

TRABAJO DE FIN DE GRADO  
GRADO EN MAESTRO/A EN EDUCACIÓN PRIMARIA

---

**IMPACTO DE UNA PROPUESTA DE INNOVACIÓN GAMIFICADA EN  
EFL EN LA MOTIVACIÓN Y DESARROLLO DE COMPETENCIAS  
CLAVE EN EDUCACIÓN PRIMARIA**

---

**MODALIDAD 2**

Autor/a: Galit Choque Camperos

mail: [alu0101399263@ull.edu.es](mailto:alu0101399263@ull.edu.es)

Tutor: Sergio David Francisco Déniz

mail: [sfrancis@ull.edu.es](mailto:sfrancis@ull.edu.es)

Curso académico: 2023/24

Convocatoria: Junio

## **Impacto de una propuesta de innovación gamificada en EFL en la motivación y desarrollo de competencias clave en Educación Primaria**

### RESUMEN

En este estudio, se pretende elaborar una exhaustiva búsqueda de información acerca de la gamificación, con el objetivo de poder verificar si una propuesta de innovación gamificada contribuye a la mejora o aumento de la motivación y del desarrollo de las competencias clave en estudiantes de Educación Primaria de lengua extranjera. Así mismo, se expondrán los resultados adquiridos, tras la realización de una encuesta acerca del tópico a un grupo de alumnos/as de quinto de Educación Primaria, seguido de una entrevista realizada a una docente del área de Lengua Extranjera (Inglés), ambas muestras de estudio realizadas en el mismo centro educativo de la isla de Tenerife. Finalmente, el estudio concluirá con un análisis de los resultados obtenidos y una valoración que definirá si la hipótesis planteada en un principio refuta los pensamientos iniciales o si por el contrario, no cumplió con las expectativas previas.

*Palabras clave: Gamificación, Competencias Clave, Motivación, Aprendizaje.*

## **Impact of a gamified innovation proposal in EFL on the motivation and development of key competences in Primary Education**

### ABSTRACT

In this study, the aim is to carry out an exhaustive search for information about gamification, with the aim of verifying whether a gamified innovation proposal contributes to the improvement or increase of motivation and the development of key competences in Primary Education students of a foreign language (English). Likewise, the results obtained will be presented after carrying out a survey on the topic to a group of fifth grade Primary Education students, followed by an interview with a teacher in the Foreign Language (English) area, both samples. of study carried out in the same educational center on the island of Tenerife. Finally, the study will conclude with an analysis of the results obtained and an assessment that will define whether the hypothesis initially proposed refutes the initial thoughts or if, on the contrary, it did not meet previous expectations.

*Keywords: Gamification, Key Competences, Motivation, Learning.*

## ÍNDICE

|  |    |
|--|----|
| 1. Introducción.....   | 1  |
| 1.1. Contextualización del state of the art.....                           | 1  |
| 1.2. Hipótesis del estudio y objetivos del presente trabajo.....           | 2  |
| 1.3. Estructura del TFG.....   | 2  |
| 2. La Gamificación como propuesta metodológica.....                        | 2  |
| 2.1 Elementos que componen la gamificación.....                            | 4  |
| 2.2 La compatibilidad de la Gamificación y situaciones de aprendizaje..... | 8  |
| 3. Tipos de diversión/motivación empleados en la gamificación.....         | 9  |
| 3.1 Diversión.....   | 9  |
| 3.2 Motivación.....  | 10 |
| 4. Propuesta de innovación.....  | 12 |
| 4.1 Contexto y Muestra del estudio.....                                    | 12 |
| 4.2 Método e instrumento de investigación.....                             | 12 |
| 5. Resultados y Discusión.....   | 14 |
| 6. Conclusiones.....   | 20 |
| 6.1. Conclusiones generales del presente estudio.....                      | 20 |
| 6.2. Principales propuestas de mejora.....                                 | 21 |
| 6.3. Futuras líneas de investigación.....                                  | 21 |
| BIBLIOGRAFÍA.....  | 23 |
| Anexos.....  | 27 |
| Anexo I. Encuesta.....   | 27 |
| Anexo II. Transcripción Entrevista.....                                    | 30 |

## ÍNDICE DE FIGURAS

|   |    |
|---|----|
| Figura 1. Background del aprendiz.....                        | 15 |
| Figura 2. Background del aprendiz.....                        | 15 |
| Figura 3. Background del aprendiz.....                        | 16 |
| Figura 4. Uso y conocimiento de juegos en el aprendizaje..... | 17 |
| Figura 5. Uso y conocimiento de juegos en el aprendizaje..... | 18 |
| Figura 6. Uso y conocimiento de juegos en el aprendizaje..... | 18 |
| Figura 7. Uso de gamificación en EFL.....                     | 19 |
| Figura 8. Uso de gamificación en EFL.....                     | 20 |

## **1. Introducción**

### **1.1. Contextualización del *state of the art***

La etapa de educación primaria supone un periodo de gran importancia en la vida de todo estudiante, si bien es un tramo en el que se adquieren los primeros conocimientos bien consolidados, también supone una fase de grandes aprendizajes tanto a nivel personal como académico. Es aquí donde el papel del docente adquiere cierta relevancia, pues muchas veces no se es consciente del valor trascendental que supone fomentar la motivación e incentivar el desarrollo de competencias clave en el alumnado día tras día, a través de buenos métodos de enseñanza.

Así mismo, mi interés por la gamificación como método de aprendizaje nace tras mi larga vivencia como alumna de este sistema educativo, en el cual he podido contemplar la creciente influencia y avance de las nuevas tecnologías en el mismo, dos conceptos que aunque muchos no lo crean, van ligados de la mano.

Es por ello que se da inicio a este trabajo de investigación, en el que se pretende analizar qué factores o características propias de la gamificación son los que podrían provocar un aumento en la motivación del alumnado, así como una mejora del aprendizaje de la lengua extranjera; siendo la motivación, un elemento a comprender, muy significativo en esta metodología, sobre todo para alcanzar el éxito en la construcción de un sistema gamificado (Zichermann y Cunningham, 2011).

Sin embargo, todos estos intentos de querer mejorar la enseñanza, surgen de la necesidad de poder ayudar al alumnado a afrontar grandes desafíos particulares, especialmente de cara al dominio del inglés. Es decir, en un mundo de constantes avances y globalización progresiva, el control de una segunda lengua extranjera, como es este caso, se ha transformado en un requisito esencial a cumplimentar, siendo la etapa de educación primaria el inicio de una correcta enseñanza base del mismo.

Por otra parte, la investigación anticipada acerca de esta propuesta de metodología educativa, muestra grandes beneficios y evidencias posiblemente satisfactorias con respecto al

aumento de la motivación y participación del alumnado, así como una mejora de su rendimiento académico. No obstante, aún quedan ciertas dudas e incertidumbres acerca de cómo podría la gamificación implementarse eficazmente, cumpliendo con los estándares y producir buenos resultados en el alumnado.

### **1.2. Hipótesis del estudio y objetivos del presente trabajo**

Este trabajo aspira a dar respuesta a todas esas dudas y desconocimiento planteados, investigando acerca de si una propuesta de innovación gamificada podría favorecer a la mejora y aumento de la motivación, así como del desarrollo de las competencias clave, en estudiantes de la etapa de educación primaria de lengua extranjera.

Al ejecutarlo, no solo se pretende favorecer el entendimiento teórico de esta reciente metodología; que para muchos docentes sigue resultando desconocida y percibida como una tarea no tan fácil de abarcar, dado el desconocimiento de su didáctica y enfoque, sino que, por consiguiente, este trabajo busca poder brindar información, conocimiento de carácter práctico y utilidad, acerca del tópico de la gamificación, al igual que lograr optimizar los métodos de aprendizaje en el aula.

### **1.3. Estructura del TFG**

Este trabajo sigue una sistematización alrededor de diversos puntos elementales. En primer lugar, se plantea un punto introductorio acerca de la gamificación como metodología, sucedido por un estudio de los distintos tipos de diversión y motivación utilizados en este planteamiento. Seguidamente, se exhibe una propuesta de innovación, que incluye una muestra de estudio real, y entrevista elaborada a un profesor de educación primaria, ambas llevadas a cabo en un centro escolar de la isla. Finalizando con una discusión de los resultados en base al estudio realizado donde se exponen las conclusiones definitivas del trabajo, propuestas de mejora e incluso futuras líneas de investigación.

## **2. La Gamificación como propuesta metodológica**

En la era digital en la que vivimos actualmente, la gamificación ha surgido como metodología, que consiste en incorporar aquellas características o dinámicas propias de los juegos, fuera del ámbito lúdico, con el fin de incentivar e implicar a los estudiantes en el

proceso de pensamiento y mecánica de juego (Zichermann y Cunningham, 2011; Werbach y Hunter, 2012).

