



TÍTULO:
LA GAMIFICACIÓN COMO
METODOLOGÍA DE
ENSEÑANZA EN LAS AULAS
Grado en Educación Primaria

Nombre del alumno: Francisco José Román Valladares

Nombre del tutor/a: Carmen Llorente Cejudo

Curso académico: 2020-21

ÍNDICE

- 1. Resumen y palabras claves**
- 2. Introducción**
- 3. Marco teórico**
 - 3.1 Impacto de la tecnología en la forma de enseñar**
 - 3.2 Concepto e historia de los videojuegos**
 - 3.2.1 Tipología**
 - 3.2.2 Youtubers y videojuegos**
 - 3.3 Los videojuegos como recurso educativo**
 - 3.3.1 Gamificación**
 - 3.3.2 Beneficios y riesgos**
- 4. Objetivos**
- 5. Metodología**
 - 5.1 Contexto y participantes**
 - 5.2 Instrumentos**
 - 5.3 Procedimientos**
- 6. Análisis de resultados y discusión**
 - 6.1 Los videojuegos y los Youtubers como forma de aprendizaje**
 - 6.2 Conocimientos de los docentes respecto a la gamificación**
 - 6.3 Percepción de los docentes con respecto a la gamificación**
 - 6.4 Intención de los cuestionarios**
- 7. Conclusiones**
- 8. Bibliografía**
- 9. Anexos**

1. RESUMEN Y PALABRAS CLAVES

Este proyecto se encarga de explicar el concepto de *gamificación* como una técnica que se puede llevara cabo por los docentes en el aula. El objetivo de este trabajo mostrar una metodología más novedosa e innovadora, pero teniendo en cuenta tanto sus ventajas como inconvenientes. Para mostrar esto, se ha recurrido a una metodología de acción, en el que se desarrolla un cuestionario enfocado a distintos docentes. Así, al término del trabajo se pueden consultar los resultados obtenidos.

Palabras claves: gamificación, docentes, metodología, innovación

- ABSTRACT AND KEY WORDS

2. INTRODUCCIÓN

En la actualidad, tenemos una sociedad en la que las nuevas tecnologías se han convertido en una pieza fundamental en nuestras vidas. Por este motivo, los videojuegos están a la orden del día, y son muchos los niños y adolescentes que destinan parte de su tiempo al uso de los mismos.

Por otra parte, las metodologías educativas también están en continuo cambio, ya que a medida que avanza la tecnología, el sistema educativo se debe ir adaptando a dichos cambios. Por ejemplo, ya es común ver proyectores en las aulas, pizarras digitales, ordenadores, tabletas, etc.

Teniendo en cuenta estos aspectos, se han llevado a cabo distintos estudios e investigaciones con el fin de encontrar otras metodologías distintas a las tradicionales que consigan resultados más positivos en el alumnado. Con ello, se ha propuesto una metodología educativa basada en la gamificación, con el objetivo de despertar interés en los discentes y establecer unas técnicas de aprendizaje más dinámicas en donde el juego sea la base del aprendizaje.

Por lo tanto, este Trabajo de Fin de Grado tiene como objetivo principal recoger aquellas opiniones procedentes de los diferentes docentes y dar a conocer este tipo de metodología tan novedosa. Para ello, se ha establecido primeramente un marco teórico donde se aborda investigaciones acerca del impacto de la tecnología en la forma de enseñar, el concepto y la historia de los videojuegos y el uso de estos como recurso educativo.

Después de estos aspectos teóricos, se ha establecido un marco práctico donde se ponen en marcha las ideas anteriormente citadas. En primer lugar, se explican brevemente los objetivos del trabajo y la metodología del mismo, haciendo hincapié la técnica cualitativa utilizada. Así, se ha explicado también el contexto y los participantes, los instrumentos y los procedimientos que han participado en la investigación realizada.

Asimismo, una vez recogidos los datos referentes al cuestionario, se detallan los análisis de los resultados y su posterior discusión. Por este motivo, se ha dividido el marco práctico en: conocimiento y percepción de los docentes respecto a la gamificación e intención de los cuestionarios.

Finalmente, al término de este TFG se incluyen las conclusiones oportunas y la bibliografía correspondiente a las citas mencionadas, así como un anexo, el cual recoge el modelo de cuestionario plasmado.

3. MARCO TEÓRICO

3.1 Impacto de la tecnología en la forma de enseñar

La sociedad está sufriendo un cambio radical en cuanto a la forma de entenderla: la tecnología cada vez está más presente en la vida cotidiana de las personas. Actualmente se les da mayor importancia a los procesos que a los productos, es decir la tecnología ha hecho posible que se aumente la producción reduciendo así la mano de obra de las personas que antes la realizaban (Castells, 2004).

Además, la importancia de esta tecnología ha crecido tanto que se ha trasladado a todos los ámbitos que rodean la vida de las personas, proporcionando cambios no solo a nivel económico, sino también a nivel cultural y social (Moya, 2009). Todo este crecimiento tecnológico ha hecho que nos situemos en una nueva sociedad, conocida como la “Sociedad de la información”.

Este gran avance tecnológico se ha producido de manera muy acelerada, por lo que ha hecho que las personas tengan que adaptarse a esta de forma inmediata. La adaptación de las personas ante la tecnología ha sido muy acertada, tal es así que hoy día es imposible concebir una sociedad sin ella, ¿qué haríamos sin luz en nuestro hogar? Y sin, ¿Una televisión o un ordenador? Y por supuesto ¿Qué haríamos sin nuestro teléfono móvil?. Solo tenemos que observar como actualmente, una de las preguntas que más recorre la mente de un niño es ¿cómo mis abuelos podían vivir sin videojuegos?. La respuesta a estas preguntas nos muestra como la tecnología se ha convertido en un elemento imprescindible para la vida de las personas.

El avance sufrido por la tecnología en estos últimos años, ha proporcionado numerosas ventajas pero también ha traído consigo consecuencias muy negativas para buena parte de la población, sobre todo si nos referimos al ámbito de la tecnología de los juegos online y de las videoconsolas. La globalización que ha sufrido los videojuegos en la sociedad en la que estamos inmersos, ha propiciado una nueva forma para comunicarse, para entretenerse e incluso para relacionarse y conocer a gente.

Actualmente los jóvenes hacen un gran uso de las videoconsolas u ordenadores, que también está relacionado con el sector de las redes sociales. Es decir, muchos niños están

acostumbrados a chatear online o comunicarse con otros jugadores de cualquier punto del mundo. En base a esto, también se han desarrollado aplicaciones de redes sociales como *Discord* que les permite comunicarse a tiempo real y por voz. Así, conocen a nuevos jugadores y hacen amigos, de manera que dicha aplicación se convierte en una red social más.

Pocos son los jóvenes que señalan que no hacen uso diario de algún juego. Este entretenimiento permite a las personas estar continuamente en contacto a través de la transmisión de mensajes, imágenes o vídeos. El uso diario que hacen los jóvenes de los videojuegos ha convertido a este en un nuevo entorno de socialización, donde estos construyen su propia identidad social (Bernal y Angulo, 2013).

