

## CONVOCATORIA / CALL FOR PAPERS

Vol. 17, No. 1 (enero-junio de 2022)

### Sección Monográfica

## La gamificación en el aprendizaje: Estrategia metodológica para la motivación del alumnado

*Gamification in learning:  
Methodological strategy for student motivation*

### Editores temáticos:

- **Dra. Carmen Llorente-Cejudo**, Universidad de Sevilla (España)
- **Dr. Javier Gil-Quintana**, Universidad Nacional de Educación a Distancia (España)
- **Dra. Alejandra Hurtado Mazeyra**, Universidad Nacional de San Agustín (Perú)

### Enfoque

La gamificación se incorpora en el ámbito educativo como una tendencia educativa incrementada exponencialmente tanto por el uso de los dispositivos digitales, como por la incorporación de los juegos en formatos portátiles entre los estudiantes, propiciando un aprendizaje ubicuo.

Algunas características del aprendizaje acrecentadas en la sociedad posdigital y sus aplicaciones, hacen que, a través de la gamificación, se sugiera el uso de elementos de juego que se descubren como una espiral de una actividad, de una práctica, o de una propuesta formativa que posee una clara intencionalidad final. Supone establecer un objetivo concreto, al que habrá que focalizar la atención en los entornos de aprendizaje analógicos y digitales para poder hacer un correcto uso de la gamificación.

En el contexto concreto del mundo educativo, son muchas las prácticas donde la gamificación ya ha obtenido un gran éxito, ya sea porque ha alcanzado un grado alto en su sistema de motivación extrínseca (donde las recompensas hacen muy bien su labor de alentar el camino), o porque el entorno simulado proporcionado genera una sensación de seguridad al alumnado.

Aclarar que, aunque en la actualidad lo tecnológico y lo digital priman al llevar a cabo dichas prácticas, la estrategia de gamificación no necesita inexorablemente de ellos, ya que puede desarrollarse desde un nivel analógico sin ningún tipo de dificultad.

Las temáticas prioritarias serán el reflejo de avances en procesos de aprendizaje gamificados, planes formativos, experiencias, diseño y resultados de metodologías gamificadas e investigaciones en las que esta estrategia sea su objeto de estudio central.

## Descriptorios

- Gamificación en educación.
- Resultados de aprendizaje desde experiencias de gamificación.
- Análisis de aplicaciones y software para gamificar en el aula.
- Aprendizaje basado en juegos, ludificación y gamificación.
- La formación docente, inicial y permanente en el uso de metodologías activas, concretamente de estrategias de gamificación.
- La gamificación como herramienta en el trabajo docente.
- Gamificación y narrativa transmedia.

## Cuestiones

Se enuncian, a continuación, algunos interrogantes para invitar a la comunidad educativa a participar en el marco de estas temáticas generales.

- ¿Qué posibilidades educativas posee la gamificación en el aula?
- ¿Cómo podemos incorporar las aplicaciones y el software educativo para gamificar nuestra práctica docente?
- ¿Qué aportan los estudios e investigaciones respecto a sus potencialidades educativas?
- ¿Se encuentran preparadas las instituciones educativas para su incorporación?
- ¿Qué papel juega la formación del profesorado en la incorporación de la gamificación en las prácticas didácticas de cualquier nivel del sistema educativo?
- ¿Qué relación tiene la gamificación y el desarrollo de la narrativa transmedia?

## Sobre los Editores Temáticos

### **Dra. Carmen Llorente-Cejudo**

Licenciada en Pedagogía, premio extraordinario fin de carrera, Doctora en Ciencias de la Educación y Profesora Titular por la Universidad de Sevilla (España). Inició su carrera académica con diferentes becas del Ministerio de Educación y Ciencia, así como su participación en proyectos de investigación, siempre vinculado a la temática de la Tecnología Educativa y las Tecnologías de la Información y la Comunicación aplicadas a la Educación. Es miembro del área de Didáctica y Organización Escolar de la Universidad de Sevilla, donde ha impartido docencia desde el año 2006. Posee numerosas publicaciones y ponencias en revistas, libros, capítulos de libros y eventos científicos, relacionados con la Tecnología Educativa, la formación del profesorado en TIC, el uso de las TIC en educación, el desarrollo de metodologías activas, entre otros. Ha sido profesora invitada en diferentes Instituciones y ha realizado numerosas estancias docentes e investigadoras en universidades españolas y extranjeras, participando en proyectos de investigación nacionales, europeos e internacionales. Actualmente es la secretaria del Departamento de Didáctica y Organización Educativa de la Universidad de Sevilla.