Así mismo, lo que verdaderamente busca la gamificación, es hacer del aprendizaje un proceso más llamativo y entretenido, pero que al mismo tiempo suscite una mayor implicación y motivación por parte del alumnado (Reyes et al., 2021).

Entre otras definiciones, Fernando (2017) expone que la gamificación “supone el diseño de tareas y actividades usando los principios de jugabilidad” (p. 1). Este enfoque, al igual que los anteriores, pretende agrupar todos aquellos elementos representativos de los juegos en escenarios no lúdicos, con el propósito de motivar y comprender a los participantes, recurriendo a un mayor aprovechamiento de las mecánicas como la competencia, el feedback inmediato y la narrativa, logrando de esta manera, el poder alcanzar objetivos específicos y provocando una mejora de esta experiencia.

Un buen uso de esta metodología también requiere de un buen enfoque, Fernando (2017) resalta nuevamente “experiencias de alumnos/as que invierten por iniciativa propia un montón de tiempo y esfuerzo en avanzar por escenarios virtuales recolectando puntos, niveles, medallas, ...” (p.1).

Sin embargo, si todo ese esfuerzo implementado en un simple juego de niños, fuese adaptado a los contenidos curriculares y académicos que se trabajan, mezclado con aquellos gustos o preferencias personales y sociales que hacen de esos juegos más atractivos a sus intereses, se estaría cumpliendo con el razonamiento que nos explica Borrás (2015), “el juego se encuentra dentro de un círculo separado del mundo real, el objetivo de la gamificación es intentar meter al sujeto dentro de ese círculo, involucrándole” (p.4).

Es a partir de este punto, donde Fernando (2017) vuelve a explicar “se trata de aprovechar la predisposición psicológica hacia el juego para mejorar la motivación hacia aprendizajes en principio poco atractivos.” (p.1). Con esto, hace hincapié en mostrar mayor relevancia en aquellos aspectos que provoquen cierta atracción sobre el alumnado dentro del juego, ejemplo de ello, es la posibilidad de poder vivenciar acciones imposibles en su día a día, en la vida real, pero posibles dentro del juego, avivando así su curiosidad y motivación en gran medida. (Fernando, 2017).

## 2.1 Elementos que componen la gamificación

Entre los diversos elementos que nos ayudan a alcanzar ese grado de gamificación, los juegos generan una gran influencia sobre los más jóvenes, dado que logran provocar cierta adicción y deleite. Sin embargo, no es sino a través de factores como, la creación y diseño de avatares, recolección de puntos, superación de niveles o desafíos, adquisición de medallas o insignias, seguimiento de reglas, formación de rankings, etc; que se consigue estimular el aprendizaje de una manera diferente (Borrás, 2015).

El hecho de tener un incentivo que fomente la realización de tareas, genera mucho más interés en el alumnado. Lo mismo sucede a la hora de estudiar, es decir, uno de los métodos de estudio más implementados es a través de incentivos, aquel en el que nos proponemos ciertos retos o compromisos, de tal modo que si los cumplimos obtendremos un beneficio, ya sea de tiempo libre o de descanso, o incluso una actividad especial, creando de esta manera, un hábito de estudio o ámbito de aprendizaje mucho más estimulante.

En base a estas consideraciones, encontramos uno de los enfoques más empleados a la hora de elaborar una situación de aprendizaje gamificada, más concretamente, MDA (*Mechanics, Dynamics, Aesthetics*). Este enfoque formal, busca comprender los juegos, desde el punto de vista del creador o diseñador y no tanto desde la perspectiva del jugador (Mula, 2022).

Así mismo, según la explicación de Mula (2022) cuando se elabora un juego, en un primer lugar se definen las mecánicas (o reglas del juego) que se encargarán de orientar la experiencia del jugador, sin embargo, una vez se genera una interacción entre el jugador y las mecánicas, se dará lugar a las dinámicas del juego. Dichas dinámicas provocan sensaciones y emociones específicas en el jugador, por tanto, se desarrolla aquí la parte estética del mismo. Se podría decir que el desarrollo de un juego va desde dentro hacia afuera, siendo para el creador, las mecánicas el centro o el núcleo del proceso, mientras que para el jugador es completamente de manera inversa, pues primero se viven las emociones y sensaciones estéticas provocadas por el juego. En definitiva, el creador se enfoca en la parte mecánica y el jugador se halla más próximo a las impresiones estéticas y emocionales del juego.

Según lo establecido en estas definiciones, encontramos una taxonomía propuesta por Hunicke et al. (2004) y completada por Marco (2016), que engloba diferentes factores o

elementos que deben integrar todas aquellas dinámicas gamificadas y que también se repiten en algunos trabajos como es el caso de Déniz y Pérez (2023):

- Sensación - (Juego como sensación de placer): El jugador experimenta los efectos audiovisuales.
- Fantasía - (Juego como fantasía): Creación de un escenario imaginario para la creación de un contexto.
- Narrativa - (Juego como drama): Creación de una trama que motive al jugador a seguir participando.
- Desafío - (Juego como carrera de obstáculos): Supone un reto lleno de obstáculos, que requiere dominar habilidades específicas, potenciando así la posibilidad de que se vuelva a jugar.
- Socialización - (Juego como marco social): Una comunidad en el que el jugador pueda participar activamente y relacionarse con el resto del equipo.
- Descubrimiento - (Juego como territorio inexplorado): gran importancia a que exploren el mundo del juego.
- Expresión - (Juego como autodescubrimiento): Creatividad propia para realizar elaboraciones.
- Entretenimiento - (Juego como pasatiempo): Conexión con el juego en su totalidad, a pesar de las restricciones.

En contraste, cabe destacar el papel decisivo que desempeñan otros de los componentes del aprendizaje gamificado, más concretamente, los puntos, logros y recompensas, dado que proporcionan a los jugadores o participantes una forma tangible de medir su progreso, evaluar el éxito y recibir un feedback de manera instantánea sobre sus actividades, motivándolos a seguir comprometidos con el juego e incentivando el aprendizaje.

No obstante, a día de hoy, estos componentes tan característicos no se consideran de nuevo conocimiento, debido a que también se han implementado con anterioridad dentro de la conocida *gamificación empresarial*. Este tipo de gamificación, recoge gran peso actualmente, sobre todo con las nuevas tecnologías, por ejemplo, muchos de los negocios de venta de ropa o productos online en general, juegan con el engagement del consumidor a través de la

implementación de la gamificación como método para incrementar su popularidad y ventas, así como garantizar la lealtad y el compromiso entre los usuarios o clientes, a través de algunos principios básicos, mecánicas de juego y compras (insignias, niveles, desafíos y recompensas) (Zichermann y Cunningham, 2011).

Sin embargo, lo que todos tienen en común es su manera de mantener ese engagement o lo que viene siendo lo mismo, atracción. Es decir, no solo basta con conocer los gustos y preferencias de los jugadores, alumnado o clientes; (según el contexto), sino que debemos engancharlos con un incentivo que les provoque el deseo de seguir jugando a cambio de algo, ya sean puntos, logros, recompensas, insignias, etc.

Por consiguiente, centrándonos nuevamente en la gamificación como metodología de aprendizaje dentro del aula, existen:

- Gamificación basada en puntos: Zichermann (2011) comenta en uno de sus trabajos que los puntos son uno de los recursos más utilizados, dado que desempeñan un papel decisivo en la gamificación y proporcionan a los jugadores o participantes una forma tangible de medir su progreso, tan solo por elaborar acciones o tareas concretas dentro de un ámbito gamificado. Una gran diferencia, con respecto al resto, es que los puntos son acumulables e incluso se pueden usar como vía para desbloquear otro contenido adicional, aumentando de esta manera el status o popularidad del jugador dentro del juego.
- Gamificación basada en logros: Casaus et al., (2020) se basa en la determinación de metas específicas (individuales o grupales) , que los jugadores deben lograr dentro de un sistema.
- Gamificación basada en recompensas: proporciona incentivos a los jugadores como consecuencia de su participación. Según clasifica Borrás (2015):

Existen diferentes categorías de recompensas:

- Tangibles / intangibles (badges)
- Esperadas / inesperadas o sorpresa
- Contingentes (relacionadas con tareas)

Y en función de cuando se dan:

- Continuas en el tiempo.
- Ratio fijo “n”, cada cierto tiempo fijado.
- Intervalo de tiempo fijado.
- Variable (estas son más favorables pues tienden a ser sorpresas y el jugador no se las espera, sin embargo las fijas tienden a crear cierta costumbre y hacen que sean menos interesantes).
- Gamificación basada en insignias o Badges: se trata de una representación visual que muestra un logro específico dentro del sistema gamificado. Además, actúan como un símbolo de estatus social, que da importancia a aquellos hechos o pruebas que van logrando completar los jugadores, destacando así sus habilidades particulares (Borrás, 2015).