El problema causante de esto no es que los adolescentes jueguen sino que hagan un uso inadecuado de esto, es decir, que se establezca como una dependencia en sus vidas, de la cual no son capaces de desprenderse. Se debe tener en cuenta que no todos los adolescentes son *gamers* y que no todos juegan con el fin de divertirse y comunicarse con sus amigos, sino que también hay quienes utilizan este medio con el objetivo de agredir, insultar y abusar de algunas personas. Aquí podemos hablar del ciberbullying que tantas consecuencias negativas y tantos finales trágicos ha conllevado para muchos jóvenes.

3.2 Concepto e historia de los videojuegos

Para conocer el concepto de videojuego se ha recurrido a la definición que proporciona el *Diccionario de la Real Academia Española*. En sus dos acepciones, el *DLE* recoge que un videojuego¹ es un “juego electrónico que se visualiza en una pantalla” o un “dispositivo electrónico que permite, mediante mandos apropiados, simular juegos en las pantallas de un televisor, una computadora u otro dispositivo electrónico”.

Otra definición vista desde otra óptica nos la da Zyda (2005: 25), quien afirma que los videojuegos son “una prueba mental, llevada a cabo frente a una computadora de acuerdo con ciertas reglas, cuyo fin es la diversión o esparcimiento”. Así, los videojuegos se convierten en la puerta de entrada de niños y jóvenes en las tecnologías de la información y la comunicación (TIC).

¹REAL ACADEMIA ESPAÑOLA: *Diccionario de la lengua española*, 23.^a ed., [versión 23.4 en línea]. <<https://dle.rae.es>> [08-05-2021].

Además, mediante el videojuego los niños adquieren capacidades y desarrollan habilidades diversas, como la familiarización con las nuevas tecnologías, su aprecio y su dominio. Por este motivo, el videojuego es en estos momentos se ha convertido en un elemento determinante para socializarse en el mundo de las nuevas tecnologías. En base a esto, Gil y Vida (2007: 33-34) indican que “jugar con videojuegos implica poner en marcha muchas de nuestras capacidades y habilidades, ya que necesitamos concentración, atención, control, y mucha, pero mucha emoción.”.

En lo que se refiere a la historia de los videojuegos, su aparición y su auge se dio de forma simultánea con la tecnología informática. Esto sucedió sobre todo en la década de los 80's del siglo XX en Estados Unidos, aunque llegó a Europa más tarde. A partir de entonces, se empezaron a crear las primeras máquinas arcade situadas en su conjunto en espacios llamados recreativos. Los jóvenes solían acudir allí para jugar a sus videojuegos favoritos, por los que se reunían en este entorno social. A diferencia de hoy en día, estas máquinas necesitaban una moneda para funcionar, por lo que cada niño pagaba por cada partida.

Todo esta situación propició el auge de la cultura de los videojuegos, que ya empezaban a venderse de forma individual con la aparición de las primeras consolas entre 1982 y 1989. Por ejemplo, se crearon las primeras videoconsolas de marcas como Atari (1977), Sega (1981), Nintendo (1983), MegaDrive (1988), etc. La fama de estas consolas fue tan alta, que se convirtieron en los juguetes más vendidos en el mercado infantil y juvenil, junto a los ordenadores y los televisores, dos de los medios más utilizados.

Junto al desarrollo de la tecnología informática se produjo un éxito casi inmediato de los videojuegos, sobre todo a partir de la década de los ochenta del s. XX. Los videojuegos en poco tiempo empezaron a formar parte de los juguetes más vendidos del mercado. Con la incorporación de los ordenadores personales (PC) en los hogares, los productos se ampliaron por la gran interactividad que permite este formato y, en la actualidad, la variación y producción de juegos para videoconsolas, consolas portátiles y ordenadores son enormes (Corral, 2010, p. 3).

Durante el fin de la década de los 90's, el comercio de los videojuegos fue en aumento, renovándose en todas sus formas y contenidos. Comenzaron a mejorarse aspectos como los gráficos, el sonido y las diferentes conexiones. Así, se crearon también consolas portátiles que no precisaban una conexión con un televisor u ordenador, eran las llamadas famosas “maquinitas”. Por ejemplo, apareció la Game Boy (1990), Game Gear (1991), Nomad (1995), Wonderswan (1999), etc.

A partir de los años 90, las videoconsolas dieron un importante salto técnico gracias a la competición de la llama “generación de 16 bits” compuesta por la MegaDrive y la Super Nintendo [...] Esta generación supuso un importante aumento en la cantidad de jugadores y la introducción de tecnologías como el CD-ROM, además de una importante evolución gracias a las nuevas capacidades técnicas (Belli & Raventós, 2008, p. 174).

A partir del 2000 y hasta la actualidad, los videojuegos se han convertido en un pasatiempo más de los niños y jóvenes. Hoy en día las grandes compañías como Nintendo, XBOX y PlayStation se centran en lanzar al mercado nuevas videoconsolas y juegos. Sin embargo, una de las herramientas que más se utiliza para jugar es el ordenador, que se ha convertido en una videoconsola más.

Un dato curioso reside en que entre los meses de confinamiento de la pandemia Covid-19, los videojuegos fueron una de las principales fuentes de entretenimiento de los jóvenes, ya que estos no podían hacer vida social en la calle. En base a esto, Carol (2021) realizó una investigación y llegó a la conclusión de que los números y las estadísticas de usos y compras de videojuegos se disparó en 2020.

La empresa SuperData, especializada en el estudio de mercado de videojuegos, ha publicado el resumen ejecutivo del año 2020 del sector 'gamer'. Un mercado que tiene la tendencia de crecer un 6% anualmente, ha visto este año como los ingresos del mismo ascendían hasta un más 14% que el año anterior. Tal y como empezó el confinamiento alrededor del mundo, el gasto en videojuegos se incrementó significativamente para ya no reducirse. Del mismo modo, cada vez hay más jugadores, como indica el

hecho de que el 55% de los residentes de Estados Unidos jugaron durante el 2020 (Bureau, 2021, párr. 1).

Después de conocer estos aspectos, pasemos ahora a explicar brevemente la tipología en la que podemos dividir estos videojuegos, así como las características y funciones de cada una de ellas, centrándonos sobre todo en los juegos educativos y la mejora de habilidades y capacidades.

3.2.1 Tipología

Antes que nada, se debe señalar que es difícil realizar una tipología exacta en torno a los videojuegos, aunque sí podemos diferenciarlos por los géneros más comunes. En base a esto, se debe saber que, según Belli y Raventós (2008: 167) “un género de videojuego designa un conjunto de juegos que poseen una serie de elementos comunes”. Seguiremos la clasificación que realizan ambos autores para establecer una tipología en cuanto al género.

Los videojuegos se pueden clasificar como un género u otro dependiendo de su representación gráfica, el tipo de interacción entre el jugador y la máquina, la ambientación y su sistema de juego, siendo este último el criterio más habitual a tener en cuenta. Hay que decir que cada vez es más habitual que un juego contenga elementos de diversos géneros, cosa que hace difícil su clasificación (Belli y Raventós, 2008, p. 167).

En primer lugar, nos encontramos con los juegos de lucha, que son aquellos en los cuales los personajes combaten entre sí. Los niños suelen entretenerse con estos juegos ya que recrean deportes como el boxeo o las artes marciales. Además, también permiten elegir distintos tipos de armas y diferentes procedimientos de ataque. En base a esto, también existen los juegos de acción en primera persona, es decir, el jugador puede recrear la escena bélica desde el punto de vista del personaje. Esto se consigue gracias a las perspectivas y a los gráficos, que permiten tener una visión en tres dimensiones. Algunos de los videojuegos más famosos son la saga Call of Duty, Counter Strike, etc.

