

## Gamificando el aprendizaje. Visiones desde la teoría a la práctica

La incorporación de los videojuegos al acto educativo no es algo nuevo. Ya desde hace más de una década se ha instado a la comunidad académica a ir introduciendo los videojuegos de forma paulatina con la intención de que los estudiantes los sientan no como un momento de ocio durante su aprendizaje, sino que sean capaces de ver la relación que puede existir entre lo que sucede en el juego con lo que acontece en su vida diaria. Así comenzamos a hablar de «gamificación» o «ludificación» en las aulas.

El número especial de la revista que aquí presentamos trae a la palestra cinco ejemplos de la situación en la que se encuentra esta implementación en todos los niveles educativos.

Iniciamos la andadura con el artículo redactado por E. Sánchez-Rivas, C. Ruiz-Roso Vázquez y J. Ruiz-Palmero, quienes presentan los resultados alcanzados tras la aplicación de la robótica en el aula de primaria. Los autores emplean el videojuego *Minecraft Education Edition* para determinar el valor educativo que este tiene y otros aspectos como la motivación, la estimulación de habilidades o el potencial aprendizaje de contenidos en esta etapa.

En esta línea, pero ampliando el espacio muestral entre los 6 y los 18 años, la propuesta firmada por M.<sup>a</sup> I. Gómez-León nos muestra el nivel de eficacia, factibilidad y aceptabilidad de los videojuegos diseñados para entrenar las habilidades de regulación emocional. Es significativo que los resultados alcanzados por la autora señalan que los videojuegos pueden ser efectivos para reducir situaciones de estrés, ansiedad o depresión, aportando el estudio una perspectiva preventiva ante dichas situaciones emocionales.

Por otra parte, no podemos olvidar la etapa universitaria. En este sentido, F. J. García-Ull, N. Albau-Tejada y C. de Paredes Gallardo nos invitan a leer su estudio, llevado a cabo con estudiantes de la materia Analítica de Negocios, impartida a estudiantes de un grado de Marketing.

Los autores reflejan cómo, a través de la combinación de la teoría de la gamificación con la práctica de habilidades de programación y el diseño narrativo, el alumnado puede desarrollar su creatividad, así como la comprensión de los contenidos y, quizá, lo más importante, el compromiso de los estudiantes con su propio aprendizaje.

Vamos cerrando este especial de la revista con dos sugerentes aportaciones desde el estudio del estado del arte de la gamificación en las prácticas docentes, trabajo desarrollado por A. E. Márquez Ramírez y J. Angulo Armenta, y una apuesta por su empleo en las aulas hospitalarias pediátricas, firmado por J. P. Tacoronte Sosa y M.<sup>a</sup> Á. Peña Hita.

En lo que se refiere al primero, Márquez y Armenta realizan un estudio documental del estado de la cuestión, donde reflejan el predominio de los estudios mixtos en las investigaciones que la comunidad científica lleva a cabo, indicando que este trabajo puede ayudar a los investigadores a tomar las recomendaciones que puedan guiarles en sus trabajos.

Con respecto al segundo, Tacoronte y Peña llaman la atención sobre la naturaleza singular de las aulas hospitalarias y la necesidad de promover un aprendizaje que haga atractivo el acto formativo en estos espacios. Nos presentan un videojuego, creado con la herramienta Unity, destinado a promover la fluidez lectora en niños en situación oncológica. El resultado alcanzado en este trabajo demuestra, de nuevo, el gran potencial que guardan los videojuegos para promover el aprendizaje, incluso en situaciones adversas.

**Verónica Marín Díaz** (autora de contacto)

*Profesora titular de la Universidad de Córdoba (España)*

[vmarin@uco.es](mailto:vmarin@uco.es) | <https://orcid.org/0000-0001-9836-2584>

**Begoña E. Sampedro Requena**

*Profesora titular de la Universidad de Córdoba (España)*

[bsampedro@uco.es](mailto:bsampedro@uco.es) | <https://orcid.org/0000-0002-5617-0135>

**Esther Vega Gea**

*Profesora contratada doctora de la Universidad de Córdoba (España)*

[esther.vega@uco.es](mailto:esther.vega@uco.es) | <https://orcid.org/0000-0002-6257-0805>

**ID Verónica Marín Díaz.** Directora del Departamento de Educación de la Universidad de Córdoba (España). Directora del grupo de investigación «EDMETIC SEJ-623». Editora de la revista internacional *EDMETIC. Revista de Educación Mediática y TIC*. Ponente invitada en diferentes jornadas y congresos tanto nacionales como internacionales.

**ID Begoña E. Sampedro Requena.** Miembro del grupo de investigación «EDMETIC SEJ-623». Secretaria de la revista internacional *EDMETIC. Revista de Educación Mediática y TIC*. Ponente invitada en diferentes jornadas y congresos tanto nacionales como internacionales.

**ID Esther Vega Gea.** Coordinadora del grado de Educación Primaria de la Universidad de Córdoba. Miembro del grupo de investigación «EDMETIC SEJ-623». Ponente invitada en diferentes jornadas y congresos tanto nacionales como internacionales.