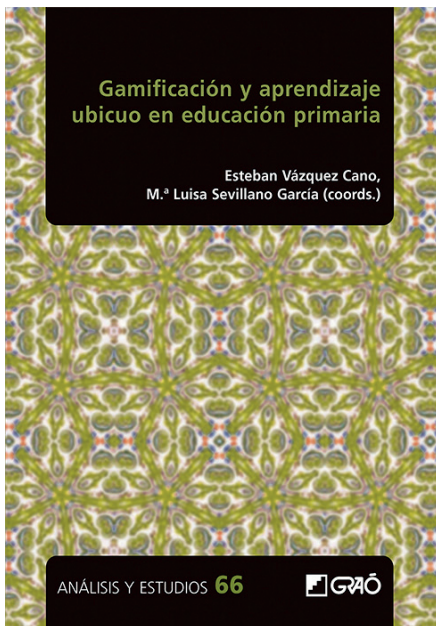




Vázquez Cano, E. y Sevillano García, M. L. (Coords.)

Gamificación y aprendizaje ubicuo en educación primaria

Barcelona: Graó, 2023



El libro *Gamificación y aprendizaje ubicuo en educación primaria* presenta los resultados de un proyecto de investigación I+D+I financiado por el Fondo Europeo de Desarrollo Regional y el Ministerio de Ciencia, Innovación y Universidades de España (GAU-BI- RTI2018-099764-B-100). Esta obra aborda la intersección entre el aprendizaje ubicuo y la gamificación en el contexto de la Educación Primaria, explorando las posibilidades que ofrecen estas metodologías innovadoras para mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje en estudiantes de 6

a 12 años. La relevancia de esta publicación radica en su enfoque multidisciplinar y su vinculación con las tendencias educativas actuales. En un momento en el que existe un amplio debate sobre la integración o no de los dispositivos digitales en el aula, este libro ofrece una perspectiva fundamentada sobre cómo aprovechar el potencial de los dispositivos

móviles y las estrategias lúdicas para fomentar un aprendizaje más efectivo y motivador.

Esta publicación se organiza en tres partes principales, compuestas por ocho capítulos que permiten una lectura no lineal, adaptándose así a los intereses específicos de cada lector. Esta estructura flexible resulta particularmente útil para profesionales e investigadores que buscan información concreta sobre aspectos determinados de la gamificación y el aprendizaje ubicuo. La primera parte, que comprende los capítulos 1 y 2, introduce los conceptos fundamentales de gamificación y aprendizaje ubicuo, capítulos realizados por los profesores de la UNED, Mercedes Quero Gervilla y Esteban Vázquez Cano. En ellos, se establecen las bases teóricas y se exploran los desafíos que implica la implementación de estas metodologías en la Educación Primaria. Esta sección resulta especialmente valiosa para aquellos lectores que se acercan por primera vez a estos conceptos, proporcionando un marco conceptual sólido para comprender el resto de la obra. La segunda parte, constituida por el capítulo 3, elaborado por los responsables del proyecto: la Catedrática de la UNED, M.^a Luisa Sevillano García y Esteban Vázquez Cano. En él, se detalla la metodología de investigación empleada en el proyecto. Este capítulo resulta de particular interés para investigadores noveles, ya que ofrece una guía práctica sobre el diseño de proyectos de investigación en el ámbito educativo. La transparencia en la presentación de los métodos y herramientas utilizadas fortalece la credibilidad de los resultados y permite la replicabilidad del estudio. La tercera parte, que abarca los cinco capítulos restantes, presenta los resultados de la investigación desde la perspectiva de los tres perfiles analizados: profesorado, alumnado y familias. Esta división tripartita ofrece una visión holística del fenómeno estudiado, reconociendo la importancia de todos los actores involucrados en el proceso educativo. En este sentido, Paz Díez-Arcón, profesora de la UNED, aborda el capítulo 4, el perfil del estudiante de Educación Primaria en base a la posesión y uso de videojuegos. En el capítulo 5, la profesora de la UNED, M.^a del Pilar Quicios García, desarrolla las percepciones y prácticas sobre la gamificación de los maestros de Educación Primaria en España. Francisco Javier Ballesta Pagán, Catedrático de la Universidad de Murcia, y los profesores Irina Sherezade Castillo Reche y Francisco Javier Ibáñez-López, también docentes de la Universidad de Murcia, realizan en el capítulo 6 un estudio sobre el consumo digital familiar, las competencias y la mediación. En el capítulo 7,

los profesores y profesoras de la Universidad de Vigo, María-Carmen Ricoy, Joseba Delgado-Parada y M^a. del Pino Díaz-Pereira analizan los contenidos y competencias gamificadas para una intervención educativa inclusiva y creativa y, por último, el profesor de la UNED, José Manuel Sáez López, explora en el capítulo 8, las posibilidades de programar videojuegos en Scratch y Unity en Educación Primaria.