En segundo lugar, también existen juegos de plataforma, en el que el jugador se encarga de controlar a un avatar que supera obstáculos y otros imprevistos. Estos videojuegos desarrollan las habilidades de las personas, ya que se debe desarrollar

capacidades como la lógica, los reflejos, la rapidez de movimiento, agudeza visual, etc. El más conocido es el Mario Bros o Sonic, dos de los juegos más famosos entre los niños más pequeños.

Asimismo, otro género que se puede encontrar pertenece al ámbito deportivo. Aquí se encuentran juegos de baloncesto, fútbol, boxeo, etc. Estos videojuegos simulan un partido o una competición, permitiendo al jugador que seleccione algún equipo o contrincante. Una de las mayores ventajas que ofrece este tipo de juegos es la participación de dos jugadores, que pueden enfrentarse entre ellos desde un mismo espacio o en forma online. Los más conocidos son el FIFA o la NBA.

Otros tipos de juegos pueden estar enfocados al desarrollo musical, es decir, el usuario puede utilizar mandos que funcionan como instrumentos o micrófono. En base a este tipo, encontramos el Guitar Hero o el SingStar. Lo que más llama la atención de este tipo de juegos es que fomenta la participación no solo individual, sino con un grupo de amigos. Lo mismo ocurre con los conocidos Party Games, que son aquellos videojuegos que están influenciados por el tradicional modelo de tablero. Es decir, una serie de amigos se reúnen para enfrentarse a diferentes pruebas y competir entre ellos con el objetivo de conseguir la puntuación máxima. Este género es mucho más dinámico ya que los usuarios suelen sociabilizar más con el resto de jugadores.

Por otra parte, nos encontramos con aquellos juegos basados en aventuras clásicas. Se trata de un juego que ofrece la posibilidad de que un personaje se enfrente a incógnitas o rompecabezas, utilizando pistas u objetos que ofrece la propia aventura. De esta manera, se van superando niveles hasta el fin de la aventura. Estos juegos llaman la atención sobre todo por su perspectiva cinematográfica.

Por último, se debe mencionar un género que nos interesa sobre todo en el uso dentro del aula. Nos referimos a aquellos juegos de agilidad mental o educativos, cuya función es plenamente didáctica. Es decir, son videojuegos que fomentan realizar diferentes ejercicios o actividades, que requieren lógica, creatividad, lingüística, matemáticas, etc. Estas habilidades pueden mejorar la acción a la hora de resolver problemas o situaciones complicadas. Así, mediante el entretenimiento y la diversión, el jugador puede aumentar

sus capacidades de forma dinámica. Algunos ejemplos lo tenemos en el Big Brain o en Cazapalabras.

El formato de los juegos es de particular importancia, al considerarse las experiencias de los niños en sus contextos extraescolares fuera de la escuela y sus posibles implicaciones en la Comunidad Docente. En estos videojuegos se ponen en juego habilidades para, por ejemplo: trabajo en equipo, toma de decisiones, gestión de recursos, percepción espacial y orientación, interpretación de mapas, estrategia, táctica, comunicación, etc. (Barujel, Varela & Paragarino, 2017, p.181).

3.2.2 Youtubers y videojuegos

Uno de los fenómenos que más ha cambiado la historia de la comunicación y de los videojuegos, ha sido la plataforma YouTube, una herramienta diseñada para la publicación de vídeos. Esta plataforma ha recibido tanto elogios como críticas, ya que está marcando un antes y un después en la comunicación de los jóvenes. En base a esto, en los últimos años se ha creado la figura del Youtuber, conocido como aquella persona que utiliza YouTube para crear sus contenidos.

En este sentido, las autoras Aran, Fedele y Tarragó (2018: 71), nos informan de que existen muchos Youtubers que se han convertido en los referentes fundamentales de una cultura digital nueva. En su artículo, llevan a cabo una investigación basada en un cuestionario de 1.406 estudiantes de once y doce años. Aran, Fedele y Tarragó llegan a la conclusión de que, en el ámbito de los videojuegos, la principal atracción hacia estos gamers reside en “el humor y en la sensación de formar parte de una cultura digital juvenil”. Así, la unión de Youtubers y videojuegos se ha convertido en una fuente de entretenimiento y sociabilización entre los más jóvenes.

¿Cómo se aprende la mecánica y los trucos del juego? Fundamentalmente a través de un Youtuber. Entre los niños y niñas estudiados aparece el seguimiento de Youtubers tales como VEGETTA777 (16 millones de seguidores), TheWillyrex (7,9 millones de seguidores) o Luh (1,9 millones de seguidores), que actúan como maestros y guías orientando el proceso de

apropiación del videojuego para el que solicitan ayuda. En general comentan mientras juegan, haciendo interpelaciones a los receptores, chistes y bromas, o utilizan la libertad que otorga el juego para llevar a cabo distintas acciones no relacionadas directamente con la trama, como carreras, movimiento libre por el escenario, etc. Comentan formas de saltar de nivel o la mejor manera de resolver algunos problemas ((Barujel, Varela & Paragarino, 2017, p.181).

El problema de esto reside en que existen tanto ventajas como inconvenientes a la hora de acceder al contenido dependiendo del Youtuber. Hoy en día, la mayoría de niños y adolescentes tienen un teléfono móvil, ordenador o cualquier otro tipo de dispositivo con acceso a Internet. Este acceso, si no está controlado por un adulto, puede ser perjudicial para el menor dependiendo del contenido de YouTube al que acceda.

Por ejemplo, en España existen Youtubers que trabajan para crear contenidos en base a videojuegos. Es decir, reciben un salario por monetizar sus videos e incluir publicidad comercial entre sus anuncios. Así, los menores están expuestos a un marketing continuo, que muchas veces pasa desapercibido. Otro riesgo reside en que estos Youtubers pueden hablar de lo que quieran sin tapujos e incluso insultar, o incitar negativamente a alguna acción o práctica.

En base a esto último, YouTube ha desarrollado, además del control parental, otro filtro llamado Family-Friendly, en que los canales de YouTube se van categorizando dependiendo de si su producto o servicio se considera adecuado para todos los miembros de la familia. Así, se ha conseguido establecer una mínima censura en cuanto a insultos o malas recomendaciones, sobre todo que influyen en menores.

El concepto Family-Friendly que YouTube lleva persiguiendo los últimos años se materializará definitivamente este 2020 con un nuevo marco legislativo que obligará a los creadores a diferenciar el contenido adulto del infantil. De no cumplir con este nuevo escenario, los creadores podrán ser multados con 42.000 dólares y deberán atenerse a las consecuencias que marque YouTube en este aspecto. Los nuevos cambios no solo suponen una nueva forma de categorizar el contenido, sino que además les penaliza publicitariamente porque al señalar el vídeo como susceptible al público

infantil los creadores pierden la posibilidad de conseguir los anunciantes con mayor retribución (Sierra, 2019, párr. 1).