A modo de conclusión y en base a todo lo expuesto con anterioridad, en uno de los estudios creados por Ripoll y Pujolà (2024), y completado por Marczewski (2014), define dos líneas básicas de gamificación, en función de los elementos que se utilicen. De tal forma que nos encontramos con la *thin layer gamification* (gamificación de capa fina) y la *deep gamification* (gamificación profunda).

La primera mencionada, hace referencia a la inmersión en un planteamiento gamificado que ofrezca entretenimiento y diversión a través de elementos propios de esta metodología, como los incentivos, premios, recompensas, etc; tras realizar simples acciones. Promoviendo de esta manera un registro de méritos, a través de los cuales obtienen recompensas a corto plazo y a su vez establecen objetivos a largo plazo.

La segunda en cambio, busca involucrar al estudiante o jugador, recurriendo directamente a la motivación intrínseca, por medio de un sentimiento épico y de narrativa, que los envuelve más en profundidad dentro del juego como método de aprendizaje.

## 2.2 La compatibilidad de la Gamificación y situaciones de aprendizaje

La incorporación de la gamificación en contextos formativos y de educación primaria, se ha manifestado como una estrategia novedosa con el principal objetivo de incrementar la motivación y conducir a un mayor compromiso del alumnado. Aunque, la puesta en práctica de esta metodología genera ciertas dudas con respecto a la compatibilidad de las situaciones de aprendizaje, es esencial saber cómo introducirla, de tal modo que si se aplica de manera correcta, podría llegar incluso a potenciar significativamente el aprendizaje.

A pesar de ello, para que la gamificación sea eficaz y adecuada, es importante que esté en sincronización con los objetivos y competencias educativas clave correspondientes, propuestos por el Ministerio de Educación y Formación Profesional (2022), y según el cual se debe llevar a cabo “el desarrollo de una metodología didáctica que reconozca al alumnado como agente de su propio aprendizaje” (párr. 1). Esto último es de gran importancia, pues lo que se busca es crear un ser humano independiente que sea capaz de resolver problemas ya sea de manera individual o colectiva, que adquiera dotes de responsabilidad y reflexión de sus actos, al igual que de sus opiniones y pensamientos, y que desarrolle una característica más creativa, etc.

Es en base a todos estos aspectos, que se considera a la situación de aprendizaje como una herramienta funcional que recoge toda esta información. De tal modo, que si la metodología de gamificación cumple con dichos puntos, está correctamente contextualizada y cada uno de los componentes, y subcomponentes, está bien estructurado y organizado, asegurando su congruencia, así como su cohesión entre ellos, con la finalidad de lograr su éxito (Arufe Giráldez *et al.*, 2022), no debería de ser un inconveniente para su efectividad dentro del proceso educativo.

No obstante, en un estudio reciente, Ripoll y Pujolà (2024) concluyeron que “la planificación de experiencias educativas gamificadas no dista de la planificación de cualquier experiencia educativa que se quiera llevar a cabo en el aula. Evidentemente, algunos elementos que se tienen en cuenta son distintos que en otras metodologías educativas, pero la esencia del proceso es la misma” (p. 89).

Este hecho, lo podemos ver reflejado en uno de los trabajos realizados por Francisco Déniz y García Pérez (2023), en el cual realizaron un estudio en base a la implementación de una situación de aprendizaje gamificada, siguiendo el modelo MDA (Mechanics, Dynamics,

Aesthetics), en EFL en un curso de sexto de educación primaria. En dicho estudio, se cumplió con los objetivos de aprendizaje que se habían impuesto, realizando incluso una encuesta de satisfacción final que refutó dichos resultados, demostrando así que la implementación de la gamificación en contextos educativos no solo es factible, sino compatible con las situaciones de aprendizaje, pudiendo incluso llegar a conseguir cumplimentar los objetivos de aprendizaje propuestos en un principio.

### **3. Tipos de diversión/motivación empleados en la gamificación**

#### **3.1 Diversión**

La diversión es una de las claves principales para la gamificación, si bien no solo basta con hacer del aprendizaje un juego lleno de retos y premios, es importante conocer si esa metodología que se está implementando, realmente está cumpliendo con los propósitos educativos esperados. Por ello, es esencial evaluar la repercusión que tiene en el alumnado, así como en su motivación y resultados académicos, empleando la diversión y la motivación como recursos que nos ayuden a inspeccionar si estamos influyendo positivamente en el desarrollo académico e integral de nuestros estudiantes.

La investigación realizada por Lazzaro (2004) acerca de la diversión en los juegos, resalta un enfoque muy atrayente sobre este tema, a lo cual el autor lo etiqueta como *4 Keys 2 fun*. El autor trata de explorar las fases o tipos de diversión que experimentan los jugadores, además de aquellos aspectos que se puedan mejorar dentro del diseño de juegos.

Por ende, existen cuatro tipos de diversión según Lazzaro (2004):

- *Hard Fun*: asociada a retos. Basada en el placer de superar el reto.
- *Easy Fun*: asociado a un disfrute ocasional y se centra en la novedad.
- *Serious Fun*: diversión percibida cuando el jugador prueba nuevas experiencias
- *People Fun*: (Factor de la gente), percepción de diversión asociada a la interacción entre otros jugadores.

### **3.2 Motivación**

Otro aspecto a tener en cuenta es la motivación. Esta se entiende como la fuerza interna, que nace del interior de cada uno, que impulsa a las personas a actuar y a perseguir sus objetivos; es el impulso que provoca en la persona una reacción de acción y perseverancia, que consigue la culminación de todas aquellas metas que se propongan (García-Romeral, 2013).

No obstante, Pérez (2022) sostiene que existe una interminable controversia acerca de si la motivación para aprender se origina de manera intrínseca o extrínseca en el alumnado. Ante esta duda, el autor señala que la solución es clara, dado que en el ámbito escolar, se desempeña un rol muy importante a cumplir, en el que por medio de la motivación extrínseca, se provoca motivación intrínseca. Esto es esencial que se cumpla, puesto que de otro modo, los estudiantes que ya traen consigo mismos la motivación intrínseca de casa podrían incluso llegar a perderla. Una de las formas para conseguir mantener dicha motivación, recae en ciertas acciones o relaciones de contraste como premio-castigo, aprobado-suspenso, felicitación-riña. Nuevamente, aquí también podríamos incluir algunos de los elementos de gamificación como logros, recompensas, puntos, insignias, etc. Todos estos elementos más motivacionales convierten el aprendizaje en una especie de juego, que busca mantener o incrementar la motivación en el alumnado y alimentar el entusiasmo por querer aprender.

Así mismo, según el nivel de motivación que posea el/la estudiante, sabremos si la metodología de aprendizaje que estamos implementando es significativa o no. Algunos de los indicadores principales para percibir dicha magnitud, de aumento o disminución de la motivación, son el grado de autonomía que controla el alumnado, el compromiso, y el grado de contribución y socialización (Ryan & Deci, 2000).

De igual forma, existen dos fundamentales tipos de motivación:

- **Motivación Intrínseca**

La motivación intrínseca está libre de cualquier estímulo externo, y se manifiesta de manera natural cuando realizamos algo que nos provoca cierto grado de emoción o deleite, sin esperar nada a cambio, o en este contexto sin esperar recibir una recompensa externa, experimentando el disfrute en la propia acción y encontrar la diversión en lo que se hace (Ryan & Deci, 2000).

- **Motivación Extrínseca**

La motivación extrínseca, sin embargo, engloba todas aquellas tareas que se realizan con el propósito de poder obtener una recompensa externa, ya sea positiva o negativa.

Es decir, surge del exterior de la persona. Si bien uno de los ejemplos más habituales es el económico, como la búsqueda de un aumento de sueldo, en este caso, haciendo referencia al aprendizaje, el comportamiento provocado por la motivación extrínseca persigue la validación personal por parte de alguien externo (Santander Open Academy, 2023).

Más allá de la existencia de dos tipos de motivaciones, existe una teoría, más conocida como la *Teoría del Flow*. De acuerdo con Borrás (2015), se trata de un modelo de comportamiento inspirado por Mihaly Csikszentmihalyi, y a su vez, ligada a los juegos y por tanto a la gamificación. En pocas palabras, se podría definir como un estado mental de completa y total absorción en una actividad, dándose las condiciones de total comodidad, de que haya un balance entre las aptitudes y retos detectados, que los propósitos estén bien esclarecidos y que exista un feedback inmediato.

Es ese mismo estado de absorción y pérdida de la noción del tiempo, lo que se busca con la *Teoría del Flow*, es mantener tan enganchado al alumnado, o en este caso a los jugadores, que se olviden de que están estudiando o aprendiendo, hasta tal punto de convertir el aprendizaje en un pasatiempo que no suponga un deber obligatorio a cumplir.

