

Rocío Rodríguez Padín
(Coordinadora literaria)

Jugar y Aprender

Experiencias didácticas de gamificación y aprendizaje
basado en el juego en Educación Primaria



www.plataformaeduca.org

Título: Jugar y Aprender. Experiencias didácticas de gamificación y aprendizaje basado en el juego en Educación Primaria
1.ª edición: julio 2023

Coordinadora: Rocío Rodríguez Padín

Autores: Rocío Rodríguez Padín, Santiago Gómez Fuentes, Luis Gutiérrez Martín, José Vicente López Company, Alba Vieites Lestón, María José Amador Contreras, Diana Domínguez y Carolina Torrecilla, Yurena Ramos Castellano, Fernando Villar Palomar, Carlos Chamorro Durán y Elena Figueroa Alcorta.

Correctora ortotipográfica: Andrea Puche Gandía

Edita: EDUCA

Web: www.plataformaeduca.org **email:** info@plataformaeduca.org

ISBN: 978-84-125068-4-6

Depósito legal: C 1078-2023

©Copyright: Campus EDUCA SPORTIS S.L.

Impreso en España

Reservados todos los derechos. Ninguna parte de esta publicación puede ser reproducida, total o parcialmente, almacenada o transmitida en manera alguna ni por ningún medio, ya sea mecánico, eléctrico, químico, óptico, de grabación o de fotocopia, sin permiso previo del editor.

Nota de la editorial: En ocasiones, en la obra, se utilizará el masculino genérico para referirse a niño/a, alumno/a, profesor/a... Esto se ha hecho para economizar la lectura. En ningún caso supone una intención de micromachismo.

ÍNDICE

Sobre la coordinación y autores de la obra.....	9
Prólogo	13
Breve introducción al aprendizaje basado en el juego y la gamificación	15
¿Qué elementos clave del aprendizaje basado en el juego y la gamificación debo de tener en cuenta en su implementación?	29
Recuperando leyendas a través de la gamificación	43
Cazadores de Dragones.....	63
Soñando soñando, triunfé gamificando	77
Si tus vidas quieres salvar, <i>Jumanji</i> debes cuidar	93
El Libro Mágico de la Gramática	109
Gamificando con lego	125
Educar en Positivo en <i>Minecraft Education</i>	143
Nuestra aula es una casa de empeños	161
<i>Las Ortolimpiadas</i>	179
eL CaMiNo De piEFcitos: unidos por una educación saludable y sostenible	189
Búsqueda del tesoro gamificada	207
Otros proyectos de EDUCA	222

Prólogo

En busca de la magia del aprendizaje

En un mundo donde la tecnología y las nuevas formas de comunicación se entrelazan con cada aspecto de nuestras vidas, el ámbito educativo no puede quedar al margen de estos cambios. La manera en que los niños aprenden y se desarrollan ha evolucionado y, como educadores, debemos adaptarnos a sus necesidades y motivaciones.

En este libro, excelentemente coordinado por la Prof.^a Rocío Rodríguez, exploraremos el fascinante mundo de la gamificación y el aprendizaje basado en el juego, dos enfoques revolucionarios que han demostrado ser una poderosa herramienta para motivar, involucrar y potenciar el aprendizaje en la educación primaria y en otras etapas educativas. Aquí encontraremos las claves para transformar las aulas en espacios llenos de aventuras, desafíos y emociones, donde los niños se convierten en protagonistas activos de su propio aprendizaje.

La gamificación se inspira en la mecánica de los juegos para crear experiencias educativas estimulantes. A través de la incorporación de elementos como puntos, niveles, recompensas y competencias, los docentes pueden convertir cualquier materia en una aventura emocionante. Pero, más allá de la diversión, la gamificación puede fomentar el trabajo en equipo, la resolución de problemas, la toma de decisiones y el pensamiento crítico, habilidades fundamentales para el siglo XXI.

Por otro lado, el aprendizaje basado en el juego nos invita a considerar el juego como una forma natural de aprendizaje para los niños. A través de juegos y actividades lúdicas, los niños exploran, experimentan, descubren y construyen conocimiento de manera significativa. El juego les brinda un entorno seguro para cometer errores, aprender de ellos y desarrollar su personalidad.

En estas páginas, conoceremos experiencias reales de docentes que han incorporado la gamificación y el aprendizaje basado en el juego en sus aulas, de lo que han obtenido resultados sorprendentes. También exploraremos los fundamentos teóricos que respaldan estos enfoques y ofreceremos pautas prácticas para implementarlos de manera efectiva.