No obstante, no todos son inconvenientes que ofrece la plataforma y los Youtubers, sino que también pueden influir positivamente en los jóvenes. Por ejemplo, el sentido del humor y las bromas, hacen que los niños disfruten aprendiendo a jugar videojuegos de una forma más dinámica. También los Youtubers incentivan a que los jóvenes jueguen entre ellos, aumentando así su sociabilidad. Otros, incluso aportan ideas en torno a los beneficios y los riesgos de los videojuegos, por lo que al final los Youtubers pueden convertirse en una buena influencia.

Teniendo en cuenta el ámbito digital, la presencia de plataformas como YouTube y creadores de contenidos como son los Youtubers, pasemos ahora a analizar cómo los videojuegos se pueden convertir en un gran recurso educativo.

3.3 Los videojuegos como recurso educativo

Tomando como referencia las palabras de Huizinga (1984: 43), el juego es una característica humana que ha estado presente en la vida de los seres humanos desde la prehistoria. Otra idea nos la da Huertas (2009: 4) quien nos indica que el juego fue introducido en la escuela en un primer momento como un entretenimiento o una simple diversión. Sin embargo, los educadores a lo largo de los años fueron llegando a la conclusión de que el juego es mucho más que una simple actividad que sirve para distraer a los discentes, ya que permite desarrollar el potencial educativo del alumnado.

Desde este ámbito, a partir de aquí se empieza a cuestionar la posibilidad de llevar a cabo un cambio de paradigma hacia un proceso enseñanza-aprendizaje más innovador. Concretamente, incluyendo en las aulas videojuegos como recurso docente con la finalidad de conseguir una educación de calidad más entretenida, eficaz y motivadora para los alumnos.

En base a esto, Pérez (2011: 25), hace una revisión constante de los beneficios que aportan los videojuegos ofreciendo la posibilidad de crear nuevas tecnologías más orientadas a otros ámbitos diferentes al sector del ocio. Así, se revela las posibilidades infinitas que posee la realidad virtual dentro del ámbito educativo. Además, atendiendo a lo

establecido por Núñez (2020), se puede decir que el videojuego no solo presenta unos beneficios a nivel social y educativo, sino que también es una gran fuente económica para muchos países.

Acorde con los informes económicos de Newzoo, el mercado global de los videojuegos en el año 2014 fue de 83 600 millones de dólares y prevé que en el 2018 alcance unas cifras de 113 300 millones de dólares. Estos datos económicos, junto con el crecimiento acelerado, en los últimos años, del público consumidor de videojuegos, en España pasan del 22,5 % al 36 % de la población en apenas 6 años. Esto hace del sector del videojuego un buen atractivo para la innovación y el desarrollo (Núñez, 2020, p. 11).

Por otra parte, la tarea de integrar los videojuegos en el aula y utilizarlos como un recurso para conseguir el mejor rendimiento por parte del alumnado, no es una tarea fácil, ya que esto requiere de una buena disposición y elementos teóricos. Por ejemplo, McGonigal (2011: 130), muestra que no solo requiere de los aspectos anteriormente mencionados sino que también, el docente que se instaura en el desafío de utilizar los videojuegos debe manejar y conocer las características que presentan cada uno de ellos.

Con todo esto, llegamos al momento de hablar de la gamificación y de aquellas ventajas e inconvenientes que tiene la misma para todo el alumnado, así como los beneficios y los riesgos.

3.3.1 Gamificación

En primera instancia, son muchos los autores que se encargan de hablar del concepto de gamificación y de plantear las ventajas que tiene la misma en la educación de los discentes. Sin embargo, antes de profundizar en este hecho, se hace necesario establecer una definición de dicho concepto.

En primer lugar, este término fue acuñado por Pelling en el año 2002, pero no fue hasta el año 2010 cuando empezó a ganar importancia. Esto se debió a la incorporación de las recompensas originadas en entornos digitales. Realmente, donde se empezó a utilizar esta técnica fue en Estados Unidos, y seguidamente llegó a España, quien también se unió a este nuevo reto.

Una de las definiciones del vocablo fue establecido por Deterding (2011: 10), quien indica que la gamificación se basa en la utilización de los videojuegos en contextos que no son de juego para conseguir que un servicio, aplicación o producto resulte más atractivo, motivador y divertido. Sin embargo, autores como Romero-Rodríguez et al. (2016: 64), señalan que gamificar es mucho más que “diseñar juegos”, también es aprovechar los puntos de recompensas que poseen los juegos, así como el conjunto de dinámicas y estética que tienen, consiguiendo de esta manera la atención y el interés de los contenidos educativos trabajados en el aula.

La gamificación no es un juego en sí mismo, aplica elementos y técnicas del diseño de juegos en actividades reales para motivar a las personas a comportarse de una determinada manera dependiendo de si nuestros objetivos son fidelizar a los usuarios, mejorar la percepción de un producto o tema, fomentar el uso, compartir y participar en actividades o mejorar los procesos internos (Ordás, 2016, p.8).

Por otra parte, existen muchos autores que se han encargado de realizar diferentes trabajos en los que demuestran los beneficios de la gamificación. Uno de ellos es Yunyongying (2014: 410), quien indica que la gamificación es un sistema de trabajo que permite mantener el interés del alumnado evitando de esta manera, que el proceso de enseñanza y aprendizaje sea aburrido y algo poco motivador para los mismos.

Por su parte, Lee y Hammer (2001: 147) ven la gamificación como una buena oportunidad para solucionar aquellos problemas con los que se tienen que enfrentar los docentes actualmente, la desmotivación del alumnado y su poco interés por los contenidos abordados. Siguiendo con esta misma línea Perrotta et al. (2013: 22), defienden el uso del aprendizaje basado en el juego, ya que este fomenta la motivación intrínseca del alumnado y ayuda al docente a trabajar en un contexto de persuasión e invitación en oposición de la obligación.

No obstante, no todos están a favor de la gamificación, existen diferentes autores que señalan las características negativas que puede conllevar esta forma de enseñanza y se muestran en oposición a la misma. Así pues, podemos destacar el caso de Martín & Fernando (2017: 55) quienes establecen que esta nueva forma de enseñanza puede

convertirse en una distracción y una pérdida de tiempo, además de fomentar en los discentes una formación de valores inadecuados como es el caso de la competitividad.

Atendiendo a esto, se hace relevante establecer los diferentes principios que conllevan los procesos de gamificación. Para ello se va a atender a lo establecido por Diggelen (2012: 34) quien indica los tipos de competición que se pueden llevar a cabo (jugador solo o jugador con sistema), la presión temporal (relajada o cronometrada), escasez (la poca existencia de distintos elementos puede aumentar el reto y la jugabilidad), puzzles (realización de una única solución), niveles de progresos, la novedad en cuanto a la forma de abordar los retos y la solución, la presión social, el trabajo en equipo necesario para solucionar los problema, las monedas de cambio (canjeable por cualquier otro valor), y por último, la renovación y aumento del poder (elemento motivador para el jugador).

3.3.2 Beneficios y riesgos

A pesar de que el uso en el aula de una metodología basada en la gamificación presenta diferentes beneficios para el alumnado, es cierto que también supone una serie de aspectos negativos que deben tenerse en cuenta. A continuación, se van a citar cada uno de los mismos tomando como referencia lo establecido por diversos autores tras la realización de distintos estudios de investigación.

