

**TRABAJO DE FIN DE GRADO DE MAESTRO EN EDUCACIÓN  
PRIMARIA**

**GAMIFICACIÓN EN EL ÁMBITO ESCOLAR: LA MOTIVACIÓN EN  
ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA**



**BRUNO GARCÍA CARBALLO**

**TUTORA: MARÍA DEL CARMEN BARRERA CASAÑAS**

**CURSO ACADÉMICO: 2022-2023**

**CONVOCATORIA: JULIO 2023**

**Resumen:**

Este trabajo de fin de grado tiene como objetivo analizar los efectos de la gamificación en la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes de educación primaria. La gamificación es una estrategia educativa que incorpora elementos de juegos en el entorno de aprendizaje para aumentar la motivación, el compromiso y el disfrute de los estudiantes. En este estudio, se implementará un programa de gamificación en un grupo de estudiantes de educación primaria y se compararán sus resultados con un grupo de control que seguirá una metodología tradicional. Se recopilarán datos a través de cuestionarios y observaciones. Los resultados obtenidos permitirán analizar el impacto de la gamificación en la motivación de los estudiantes.

Palabras clave: gamificación, motivación, estrategia educativa, educación primaria, metodologías educativas.

**Abstract:**

This undergraduate thesis aims to analyze the effects of gamification on the motivation and academic performance of primary school students. Gamification is an educational strategy that incorporates game elements into the learning environment to enhance student motivation, engagement, and enjoyment. In this study, a gamification program will be implemented with a group of primary school students, and their results will be compared to a control group following a traditional methodology. Data will be collected through questionnaires and observations. The obtained results will allow the analysis of the impact of gamification on student motivation.

Keywords: gamification, motivation, educational strategy, primary education, educational methodologies.

## ÍNDICE

1. Fundamentación o marco teórico	4
2. Objetivos	8
3. Metodología	10
4. Análisis de datos	12
4.1. Resultados	12
4.1.1. Sexo	12
4.1.2. Grupos de control	13
4.1.3. Análisis de las cuestiones	13
5. Discusión	20
6. Referencias bibliográficas	24
7. Anexo I. Cuestionario.	26

## 1. Fundamentación o marco teórico

En la sociedad actual, la educación tiene un papel fundamental para el desarrollo de los individuos ya que es un elemento esencial en la preparación de las generaciones más jóvenes para la vida, en general, y para su carrera laboral, en particular. Pero, a pesar de ello, se ha observado que durante los últimos años se ha producido una falta de motivación y una bajada del rendimiento del alumnado en el ámbito escolar, lo cual ha tenido una repercusión negativa en la etapa formativa y educativa del alumnado. Para ello, y con el objetivo de mejorar esta situación, se han intentado implementar diversas metodologías que atraigan al alumnado y lo conviertan en un sujeto activo dentro del proceso enseñanza-aprendizaje, lo cual tendrá una especial relevancia en este trabajo fin de grado.

En este contexto y problemática, hay que señalar que en la búsqueda de mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje la motivación juega un papel esencial. La motivación, sobre todo en la sociedad en la que vivimos actualmente con las nuevas tecnologías, es un factor clave en el proceso de enseñanza-aprendizaje actual puesto que la motivación influye en la actitud, el compromiso, el interés y el esfuerzo de una persona para realizar cualquier tipo de actividad, sobre todo a la hora de aprender. De igual manera, en este sentido, si nos referimos a la atención del alumnado, es notorio que dicha atención es prácticamente nula en aquellas cosas o procesos que no presentan un estímulo atrayente y motivante para el alumnado. Como consecuencia, en el alumnado se produce una disminución del rendimiento académico y un desinterés escolar que podría llevar en casos más extremos al abandono escolar. Por ejemplo, como señala Verónica Marín (2015):

Educar hoy significa mirar no solo a los contenidos que las legislaciones de cada país indican que se han de desarrollar en cada una de las diferentes etapas educativas, conlleva poner la vista en los nuevos recursos digitales que a lo largo de las últimas décadas se han ido generando [...] y que tratan de aportar un nuevo aire a la metodología de las aulas (p.1)

Es decir, hay que buscar alternativas, ya sea con el uso de las TIC o con diversas metodologías para intentar combatir la desidia y el desinterés por parte del alumnado y buscar formas de mejorar y conseguir resultados óptimos en el proceso de enseñanza-aprendizaje y no centrarse en impartir contenidos de una manera lineal y tradicional puesto que se ha observado que ese sistema está en decadencia.

En este contexto, teniendo a la motivación como eje, la gamificación ha surgido como una nueva estrategia de innovación para abordar la falta de motivación y el bajo rendimiento

académico en el ámbito escolar. La gamificación consiste en la aplicación de elementos y dinámicas propias de los juegos en contextos no lúdicos, como el aula, con el objetivo de aumentar la motivación, el compromiso y el disfrute de los estudiantes. En esta línea, como apunta Marín (2015):

Uno de esos recursos, que va haciéndose poco a poco un hueco entre los recursos tecnológicos que los profesores emplean en sus dinámicas de aula es la gamificación. Pensada como una estrategia que introduzca la conectividad y el compromiso por consolidar una comunidad, se va haciendo un hueco, poco a poco en el ámbito educativo, pudiendo hablar hoy de una línea específica de Gamificación educativa, donde los entornos formales introducen recursos propios de los no formales con el fin de potenciar un aprendizaje significativo (p. 1)

Gallego, Molina y Llorens (2014), en su artículo “Gamificar una propuesta docente. Diseñando experiencias positivas de aprendizaje” proponen diversas definiciones de gamificación, entre las que resalta la propuesta por Inma Marín y Esther Hierro en su obra *Gamificación. El poder del juego en la gestión empresarial y la conexión con los clientes* (2013):

La gamificación es una técnica, un método y una estrategia a la vez. Parte del conocimiento de los elementos que hacen atractivos a los juegos e identifica, dentro de una actividad, tarea o mensaje determinado, en un entorno de NO-juego, aquellos aspectos susceptibles de ser convertidos en juego o dinámicas lúdicas. Todo ello para conseguir una vinculación especial con los usuarios, incentivar un cambio de comportamiento o transmitir un mensaje o contenido. Es decir, crear una experiencia significativa y motivadora.

En la misma línea, al abordar la gamificación, Marín (2015) señala que “hablar hoy de “gamificación educativa”, supone hacerlo de una tendencia basada en la unión del concepto de ludificación y aprendizaje. La gamificación propiamente dicha trata de potenciar procesos de aprendizaje basados en el empleo del juego” (Marín 2015: 1).

