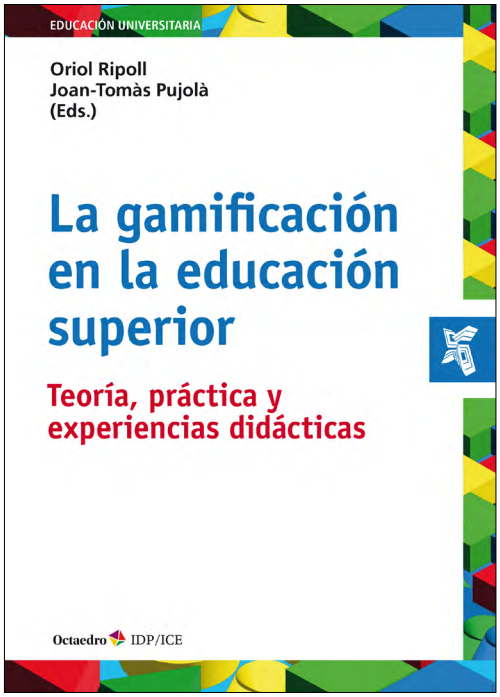
NOVEDAD - FEBRERO 2024



La gamificación en la educación superior

Teoría, práctica y experiencias didácticas

Oriol Ripoll, Joan-Tomàs Pujolà (eds.)

Colección: Educación Universitaria

Tema: Investigación/ Profesorado/ TIC

Género: No ficción

ISBN: 9788410054738

PVP: Open Access - Acceso abierto

Ref. 15226-1

Dimensiones: 15 x 21 cm

Páginas: 170 (4,5 MB)

Formato: ePDF



Oriol Ripoll

Dirige el máster en Juego, Gamificación y Tecnología en ENTI-Universitat de Barcelona y en EUNEIZ, Vitoria-Gasteiz. Profesor de creación de juegos en el grado de Videojuegos de ENTI-Universitat de Barcelona, y de gamificación en el grado de CAFE en EUSES, Universitat de Girona.



Joan-Tomàs Pujolà

Doctor en Lingüística Aplicada por la University of Edinburgh y profesor titular del Departamento de Educación Lingüística, Científica y Matemática de la Facultad de Educación de la Universitat de Barcelona. Es el investigador principal del grupo de investigación consolidado realTIC y ha dirigido proyectos de investigación sobre el uso de la gamificación con tecnología en la enseñanza de lengua.

Esta publicación invita a los docentes universitarios a explorar y aplicar la gamificación en sus aulas. Además de proporcionar una sólida base teórica sobre la gamificación como estrategia didáctica, también actúa como una guía práctica, mostrando cómo la gamificación puede enriquecer la experiencia educativa en el ámbito universitario. A partir de un enfoque lúdico, cada lector tiene la oportunidad de gamificar su propia experiencia de lectura, eligiendo cómo interactuar con el contenido del libro.

Los editores han dividido el libro en dos partes: la primera parte presenta la base teórica y la segunda expone experiencias gamificadas de aprendizaje en el ámbito universitario. En la primera parte, diversos autores abordan los fundamentos teóricos de la gamificación, explorando su definición operativa y los elementos clave para diseñar propuestas educativas gamificadas. Los capítulos abarcan desde la importancia de la narrativa en la cohesión de los elementos del juego hasta cómo las herramientas digitales pueden facilitar su implementación. La segunda parte del libro presenta siete experiencias reales de gamificación aplicadas en diferentes grados y cursos universitarios.

Los autores de cada capítulo ofrecen no solo conocimientos, sino también reflexiones y consejos prácticos para planificar eficazmente la gamificación educativa en la educación superior.