

# ESTUDIO DE ACTITUDES DE LOS DOCENTES DE PRIMARIA respecto a la GAMIFICACIÓN

En la docencia, uno de los desafíos a los que debemos hacer frente los educadores es explicar los mismos de forma dinámica y atrayente. Para resolver este reto es indispensable organizar una serie de aplicaciones didácticas que interactúen con el alumnado, le estimulen y tanteen sus conocimientos.

## Finalidad del estudio

El empleo de mecánicas de juego en entornos no lúdicos (gamificación) resulta una alternativa atractiva. La finalidad del estudio consiste en analizar la actitud del profesorado hacia dicha práctica, obteniendo información sobre su disposición de uso en el aula y conociendo la valoración personal de esta actividad.

## Interrogante

Todo ello respondiendo a *¿cómo influyen las actitudes en la aplicación en el aula de la gamificación educativa en los docentes de Educación Primaria?*

## Marco teórico

El término “**gamificación**” consiste en el desarrollo de características de juego en contextos ajenos al juego (Deterding, 2011).

El mismo autor resume los elementos de la práctica como un diseño en red que incluye: **seguimiento, interacción, insignias, objetivos, liderazgo, competencia, incentivos, recompensas y reglas.**



**Máster Oficial Interuniversitario  
en Tecnología Educativa:  
e-Learning y Gestión del  
Conocimiento**

**Póster realizado por Kenia Ballesteros  
Fernández para la asignatura Difusión y  
Transferencia (11665102)**



## Diseño del estudio

Se engloba dentro de la metodología no experimental, concretamente, se trata de un estudio descriptivo. El instrumento de recogida de datos que se ha seleccionado es un cuestionario que integra una escala de actitudes de tipo Likert.

El cuestionario y, por tanto, los resultados recogidos se dividen, en dos variables bien diferenciadas: por un lado, el **perfil del profesorado** (características personales y profesionales); y, por otro lado, las **dimensiones en las que se desarrollará el estudio de actitudes**:

D1. Contexto en relación al empleo de la gamificación.

D2. Concepto y perspectiva del docente en relación a la técnica de aprendizaje basada en la gamificación.

D3. Actitudes y medidas ante la oposición que genera la técnica.

## Marco empírico

La **muestra** de este estudio está compuesta por 57 maestros de EP, con una experiencia laboral de media de 4,05 años, una edad media de 34 años; y, en cuanto al género 36 mujeres (63%) y 21 hombres (37%).

El **objetivo general** es identificar las actitudes del uso de la gamificación educativa de una muestra de docentes de EP para proponer una mejora en su aplicación en el aula.

Los **datos** de la D1 describen el contexto en relación al uso de la gamificación, advierten que la labor de los docentes tiene una gran repercusión, destacamos el **ítem 1.6** que resalta la necesidad de un equipo coordinado dedicado a las TIC para impulsarlas en el centro educativo, obteniendo un resultado positivo del 80,7% de los encuestados.

En la D2 nos presentan testimonios sobre el concepto y la perspectiva del docente en relación a este técnica, destacamos el **ítem 2.1** que menciona la necesidad de que los ordenadores deben estar en el aula para que los discentes tengan a su disposición este recursos y poder utilizarlo de forma más habitual, obteniendo un 36,9%.

Y, por último, en la D3 destacamos el **ítem 3.3** en el cual el 80,7% de los encuestados considera que los recursos materiales y la inversión en tecnologías por parte de la administración educativa es indispensable para hacer frente a los cambios tecnológicos que van apareciendo en la sociedad.

“(…) A través de una historia, los alumnos empiezan siendo cazadores del Paleolítico, y (…) van superando misiones, con las que obtener puntos, y ascender de nivel” (Espinosa, 2016).

## Conclusiones

La gamificación representa una metodología innovadora y atractiva para motivar a los estudiantes y mejorar su proceso de aprendizaje. Una de las principales conclusiones de esta investigación es que si bien los docentes muestran una actitud positiva hacia la gamificación, no hay un uso intenso en sus aulas.

La percepción del profesorado en relación a la técnica de aprendizaje es muy positiva, no obstante, su puesta en práctica no se deduce tan asequible, y distingue un porcentaje elevado de maestros que no las emplea.

## Investigaciones futuras

- Disponer de recursos convenientes y adecuados.
- Analizar la formación del profesorado en nuevas prácticas.
- Comparar el incrementar la colaboración y organización entre los docentes.
- Enriquecer la calidad del aprendizaje con el impulso de actividades originales y métodos constructivistas.