Del mismo modo, en la gamificación, al utilizar diferentes elementos como pueden ser los desafíos, la competencia, los niveles o las recompensas, se estimula el interés de los estudiantes lo que a su vez fomenta su participación activa dentro del aula. Además, también ayuda al desarrollo de habilidades que nos pueden ayudar en nuestra vida cotidiana como puede ser la toma de decisiones.

Habitualmente, la educación a la que nosotros denominamos “tradicional” se encuentra con problemas ante la búsqueda de soluciones para la falta de motivación y de interés del alumnado en el ámbito escolar. Por ello, la gamificación surge como un elemento innovador dentro del aula para tratar de abordar estas dificultades transformando la enseñanza o el

aprendizaje en algo con mayor atractivo para el alumnado. Poco a poco, este método se ha ido implantando en los distintos niveles educativos desde infantil hasta en la educación superior en las que también abarca diferentes áreas de estudio.

No obstante, aunque la gamificación en el ámbito educativo aún se encuentra en una etapa temprana, se ha observado que la gamificación puede aumentar la motivación intrínseca de los estudiantes, es decir, su interés por el aprendizaje por sí mismo, en lugar de motivaciones externas como las notas o los premios. Asimismo, la gamificación ha demostrado mejorar el rendimiento académico, la retención de conocimientos y la participación en el aula. Por tanto, podríamos decir que, a pesar de que la gamificación se encuentra en una etapa de desarrollo dentro del ámbito educativo, ya se ha demostrado que este método de enseñanza aumenta la motivación intrínseca de los estudiantes, es decir, por el aprendizaje y no por unas notas o por unos premios.

Por otra parte, en cuanto a las aproximaciones teóricas, es importante tener en cuenta que la gamificación se basa en principios de la psicología del juego y la motivación. Teorías como la teoría del flujo, propuesta por Csikszentmihalyi, explican cómo los desafíos y la retroalimentación constante en los juegos pueden generar un estado de inmersión y concentración óptima, lo que a su vez aumenta la motivación y el rendimiento. Asimismo, otra teoría relevante es la teoría de la autodeterminación, desarrollada por Deci y Ryan, que destaca la importancia de satisfacer las necesidades psicológicas básicas de autonomía, competencia y relación social para promover la motivación intrínseca.

Además, se han propuesto marcos conceptuales específicos para la gamificación en el ámbito educativo. Por ejemplo, la teoría del flujo de Csikszentmihalyi se basa en crear nuevas experiencias de aprendizaje que desafían las capacidades que tiene el alumnado, que produzcan retroalimentación y que mantengan un equilibrio entre la dificultad y las capacidades del propio alumno. Como señala Gonzalo Abio (2006):

La activación motivacional no depende sólo de la novedad o interés intrínseco del trabajo en cuestión, sino de la correspondencia entre ésta y los recursos personales de los que se dispone para afrontar la situación en un equilibrio entre la competencia del individuo y el desafío implicado en la tarea. De forma resumida, diremos que según Csikszentmihalyi, la experiencia de flujo requiere un equilibrio óptimo entre los desafíos percibidos y las habilidades del sujeto. Cuando no existe ese equilibrio, podemos tener dos situaciones diferentes: si los desafíos superan las competencias individuales se genera un estado de ansiedad por exceso de dificultad, mientras que si, por el contrario, las habilidades superan demasiado los desafíos colocados, el individuo estará aburrido [...] (p. 3).

Estas aproximaciones teóricas brindan una base sólida para comprender los mecanismos detrás de la gamificación y su influencia en la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes de educación primaria. Por otra parte, tiene especial relevancia la teoría de la autodeterminación de Deci y Ryan, la cual es

un enfoque hacia la motivación humana y la personalidad que usa métodos empíricos tradicionales mientras emplea una metateoría organísmica que enfatiza la importancia de la evolución de los recursos humanos internos para el desarrollo de la personalidad y la autorregulación de la conducta (Ryan, Kuhl, & Deci, 1997). Por lo tanto, esta es la arena de la investigación de las tendencias inherentes del crecimiento de las personas y de las necesidades psicológicas innatas que son la base de su auto-motivación y de la integración de la personalidad, así como de las condiciones en que se anidan estos procesos positivos (Ryan y Deci 2000: 2)

Asimismo, los mismos autores exponen que

la motivación es concerniente a la energía, la dirección, la persistencia y la equifinalidad - todos aspectos de la activación y de la intención. La motivación ha sido un asunto central y perenne en el campo de la psicología, dado que se encuentra en el corazón de la regulación biológica, cognitiva, y social. Quizás algo aún más importante, en el mundo real, la motivación es altamente valorada debido a sus consecuencias: la motivación produce. Este es por lo tanto un concepto prominente para aquellas personas en roles tales como el de dirigente, maestro, líder religioso, coach, proveedor de cuidados de salud, y padres, que implican el movilizar a otros para actuar (Ryan y Deci 2000: 3)

A lo dicho sobre esta teoría, Stover et al. señalan que

en su conceptualización sobre la motivación, Deci y Ryan sostienen que una teoría psicológica es motivacional solamente si explora la energía (generada en las necesidades) y dirección (concerniente a los procesos del organismo que le dan significado a los estímulos internos y externos, orientando la acción hacia la satisfacción de necesidades). Por eso, aunque incluyen conceptos que podrían llevar a ubicarla dentro de los llamados abordajes cognitivos, sus autores establecen la diferencia destacando que estos últimos se centran en la noción y tipos de metas, dejando de lado la energización y el proceso mediante el que esas metas se alcanzan (Stover, Bruno, Uriel y Fernández Liporace 2017: 106)

En conclusión, resulta crucial investigar y comprender en mayor medida los efectos de la gamificación en el ámbito escolar, especialmente en la etapa de educación primaria. Esta etapa de formación inicial es fundamental para sentar las bases del aprendizaje y establecer una actitud positiva hacia la educación. Por lo tanto, explorar cómo la gamificación puede mejorar la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes de educación primaria es un objetivo prioritario.

Con el objetivo de hacer una investigación acerca de la relación que existe entre la gamificación y la motivación del alumno, en este trabajo se llevará a cabo una investigación exhaustiva recopilando información a través del alumnado.

