

GAMIFICACIÓN EN EDUCACIÓN PRIMARIA. ¿CÓMO MOTIVAR A LOS ESTUDIANTES?

José María Dorado Reboredo

Primera edición, 2023

Autor: José María Dorado Reboredo

Edita: Educàlia Editorial

Imprime: Grupo Digital 82, S. L.

ISBN: 978-84-19993-21-2

Depósito Legal: no necesario obra digital

Printed in Spain/Impreso en España.

Todos los derechos reservados. No está permitida la reimpresión de ninguna parte de este libro, ni de imágenes ni de texto, ni tampoco su reproducción, ni utilización, en cualquier forma o por cualquier medio, bien sea electrónico, mecánico o de otro modo, tanto conocida como los que puedan inventarse, incluyendo el fotocopiado o grabación, ni está permitido almacenarlo en un sistema de información y recuperación, sin el permiso anticipado y por escrito del editor.

Alguna de las imágenes que incluye este libro son reproducciones que se han realizado acogiéndose al derecho de cita que aparece en el artículo 32 de la Ley 22/18987, del 11 de noviembre, de la Propiedad intelectual. Educàlia Editorial agradece a todas las instituciones, tanto públicas como privadas, citadas en estas páginas, su colaboración y pide disculpas por la posible omisión involuntaria de algunas de ellas.

Educàlia Editorial

Avda. de las Jacarandas 2 loft 327 46100 Burjassot-València

Tel. 960 624 309 - 963 768 542 - 610 900 111

Email: educaliaeditorial@e-ducalia.com

www.e-ducalia.com

Gamificación en educación primaria. ¿Cómo motivar a los estudiantes?

GAMIFICACIÓN EN EDUCACIÓN PRIMARIA ¿CÓMO MOTIVAR A LOS ESTUDIANTES?

ÍNDICE DE CONTENIDOS.

1. INTRODUCCIÓN.....	4
2. MARCO TEÓRICO.....	8
3. TIPOS DE ESTUDIOS DE GAMIFICACIÓN Y RESULTADOS.....	21
4. ANÁLISIS DE EXPERIENCIAS GAMIFICADAS.....	27
5. RECURSOS PARA GAMIFICAR EN EL AULA.....	30
6. LA GAMIFICACIÓN EN EL AULA MEDIADA POR LAS TIC.....	47
7. INTEGRACIÓN DE LA GAMIFICACIÓN EN LAS TIC.....	49
8. METODOLOGÍA ACTIVA DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN LAS TIC.....	54
9. CONCLUSIONES.....	57
10. BIBLIOGRAFÍA.....	61

Gamificación en educación primaria. ¿Cómo motivar a los estudiantes?

1. Introducción.

Las tendencias e inquietudes actuales exigen cada día más una respuesta a las generaciones de jóvenes que necesitan encontrar respuesta en el contexto educativo a sus expectativas tecnológicas y necesidades más inmediatas.

Esto trae consigo la responsabilidad de profesores e instituciones a la hora de innovar en metodologías emergentes que intenten incorporar en sus clases estrategias que aumenten la motivación y el compromiso de proporcionar todas las herramientas y recursos posibles que favorezcan el aprendizaje autónomo y significativo de sus alumnos.

Además, ha quedado constancia de que los estudiantes alcanza un gran nivel de compromiso cuando se encuentran motivados, incluso prefiriendo seguir con la actividad lúdica a dar por finalizada la clase (Fernández; Olmos; Alegre, 2016). Dentro de estas nuevas demandas surgen nuevas estrategias docentes. En este artículo nos centramos en la gamificación en la educación o gamificación educativa (Marín, 2015).

Gamificación en educación primaria. ¿Cómo motivar a los estudiantes?

Esta tendencia, aparece recogida en el informe *Horizon Report: 2014 K-12* (Johnson et al., 2014), cuyas recomendaciones se plantean en un plazo de dos a tres años en referencia al aprendizaje basado en juegos y la gamificación como estrategia didáctica, integrando aspectos de la dinámica del juego en contextos no lúdicos que ayuden a potenciar la motivación de los estudiantes, así como otros valores positivos que son usuales en la mayoría de los juegos que se utilizan actualmente para el aprendizaje.

En la mayor parte de las disciplinas los juegos están orientados al objetivo de aprendizaje teniendo fuertes componentes sociales y plantean simulaciones de algún tipo de experiencia del mundo real que los estudiantes encuentran relevante para sus vidas. Como se desprende del informe, la acogida del juego en el mundo académico está haciendo que los desarrolladores respondan con juegos expresamente diseñados para apoyar el aprendizaje inmersivo y experiencial.

Gamificación en educación primaria. ¿Cómo motivar a los estudiantes?

El objetivo de este trabajo es hacer una revisión del impacto, los beneficios del uso de la gamificación y su aplicación en el contexto educativo. Para ello, se realiza una aproximación a la gamificación desde el juego en diferentes sectores (educación, empresas, recursos humanos, etc.), acercándonos a ámbitos muy diferentes como *Nike*, *Volkswagen* y su *Fun Theory*, *Weight Watchers*, *Deloitte Touche Tohmatsu Ltda.*, entre otras. El centro de atención lo constituye la gamificación en educación, dada la importancia que están adquiriendo los beneficios que aporta un diseño curricular basado en los principios de la gamificación, ayudando a mantener el interés de los alumnos y evitando que el proceso de enseñanza-aprendizaje se convierta en algo aburrido o sin interés para ellos, disminuyendo el número de abandonos y la falta de compromiso en el proceso de enseñanza, favoreciendo la adquisición de competencias (Area; González, 2015).

La revisión de la literatura se completa con un análisis documental de determinadas experiencias gamificadas, con el fin de estudiar los tres elementos intervinientes según Werbach y Hunter, las

Gamificación en educación primaria. ¿Cómo motivar a los estudiantes?

dinámicas, las mecánicas y los componentes, aportando, en base a los resultados, conclusiones relevantes que vienen a confirmar los resultados planteados por los autores mencionados, y el uso que en las experiencias seleccionadas se hace de ellos.

En base a los planteamientos expuestos, este trabajo está guiado por las siguientes preguntas de investigación:

1.¿Qué beneficios aporta el uso de la gamificación en educación y su aplicación en el contexto educativo?

2.¿En qué medida se confirman los elementos intervinientes en la gamificación según Werbach y Hunter (2012) en las investigaciones seleccionadas en el estudio?