Tal y como señalan, Francisco Déniz y García Pérez (2023), todo ello se puede conseguir, definiendo los objetivos, generando un feedback constante, creando un entorno gamificado, fomentando la diversión, incentivando el liderazgo, promoviendo oportunidades para explorar y disfrutar en comunidad, estableciendo consecuencias significativas en la toma de decisiones, etc. (p. 4).

En definitiva, la Teoría del Flow, no solo pretende fomentar el desempeño académico, sino también elaborar una mentalidad o punto de vista más optimista de cara al proceso de aprendizaje, transformándolo en un método totalmente constructivo y trascendente, a la par que educativo, para todos los/as estudiantes.

## **4. Propuesta de innovación**

### **4.1 Contexto y Muestra del estudio**

Esta investigación se ha llevado a cabo en un colegio público de la isla de Tenerife, más concretamente en el municipio de San Cristóbal de La Laguna, y es conocido como C.E.I.P San Luis Gonzaga. En este centro educativo se imparte desde Educación Infantil hasta Educación Primaria y cuenta con un total de 18 docentes, aparte de contar con una orientadora, logopeda, técnica de servicios a la comunidad, Auxiliar Técnico educativo de Educación Infantil, y el resto de auxiliares administrativos.

Por otra parte, el centro cuenta con un total de 174 alumnos/as, 44 en la etapa de Educación Infantil y 130 en la etapa de Educación Primaria. En la actualidad es un centro de tipología D, tiene 11 unidades (3 de E. Infantil y 7 de E. Primaria), las cuales se organizan en un grupo clase para cada nivel, exceptuando el 4º nivel de Educación Primaria que cuenta con dos grupos del mismo nivel educativo. Este estudio en concreto, se realizó con el objetivo de elaborar una recogida de datos, a través de una encuesta a una clase de 5º de Primaria, donde participaron un total de 23 alumnos/as (7 niñas y 16 niños), seis de ellos son de nueva incorporación al centro. Partimos de un grupo que debe adquirir hábitos de escucha, de trabajo y disciplina; son muy habladores, les cuesta escuchar y mantener la atención. La mayoría del alumnado presenta un ritmo de trabajo lento, con falta de esfuerzo y problemas de atención.

En lo que concierne a la entrevista, esta ha sido realizada a una profesora especializada en el área de Lengua Extranjera (Inglés). Dicha profesora no solo es maestra de esta asignatura, sino que, además es tutora de un curso de 4º de Primaria, por tanto su trayectoria y gran experiencia durante varios años de enseñanza, la convirtió en una de las candidatas más relevantes a la hora de escoger a un docente para realizarle la entrevista.

### **4.2 Método e instrumento de investigación**

Cuando se realiza un trabajo de investigación es importante escoger qué métodos o instrumentos vamos a utilizar para elaborar una recopilación de datos e información, que nos servirá de gran utilidad para refutar nuestras palabras o respaldar nuestras afirmaciones. En el caso de los métodos mixtos de investigación, se trata de una serie de herramientas

especialmente útiles, sobre todo cuando se busca interpretar fenómenos complejos desde diversas perspectivas con mayor precisión, así como recopilar datos que puedan complementarse entre sí, y que sin embargo no te podrían ofrecer cada uno de estos métodos por separado (Ortega, 2023).

Entre otros aspectos que reflejan la suma importancia de los métodos mixtos de investigación, cabe destacar la validación cruzada, pues el emplear diversos métodos, permite que se comprueben los resultados obtenidos, provocando un mayor aumento en nuestra credibilidad y fiabilidad de la investigación.

Así mismo, la posibilidad de conseguir un mayor alcance de personas a investigar, provoca que se puedan abarcar una variedad amplia de cuestiones de investigación al contar con distintos puntos de vista, enfoques u opiniones en base a un tema, consiguiendo así explorar nuevamente tanto los aspectos cualitativos como cuantitativos.

Dadas estas razones, en este caso, se ha optado por una elección de métodos mixtos de investigación, más concretamente una encuesta ([Anexo I](#)) y una entrevista ([Anexo II](#)), siendo el eje de nuestro trabajo el impacto de una propuesta de innovación gamificada en la motivación del alumnado correspondiente a la etapa de Educación Primaria. De tal forma que, la recopilación, análisis e integración de la investigación ha sido nuevamente, tanto de información cuantitativa como cualitativa, con el objetivo de poder obtener un entendimiento más exhaustivo sobre cómo esta metodología afecta en la motivación del alumnado.

La encuesta en cuestión, fue elaborada mediante *Google Forms*, y se pasó al alumnado de 5º de Primaria, donde estuvo supervisada por la profesora titular del centro y la investigadora participante en dicha investigación. Esta encuesta contaba con un apartado de recogida de información previa, o biodata, cuyos aspectos a completar eran el *nickname* o apodo, de tal forma que se cumpliera con la condición de que la encuesta fuese totalmente anónima; seguido esto, contamos con la edad, curso, y género, este último con 3 opciones a elegir; masculino, femenino y no binario. Además, la encuesta contaba con una serie de 16 ítems categorizados en puntos concretos; background del aprendiz, uso y conocimiento de juegos de aprendizaje, uso de gamificación en EFL y expectativas del uso de juegos en el aprendizaje futuro. En lo referente al análisis de resultados, nos basaremos considerablemente en la media de las variables con respecto a cuestiones de escala Likert 4, dado que ninguna de las otras variables han sido de respuesta abierta.

Por otra parte, la entrevista contaba con una gran variedad de preguntas, concretamente una cantidad de 10 cuestiones totalmente abiertas, dando pie a analizar las respuestas del docente, libre de limitaciones. El enfoque de las preguntas estaba dirigido en conocer qué conocimientos tiene un docente acerca de la gamificación, si hace uso de esta metodología o si ha tenido experiencias con la misma, desafíos que se pueden encontrar, opiniones sobre la teoría inicial, es decir, si la motivación influye en el rendimiento y aprendizaje del alumnado, etc.

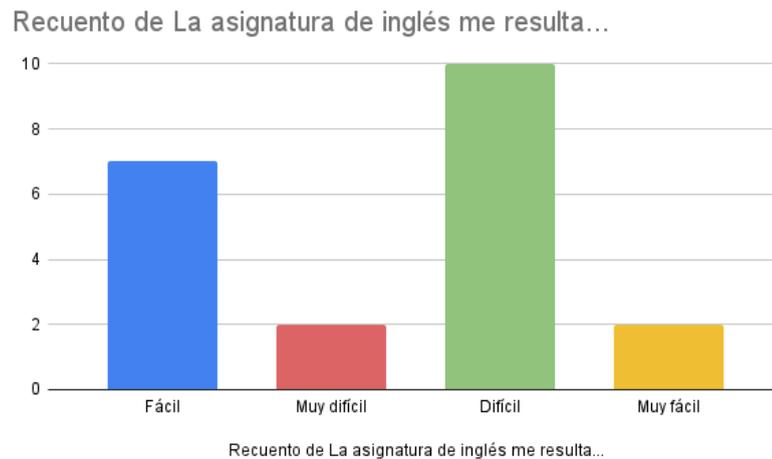
## **5. Resultados y Discusión**

Dando comienzo al análisis de los resultados obtenidos tras la realización de la encuesta al alumnado y la entrevista a una docente, reiterando la elección de agrupar los diferentes ítems propios de la encuesta en cuatro puntos concretos, background del aprendiz, uso y conocimiento de juegos de aprendizaje, uso de gamificación en EFL y expectativas del uso de juegos en el aprendizaje futuro.

Primeramente en la Figura 1, se observa una diversidad de opiniones con respecto a habilidad o control personal del alumnado sobre la asignatura de la lengua extranjera inglés. Si bien en la actualidad, el dominio de un segundo idioma supone un requisito primordial a cumplir, sobre todo de cara al futuro laboral, aún nos topamos con alumnado, incapaz de lograr dominar las bases básicas del mismo. Este hecho se ve reflejado en la gráfica, en la cual, aunque más de la mitad de la clase considera de gran facilidad la asignatura de inglés, otros pocos lo hayan ciertamente difícil de dominar.

Pese a que se trata de una minoría, sigue tratándose de alumnado con dificultades de aprendizaje en esta área, pudiendo ser la solución del mismo, un aprendizaje a través de otros tipos de métodos educativos diferentes al que están habituados, sirviendo como ejemplo la gamificación. Una metodología que tal y como se comentaba en la entrevista con la docente, es completamente adaptable a la necesidades de los estudiantes, y según la experiencia de la misma, capaz de ayudar a adquirir ciertas habilidades de una forma mucho más positiva y motivadora a aquel alumnado con dificultades de aprendizaje.