## 2. Objetivos.

En este trabajo de fin de grado se llevará a cabo una investigación que busca analizar los efectos de la gamificación en la motivación de los estudiantes de educación primaria. Esta investigación se hará a través de un cuestionario que será contestado por parte del alumnado de diferentes centros educativos del mismo nivel de educación primaria, 6º de primaria, para observar qué efectos ha tenido el uso de esta técnica dentro de las diferentes aulas. Para ello, se realizará, por un lado, el cuestionario a un grupo de control para comprobar el efecto de la gamificación en su aprendizaje y cuál es su motivación al enfrentar estas actividades lúdicas y, por otro lado, el mismo cuestionario a un grupo de alumnos que no realicen ese método para así poder comprobar las diferencias entre un tipo de enseñanza “tradicional” y la enseñanza a través de la gamificación.

Asimismo, en este trabajo fin de grado se persiguen los siguientes objetivos que detallamos a continuación:

### **A) Identificar los desafíos y barreras percibidos por el alumnado al implementar la gamificación en el aula y el impacto en su motivación.**

El propósito de este estudio fue identificar y comprender los desafíos y las barreras a las que se enfrenta el alumnado al implementar la gamificación en el aula, y analizar cómo la implementación de la gamificación en el aula afecta a su motivación. De hecho, la información que se obtenga en esta investigación puede resultar valiosa para guiar futuras implementaciones de gamificación, brindar pautas y estrategias para superar las barreras identificadas y promover una mayor motivación y participación de los estudiantes en el proceso de enseñanza.

### **B) Proporcionar información sobre un tema.**

Este trabajo de fin de grado tiene como objetivo proporcionar una visión teórica y práctica sobre la gamificación en el ámbito escolar y su impacto en la motivación de los estudiantes de educación primaria. Se abordarán algunos estudios previos que tratan la gamificación, así como las teorías teóricas que respaldan esta estrategia educativa.

Se proporcionará información detallada sobre los métodos utilizados para recopilar datos, como cuestionarios y observaciones. Además, se examinarán los resultados obtenidos y se presentarán conclusiones relevantes sobre el impacto de la gamificación en la motivación de



los estudiantes de educación primaria.

### **C) Exponer las conclusiones procedentes de la investigación**

A lo largo de la revisión y análisis de los resultados obtenidos, se discutirán las conclusiones resultantes de los cuestionarios. Mediante una evaluación cuidadosa de los cuestionarios y las posibles explicaciones, se buscará proporcionar una visión equilibrada y objetiva sobre los efectos de la gamificación en la motivación de los estudiantes de educación primaria.

### **D) Sugerir aspectos o temas de investigación futuros para otros estudiantes o profesionales de la educación.**

Este trabajo de investigación puede servir como punto de partida para futuros investigadores interesados en explorar aún más este campo y contribuir al avance de la gamificación en la educación primaria. La gamificación en el ámbito escolar es un tema que ha despertado un creciente interés en los últimos años. Diversos estudios han demostrado que la implementación de estrategias de gamificación en el aula puede aumentar la participación activa de los estudiantes, promover el aprendizaje significativo, fomentar la colaboración y desarrollar habilidades clave.

Sin embargo, también existen aspectos desconocidos en este campo de investigación. Aunque se han realizado varios estudios sobre la gamificación en el ámbito escolar, todavía hay preguntas sin respuesta. Por ejemplo, es necesario explorar en mayor profundidad cómo los diferentes elementos de gamificación influyen en el rendimiento académico de los estudiantes. Además, es importante comprender si existen diferencias en la efectividad de la gamificación según las características individuales de los estudiantes, como su nivel socioeconómico, género o habilidades académicas.

En conclusión, ya expuestos los diversos objetivos, podemos señalar que este trabajo de fin de grado sobre la gamificación en el ámbito escolar tiene como objetivo principal analizar los efectos de la gamificación en la motivación del alumnado de educación primaria. A través de una metodología rigurosa y la recopilación de datos relevantes, se busca proporcionar evidencia sólida y práctica sobre los beneficios de la gamificación en el ámbito educativo. Con esta investigación, se espera fomentar la adopción de enfoques innovadores en la educación y contribuir a la mejora de la experiencia de aprendizaje de los estudiantes en el ámbito escolar.

### **3. Metodología**

Para investigar los efectos de la gamificación en el ámbito escolar, se ha utilizado un enfoque cuasi-experimental. La principal característica de este enfoque, muy usado en la psicología, es que “no se seleccionan los grupos experimentales de forma aleatoria, sino que se escogen grupos ya formados. Se fundamenta en una metodología descriptiva y en algunos elementos cuantitativos y cualitativos, y se utiliza para estudiar diferentes comportamientos, variables sociales, etc.” (Ruiz 2019). Por tanto, siguiendo esta metodología, en este estudio se han seleccionado dos grupos de estudiantes de dos centros educativos distintos para su análisis: un grupo que participa en un programa de gamificación y otro grupo que sigue una metodología tradicional en el proceso de enseñanza-aprendizaje. En estos dos grupos se recopilan datos para comparar los resultados entre dichos grupos y determinar el impacto de la gamificación y así, a su vez, poder comprobar las diferencias que existen entre los grupos de un mismo nivel de primaria y poder analizar los resultados.

La recopilación de datos se llevará a cabo a través de cuestionarios realizados al alumnado. Estos cuestionarios se basarán en escalas validadas previamente y adaptadas al contexto del estudio para obtener los resultados de cada uno de ellos. Además, también se realizará una observación directa para registrar distintos comportamientos de los alumnos en los diferentes métodos de enseñanza como, por ejemplo, la participación en el aula, la motivación y el grado de compromiso durante las actividades a realizar. Con estos datos podemos llegar a obtener información cualitativa acerca de las dinámicas de las diferentes clases y cómo responden los alumnos ante los diferentes métodos.

Posteriormente, al terminar con la recopilación de los datos, se hará un análisis e interpretación de estos. Se utilizarán técnicas estadísticas descriptivas y comparativas para analizar las diferencias entre los grupos de metodología tradicional y los grupos de gamificación teniendo en cuenta los datos recogidos para hacer una comprensión más profunda de la experiencia de cada uno de los estudiantes.

A través de una metodología descriptiva y la recopilación de datos cuantitativos y cualitativos, se espera obtener resultados que aporten evidencia sobre la efectividad de la gamificación como estrategia educativa en el ámbito escolar. De hecho, los resultados obtenidos de esta investigación podrán darnos información relevante sobre los efectos de la gamificación en el ámbito escolar y su potencial para mejorar la motivación y el rendimiento

académico de los estudiantes en la educación primaria.