Este libro es una invitación a los educadores para sumergirse en el mundo mágico de la gamificación y el aprendizaje basado en el juego. Es una llamada a la exploración de nuevas formas de enseñar y aprender, rompiendo con los esquemas tradicionales y despertando la pasión por el conocimiento en nuestros alumnos.

Bienvenido a un viaje apasionante en el que el aprendizaje y el juego se fusionan en una experiencia transformadora. ¡Prepárate para descubrir la magia del aprendizaje en acción!

Prof. Dr. Víctor Arufe
Director General EDUCA



@victorarufe

Breve introducción al aprendizaje basado en el juego y la gamificación

Prof.^a D.^a Rocío Rodríguez Padín

Universidad da Coruña

rocio.rodriguez.padin@udc.es



@rocirodriguezpadin

1. Introducción al aprendizaje basado en el juego

El aprendizaje basado en el juego (en adelante ABJ) es una técnica pedagógica que utiliza elementos lúdicos para motivar y mejorar el proceso de aprendizaje (Cornellà *et al.*, 2020). En la actualidad, esta técnica se ha convertido poco a poco en una herramienta cada vez más popular en el ámbito educativo debido a su eficacia en la adquisición de habilidades y conocimientos.

Se ha investigado mucho en los últimos años y se han llegado a demostrar los beneficios del ABJ en diferentes áreas del conocimiento. Por ejemplo, en el ámbito de las matemáticas, se ha comprobado que el uso de juegos educativos mejora significativamente la comprensión de conceptos abstractos y el rendimiento académico de los discentes. En el área de las ciencias, el ABJ ha demostrado ser una herramienta efectiva para fomentar la curiosidad y la creatividad de los estudiantes, así como para mejorar su comprensión de los conceptos científicos complejos.

Al mismo tiempo, también es importante destacar que todavía existen algunas barreras que impiden su implementación a gran escala. Una de las principales barreras es la falta de formación y recursos para los docentes y formadores que desean utilizar esta técnica en sus clases o programas de formación. Además, no debemos perder de vista que todavía hay cierta reticencia por parte de algunos educadores y algunas empresas, que ven los juegos como

¿Qué elementos clave del aprendizaje basado en el juego y la gamificación debo de tener en cuenta en su implementación?

Prof.^a D.^a Rocío Rodríguez Padín

Universidad da Coruña

rocio.rodriguez.padin@udc.es



@rocirodriguezpadin

1. El aprendizaje basado en el juego y la gamificación en educación

La evidencia científica sugiere que el aprendizaje basado en el juego (en adelante, ABJ) y la gamificación pueden ser beneficiosos para la educación. Al incorporar estas técnicas, se puede mejorar la retención y el compromiso de los estudiantes. Además, el ABJ y la gamificación pueden fomentar el pensamiento crítico, la resolución de problemas y la colaboración, habilidades importantes para el éxito en el mundo real, tal y como vimos en el capítulo anterior.

Sin embargo, es importante destacar que estas metodologías no son una solución mágica para todos los problemas de la educación. Deben ser diseñadas cuidadosamente y adaptadas al contenido y al público específico para ser efectivas. Además, no deben utilizarse como un reemplazo completo de los métodos de enseñanza tradicionales, sino como una herramienta complementaria para mejorar la experiencia educativa (Navarro-Mateos *et al.*, 2021).

2. Implementación de la gamificación y del ABJ en el aula

La implementación del ABJ y la gamificación en el aula puede variar según la asignatura, el nivel de los estudiantes y los objetivos de

Recuperando leyendas a través de la gamificación

Santiago Gómez Fuentes
CPI Plurilingüe de Rodeiro
santiago.gomez@edu.xunta.gal
santiago.gomez.fuentes@uvigo.es



Resumen

La educación en la era digital ha planteado una serie de desafíos para los docentes de todo el mundo que buscan que su alumnado se involucre para conseguir un aprendizaje más significativo y que resulte interesante para una generación educativa cada vez más digitalizada. Una de las maneras de lograrlo es a través del uso creativo de la narrativa de las leyendas en el aula y una metodología activa como es la gamificación. A través de la leyenda recogida por Gómez *et al.* (2023) con el título de *Antón e a Moura de Lameiro de Viana* se pretende poner en valor la gran riqueza cultural de la que es poseedora Galicia y la importancia que tiene este género narrativo en la adquisición de aprendizajes que contribuyen al desarrollo integral y competencial del alumnado a la vez que se trabajan diferentes materias interdisciplinariamente.