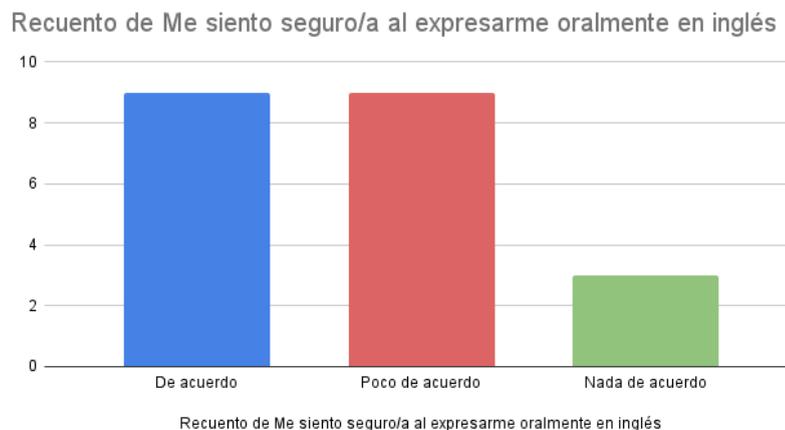
**Figura 1.** Background del aprendiz.



**Fuente:** Elaboración propia a partir del cuestionario. ([Anexo I](#))

Con respecto a los resultados obtenidos en la Figura 2, acerca de si el alumnado se siente seguro al expresarse oralmente en inglés, resulta curioso observar cómo, cuando se trata de hablar en público muchos de los estudiantes tienden a entrar en pánico, y más incluso, cuando es en otro idioma. El ver cómo el simple hecho de tener que hablar en público, siendo esta una actividad que ellos mismos realizan diariamente con el resto de sus compañeros sin darse cuenta, irradia cierto sentimiento de vergüenza o pensamiento de que lo van a hacer mal. No obstante, es el docente quien debe trabajar este aspecto con su alumnado, indagando acerca de cuál es el detonante del problema y qué factores influyen negativamente en el alumnado para formular este pensamiento de negatividad o inseguridad.

**Figura 2.** Background del aprendiz.



**Fuente:** Elaboración propia a partir del cuestionario. ([Anexo I](#))

De igual forma, la historia se repite cuando a este mismo alumnado se le pregunta acerca de su seguridad con respecto a otra de las destrezas lingüísticas de la asignatura de inglés, como es el caso de la elaboración de writings. Es decir, la Figura 3 nos muestra una variedad de opiniones. Sin embargo, es mucho mayor la cantidad de alumnado que admite sentirse inseguro en este ámbito. Es aquí donde cabe plantearse nuevamente, si la metodología implementada con el alumnado, realmente funciona o si por el contrario no se obtienen los resultados esperados.

**Figura 3.** Background del aprendiz.



**Fuente:** Elaboración propia a partir del cuestionario. ([Anexo I](#))

En el caso de la gamificación, se trata de una metodología, que cómo bien se ha recalcado a lo largo de este trabajo de investigación, incluye elementos y características propias de las dinámicas de juego, en un contexto de enseñanza o aprendizaje educativo. Sin embargo, qué pasaría si todas esas destrezas lingüísticas que se pretenden evaluar se las planteásemos al alumnado a través de actividades gamificadas. Si bien, la profesora que nos propició la entrevista, resaltó la importancia del correcto diseño y planteamiento de las actividades a realizar, sería interesante observar qué resultados se obtendrían por parte del alumnado, en estos mismos aspectos recientemente encuestados. Pues bien es sabido que los niños responden de diferente manera de cara a un examen o prueba evaluativa, que cuando esa misma evaluación se las plantea a través de juegos, donde la presión, vergüenza o incluso miedo, pasan a segundo plano, y solo les queda aprender divirtiéndose.

**Figura 4.** Uso y conocimiento de juegos en el aprendizaje.



*Fuente:* Elaboración propia a partir del cuestionario. ([Anexo I](#))

En la Figura 4, se muestra la casi completa concordancia entre el alumnado, acerca de su disfrute personal con respecto a los juegos en su tiempo libre. Sin embargo, este hecho no resulta extremadamente sorprendente, pues cada vez son más los niños y niñas que invierten su tiempo mayoritariamente en los juegos virtuales que en la vida real. No obstante, esta implicación en los juegos, puede considerarse favorable, siempre y cuando se realice de manera adecuada y controlada.

De igual modo, el juego es considerado fundamental para el desarrollo infantil, dado que les habilita la posibilidad de aprender, descubrir e interactuar de una forma divertida.

Entre otros aspectos, el juego también favorece la estimulación del desarrollo cognitivo, social y emocional, al igual que provoca cierto grado de diversión. En lo que respecta a la entrevista realizada, la docente también nos expresa su opinión acerca de la cómo la integración de la gamificación en el proceso de enseñanza en educación primaria, provoca una mayor motivación en el alumnado, pues al igual que sucede con los juegos, las actividades gamificadas muchas veces también implican acción y movimiento, características que hacen de un aprendizaje mucho más dinámico y predisuesto a captar la atención del alumnado

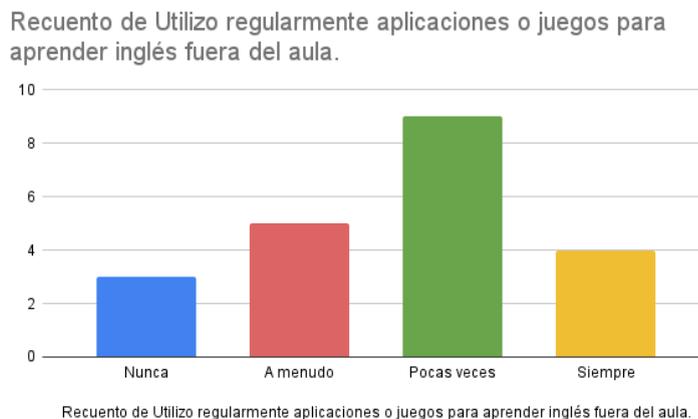
**Figura 5.** Uso y conocimiento de juegos en el aprendizaje.



*Fuente:* Elaboración propia a partir del cuestionario. ([Anexo I](#))

Nuevamente, es el propio alumnado quien nos proporciona otra ventaja a la hora de querer llevar a cabo una implementación de la gamificación en el aula. Pues tal y como se observa en la Figura 5, el alumnado manifiesta su total y completa comodidad ante el uso de la tecnología para aprender. Este dato, conlleva cierto grado de importancia, pues muchas de las propuestas gamificadas que se pueden llevar a cabo, incluyen el hecho de que el alumnado sepa manejarse o tenga ciertos conocimientos previos acerca de las tecnologías. De hecho, en lo que respecta a la forma de evaluación, del impacto de la gamificación en el aprendizaje de los estudiantes, y según como nos plantea la docente entrevistada, se realiza en base a los criterios de evaluación referidos a la Competencia Digital. Por tanto se podría considerar, como un requisito de gran calibre, a poseer por parte del alumnado.

**Figura 6.** Uso y conocimiento de juegos en el aprendizaje.



*Fuente:* Elaboración propia a partir del cuestionario. ([Anexo I](#))

En lo que respecta al uso regular de aplicaciones o juegos para el aprendizaje del inglés fuera del entorno educativo, en la Figura 6, vemos cómo el alumnado muestra diversas opiniones al respecto. Aunque sorprendentemente no son muchos los que afirman utilizar este tipo de aplicaciones o juegos, es considerable atender a esa cantidad de alumnado que muestra cierto interés por continuar aprendiendo fuera del aula. Pudiendo incluso llegar a conocer exactamente qué tipos de juegos son los que atrapan la atención de nuestro alumnado y poder implementarlos en una futura clase gamificada. De esta forma, como docentes, nos involucramos o mostramos predisposición por querer conocer los gustos o preferencias de nuestros estudiantes.

**Figura 7.** Uso de gamificación en EFL.

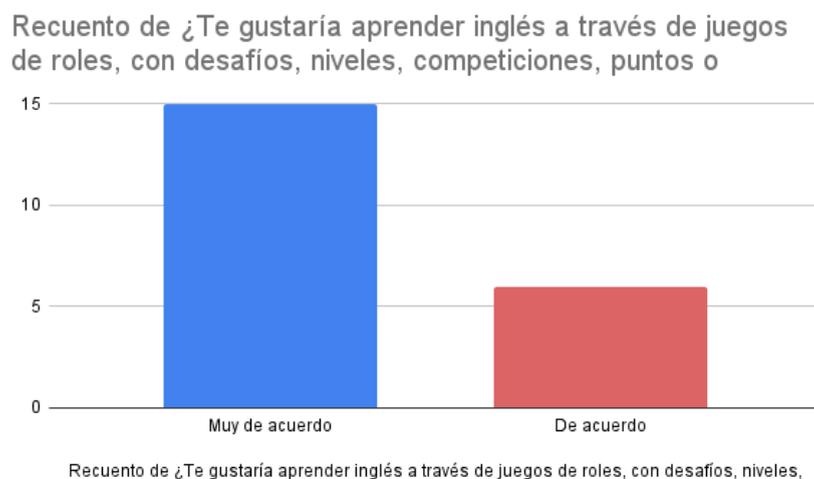


*Fuente:* Elaboración propia a partir del cuestionario. ([Anexo I](#))

En lo que respecta, a la Figura 7, el alumnado plasma su opinión acerca de poder sentirse mucho más motivado en el ámbito educativo de las clases de inglés, si se usasen juegos como parte de su aprendizaje. Si bien, esto revela el verdadero juicio que elabora el alumnado acerca de cómo podría el profesorado mejorar sus clases. Es imprescindible reconocer, que la motivación va ligada a la forma de enseñanza, pero, no es decisiva de esta.