Asimismo, con esta investigación se espera contribuir a la generación de conocimiento en este campo y a establecer recomendaciones y pautas para la implementación exitosa de estrategias de gamificación en el aula. Además, se busca el avance de la educación y ofrecer nuevas herramientas pedagógicas para mejorar la experiencia de aprendizaje de los estudiantes en el ámbito escolar.

En este estudio la combinación de datos cuantitativos y cualitativos proporciona una visión general de los efectos de la gamificación en la motivación. El análisis estadístico descriptivo y comparativo se utiliza para examinar las diferencias entre los grupos, mientras que el análisis cualitativo de los cuestionarios y observaciones brinda una comprensión más profunda de la experiencia de los estudiantes en el programa de gamificación.

Por otra parte, la investigación se realizará en un entorno real de dos centros educativos de educación primaria, lo que permitirá obtener resultados aplicables y relevantes para los docentes y profesionales que se dediquen a la educación.

Del mismo modo, los sujetos de estudio fueron alumnos y alumnas de dos centros educativos concertados de la isla de Tenerife pertenecientes al curso de 6º de primaria. En el caso del grupo de 6º de primaria que desarrolla la gamificación en el aula, fueron encuestados y analizados 25 estudiantes, de los cuáles 13 eran mujeres y 12 eran varones, y, en el caso del grupo de control no gamificado que sigue una metodología tradicional, fueron encuestados y analizados 23 alumnos, de los cuales fueron 14 varones y 9 mujeres. Por lo que tenemos un total de 48 alumnos/as encuestados, de los cuales 22 fueron alumnas y 26 fueron alumnos.

Por añadidura, el instrumento usado para recoger la información es un cuestionario con el cual podremos ver la percepción por parte del alumnado del método de enseñanza que llevan a cabo en su centro educativo. Para ver el cuestionario en mayor detalle acudir al anexo I al final de este trabajo.

Del mismo modo, es importante tener en cuenta que la encuesta al alumnado será realizada en una hora señalada, en la hora de tutoría, y en el centro educativo a través del cuestionario impreso para luego realizar el vaciado de los datos.

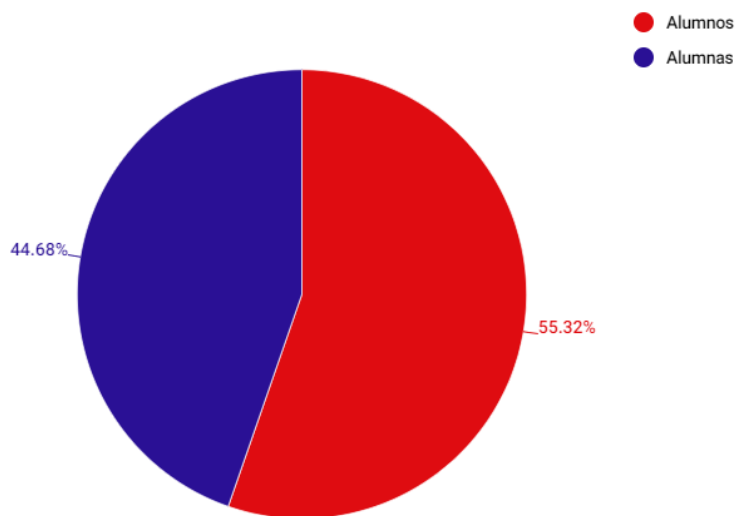
## 4. Análisis de los datos

Se trata de un estudio descriptivo donde se exponen los datos que hemos recopilado durante el proyecto de manera cuantitativa empleando la técnica de encuestación para ello. Tras la realización de la encuesta al alumnado, se han obtenido una serie de resultados que podemos observar en los apartados siguientes.

### 4.1. Resultados

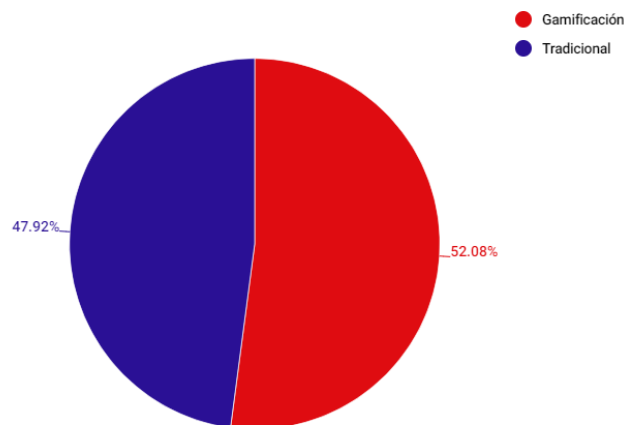
#### 4.1.1. Sexo

En la siguiente gráfica podremos observar el número de niños y de niñas que han realizado la encuesta. En este caso podemos ver que los alumnos representan la mayoría de los encuestados (55,32%) mientras que las alumnas la minoría (44,68%)



### 4.1.2. Grupos de control

En la siguiente gráfica podemos observar el número de estudiantes encuestados de 6° de primaria que aprenden según el sistema de gamificación y el número de estudiantes que realizan la enseñanza tradicional. Además, podemos observar mediante la gráfica que el alumnado encuestado cuya enseñanza se basa en el método de gamificación corresponde al 52,08% del alumnado, mientras que el alumnado encuestado cuya enseñanza se basa en una metodología tradicional corresponde al 47,92% de los encuestados.



A continuación, en el siguiente apartado, llevaremos a cabo el análisis descriptivo de las respuestas que el alumnado del 6° curso ha aportado teniendo en cuenta el valor de cada una de las respuestas y el método de enseñanza en el que se han visto inmersos.