Contexto de la Experiencia Didáctica Innovadora

Curso	Ciclo	Etapas	N.º alumnos/as (aprox.)
5.º y 6.º	3.º	Primaria	Entre 16 y 25

Áreas curriculares abordadas

Lingua e Literatura Galega, Ciencias Sociales y Naturales y Educación Artística.

Planes del centro	ODS
Plan Proxecta (Recuperando la aldea de Remesar). Dinamización da Lingua Galega.	 4 EDUCACIÓN DE CALIDAD, 5 IGUALDAD DE GÉNERO, 15 VIDA DE ECOSISTEMAS TERRESTRES

1. Fundamentación general

Un profesor motivado hace felices a sus alumnos. El factor sorpresa es fundamental y mantiene a los niños activos. Nos hace querer más, nos motiva a pensar en la efectividad del proceso de enseñanza-aprendizaje y en cómo mejorar e innovar dicho proceso. Esta idea de motivación me llevó a combinar algunas de mis pasiones, como son la innovación, la tecnología y la lectura.

A través de un proyecto de centro se propuso crear un juego gamificado sobre varias leyendas recogidas en el libro de Gómez *et al.* (2023). No cabe duda de que las leyendas son una herramienta pedagógica que se puede utilizar en la enseñanza en todas las aulas, pues aportan valores, posibilitan la socialización y reproducen estereotipos y definen los roles de hombres y mujeres en la sociedad (Lluch, 2007). Si a esto se le añade una metodología atractiva y cercana al alumnado como es la gamificación, la motivación y las ganas de aprender se ven multiplicadas.

Dicho esto, voy a dejar una breve definición y justificación de algunos de los elementos y conceptos que abordaremos en este capítulo. Las leyendas son un género narrativo que se basa en historias extraídas de la tradición popular o folclórica que buscan explicar eventos o fenómenos naturales, o transmitir valores morales y enseñanzas (Magán, 2016). A menudo, estas historias incluyen

tareas como para resolver desafíos o retos relacionados con esta aventura gamificada.

- Competencia emprendedora: a través de propuestas donde se plantean retos y desafíos, aprender a resolverlos de forma cooperativa usando ideas novedosas y creativas.
- Competencia personal, social y de aprender a aprender: iniciarse en el uso de estrategias sencillas de aprendizaje participando en actividades que ayudan a ampliar conocimientos y a evaluar el trabajo realizado.

4. Saberes básicos

Dado que este proyecto gamificado se ha relacionado con todas las áreas, los saberes básicos son los siguientes:

LENGUA:

- La producción escrita: normas de escritura y ortografía.
- Procedimientos elementales de adquisición de vocabulario.
- Mecanismos elementales de coherencia y cohesión, poniendo énfasis en el uso de sinónimos para evitar las repeticiones.
- Los signos de puntuación, el orden de oraciones y párrafos.
- El uso de la biblioteca escolar, fomentando el conocimiento de autores y el gusto por la lectura.

MATEMÁTICAS:

- Resolución de problemas referidos a situaciones abiertas sencillas.
- El uso de algoritmos sencillos y su aplicación en situaciones cotidianas.
- Atributos mensurables de los objetos, como la longitud, la masa, la capacidad...

CONOCIMIENTO DEL MEDIO:

- El uso de dispositivos y recursos digitales en función del contexto educativo.
- Iniciarnos en las búsquedas seguras y eficientes en internet.

Agrupamiento alumnado

Se trabaja en grupos cooperativos e inclusivos, para que todo el alumnado pueda ayudar y conseguir la meta común.

Recursos materiales y espaciales

Se necesita el dispositivo donde esté instalado el juego y los planos del centro real para adaptar nuestras ideas a él.

Metodología

El estilo de enseñanza está basado en la tarea, mediante la que el docente propone la actividad, pero el alumnado tiene decisión sobre diferentes elementos de su realización.

Descripción

Delimitamos el espacio donde vamos a construir y hacemos una lluvia de ideas para trabajar conjuntamente.

Variante

En esta actividad se podría elegir otro edificio, tema, lugar o idea interesante para que lo construya cooperativamente el alumnado.

Actividad n.º 6

Nombre de la actividad: “Construimos el Patrimonio Mundial de Gran Canaria”.

Objetivo

Acercar al alumnado la cultura canaria y la importancia que tiene conocerla.

Agrupamiento alumnado

Organizamos la clase en grupos cooperativos.

Recursos materiales y espaciales

Seleccionamos folletos interesantes, documentos, trípticos e información digital sobre el Risco Caído de Gran Canaria.

Metodología

Se utiliza la enseñanza recíproca, ya que el alumnado trabaja conjuntamente y recibe el *feedback* de sus compañeros.