La obra se dirige a un amplio espectro de profesionales de la educación, desde maestros de Educación Primaria hasta equipos directivos, orientadores, inspectores y asesores. Esta diversidad de destinatarios refleja la naturaleza transversal de las temáticas abordadas y su potencial impacto en diferentes niveles del sistema educativo. Uno de los aspectos más destacables de la obra es su enfoque en la solución de retos socio-educativos concretos, como la integración efectiva de dispositivos digitales en el aula. Los autores proponen un modelo de colaboración entre escuelas y familias, reconociendo la importancia de un enfoque integral para el desarrollo de competencias digitales y el uso responsable de la tecnología.

El proyecto de investigación que sustenta esta obra se caracteriza por su rigor metodológico y su aproximación multidisciplinar. La combinación de perspectivas heterogéneas enriquece el análisis y permite abordar la complejidad del fenómeno estudiado desde múltiples ángulos. Un aspecto particularmente valioso es el énfasis en la formación ética y responsable en el uso de la tecnología. Los autores no se limitan a explorar las posibilidades técnicas de la gamificación y el aprendizaje ubicuo, sino que también abordan las implicaciones éticas y sociales de estas prácticas, promoviendo un uso crítico y responsable de los recursos digitales.

Los autores subrayan la importancia de evaluar las propuestas de gamificación desde una triple perspectiva: la autoevaluación docente, la percepción del estudiante y la observación de terceros. Este enfoque multidimensional para la evaluación de las innovaciones educativas resulta fundamental para garantizar la efectividad y pertinencia de las intervenciones propuestas. Se destaca la necesidad de basar las prácticas educativas en evidencias empíricas, promoviendo una cultura de evaluación continua y mejora de los procesos de enseñanza-aprendizaje. Esta aproximación basada en evidencias contribuye a la profesionalización de la práctica docente y al desarrollo de intervenciones educativas más efectivas y fundamentadas.

El libro concluye con una reflexión sobre el potencial de la gamificación para mejorar la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes. Los autores invitan a la comunidad educativa y científica a continuar investigando en esta línea, reconociendo que la integración efectiva de estas metodologías requiere de un esfuerzo sostenido y colaborativo. En síntesis, *Gamificación y aprendizaje ubicuo en educación primaria* constituye una aportación significativa al campo de la innovación educativa. Su enfoque riguroso, su fundamentación teórica y su orientación práctica lo convierten en un recurso valioso para educadores e investigadores interesados en explorar el potencial de las tecnologías emergentes en el contexto educativo. La obra no sólo ofrece una visión comprehensiva del estado actual de la gamificación y el aprendizaje ubicuo en la Educación Primaria, sino que también plantea interrogantes y desafíos que abren nuevas líneas de investigación. En un momento en que la transformación digital de la educación se acelera, esta obra proporciona herramientas conceptuales y metodológicas para abordar los retos educativos del siglo XXI de manera informada y crítica. Es importante señalar que, si bien la obra se centra en Educación Primaria, muchas de sus reflexiones y propuestas son extrapolables a otros niveles educativos. La flexibilidad y adaptabilidad de las estrategias de gamificación y aprendizaje ubicuo permiten su aplicación en diversos contextos, lo que amplía el potencial impacto de esta obra más allá de su ámbito específico de estudio. En conclusión, este libro representa una contribución significativa al campo de la tecnología educativa y la innovación pedagógica. Su lectura resulta altamente recomendable para aquellos profesionales, investigadores e investigadoras comprometidos con la mejora de los procesos educativos y la integración efectiva de las tecnologías digitales en el aula. La obra no solo ofrece una base teórica sólida, sino también orientaciones prácticas para la implementación de estas metodologías innovadoras, constituyendo así un recurso valioso para la transformación y mejora de la práctica educativa contemporánea.

ELOY LÓPEZ MENESES
elopmen@upo.es
Universidad Pablo Olavide, España