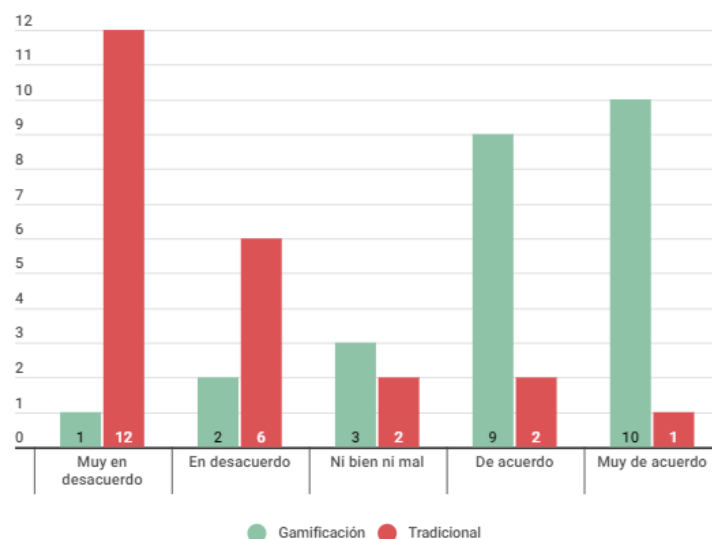
### 4.1.3. Análisis de las cuestiones

Para el análisis de las cuestiones hay que tener en cuenta que los valores planteados para las respuestas del alumnado son los siguientes: muy en desacuerdo (1), desacuerdo (2), ni bien ni mal (3), de acuerdo (4) y muy de acuerdo (5). Por lo que, basándonos en esos parámetros, podemos llevar a cabo una descripción de los datos recopilados a través de cada una de las preguntas planteadas y que serán valorados en el siguiente apartado: la discusión de los resultados.

## 1. ¿Te gusta cómo aprendes actualmente en la escuela?

Mediante la observación de la gráfica observamos los siguientes datos:

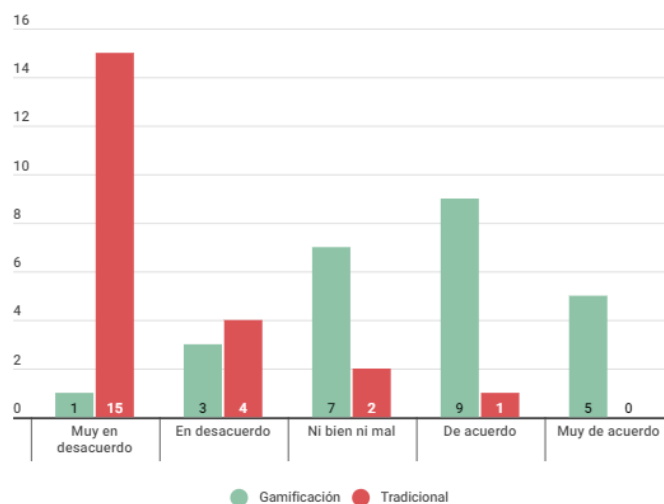
- La gran mayoría está muy de acuerdo de cómo aprenden en la actualidad. Esta mayoría representa un 40% de los encuestados que trabajan mediante gamificación, mientras que el alumnado de enseñanza tradicional representa únicamente el 4,3%.
- El 36% de los encuestados se encuentran de acuerdo con su aprendizaje mediante gamificación, mientras que los que aprenden mediante enseñanza tradicional representan un 8,79% del alumnado.
- El 12% de los encuestados piensan que no está ni bien ni mal su aprendizaje mediante gamificación, mientras que los que aprenden a través de una enseñanza tradicional representan un 8,70% del alumnado.
- El 8% del alumnado encuestado está en desacuerdo con su aprendizaje mediante gamificación, mientras que el alumnado de enseñanza tradicional representa un 26,09%.
- Y, por último, el 2% está muy en desacuerdo de cómo se realiza la enseñanza mediante gamificación, mientras que el alumnado mediante enseñanza tradicional representa un 52,17%.



## 2. ¿Crees que la forma en que aprendes te motiva lo suficiente?

Teniendo en cuenta los datos reunidos, podemos observar en la gráfica lo siguiente:

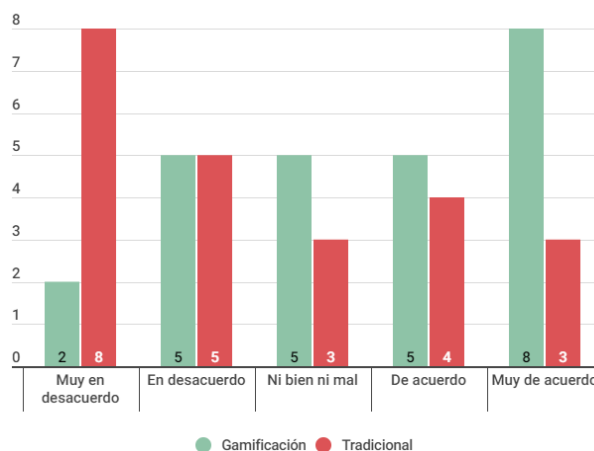
- El 20% de los estudiantes con aprendizaje gamificado está muy de acuerdo con que les motiva su actual forma de aprendizaje, mientras que el alumnado de enseñanza tradicional no representa ningún valor (0%).
- El 36% de los encuestados que aprenden a través de la gamificación está de acuerdo con el hecho de que le motive su forma de aprendizaje, mientras que el alumnado que desarrolla su aprendizaje mediante el aprendizaje tradicional representa únicamente un 4,55%.
- El 28% de los encuestados piensa que ni bien ni mal, que ni les motiva ni que les deja de desmotivar el aprendizaje mediante técnicas de gamificación, mientras que el alumnado que su aprendizaje se basa en el aprendizaje tradicional representa un 9,09%.
- El 12% del alumnado está en desacuerdo con que el aprendizaje mediante la gamificación les motive, mientras que el alumnado que realiza la enseñanza tradicional representa un 18,18%.
- Y, por último, el 4% está muy en desacuerdo que les motive el método de aprendizaje mediante la gamificación, mientras que el alumnado que aprende de manera tradicional representa una cifra significativa del 68%.



### 3. ¿Crees que tus notas reflejan tu verdadero rendimiento académico?

Mediante la observación de la gráfica resultante de los datos obtenidos podemos exponer la siguiente información que desglosamos de la siguiente forma:

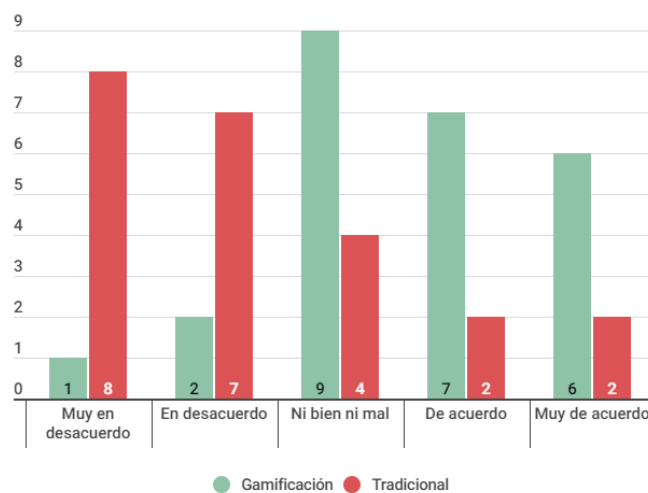
- Un gran porcentaje del alumnado que recibe enseñanza mediante la gamificación está muy de acuerdo de que sus notas reflejan su verdadero rendimiento académico, estos representan un 32% de los encuestados, mientras que los que reciben enseñanza tradicional representan un 13,04%.
- Existe un 20% de los encuestados que aprenden mediante gamificación están de acuerdo de que sus notas representan su potencial de aprendizaje, mientras que el alumnado que reciben enseñanza tradicional son un 17,39%.
- El 20% de los encuestados que aprenden mediante gamificación no están ni de acuerdo ni en desacuerdo de que sus notas reflejan su potencial de aprendizaje, mientras que en los encuestados de enseñanza tradicional reflejan un 13,04%.
- Por otro lado, el 8% del alumnado que recibe enseñanza mediante la gamificación están desacuerdo de que sus notas reflejan su potencial de aprendizaje, mientras que en el grupo de control que sigue una metodología tradicional hay un 21,74% que está en desacuerdo con que sus notas reflejan su rendimiento académico.
- Finalmente, el 8% de los estudiantes que reciben educación mediante la gamificación están muy en desacuerdo de que sus notas reflejen su potencial de aprendizaje, sin embargo, en el alumnado que recibe educación mediante enseñanza tradicional representa un 34,78%.





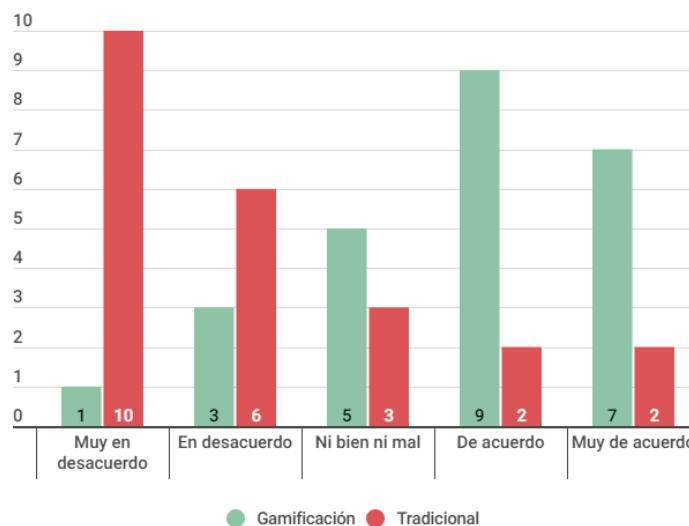
#### 4. ¿Sientes que tienes oportunidades para ser creativo y pensar por ti mismo en la escuela?

- El 24% de los estudiantes con aprendizaje gamificado está muy de acuerdo con que les den oportunidades para ser creativos y pensar por ellos mismos, mientras que el alumnado de enseñanza tradicional representa un 8,70%.
- El 28% de los encuestados que aprenden a través de la gamificación está de acuerdo con que les den oportunidades para ser creativos y pensar por ellos mismo, mientras que el alumnado que desarrolla su aprendizaje mediante el aprendizaje tradicional representa únicamente un 8,70%.
- El 36% de los encuestados que aprenden mediante gamificación no están ni de acuerdo ni en desacuerdo (ni bien ni mal) con que les den oportunidades para ser creativos y pensar por ellos mismo, mientras que en los encuestados de enseñanza tradicional reflejan un 17,39%
- El 8% de los estudiantes están en desacuerdo con que les den oportunidades para ser creativos y pensar por ellos mismos, mientras que el alumnado que realiza la enseñanza tradicional representa un 30,43%.
- Y, por último, el 4% está muy en desacuerdo con que les den oportunidades para ser creativos y pensar por ellos mismos, mientras que el alumnado mediante enseñanza tradicional representa un 34,78%.



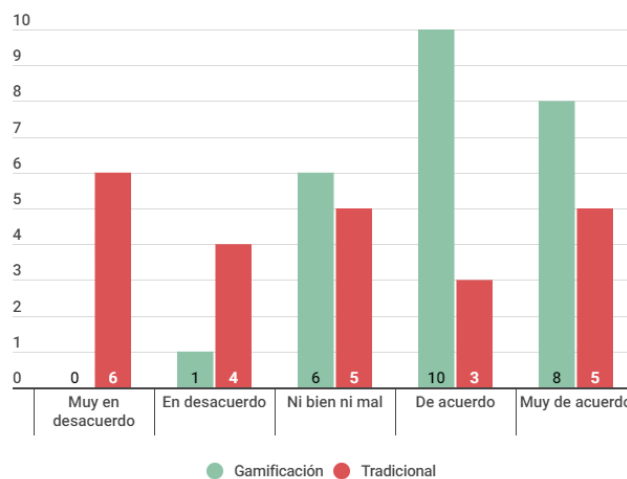
## 5. ¿Crees que te desafían lo suficiente o te motivan para superarte a ti mismo en el colegio?

- La gran mayoría está muy de acuerdo de cómo les motivan y desafían para superarse a sí mismos, representa un 28% de los encuestados que trabajan mediante gamificación, mientras que el alumnado de enseñanza tradicional representa el 8,70%.
- El 36% de los encuestados que aprenden a través de la gamificación está de acuerdo con cómo les motivan y desafían para superarse a sí mismos, mientras que el alumnado que desarrolla su aprendizaje mediante el aprendizaje tradicional representa un 8,7%.
- El 20% de los encuestados piensan que no está ni bien ni mal cómo les motivan y desafían para superarse a sí mismos, mientras los que aprenden mediante enseñanza tradicional representan un 13,04% del alumnado.
- Por otro lado, el 12% del alumnado que recibe enseñanza mediante la gamificación está en desacuerdo de cómo les motivan y desafían para superarse a sí mismos, mientras que en el grupo de control de aprendizaje tradicional representa un 26,09%.
- Finalmente, el 4% de los estudiantes que reciben educación mediante la gamificación están muy en desacuerdo de cómo les motivan y desafían para superarse a sí mismos. Sin embargo, en el alumnado que recibe educación mediante enseñanza tradicional representa un simbólico 43,48%.