En cuanto a las ventajas, Pisabarro (2018: 2-3) muestra que la gamificación permite aumentar la motivación del alumnado, ya que las actividades mostradas en la programación se convierten en verdaderos retos consiguiendo que sean algo divertido y útil. La flexibilidad a la hora de respetar los diferentes ritmos de trabajo es otra de las ventajas que se le puede añadir a este tipo de enseñanza, dado que el nivel de dificultad se va incrementado a medida que se vayan superando las diferentes pruebas. El fallo deja de ser algo negativo, para convertirse en algo clave para poder llegar al lugar correcto.

Siguiendo con las ideas de la misma autora, no podemos olvidar la creatividad, con la gamificación estamos fomentando la misma, ya que los discentes deben enfrentarse a problemas que no son convencionales, y en algunos de los casos requieren de soluciones imaginativas. Así, la creatividad se convierte en un aspecto fundamental que los discentes

deben desarrollar para conseguir enfrentarse a la realidad en la que viven de manera más acertada posible.

La creatividad pasa a ser una herramienta fundamental para la mejora del desarrollo social y personal de los estudiantes, de tal modo que aquellas personas que desplieguen y desarrollen sus capacidades creativas, se encontrarán en mejor disposición de poder responder a las demandas y exigencias del medio, así como a sus propias necesidades individuales (Chacón y Moncada 2006, p.1).

Por su parte, autores como Sampedro y McMullin (2015: 130-132), destacan otras ventajas de la gamificación, afirmando que esta forma de enseñanza se convierte en un recurso principal para conseguir la inclusión del alumnado. A través de los videojuegos se proporciona una visión de equidad, solidaridad e igualdad, necesarias para que los discentes puedan desenvolverse y relacionarse adecuadamente en el medio donde viven. Además, gracias a la adquisición de este tipo de habilidades y la realización de las diferentes pruebas llevadas a cabo durante esta metodología, conseguimos favorecer la socialización de nuestros discentes.

Por otra parte, autores como Torre, Rivero y Melian (2015: 110), hablan del desarrollo de las habilidades espaciales que producen los videojuegos, por ejemplo, a partir de juegos como Blokify. La participación también se convierte en uno de los aspectos necesarios para conseguir un verdadero aprendizaje por parte de los discentes. En base a esto, investigadores como Mauricio, Serna y Vallés (2015: 2), añaden que la gamificación aumenta la participación activa de todos los miembros, convirtiendo de esta manera a los discentes en sujetos activos y en los verdaderos protagonistas.

En cuanto a los aspectos negativos, vamos a comenzar citando a la autora anteriormente mencionada, Pisabarro (2018: 4), la cual, establece que la gamificación tiende a cuantificar, reducir y clasificar, esto provoca que se pierda la visión general del tema y quede reducida a aspectos que son demasiados concretos. El aspecto del tiempo, es otro de los inconvenientes que señala esta autora, las horas lectivas a veces resultan escasas para los docentes, por lo que este tipo de metodología puede consumir demasiadas.

Por su parte, Borrás (2015: 29) añade que la gamificación hace que se creen ambientes de aprendizaje hostiles, tensos y competitivos, en donde el alumnado solo quiere conseguir ser el mejor y a veces incluso se llega a olvidar cual es el verdadero objetivo de la actividad, que es conseguir su mayor rendimiento y aprendizaje.

Por último, la falta de recursos económicos en el aula y las carencias en la formación del profesorado, son otros de los aspectos señalados Mauricio, Serna y Valle (2015: 2) que limitan la puesta en práctica de la gamificación en el aula.

4. OBJETIVOS

El objetivo general de este trabajo consiste en realizar un diagnóstico sobre la opinión que tienen diversos docentes acerca de la gamificación como método de enseñanza. En cuanto a los objetivos específicos que se pretenden cubrir con este estudio son:

- 1) Conocer la percepción que tienen los docentes de educación primaria sobre la gamificación.
- 2) Analizar las experiencias que tiene cada uno de estos docentes respecto al juego como forma de enseñanza.
- 3) Sensibilizar y dar a conocer a los docentes de la existencia de este nuevo método de enseñanza, la gamificación.

5. METODOLOGÍA

El estudio se desarrolla con una metodología de investigación. Mediante este trabajo se pretende conocer las experiencias y percepciones del profesorado de primaria sobre la gamificación y las ventajas de la misma en el sistema educativo. Este hecho se ha conseguido a través de la indagación mediante una encuesta cualitativa que se encuentra anexada en el presente trabajo. Se debe establecer que este trabajo no solo tiene el objetivo de extraer datos de esta nueva forma de enseñar, sino que también pretende dar a conocer a los docentes de la existencia de la misma, así como de las ventajas y aspectos necesarios para su implantación, como por el ejemplo el hecho de que manejen y conozcan las posibilidades de las tecnologías.

Asimismo, la investigación en acción es un proceso de continua búsqueda para encontrar una respuesta a algún problema social de importancia. La puesta en práctica de esta requiere un pensamiento reflexivo, unido a una postura exploratoria. En esta investigación se lleva a cabo una interacción entre la teoría y la práctica, es decir, se pretende interpretar algún hecho de la realidad y establecerle una posible solución (Elliot, 1993: 27).

De esta manera, esta investigación se plantea a través de un estudio realizado a varios profesores de diferentes edades que imparten su docencia en varios Centros Educativos de Utrera (Sevilla), estos centros serán tanto públicos, privados como concertados, como ha sido el caso de un maestro del CEIP Los Salesianos.

Así, debemos destacar que también se pretende que esta investigación tenga un componente práctico, ya que el propósito último es dar a conocer a los docentes de esta innovadora forma de enseñanza y despertar su curiosidad e interés por la misma, ya que de ella, se pueden extraer grandes beneficios a nivel educativo para el alumnado. Por último, dicho estudio se concreta en dos grandes fases:

- a) Diagnóstico mediante una encuesta realizada a los docentes de diferentes edades
- b) Presentación de los resultados

5.1 Contextos y participantes

En cuanto al contexto y los participantes, como hemos comentado anteriormente, en el desarrollo de este trabajo participan docentes pertenecientes a diferentes centros de Educación Primaria de la localidad de Utrera, tanto centros públicos como centros privados.

Por lo tanto, es el momento de hablar de los criterios de la elección de los profesores. En primer lugar, se debe a la disponibilidad y a la amabilidad del profesorado; en un segundo lugar, se debe a la facilidad para contactar con los mismos. Otro de los aspectos que se han de destacar, es el hecho de que se ha realizado la investigación a docentes de edades variadas debido a que se pretende conocer si la edad influye a la hora de implantar este tipo de enseñanza. Por último, también se va a considerar la experiencia laboral como un factor a tener en cuenta. Por ejemplo, si varía la predisposición a este tipo de enseñanza entre los docentes que llevan muchos años ejerciendo esta labor o los de nuevo ingreso.