Es decir, la motivación se genera en base a cómo se desarrollan las clases, si son más dinámicas o no, si incluyen más o menos diversión, si se elaboran muchas o menos actividades, etc. Pero la motivación real e intrínseca, depende únicamente del alumnado, simplemente el docente le dinamiza o facilita el camino de aprendizaje, pero debe ser el estudiante quien ponga parte de su empeño en querer aprender.

**Figura 8.** Uso de gamificación en EFL.



*Fuente:* Elaboración propia a partir del cuestionario. ([Anexo I](#))

Por último, en la Figura 8 sucede lo mismo que en la anterior. Nos encontramos con una total concordancia por parte del alumnado, sobre querer aprender inglés a través de diversos tipos de juegos que incluyan elementos propios de la gamificación, promoviendo así, un entorno educativo, con características más interactivas y dinámicas, que puedan llegar a motivarlos.

Esto nos refuta finalmente, que los estudiantes están dispuestos a embarcarse en nuevos métodos de aprendizaje, en este caso concreto, a través de la gamificación, la cual no es exclusiva del área de inglés sino que, tal y como la docente entrevistada manifiesta, la gamificación podría ser abarcada en todas las áreas del currículo escolar.

## 6. Conclusiones

### 6.1. Conclusiones generales del presente estudio

Con respecto a las conclusiones generales del presente estudio, y en base a la hipótesis inicial, la cual pretendía verificar si una propuesta de innovación gamificada contribuía a la mejora de la motivación y del desarrollo de las competencias clave en aprendices de educación primaria de lengua extranjera. Considero personalmente, que se ha cumplido la hipótesis elaborada en un principio. Es decir, tras una exhaustiva recolección de información e investigación, así como un análisis durante las prácticas en un centro escolar de la isla, y posterior elaboración de una encuesta al alumnado, seguida de una entrevista a una docente

del mismo centro, acerca de la gamificación, manifiesto que he abarcado todas las perspectivas posibles a analizar, acerca de dicha hipótesis. Así mismo, he tenido la oportunidad de contemplar metodologías que, a día de hoy, se siguen implementando en clases de primaria, y cómo estas en lugar de beneficiar el aprendizaje del alumnado, lo deterioran, provocando incluso cierto rechazo por parte de los estudiantes ante algunas asignaturas de dicha etapa educativa.

De igual forma, es el propio alumnado quien se muestra dispuesto y esclarece su declinación por querer incluir nuevos métodos de aprendizaje en el aula, que ayuden a incrementar su propia motivación, usando como referentes las dinámicas propias de los juegos, o al menos así lo hacen público a través de las muestras recogidas con anterioridad.

Sin embargo, para que una buena propuesta de gamificación sea llevada a cabo, es esencial que cumpla con todos los requisitos, elementos o factores, mencionados en este trabajo, pues sin ellos, el concepto de gamificación como metodología no cumpliría con los estándares adecuados en su totalidad.

## **6.2. Principales propuestas de mejora**

Por otra parte, así como propuesta de mejora, plantearía la posibilidad de haber implementado una sesión gamificada, diseñada y elaborada por mí, en una clase real. Si bien, todas las investigaciones realizadas, las contemplo suficientes para abarcar este tópico, considero que me faltó la tarea de elaborar una propuesta gamificada, que cumpliera con todos los requisitos estudiados, para que de esta forma, pudiese someter a una prueba definitiva, la influencia de la gamificación, en cuanto a la motivación, en base a un caso real.

De igual forma, un aspecto a destacar en relación al tema de investigación, fue la elaboración de la entrevista a una docente de un centro escolar de Educación Primaria. Si bien en este caso, solo pude llegar a realizar la entrevista a una sola profesora durante mi periodo de prácticas, me hubiese gustado haber dispuesto de más tiempo suficiente para que la entrevista fuese realizada a más docentes. De modo que, pudiese haber generado una especie de debate entre ellos/as y adquirir una variedad de opiniones o recogida de información, que sirviese como fuente de elaboración para un análisis mucho más exhaustivo en relación al tópico escogido.

### **6.3. Futuras líneas de investigación**

Finalmente en lo que respecta a futuras líneas de investigación, me gustaría abarcar este mismo tópico de estudio, pero referido a otro tipo de alumnado en concreto. Puesto que mi periodo de investigación y recogida de información fue vital para la estructura de mi trabajo, durante ese proceso me topaba con muchas otras investigaciones o estudios realizados, pero todos se centraban en cómo la gamificación se relacionaba o influía en el alumnado de manera general.

Así mismo, considero que aún sigue existiendo una minoría de alumnado, que son aquellos con necesidades específicas, y que muy pocas personas tienen conocimientos previos al respecto, incluso docentes mismos que trabajan en centros escolares, y en los que sería ideal, abarcar este tema, y profundizar en él. Ejemplo de ciertos aspectos a investigar, son si, la gamificación podría llegar a influir positivamente o negativamente en alumnado con altas capacidades, TDAH u otro tipo de necesidades específicas, si sería un buen método de aprendizaje para ellos, qué beneficios podría llegar a tener, si se podría implementar de la misma manera que al resto de alumnado, etc. Contemplando de esta forma, si se cumplen los mismos hechos que en la presente investigación y llegando incluso, si fuese posible, a implementar una propuesta gamificada en un aula de Educación Primaria.

## BIBLIOGRAFÍA

Borrás Gené, O. (2017). Fundamentos de gamificación. Rectorado UPM.

Cisneros Reyes, Aldo & Hernandez, Yasmin & Martínez-Rebollar, Alicia & Ortiz, Javier & Estrada Esquivel, Hugo. (2021). *Estudio sobre Sistemas Tutores Inteligentes basados en Gamificación*. Centro Nacional de Investigación y Desarrollo Tecnológico.

Zichermann, G., y Cunningham, C. (2011). *Gamification by design: Implementing game mechanics in web and mobile apps*. O'Reilly Media.

Fernando, P. P. (2017). *Gamifica tu aula: experiencia de gamificación TIC para el aula*. Universidad de la Laguna. <http://riull.ull.es/xmlui/handle/915/6791>

*Gamificación La gamificación de los puntos convertir los objetivos en juegos - FasterCapital*. (s. f.). FasterCapital. Recuperado el 26 de mayo de 2024, de <https://fastercapital.com/es/contenido/Gamificacion--La-gamificacion-de-los-puntos--convertir-los-objetivos-en-juegos.html#-Qu--es-la-Gamificaci-n->

García-Romeral, E. G. (2013, octubre 18). Qué es la motivación y qué podemos hacer para aumentarla todos los días. *elconfidencial.com*. [https://www.elconfidencial.com/alma-corazon-vida/2013-10-18/que-es-la-motivacion-y-que-podemos-hacer-para-aumentarla-todos-los-dias\\_42710/](https://www.elconfidencial.com/alma-corazon-vida/2013-10-18/que-es-la-motivacion-y-que-podemos-hacer-para-aumentarla-todos-los-dias_42710/)

Rivadeneira, M. K. A., & Cedeño, C. H. C. (2023). El aprendizaje colaborativo como estrategia didáctica para la aplicación de la gamificación en el aula de clases. *UNESUM - Ciencias. Revista Científica Multidisciplinaria*, 7(1), 4-16. <https://doi.org/10.47230/unesum-ciencias.v7.n3.2023.720>

Mula, J. (2022, 6 abril). *Diseño de videojuegos basados en MDA*. Deusto.

<https://www.deustoformacion.com/blog/disenio-produccion-audiovisual/disenio-videojuegos-basados-mda>

Marco. (2016, July 25). *Mechanics Dynamics Aesthetics(MDA): game design theory behind games*. Gamedevelopertips.

<https://gamedevelopertips.com/mechanics-dynamics-aesthetics-game-design-theory-behind-games/>

Francisco Déniz, S. D., & García Pérez, D. (2023). La percepción del aprendiz sobre su desarrollo competencial en una situación de aprendizaje gamificada en EFL. *Aula Abierta*, 52(4), 389–399. <https://doi.org/10.17811/rifie.52.4.2023.389-399>

Casaus, F. G., Muñoz, J. F. C., Sánchez, J. M., & Muñoz, M. C. (2020). La gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje: una aproximación teórica. *Logía, educación física y deporte: Revista Digital de Investigación en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte*, 1(1), 16-24. [unirioja.es](http://unirioja.es)

Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being. *American psychologist*, 55(1), 68.