**6. ¿Sientes que todos los estudiantes, incluyéndote a ti, tienen la oportunidad de participar en igualdad de condiciones?**

- Un porcentaje significativo del alumnado que recibe enseñanza mediante la gamificación está muy de acuerdo con la premisa de que tienen la oportunidad de participar en igualdad de condiciones, representan un 32% de los encuestados, mientras que los que reciben enseñanza tradicional reciben un 21,74%.
- Existe un 40% de los encuestados que aprenden mediante gamificación están de acuerdo de que tienen la misma oportunidad de participar en igualdad de condiciones, mientras que el alumnado que recibe enseñanza tradicional supone un 13.04%.
- El 24% de los encuestados piensan que no está ni bien ni mal el hecho de que tienen la oportunidad de participar en igualdad de condiciones, mientras que los que aprenden mediante enseñanza tradicional representan un 21,74%.
- El 4% del alumnado está en desacuerdo con que tienen la oportunidad de participar en igualdad de condiciones, mientras que el alumnado que realiza la enseñanza tradicional representa un 17,39% del alumnado.
- Y, por último, el 0% está muy en desacuerdo de tener la oportunidad de participar en igualdad de condiciones, mientras que el alumnado mediante enseñanza tradicional representa un porcentaje del 26,09%.



## 5. Discusión

La importancia de este estudio radica en la necesidad de abordar los desafíos que enfrenta el sistema educativo actual, donde la falta de motivación y el bajo rendimiento académico son preocupaciones para el desarrollo del aprendizaje del alumnado. La gamificación se presenta como una posible solución ya que aprovecha el poder del juego para los niños y la motivación intrínseca para transformar el entorno de aprendizaje del alumnado hacia algo que sea más entretenido y ameno y que así se obtengan mayores resultados con el uso de este método.

Al implementar un programa de gamificación en un grupo de estudiantes de educación primaria, se espera observar mejoras significativas en la motivación de los estudiantes. La incorporación de elementos lúdicos, como los desafíos y las recompensas, puede despertar su interés, estimular su creatividad y fomentar un ambiente de aprendizaje más emocionante y estimulante.

Además de la motivación, se espera que la gamificación tenga un impacto positivo en el rendimiento académico de los estudiantes. Al abordar el aprendizaje desde una perspectiva más divertida e interactiva, la gamificación puede aumentar la retención de conocimientos, mejorar la comprensión de los conceptos y promover el desarrollo de habilidades clave, como el pensamiento crítico y la resolución de problemas.

Para ello, en este trabajo hemos realizado seis preguntas a través de un cuestionario, con una escala de valoración de 1 a 5, al alumnado de 6º de primaria de dos centros educativos diferentes que usan metodologías de enseñanza distintas: un centro trabaja mediante el método tradicional y el otro centro utiliza una metodología basada en la gamificación. Por lo que, a través de sus respuestas en este cuestionario, podemos ver y analizar en este apartado el impacto y las diferencias de ambos métodos en el proceso de enseñanza-aprendizaje del alumnado. Por tanto, teniendo en cuenta los resultados que hemos obtenido al investigar la percepción del alumnado del método de enseñanza que le aplica el profesorado en su centro educativo y que hemos desglosado en el apartado anterior, podemos llegar a sacar varias conclusiones.

En primer lugar, viendo los resultados, podemos resaltar de manera muy clara las diferencias de motivación en el aprendizaje. En el caso del alumnado que desarrolla un aprendizaje de manera tradicional, la gran mayoría de los encuestados sacan conclusiones muy

negativas a la hora de analizar cómo se les enseñan en el aula, lo cual podría estar determinado por el método tradicional de enseñanza que se basa únicamente en unas pautas predeterminadas y siguiendo al pie de la letra el temario que deben enseñar para completar el currículum y basándose en una enseñanza repetitiva que consiste en impartir el temario y evaluar mediante un examen o un trabajo. Por tanto, queda claro que es un método de enseñanza obsoleto puesto que, con todas las distracciones que tienen los niños actualmente, si no le das motivación, la atención disminuye y eso se ve reflejado en los resultados de la encuesta.

Sin embargo, si comparamos los resultados de la enseñanza tradicional con los de la enseñanza a través de la gamificación, es remarcable que los resultados son totalmente opuestos ya que es evidente que queda patente una motivación en el alumnado debido a diversos factores como los retos, los premios al alumnado al conseguir un objetivo y algo que es más importante, que es la evaluación al alumnado sin ellos darse cuenta de que están siendo evaluados. De hecho, a través de la gamificación, se puede evaluar al alumnado, además de por los contenidos que deben aprender, por su cooperación con el resto de compañeros del grupo, por su participación en el aula y por su interés por la actividad. Además, al incentivar con un premio o al desafiar al alumnado con obtener un resultado, captamos su interés y podemos llegar a obtener mejores resultados que con el método tradicional.

En el caso de los niños que aprenden mediante gamificación, las opiniones sobre que las notas reflejan su verdadero potencial son equilibradas y se observa que hay una gran mayoría que piensa que verdaderamente se refleja su potencial ya que creen que con este método de enseñanza se les saca el máximo rendimiento de sí mismos y no, por el contrario, el ser evaluado únicamente a través de un examen. De igual manera, resulta muy curioso que una gran parte del alumnado esté de acuerdo con sus notas porque normalmente todos pensamos que podemos dar más de lo que mostramos.

Sin embargo, con el alumnado de enseñanza tradicional el resultado es mucho más dispar puesto que vemos que la gran mayoría opina que sus notas no reflejan de verdad su rendimiento académico. De hecho, tras la realización de los cuestionarios, y en relación con la observación directa, muchos alumnos y alumnas se han acercado para comentarnos porque consideran que no lo reflejan. Muchos, por no decir todos, comentaron que no les gusta el centro o que les aburre porque siempre hacen lo mismo y eso hace que, al final, el día a día con exámenes y tareas les aburra. En este sentido, debemos señalar que esta opinión es muy común en el alumnado de primaria porque al final con la llegada de las tecnologías los niños necesitan

una mayor motivación o, al menos, necesitan algo que les desafíe o que les motive para hacer algo en concreto.

Y, por último, lo más llamativo es que no todo el alumnado siente que no tiene las mismas oportunidades de participar en clase en la enseñanza tradicional. Si tenemos en cuenta los datos del alumnado que aprende mediante gamificación vemos que la gran mayoría está en igualdad de condiciones en la participación en clase, algo que no se ve reflejado en la enseñanza tradicional.