Así, el número total de profesores que han participado en este trabajo es de diez. A continuación se muestra una gráfica en la que se refleja las características de dichos profesores:

	EDAD	CENTRO EN EL QUE IMPARTE DOCENCIA	AÑOS TRABAJADOS
PROFESOR 1	25	CEIP ÁLVAREZ QUINTERO	6 MESES
PROFESOR 2	27	CEIP COCA LA PIÑERA	8 MESES
PROFESOR 3	31	CEIP RODRIGO CARO	3 AÑOS
PROFESOR 4	36	CEIP JUAN ANTONIO VELASCO	6 AÑOS
PROFESOR 5	42	CEIP TIERNO GALVÁN	5 AÑOS
PROFESOR 6	43	CEIP LOS SALESIANOS	9 AÑOS
PROFESOR 7	48	CEIP COCA LA PIÑERA	7 AÑOS
PROFESOR 8	57	CEIP AL-ANDALUS	17 AÑOS
PROFESOR 9	59	CEIP SAGRADA FAMILIA	30 AÑOS
PROFESOR 10	61	CEIP JUAN ANTONIO VELASCO	28 AÑOS

Tabla : Perfil y características de los docentes objetos de investigación

5.2 Instrumentos

En lo que se refiere a los instrumentos, en este trabajo se aplican dos técnicas básicas para la recogida de información. La primera es una encuesta cualitativa realizada a docentes de primaria. La segunda ha sido la observación de la actitud del participante en cuanto a la encuesta.

De esta manera, la encuesta se concreta en la aplicación de un cuestionario a diferentes profesores, el cual consta de catorce preguntas centradas en las percepciones y prácticas de la aplicación de la gamificación en el aula². Este cuestionario incluye diferentes secciones:

² En el Anexo I se puede consultar el guion y modelo de entrevista

a) Datos de presentación, que incluye cuatro preguntas relativas al centro, curso, edad, sexo y rasgos por los que pudieran meterse con él o ella.

b) Encuesta basada en doce preguntas acerca de los videojuegos, del conocimiento de la gamificación, así como sus beneficios y riesgos, así como los elementos necesarios para su correcta implantación. Finalmente, también se incluye una pregunta si se ha incentivado la curiosidad del docente tras conocer este tema.

De forma complementaria, utilizamos la observación y anotación de los comentarios más llamativos realizados por el profesorado durante la puesta en práctica de dicho cuestionario. Usamos esto para triangular y completar la información recogida a través de la encuesta. El objetivo es enriquecer la información recogida sobre percepciones y prácticas de este sistema de enseñanza.

5.3 Procedimientos

En cuanto a los procedimientos, la primera actividad con los docentes consistió en la presentación del proyecto y la realización de la encuesta para lo cual acudimos a las citas preestablecidas para encuestar de forma individual a cada uno de los participantes, en un horario no lectivo. El tiempo medio dedicado a administrar el cuestionario en cada profesor fue de treinta y cinco minutos aproximadamente.

Así, todos los participantes fueron adecuadamente informados del carácter voluntario y anónimo de su participación en el estudio, indicándoles también los objetivos que tiene el mismo. Para poner en marcha la recogida de información a través del cuestionario, se preguntó a cada uno de estos si aceptaban voluntariamente participar sin recibir ninguna compensación a cambio, todos estos docentes aceptaron voluntariamente a participar en el estudio. De esta manera, se les aseguró la privacidad de las respuestas proporcionadas.

Teniendo en cuenta esto último, a continuación vamos a dividir el procedimiento seguido en una serie de pasos o fases:

Fase 1: Encuesta Piloto: Selección de un docente que cumpla las características mencionadas anteriormente. Dicha selección se hizo con el objetivo de comprobar el

tiempo estimado que podía tardar en realizar dicho cuestionario, y los posibles problemas o dudas que podían surgir en la realización de este.

Fase 2: Contacto con los docentes: Se eligen distintos docentes con los cuales poseemos algún tipo de contacto. Seguidamente, estos aceptan la propuesta y concretan una cita con el encuestador para proceder a aplicar dichos cuestionarios.

Fase 3: Recogida de datos: Se ha realizado en diversos momentos y con distintos fines. En un primer momento, se aplicó la encuesta, se analizaron los datos y se sacaron conclusiones. En un segundo momento, se registró mediante observación las percepciones, experiencias y expresiones de los docentes en relación con este tema.

Fase 4: Obtención de resultados: Análisis de los diferentes cuestionarios y extracción de información de los mismos.

Fase 5: Comunicación de los resultados: Todos los resultados fueron comunicados a cada uno de los participantes, junto con una breve explicación de los beneficios de la gamificación y la necesidad de investigar sobre esta técnica.

6. ANÁLISIS DE RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Una vez recogidos los resultados, se procesan y se criba aquellas respuestas que se han parecido más pertinentes. Por lo tanto, en este apartado, vamos a presentar de manera resumida los principales resultados obtenidos durante la realización de esta investigación.

6.1 Los videojuegos y los Youtubers como forma de aprendizaje

Tras el análisis de la información obtenida mediante los diferentes cuestionarios y la observación de la actitud del entrevistado, podemos observar cómo existe una clara diferencia marcada entre los profesores jóvenes de nuevo ingreso y aquellos profesores con una experiencia laboral en la enseñanza mucho mayor.

A modo de introducción, tal y como se estableció en el modelo de cuestionario, se les ha preguntado a los docentes acerca de los videojuegos y si conocen alguno. En general, los más jóvenes (20-30 años) han mencionado videojuegos como el Call Of Duty, el Fortnite, u otros relacionados con el fútbol (FIFA y Pro Evolution Soccer). Por lo tanto, los géneros que más juegan y conocen son los relacionados con la tipología bélica y deportiva.

Sin embargo, llama la atención que la tipología más conocida y jugada por estos, no es la más citada como la más correcta para impartir una enseñanza a través de la misma. Cuando se pregunta por cuáles qué juegos adaptarían al aula, la mayoría de ellos se refieren a juegos de plataforma, en la que se debe conseguir algo para avanzar de nivel. Por ejemplo, se ha mencionado a Super Mario Bross, Crash Bandicoot, Donkey Kong, etc.

Por otra parte, los mayores de 40 años han mencionado que no conocen el nombre de ningún videojuego actual, aunque saben que hay varios “de tiros” y de “fútbol”, a los que juegan sus hijos o nietos. Algunos, como los docentes 9 y 10, han señalado que los videojuegos han evolucionado mucho. Así, tal y como se comentaba en el marco teórico, la tipología que más conocen estos maestros más mayores son los juegos arcade, que tuvieron su auge en la década de los 80’s.

Estos docentes han señalado que la metodología lúdica más adaptables a la clase está relacionada con aquellos juegos en los que se pueda utilizar la lógica, y otras habilidades relacionadas con el reflejo, rapidez, memoria, concentración, etc.

En cuanto a los Youtubers, nos ha sorprendido la ignorancia mostrada tanto por los docentes jóvenes como mayores. La mayoría de estos no han sabido señalar el nombre de ningún Youtuber nacional o internacional. Solo el docente 1 afirmó que tiene primos pequeños que siguen a El Rubius y a Ibai. Pero, debemos señalar que no se tratan de Youtubers educativos sino de ocio.

6.2 Conocimientos de los docentes respecto a la gamificación

En cuanto a los conocimientos de los docentes respecto a la gamificación, encontramos los profesores nº 1, 2, 3, los cuales conocen a la perfección este tipo de metodología, ya que sugieren cómo la abordaron durante sus estudios académicos. Podemos destacar el profesor 1, que ha comentado que recientemente realizó este tipo de metodología, ya que quería poner en práctica su programación con la que aprobó hace 9 meses y la cuál contenía esta práctica.

