



GAMIFICACIÓN: COMO MOTIVAR A TU ALUMNADO Y MEJORAR EL CLIMA EN EL AULA

Salvador Montaner Villalba; salvamontaner38@gmail.com
Universidad de Valencia

DATOS DEL LIBRO

Título: Gamificación: Como motivar a tu alumnado y mejorar el clima en el aula. (Innovación Educativa).

Autores: Rodríguez, F. y Santiago, R.

Editorial: Grupo Océano

Lugar: Madrid

Año: 2015

ISBN: 9788494439452

1. RESEÑA

En el prólogo, Javier Tourón reconoce encontrarse ante un tema realmente innovador. Citando a Tourón, este libro aporta “una visión distinta de las relaciones entre profesor y alumnos” (4-5). Tourón concibe el profesor como una figura relevante en el proceso de enseñanza y aprendizaje que ayuda a sus alumnos a aprender, considerando la motivación un aspecto clave.

Este libro está estructurado en tres partes. La Parte 1, *Entendiendo la Gamificación*, consta de cuatro capítulos. En el primer capítulo, los autores definen la Gamificación y también explican qué no es la Gamificación, realizando posteriormente un breve recorrido por la Teoría de la Diversión (Koster, 2004). En el capítulo segundo, analizan el concepto de “motivación”, distinguiendo entre motivación intrínseca y motivación extrínseca. Los autores desarrollan también la Fórmula de motivación de Toovari. En el tercer capítulo, se describen los elementos a considerar en un sistema de Gamificación así como los diferentes tipos de recompensa. En el capítulo cuarto, se explica el papel que desempeña la Gamificación en la educación.

La Parte 2, *Llamada a la acción. Diseño de un proyecto de Gamificación en el aula*, consta de cinco capítulos. En el capítulo cinco, los autores analizan la figura del docente desde la perspectiva del juego. La finalidad del sexto capítulo es conocer los diferentes tipos de jugadores y así relacionarlos con las diferentes personalidades de alumnos. En el capítulo siete, los autores analizan el paso seis dentro del proceso de Gamificación: Ciclos de Actividad. También trata sobre la importancia de implicar a las familias, siendo éste el paso siete en el proceso. En el capítulo 8, se explica la relación entre el modelo pedagógico Flipped Classroom y la Gamificación, analizándose una relación de quince herramientas que ayudan a generar contenido interactivo (Learningpod, Socrative, etc.). En el capítulo 9, se describen los resultados obtenidos en el proceso de Gamificación a partir de varias publicaciones.

Finalmente, la Parte 3, *¡FUNCIONA!*, consta de tres capítulos. En el capítulo 10, los autores presentan algunos casos de éxito en los que se ha utilizado la Gamificación en la educación. Algunos ejemplos son Duolingo, ClassDojo, Socrative 101, Kahoot 10, etc. En el capítulo 11, se profundiza en la plataforma Toovari como ejemplo de un entorno de Gamificación. En el capítulo 12, los autores plantean una serie de reflexiones interesantes sobre el futuro de la Gamificación en la educación, tales como el aprendizaje continuo, etc.

A modo de conclusión, se puede afirmar que la lectura de este libro resulta amena dada la originalidad de su estilo considerando el empleo del diálogo entre diversos personajes que conforman la historia creada por Fernando Rodríguez y Raúl Santiago.

2. REFERENCIAS

Koster, R. (2004). *A theory of fun*. New York, Paraglyph Press.

Tourón, J.; Santiago, R. y Díez, A. (2014) *The Flipped Classroom: Cómo convertir la escuela en un espacio de aprendizaje. (Innovación Educativa)* Madrid: Digital-Text. Grupo Océano.