Teniendo en cuenta lo anterior, es notorio que la mayor o menor participación en el aula es un tema que siempre ha estado presente, y esto viene dado mayormente por su personalidad, por la timidez o por la vergüenza, o, por otro lado, por el hecho de que les aburre o les da pereza participar. No obstante, creemos, tras la observación realizada, que el caso que más se repite es por el tema de la personalidad. El tener que levantar la mano, hablar en alto o ponerse delante de muchas personas es algo que les impone, tienen miedo a ello y, aunque sepan realizar la actividad correspondiente, por miedo no lo hacen. Por ello, consideramos que la mayoría de respuestas en cuanto a que no todos tienen las mismas posibilidades es por esta cuestión. Sin embargo, esto no ocurre en la gamificación ya que se trabaja en grupo y se asignan roles dentro del grupo. De esta manera, la persona más tímida o que tiene algo de miedo al hablar en público puede participar en el grupo de trabajo comentando la tarea y, al hablar dentro del grupo, puede ir soltándose un poco más e ir mejorando poco a poco.

Finalmente, tras el desglose y comentario de los resultados, hay que señalar que todos estos datos y opiniones se han visto reforzados por una observación directa tras la realización del Prácticum II del 4º curso de Maestro de Educación Primaria en un centro cuya enseñanza se basaba en la gamificación y durante el Prácticum de mención en 4º en el que se ha trabajado en un centro educativo de enseñanza tradicional. De esta forma, tras la estancia en ambos centros, y con la observación directa y la realización de los cuestionarios, hemos podido sacar una conclusión final y es que en el centro que realizaba la gamificación hemos podido constatar que el alumnado se encuentra más motivado e interesado por la actividad debido, principalmente, a la resolución de desafíos, la obtención de un premio y por el trabajo colaborativo entre ellos para obtener el resultado esperado. Por otro lado, en el centro educativo en el que la metodología tradicional se basaba prácticamente en una enseñanza monótona donde los niños hacían sus actividades de manera individual, al final del temario debían realizar una prueba y se ceñían básicamente en dar los contenidos para completar el currículum, la

motivación en el aprendizaje es mucho más baja.

Por ello, la enseñanza por gamificación ha demostrado ser una enseñanza más efectiva y motivadora frente a una metodología de enseñanza tradicional ya que mediante los juegos, retos y desafíos podemos lograr un mayor compromiso, una mayor motivación por conseguir una meta, una mayor participación y un mejor aprendizaje por parte del alumnado.

En conclusión, la enseñanza mediante gamificación ha demostrado mejores resultados que los métodos tradicionales al dar un enfoque más interactivo, motivador y personalizado para el aprendizaje. Al aprovechar los elementos lúdicos, la gamificación estimula el compromiso, fomenta habilidades clave y crea un mejor ambiente para un aprendizaje. Además, a medida que la tecnología avanza y se desarrollan nuevas herramientas para la educación, la gamificación se posiciona como una metodología muy valiosa para mejorar la calidad y la efectividad de la enseñanza a la que todos amamos.

## 6. Referencias bibliográficas

Abio, G. (2006): El modelo de “flujo” de Csikszentmihalyi y su importancia en la enseñanza de lenguas extranjeras. *redELE*, (6): 1-12.

Gallego, F.J., Molina, R. & Llorens, F. (2014): Gamificar una propuesta docente. Diseñando experiencias positivas de aprendizaje. *XX Jornadas sobre la Enseñanza Universitaria de la Informática (JENUI)*, Oviedo, 9-11 julio 2014. Recuperado de: <http://rua.ua.es/dspace/handle/10045/39195>

Lavega, P., Planas, A. & Ruiz, P. (2014). Juegos cooperativos e inclusión en Educación Física. *Revista Internacional de Medicina y Ciencias de la Actividad Física y el Deporte*, 14 (53), 37-51.

Marín, I. & Hierro, E. (2013): *Gamificación. El poder del juego en la gestión empresarial y la conexión con los clientes*. Barcelona: Empresa Activa.

Marín, V (2015): La Gamificación educativa. Una alternativa para la enseñanza creativa, *Digital Education Review*, (27): 1-4.

Ortiz, A.M., Jordán, J. & Agreda I M. (2018): Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educação e Pesquisa: Revista da Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo*, 44 (1): 1-17.

Ramírez, J.J. (2018): Estudio del impacto educativo de la gamificación en la formación de estudiantes de la Universidad de Sevilla (España) y la Westfälische Wilhelms-Universität Münster (Alemania). Universidad de Sevilla. Sevilla. Recuperado de [https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/81891/174\\_77851648.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/81891/174_77851648.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Rodríguez, C. A. C. (2018): Gamificación en educación superior: experiencia innovadora para motivar estudiantes y dinamizar contenidos en el aula. *EduTec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, (63), 29-41.

Ruiz, L. (2019): *Investigación cuasi experimental: ¿qué es y cómo está diseñada?* Psicología y mente. Recuperado el 25/06/2023 de <https://psicologiaymente.com/miscelanea/investigacion-cuasi-experimental>



Ryan, R.M & Deci E.L. (2000): La Teoría de la Autodeterminación y la Facilitación de la Motivación Intrínseca, el Desarrollo Social, y el Bienestar. *American Psychological Association*, 55 (1): 68-78

Stover, J. B.; Bruno, F.E.; Uriel, F.E. & Fernández Liporace, M. (2017): Teoría de la Autodeterminación: una revisión teórica. *Perspectivas en Psicología: Revista de Psicología y Ciencias Afines*, 14 (2): 105-115.

**7. Anexo I. Cuestionario.**

**Cuestionario para el alumnado**

- 1. Muy en desacuerdo**
- 2. Desacuerdo**
- 3. Ni bien ni mal**
- 4. De acuerdo**
- 5. Muy de acuerdo**

1. ¿Te gusta cómo aprendes actualmente en la escuela?

1             2             3             4             5

2. ¿Crees que la forma en que aprendes te motiva lo suficiente?

1             2             3             4             5

3. ¿Crees que tus notas reflejan tu verdadero rendimiento académico?

1             2             3             4             5

4. ¿Sientes que tienes oportunidades para ser creativo y pensar de manera crítica en la escuela?

1             2             3             4             5

5. ¿Crees que te desafían lo suficiente para establecer metas personales y superar obstáculos?

1             2             3             4             5

6. ¿Sientes que todos los estudiantes, incluyéndote a ti, tienen la oportunidad de participar en igualdad de condiciones?

1             2             3             4