Asimismo, llama la atención la actitud del profesor 9, el cual nos sugiere que no conoce ni ha oído nunca hablar de este tipo de prácticas y que no tiene ningún tipo de interés en conocerla, ya que con la metodología que ha utilizado durante todos sus años ha sido totalmente efectiva, por lo que esta no debe ser cambiada ni modificada. Además me comenta, que todas estas nuevas metodologías son “tonterías y pérdidas de tiempo”.

Por otro lado, vemos la actitud positiva del profesor 7, que a pesar de referirnos que ha escuchado alguna vez hablar de la gamificación, nunca lo ha puesto en práctica, pero que sin embargo tiene interés en que le expliquemos en qué consiste, no descartándola como una práctica futura.

Con ello, vemos que la edad es un factor muy determinante a la hora de implantar este tipo de metodología, ya sea por razones de acomodamiento como en el caso del profesor 7, o bien por el desconocimiento de la misma y por las habilidades que implica el manejo de las TICs.

Un hecho también que se puede destacar, es que no se han encontrado diferencias significativas entre los diferentes centros privados o concertados, la diferencia principal como ya se ha referido es la edad y la disposición de los docentes, no el centro educativo.

6.3 Percepción de los docentes con respecto a la gamificación

Aquí, en este apartado, observamos una vez más cómo los docentes que son de incorporación temprana o son jóvenes, muestran una actitud de aceptación hacia este tipo de prácticas. Así, como comentamos anteriormente, el profesor 1 refiere que lo ha puesto en práctica y el profesor 2 que una vez llevó a cabo un pequeño proyecto, el cual consistía en dividir la clase en grupos de 4 personas y cada grupo debería completar una serie de actividades para conseguir una estrella. El conjunto de todas las estrellas les hacía subir de nivel, esto se realizaba con el objetivo de que las clases fueran como el juego de Mario Bros.

Con ello, vemos cómo el profesor 1 nos dice que una de las principales ventajas de la gamificación es la motivación y el interés que ponen los alumnos, este profesor sí refiere que el aprendizaje será muchísimo mejor y de más calidad por lo que cree que es una buena forma de enseñanza.

Por su parte, el profesor 2 también muestra una actitud favorable y sugiere que le encantaría profundizar más en ella, y proponer más actividades que contengan este tipo de metodología, de hecho sugiere que va a formarse en este tema. Asimismo, el profesor 4, piensa que podría ser un buen sistema de enseñanza pero que sería muy difícil que esta fuera la metodología utilizada para todas las actividades del aula, por lo que sugiere que se podría llevar a cabo en algunas pero no como una forma de enseñanza continua.

De igual forma, el profesor 7, a pesar de no ser un profesor de nuevo ingreso, sugiere que podrían dar cursos de formación sobre esto y así poder manejarse un poco más en dicho tema, ya que le parece algo novedoso y atractivo. Por último, nos encontramos con el profesor 9, quien afirma la ausencia de las ventajas de la gamificación, ya que considera que esta enseñanza es algo inútil en el sistema educativo, como también ocurre como el sistema de ABN, que con ello lo único que hacemos es convertir a nuestros alumnos en personas menos independientes.

Por otro lado, basándose en los inconvenientes, la mayoría de entrevistados han nombrado el descontrol de los alumnos, la falta de tiempo y la falta de recursos como factor negativo de esta. Además, algunos maestros han señalado que los videojuegos se pueden

convertir en un vicio, por lo que no se debe fomentar esta práctica. Es decir, los niños, a ver este método de enseñanza, pueden interiorizar que, a través de la misma, se puede aprender todo tipo de conocimiento, trasladándolo a su vida diaria.

Asimismo, llama la atención, cómo los diferentes entrevistados sugieren que los centros no están preparados tecnológicamente para llevar a cabo una práctica tan novedosa. El motivo que sugieren es que no se dispone de muchos ordenadores ni pizarras digitales. Este hecho debe ser destacable, porque vivimos en una sociedad en la que la tecnología está muy presente en nuestra vida y forma parte principal de la misma, por lo que es muy curioso que las escuelas no puedan hacer frente a la era digital en la que nos encontramos.

6.4 Intención de los cuestionarios

Como ya comentamos en el apartado de metodología, uno de los objetivos principales que pretendía conseguir este proyecto, es despertar la curiosidad y el interés de los discentes hacia este tipo de prácticas. En cuanto a dicho objetivo, puedo decir que algún caso se ha cumplido, como por ejemplo con la docente 7 que a pesar de llevar muchos años ejerciendo su labor se ha interesado en la misma.

Al docente 2, también le hemos recordado la práctica llevada a cabo hace algún tiempo, por lo que nos sugiere que le hemos despertado el interés hacia la misma y que se podría investigar sobre ella, para conseguir interiorizar y poner en práctica de manera correcta esta.

La docente 1, como ya dijimos anteriormente, esta metodología la fascina, de hecho fue la utilizada en su programación, por lo que me cuenta que va a seguir implantándola a pesar de los obstáculos que le supone conseguir el consentimiento del Equipo Directivo. En base a esto, os afirma que este mismo quiere coordinación entre todos los ciclos y la docente que imparte enseñanza en el otro ciclo no está de acuerdo con dicha técnica.

Por el contrario, el docente 9, se niega a investigar este tipo de metodología, por lo que este cuestionario no ha servido mucho para él, porque ya sugiere que no se va a poner a investigar ni perder su tiempo en ello.

Por último, el resto de docentes, han mostrado una actitud de aceptación y me sugieren que podría ir a la escuela y dar una charla sobre este tipo de prácticas, para intentar darle a conocer a toda la plantilla la misma y así pueda tener más aceptación e implantación en nuestras escuelas del futuro.

7. CONCLUSIONES

Después de haber abordado un tema tan interesante como ha sido la gamificación como método de enseñanza, se han extraído una serie de conclusiones que se deben señalar. En primer lugar, se nota de que en la actualidad, este es un tema que está presente en el Grado de Educación Primaria, ya que los docentes de nuevo ingreso sí tenían conocimiento previo. Sin embargo, los mayores apenas conocían la existencia de la misma.

Por otra parte, se ve el acomodamiento hacia una metodología más tradicional por parte de los docentes con mayor experiencia laboral educativa, no cumpliendo de esta manera con uno de los principales factores que debe tener un docente: formación continua y permanente.

Seguidamente, tras la investigación realizada en el marco teórico, se ha podido comprobar cómo los videojuegos están a la orden del día entre los niños y cómo esas técnicas lúdicas se pueden adaptar a la clase, consiguiendo beneficios de los mismos. Aun así, se debe mencionar, a modo de crítica, que la mayoría de juegos mencionados eran de género bélico, cuya metodología no es muy recomendable para su adaptación en el aula, ya que fomenta demasiado la competencia.

En cuanto al futuro de este proyecto, se puede ampliar este TFG de modo que se desarrolle un taller en el que se les explique a los centros el concepto de gamificación y cómo llevarla en práctica. Sería interesante también que los mismos docentes participaran en una actividad realizada a través de la gamificación, con el objetivo de que estos comprendieran de forma práctica cómo organizar una clase con esta metodología.