Pérez, J. B. G. (2022). Motivación. Clave para un aprendizaje activo y profundo. *Padres y Maestros*, 389, 18-23. <https://doi.org/10.14422/pym.i389.y2022.003>

*Motivación intrínseca y extrínseca: qué son y por qué las necesitas*. (2023, 15 diciembre).

Santander Open Academy.

<https://www.santanderopenacademy.com/es/blog/motivacion-intrinseca-y-extrinseca.html>

Santiago, R. (2018, enero 15). *Diversión y emoción para todos en un aula gamificada*. The Flipped Classroom. <https://www.theflippedclassroom.es/diversion-gamificacion/>

Pedraz, P. (2016, 23 agosto). *Las llaves de la diversión*.

<https://www.alaluzdeunabombilla.com/2016/08/23/las-llaves-de-la-diversion/>

Ripoll, O., & Pujolà, J. (2024, 1 febrero). *La gamificación en la educación superior : teoría, práctica y experiencias didácticas*. <http://hdl.handle.net/2445/208140>

Ministerio de Educación y Formación Profesional (2022a). Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria. *Boletín Oficial del Estado*, 52, de 2 de marzo de 2022. <https://www.boe.es/eli/es/rd/2022/03/01/157>

Ministerio de Educación y Formación Profesional. (2022). Situaciones de aprendizaje - Educación Primaria. Recuperado de <https://educagob.educacionfpydeportes.gob.es/curriculo/curriculo-lomloe/menu-curriculos-basicos/ed-primaria/situaciones-aprendizaje.html>

*BOE.es - Legislación educativa no universitaria con los cambios introducidos por la LOMLOE*. (2022). Boe.es. Recuperado el 13 de mayo de 2024, de [https://www.boe.es/biblioteca\\_juridica/codigos/codigo.php?id=417&modo=2&nota=0](https://www.boe.es/biblioteca_juridica/codigos/codigo.php?id=417&modo=2&nota=0)

*CIEB 2022 - Situaciones de aprendizaje y gamification*. (2023, noviembre 17). Genially. <https://view.genial.ly/632c29d0999d010019e15139/presentation-cieb-2022-situaciones-de-aprendizaje-y-gamification>

Ortega, C. (2023, 23 febrero). *Investigación mixta. Qué es y tipos que existen*. QuestionPro. <https://www.questionpro.com/blog/es/investigacion-mixta/#:~:text=Proporciona%20u>

[na%20comprensi%C3%B3n%20m%C3%A1s%20completa.al%20contexto%20de%20la%20investigaci%C3%B3n.](#)

## Anexos

### Anexo I. Encuesta

#### Biodata

|                 |                               |
|-----------------|-------------------------------|
| <b>Nickname</b> |                               |
| <b>Edad</b>     |                               |
| <b>Curso</b>    |                               |
| <b>Género</b>   | Masculino/Femenino/No binario |

#### Background del aprendiz

1. La asignatura de inglés me resulta

|                |            |          |              |
|----------------|------------|----------|--------------|
| 1. Muy difícil | 2. Difícil | 3. Fácil | 4. Muy fácil |
|----------------|------------|----------|--------------|

2. Me siento seguro/a al expresarme oralmente en inglés

|                    |                    |               |                   |
|--------------------|--------------------|---------------|-------------------|
| 1. Nada de acuerdo | 2. Poco de acuerdo | 3. De acuerdo | 4. Muy de acuerdo |
|--------------------|--------------------|---------------|-------------------|

3. Me siento seguro/a cuando tengo que hacer un writing en inglés.

|                    |                    |               |                   |
|--------------------|--------------------|---------------|-------------------|
| 1. Nada de acuerdo | 2. Poco de acuerdo | 3. De acuerdo | 4. Muy de acuerdo |
|--------------------|--------------------|---------------|-------------------|

4. Cuando escucho un listening me es fácil comprenderlo

|                    |                    |               |                   |
|--------------------|--------------------|---------------|-------------------|
| 1. Nada de acuerdo | 2. Poco de acuerdo | 3. De acuerdo | 4. Muy de acuerdo |
|--------------------|--------------------|---------------|-------------------|

5. Me siento motivado/a cuando uso nuevos o diferentes métodos para aprender.

|                    |                    |               |                   |
|--------------------|--------------------|---------------|-------------------|
| 1. Nada de acuerdo | 2. Poco de acuerdo | 3. De acuerdo | 4. Muy de acuerdo |
|--------------------|--------------------|---------------|-------------------|

### Uso y conocimiento de juegos en el aprendizaje

6. Disfruto jugando juegos en mi tiempo libre

|                    |                    |               |                   |
|--------------------|--------------------|---------------|-------------------|
| 1. Nada de acuerdo | 2. Poco de acuerdo | 3. De acuerdo | 4. Muy de acuerdo |
|--------------------|--------------------|---------------|-------------------|

7. ¿Con qué frecuencia has utilizado juegos educativos como parte de tu aprendizaje en el colegio?

|          |            |                   |            |
|----------|------------|-------------------|------------|
| 1. Nunca | 2. A veces | 3. Frecuentemente | 4. Siempre |
|----------|------------|-------------------|------------|

8. Me siento cómodo/a utilizando la tecnología para aprender.

|                    |                    |               |                   |
|--------------------|--------------------|---------------|-------------------|
| 1. Nada de acuerdo | 2. Poco de acuerdo | 3. De acuerdo | 4. Muy de acuerdo |
|--------------------|--------------------|---------------|-------------------|

9. Utilizo regularmente aplicaciones o juegos para aprender inglés fuera del aula.

|          |            |                   |            |
|----------|------------|-------------------|------------|
| 1. Nunca | 2. A veces | 3. Frecuentemente | 4. Siempre |
|----------|------------|-------------------|------------|

### Uso de gamificación en EFL (English as a Foreign Language)

10. ¿Te sentirías más motivado/a para participar en las clases de inglés si se usaran juegos como parte de la enseñanza?

|                    |                    |               |                   |
|--------------------|--------------------|---------------|-------------------|
| 1. Nada de acuerdo | 2. Poco de acuerdo | 3. De acuerdo | 4. Muy de acuerdo |
|--------------------|--------------------|---------------|-------------------|

11. ¿Te gustaría aprender inglés a través de juegos de roles, con desafíos, niveles, competiciones, puntos o historias interactivas?

|                    |                    |               |                   |
|--------------------|--------------------|---------------|-------------------|
| 1. Nada de acuerdo | 2. Poco de acuerdo | 3. De acuerdo | 4. Muy de acuerdo |
|--------------------|--------------------|---------------|-------------------|

12. ¿Crees que jugar juegos en las clases de inglés te ayudaría a adquirir vocabulario más fácilmente?

|                    |                    |               |                   |
|--------------------|--------------------|---------------|-------------------|
| 1. Nada de acuerdo | 2. Poco de acuerdo | 3. De acuerdo | 4. Muy de acuerdo |
|--------------------|--------------------|---------------|-------------------|

13. ¿Te gustaría que se usen más juegos en tus clases para aprender?

|                    |                    |               |                   |
|--------------------|--------------------|---------------|-------------------|
| 1. Nada de acuerdo | 2. Poco de acuerdo | 3. De acuerdo | 4. Muy de acuerdo |
|--------------------|--------------------|---------------|-------------------|

### **Expectativas del uso de juegos en el aprendizaje futuro**

14. Me siento más motivado/a para aprender cuando hay actividades divertidas y dinámicas involucradas.

|                    |                    |               |                   |
|--------------------|--------------------|---------------|-------------------|
| 1. Nada de acuerdo | 2. Poco de acuerdo | 3. De acuerdo | 4. Muy de acuerdo |
|--------------------|--------------------|---------------|-------------------|

15. Estoy dispuesto/a a probar nuevas formas de aprender inglés, incluso si implican juegos.

|                    |                    |               |                   |
|--------------------|--------------------|---------------|-------------------|
| 1. Nada de acuerdo | 2. Poco de acuerdo | 3. De acuerdo | 4. Muy de acuerdo |
|--------------------|--------------------|---------------|-------------------|

16. Creo que aprender a través de juegos podría hacer que las clases de inglés sean más entretenidas.

|                    |                    |               |                   |
|--------------------|--------------------|---------------|-------------------|
| 1. Nada de acuerdo | 2. Poco de acuerdo | 3. De acuerdo | 4. Muy de acuerdo |
|--------------------|--------------------|---------------|-------------------|

## **Anexo II. Transcripción Entrevista**

**Objetivo:** Investigación de conocimientos del docente acerca de la gamificación y opinión de la influencia de la motivación en el aprendizaje.