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-4281-928X>

Google Scholar: <https://scholar.google.es/citations?user=DSy5wrIAAAAJ&hl=es>

Email: [karen@us.es](mailto:karen@us.es)

### **Dr. Javier Gil-Quintana**

Doctor en Educación y Comunicación por la Universidad Nacional de Educación a Distancia (UNED), *cum laude* y premio extraordinario; graduado en Magisterio por la Universidad de Valladolid; Máster en Tecnologías Digitales y Sociedad del Conocimiento y Máster en Comunicación y Educación en la Red por la UNED; experto en análisis de medios, producción digital y software libre (UNED). Ejerce como docente en la Facultad de Educación de la UNED (Madrid) donde forma parte del grupo de investigación SMEMIU y de todos los proyectos nacionales e internacionales que desde este grupo se realizan. Destaca por su gran número de publicaciones relacionadas con la gamificación, el aprendizaje digital, los MOOC, los influencers, redes sociales y educomunicación.

ORCID: <http://orcid.org/0000-0003-0326-2535>

Google Scholar: <https://scholar.google.es/citations?hl=es&user=0klMzZMAAAAJ>

Email: [jgilquintana@edu.uned.es](mailto:jgilquintana@edu.uned.es)

### **Dra. Alejandra Hurtado-Mazeyra**

Licenciada en Educación, Magíster en Educación Superior, Doctora en Educación y Profesora adscrita al Departamento de Educación de la Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa (Perú). Docente investigadora RENACYT. Integrante del Instituto de Investigación, Innovación y Desarrollo de las Ciencias de la Educación - UNSA y de la red ALFAMED (Red Interuniversitaria Euroamericana de Investigación sobre Competencias Mediáticas para la ciudadanía). Posee publicaciones y ponencias en revistas científicas relacionadas a formación docente y Tecnología Educativa. Conduce proyectos financiados con fondos concursables como investigadora principal relacionados a la línea de investigación de Tecnología Educativa.

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-0113-1673>

Google Scholar: <https://scholar.google.com.pe/citations?hl=es&user=jcgI7nYAAAAJ>

Email: [ahurtadomaz@unsa.edu.pe](mailto:ahurtadomaz@unsa.edu.pe)

## **Instrucciones y envío de propuestas**

«Alteridad» edita preferentemente resultados de investigación empírica, redactados en español, inglés o portugués; siendo también admisibles estudios y selectas revisiones de la literatura (*state-of-the-art*). Para la **Sección Miscelánea** se arbitran permanentemente aportaciones variadas dentro de la temática educativa.

Los artículos deben ser enviados exclusivamente a través del Portal web de la revista. El procedimiento requiere que todos los autores se registren, si bien uno solo será el responsable de correspondencia. Deben remitirse simultáneamente dos archivos:

- 1) El artículo de conformidad con las Normas de publicación en «Alteridad».
- 2) Portada y Carta de presentación según el modelo adjunto.

**Portal Web de «Alteridad»:** <https://alteridad.ups.edu.ec/index.php/alteridad/>

**Registro de autores:** <https://alteridad.ups.edu.ec/index.php/alteridad/user/register>

**Normas de publicación en «Alteridad»:** <https://bit.ly/3t5IBaY>

**Portada y Carta de presentación:** <https://bit.ly/3vaJoJP>

**Protocolo de Chequeo previo:** <https://bit.ly/2NfCwK4>

## **Fechas importantes**

Fecha límite para el envío de artículos: **31 de julio de 2021**

Fecha de publicación de esta edición: **1 de enero de 2022**