En definitiva, dando por finalizado este TFG, se debe señalar que todavía queda un largo camino por recorrer hacia la integración de esta nueva metodología en las aulas, ya que ni los docentes están formados en la misma y las escuelas no cuentan con los recursos tecnológicos para ello.

8. BIBLIOGRAFÍA

Aran Ramspott, S., Fedele, M., & Tarragó, A. (2018). Funciones sociales de los Youtubers y su influencia en la preadolescencia. *Comunicar*, 2018, 1 octubre, Vol. XXVI, n° 57, 4º trimestre.

Barujel, A. G., Varela, F. F., & Paragarino, V. R. (2017). Niños y adolescentes frente a la Competencia Digital. Entre el teléfono móvil, Youtubers y videojuegos. *Revista interuniversitaria de formación del profesorado*, (89), 171-186.

Belli, S., & Raventós, C. L. (2008). Breve historia de los videojuegos. *Athenea Digital. Revista de pensamiento e investigación social*, (14), 159-179.

Bernal, C. y Angulo, F. (2013). Interacciones de los jóvenes andaluces en las redes sociales. *Revista científica de Educomunicación*, 40, 25-30.

Borrás, O. (2015). Fundamentos de la gamificación. Universidad Politécnica de Madrid. Consultable en: http://oa.upm.es/35517/1/fundamentos%20de%20la%20gamificacion_v1_1.pdf

Carol, J. (2021). La pandemia dispara los videojuegos: 114.000 millones de euros ingresados en 2020 en *El Periódico*. Consultable en: <https://www.elperiodico.com/es/extra/20210108/pandemia-dispara-videojuegos-114-000-11440626>

Castells, M. (2004). *La era de la información: economía, sociedad y cultura* (Vol. 3). Siglo XXI.

Chacón, y Moncada, I. (2006): “Relación entre personalidad y creatividad en estudiantes de Educación Física”. En: Actualidades Investigativas en Educación, Cruz, Israel y Hernández, Janeth. Exclusión social y discapacidad. Bogotá: Centro Editorial Universidad del Rosario. Colección de textos de rehabilitación y desarrollo humano

Corral, E. M. (2010). El uso de los videojuegos como recurso de aprendizaje en educación primaria y Teoría de la Comunicación. *Diálogos de la comunicación*, (80), 7.

Deterning, Sebastián (2011). Gamification: toward a definition. In: TAN, Desney; BEGOLE, Bo (Ed.). Design, ACM CHI 2011. Vancouver: [s. n.], 2011. p. 12–15. Disponible en: . Acceso en: 10 mzo. 2017.

Diggelen, M. V. (2012). “Principles of gamification”. Disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=Peqh-EBm1Fk> [Consultado el día 6 de Enero de 2015]

Elliott, J. (1993). El cambio educativo desde la investigación-acción, Madrid: Morata.

Gil, A., & Vida, T. (2007). Los videojuegos.

HUERTAS, Catalina (2009) EL JUEGO COMO RECURSO EDUCATIVO.

Huizinga, Johan (1984). Homo ludens. Madrid: Alianza

LEE, Joey; HAMMER, Jessica (2011). Gamification in education: what, how, why bother? Academic Exchange Quarterly, New York, v. 15, n. 2, p. 146-151.

Martín, M., & Vílchez, L. F. (2017). Videojuegos, gamificación y reflexiones éticas. *Cuadernos de ética en clave cotidiana*, 7.

Mauricio, M. D., Serna, E. y Vallés, S. (2015). Experiencias en la aplicación de la gamificación en 1º Curso de Grado de Ciencias de la Salud. Recuperado de <https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/93483/1583-3118-1-PB.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

McGonigal J (2011) Reality is broken. Why games make us better and how they can change the world. Pinguin Press, New York

Moya, A. M. (2009). Las nuevas tecnologías en la educación. *Revista digital Innovación y Experiencias Educativas*, 24, 1-9.

Ordás, A. (2016). Diferencia entre juegos y gamificación. Recuperado de <https://anaordas.com/2016/03/21/diferencia-entre-juegos-ygamificacion/>

Pérez, F. J. (2011). Presente y futuro de la tecnología de la realidad virtual. *Revista Creatividad y Sociedad*, 16, 1-39. <http://www.creatividadysociedad.com/articulos/16/4-Realidad%20Virtual.pdf>

Perrotta, Carlo et al. (2017) Game-based learning: latest evidence and future directions. NFER Research Programme, 2013. p. 1-35.

Sampedro, B. E. y McMullin, K. J. (2015). Videojuegos para la inclusión educativa. *Digital Education Review*, (27), 122-137.

Saorín, J. L., Meier, C., De la Torre, J., Rivero, D. y Melian, D. (2015). Blokify: Juego de modelado e impresión 3D en tableta digital para el aprendizaje de vistas normalizadas y perspectiva. *Digital Education Review*, (27), 105-121.

Sierra, I. (2019). Cómo cambiará YouTube en 2020: multas, contenido infantil y un 90% menos de ingresos para los Youtubers. En Magnet. Consultable en: <https://magnet.xataka.com/que-pasa-cuando/como-cambiara-youtube-2020-multas-contenido-infantil-90-ingresos-para-youtubers>

Torres-Toukoumidis, Á., & Romero-Rodríguez, L. M. (2018). Aprender jugando. La gamificación en el aula. *Educación para los nuevos Medios*.

YUNYONGYING, Pete (2014) Gamification: implications for curricular design. *Journal of Graduate Medical Education*, Polonia, v. 6, n. 3, p. 410-412.

Zyda, M. (2005). From visual simulation to virtual reality to games. *Computer*, 38(9), 25-32.

9. ANEXOS

Anexo I: Modelo y guion de cuestionario

CUESTIONARIO

Datos personales:

- Edad:
- Sexo:
- Años de experiencia educativa:
- Centro en el que actualmente imparte docencia:

PREGUNTAS

- 1) **¿Conoces algún videojuego o juegas habitualmente? ¿A cuál de ellos? ¿Conoces a algún Youtuber educativo?**
- 2) **¿Crees que podrías adaptar esos videojuegos para que se convirtieran en una forma de enseñar? ¿Qué tipología de videojuego puede ser la más sencilla de adaptar a la enseñanza?**
- 3) **¿Has oído hablar alguna vez de la gamificación?, ¿podrías definir en qué consiste la misma?**
- 4) **¿Has investigado o te has interesado alguna vez por la gamificación?**
- 5) **¿Has llevado alguna vez a la práctica alguna actividad haciendo uso de una metodología basada en la gamificación?**
- 6) **¿Qué aspectos positivos y negativos creen que conllevan esta técnica?**
- 7) **¿Piensas que esta metodología podría ser implantada de manera continua en nuestras escuelas?**
- 8) **¿Cuáles crees que son los requisitos fundamentales para que se dé una buena gamificación en el sistema educativo?**
- 9) **¿Te ves preparado/a o capacitado/a para llevar a cabo este tipo de metodología? ¿Por qué?**
- 10) **¿Crees que todos los docentes pudieran ponerla en práctica de manera correcta?**
- 11) **¿Crees que un maestro/a puede mejorar el aprendizaje del alumnado utilizando la gamificación?**
- 12) **Tras este cuestionario, ¿tienes alguna curiosidad por seguir investigando sobre este modo de enseñanza?**