**Temas a tratar:** gamificación, desafíos, experiencias, metodologías, herramientas, impacto en la motivación.

**P1 = Persona entrevistada**

**P2 = Entrevistador**

*P2: Bueno, así para introducirte un poco, lo que vamos a hacer, es que... básicamente, como estoy haciendo mi Trabajo de Fin Grado, he tenido que preparar una entrevista, con una serie de preguntas destinadas a profesores de primaria.*

*P2: Y... si no te importa. Aunque bueno esto ya te lo había comentado antes, pero... antes de empezar, tengo que grabar la voz, así que si me das permiso.*

*P1: Sí, sí, claro, lo que necesites.*

*P2: Genial, gracias.*

*P2: Bueno, volviendo a empezar, aunque en este caso me hubiera gustado hacerla con la otra profe también, para... pues hacer una especie de debate entre las dos. Pero bueno no pasa nada porque... entiendo que concretar una hora donde... las dos estén libres es casi imposible.*

*P1: Si, si, es que con tantas cosas que tenemos que hacer, no coincidimos en ninguna hora libre las dos, pero bueno espero que yo pueda responderte bien.*

*P1: Aunque..., a ver..., de gamificación tampoco sé tanto, la otra profesora sí que sabe más, porque... ella... sí que trabaja bastante con gamificación, de hecho como ya te dije... , ella vino de Estados Unidos hace poco, habla súper bien inglés y... y daba clases allí y una de las metodologías que empleaba era esa. Yo..., sin embargo... , pues... , a ver, sí que he realizado*

*cursos, de estos que te ofrecen la consejería, que son gratuitos, pero nada, hace mucho tiempo y aunque sí que he trabajado en alguna ocasión con esta metodología en otros colegio, aquí por ejemplo, ya te digo, con las condiciones que hay en el colegio, por lo menos aquí no es factible.*

***P2: Bueno, por las preguntas tampoco te preocupes mucho, yo lo que quiero es que me cuentes lo que sepas, pero sí que es verdad que..., bueno, prácticamente el tema de la entrevista es la gamificación, por lo que todas las preguntas en cierta medida van a estar relacionadas con esto.***

*P1: Bueno, vale, pues... yo estoy lista, así que podemos empezar cuando quieras, jajaja, a ver si nos da tiempo antes de que acabe la hora, que luego me toca cuidar en el recreo.*

***P2: Vale, pues empezamos.***

***P2: Vale, la primera pregunta que tengo es ¿Cuál es tu opinión sobre la integración de la gamificación en el proceso de enseñanza en educación primaria?***

*P1: Bueno..., uhm..., desde mi experiencia, sí que es verdad que la gamificación en el aula, realmente enciende la chispa en los alumnos, te quiero decir, los motiva, sobre todo porque las actividades cuando se trata de juegos, y de..., pues... estar en acción y movimiento, los motiva y también... en cuanto a la relación interpersonal, también tiene muchos beneficios, porque... fomenta una mayor interacción entre ellos, y... , eso enriquece mucho el ambiente en el aula claro.*

***P2: Vale, comprendo.***

***P2: Bueno pues la siguiente pregunta es si..., desde tu experiencia, ¿crees que la introducción de métodos de enseñanza más interactivos y lúdicos podría aumentar la motivación de los estudiantes por aprender?***

*P1: Sí, absolutamente. De hecho, considero que al implementar métodos de enseñanza mucho más dinámicos provoca o... genera otro tipo de procesos cognitivos en el alumnado, y... esto obviamente aumenta su motivación por querer aprender.*

**P2: Interesante.**

**P2: Ahora, la siguiente pregunta, es..., ¿qué desafíos crees que podrían surgir al implementar estrategias de gamificación en el aula, y cómo podrían superarse?**

P1: Uhm..., yo diría que... la competitividad. Sin dudarle vaya. A los niños les encanta jugar, pero a muchos también les encanta ganar, y muchas veces el jugar genera competitividad entre el propio alumnado.

**P2: Claro, es que... a los niños lo que más les gusta es poder ganar.**

P1: Exacto. Pero... ahora bien. En mi opinión, creo que... esto puede superarse o evitarse de alguna manera, si trabajamos con ellos... ehm... por ejemplo con estrategias de resolución de conflictos, que sobre todo promuevan una convivencia positiva dentro del aula.

**P2: Vale. Ahora, la cuarta pregunta es sobre... ¿Cómo crees que la gamificación podría contribuir al desarrollo de habilidades clave, como la resolución de problemas, la colaboración o la creatividad, en los estudiantes?**

P1: Pues... uhm yo creo que la gamificación si se emplea correctamente, puede llegar a ser una herramienta muy útil de cara al desarrollo de estas habilidades, sobre todo porque... al nosotros involucrar al alumnado en situaciones que precisan pues... resolver problemas, ehm..., colaborar con los demás y ser creativos, realmente es cuando los estamos preparando para el mundo adulto o real por así decirlo. Y... sumado a esto, eh... además podría contribuir en la mejora de la adquisición de los aprendizajes de los criterios con los saberes básicos asociados.

**P2: Uhum, vale, y... ¿qué tipos de recursos o herramientas de gamificación consideras más efectivos para utilizar en el aprendizaje de los estudiantes de educación primaria?**

P1: A ver... conozco más bien pocos recursos, porque... ya te digo... eh... apenas he empleado la gamificación en mis clases y conozco pocas aplicaciones. Pero bueno.

**P2: No te preocupes, con que me digas una o dos me vale, aunque no hayas trabajado con ellas, pero si las conoces, también me sirve.**

P1: Vale, pues... ehmm, dejame pensar... . Pues mira, la primera, que... a ver yo creo que es la más conocida, es Kahoot, esa por ejemplo les encanta a los niños, y... esa es de las más básicas diría. Y... otra que conozca..., ah mira Plikers es otra, esta a lo mejor es menos conocida, pero es un poco similar a la de Kahoot, porque puedes hacer evaluaciones en el aula, por medio de... de preguntas de... pues, verdadero, falso, varias opciones de respuesta... y más cosas. Pero sí esas dos te diría.

**P2: Perfecto. Ahora, ¿qué consejos darías a otros profesores que estén interesados en explorar la gamificación como una estrategia de enseñanza en sus clases?**

P1: Qué les diría... uhmm..., les diría que intentasen incluir la gamificación de manera progresiva. Sí, eso, que... que fuesen poco a poco, adaptándolo a las necesidades de sus estudiantes y también en función de sus características.

**P2: Vale, genial. La séptima pregunta ya, es sobre ¿cómo evaluarías el impacto de la gamificación en el aprendizaje de tus estudiantes? y ¿qué indicadores considerarías relevantes?**

P1: Para evaluarlo, yo emplearía los criterios de evaluación referidos a la Competencia Digital, sobre todo porque los indicadores están vinculados a los criterios de evaluación dentro del área gamificada.

**P2: De acuerdo. Ahora yendo más al terreno personal. ¿Hay alguna experiencia o anécdota que puedas compartir sobre cómo la gamificación ha impactado positivamente en el aprendizaje de tus estudiantes?**

P1: Uhm pues mira, un caso concreto, no te podría contar, pero sí que, te puedo afirmar que he comprobado por mi cuenta, que en estudiantes que tienen ciertas dificultades de aprendizaje, la gamificación, les ha ayudado a adquirir ciertas habilidades de una forma mucho más positiva pero sobre todo motivadora, un aspecto que en estos casos cuesta conseguir.

***P2: Valee, la siguiente pregunta, que ya es la penúltima, es sobre si, ¿crees que la gamificación podría ser útil no solo para el aprendizaje de lenguas extranjeras, sino también para otras áreas del currículo escolar?***

*P1: Sí claro, para todas las áreas. Lo bueno de la gamificación es que es adaptable, y... lo puedes llevar a tu terreno por así decirlo, no solo sirve para lenguas extranjeras como el inglés, o... otras asignaturas como lengua y matemáticas, sino que por ejemplo si lo quieres emplear en el área de música, es totalmente compatible, de hecho, te diría que es incluso positiva para dentro de todas las áreas del currículo.*

***P2: Perfecto.***

***P2: Y ya para terminar. En tu opinión, ¿cómo podría la gamificación adaptarse a diferentes estilos de enseñanza y a las necesidades individuales de los estudiantes?***

*P1: Yo creo que lo más importante a tener en cuenta es el diseño y... el planteamiento de las actividades que se van a gamificar. No vale, crear juegos y ya, eso no es gamificar; yo considero que si se va a implementar la gamificación como metodología, primero que nada debe de estar adaptada a las necesidades y particularidades del alumnado, y... además debes seleccionar las aplicaciones acorde con el alumnado.*

***P2: Perfecto. Pues... eso era todo. Era la última pregunta.***

*P1: ¡¿Ya está?!*

***P2: Sí. Muchísimas gracias por tu ayuda en la entrevista.***