

ESTUDIO SOBRE FORMACIÓN EN GAMIFICACIÓN DE FUTUROS DOCENTES DE LA UNIVERSIDAD DE HUELVA

Rodríguez-López, Mercedes¹; Guzmán-Franco, María Dolores²

¹ *orcid.org/0000-0002-3377-928X, mrodriguezl@hotmail.es*

² *orcid.org/0000-0002-1170-3014*

Resumen

Este trabajo surge de una investigación realizada con un grupo de futuros docentes de los grados de Educación Infantil y Primaria de la Universidad de Huelva. Los objetivos que se establecieron giraban en torno a conocer su formación en gamificación, la percepción sobre su uso en las aulas y el origen y la naturaleza de las experiencias gamificadas que han vivido en la Universidad. Se planteó una metodología cuantitativa bajo un enfoque exploratorio y descriptivo. Para ello se diseñó un instrumento, previamente validado, y la muestra estuvo compuesta por 90 estudiantes de ambos grados. Los datos analizados concluyen que los docentes en formación encuestados son conscientes de las carencias que tienen en cuanto a gamificación, que se trata de manera transversal y esporádica en su institución, precisan formación específica para poder utilizarla y valoran positivamente este tipo de metodologías.

Palabras clave

Gamificación, formación del profesorado, aprendizaje lúdico, tecnología educativa, metodología activa.

Introducción

En la Universidad de Huelva, en los Grados de Educación Primaria y Educación Infantil, la asignatura que aporta competencias precisas para su vida laboral y les forma mediáticamente es «Tecnologías de la Información y la Comunicación» (TIC).

Este trabajo, que sigue una metodología de investigación cuantitativa, aspira a conocer la preparación de los futuros docentes encuestados en un contexto educativo donde es difícil motivar al alumnado de manera tradicional. Los Campus universitarios están conformados por la Generación Y, caracterizada por crecer en una sociedad en constante transformación y avanzada tecnológicamente (Dias et al., 2014).

Hace años que el término gamificación se viene utilizando. Deterding (2012) lo definía como el uso de elementos del juego en ambientes no lúdicos y se ha comprobado que esta aumenta la motivación en el aprendizaje (Marczewski, 2013) y su implicación en el mismo (Pérez et al., 2019), entre otros.

Los objetivos que se establecen son: conocer qué formación tienen los futuros docentes sobre gamificación educativa y su uso en las aulas y detectar las experiencias de gamificación vividas durante su formación inicial.

Método

Descripción del contexto y de los participantes

En el estudio participaron 74 alumnos y alumnas y 16 alumnas de los Grados de Primaria e Infantil de la Universidad de Huelva respectivamente, con edades comprendidas entre 18 y 52 años.

Instrumento

Siguiendo a Bisquerra (2004), se elaboró un cuestionario, pues facilita datos que describen y predicen un fenómeno educativo. Previo al análisis de los resultados, se calculó el índice de fiabilidad a través del α de *Cronbach* que evalúa la consistencia interna del mismo (Quero, 2010), puesto que se debe demostrar que sus puntuaciones “poseen las propiedades psicométricas de validez y fiabilidad” (Frías-Navarro, 2019, p.1). Este resultó ser 0,836.

Procedimiento

Para llevar a cabo la investigación, se realizó una búsqueda exhaustiva y sistemática de estudios científicos que sentaran las bases del problema delimitado. Tras la elaboración del estado del arte se establecieron los objetivos y se seleccionó la muestra de estudio. Se diseñó el instrumento de recogida de datos, validado por expertos, y se recopilaron y analizaron los resultados con el programa estadístico Jamovi.

Resultados

En cuanto a la formación en gamificación, casi el 70% de la muestra sabe qué es esta metodología y apenas el 50% lo sabe de manera autónoma. Con respecto a la formación en gamificación, más del 70% declara necesitar una formación específica para poder utilizarla en el futuro como docente. En cuanto a los valores y la implementación de la gamificación, el alumnado participante está de acuerdo con que esta facilita conseguir mejores resultados, diversión, favorece la comunicación, el trabajo en equipo y la toma de decisiones, entre otros, además de promover la motivación y el interés. En cuanto a sus experiencias en la Universidad, más del 65% apenas detecta el uso de esta metodología en la mayoría de las clases.

Discusión y conclusiones

El alumnado participante es consciente de que necesita una formación específica en gamificación de cara a implementarla como docentes. Se confirma que el alumnado parte de esta muestra percibe lo que los resultados de algunas investigaciones corroboran: la Gamificación mejora y promueve la motivación en la enseñanza. Más de la mitad afirman tener una formación autónoma en cuanto a gamificación; un porcentaje bajo asegura haber aprendido el concepto en la Universidad. Esta es una metodología con nula o poca frecuencia de uso en las aulas universitarias de Huelva. Son pocos los docentes que utilizan herramientas de evaluación gamificadas en algún proceso educativo en la Universidad, y algunos lo hacen de manera aislada (Peñalva et al., 2019). Por otra parte, el 90% declara que la Universidad es la única fuente de aprendizaje formal que tiene.

Referencias

- Bisquerra, R. (2004). *Metodología de la investigación educativa*. La Muralla.
- Deterding, S. (2012). Gamification. *Interactions*, 19(4), 14-17.
<https://doi.org/10.1145/2212877.2212883>
- Dias, C., Caro, N., y Gauna, E. (2014). Cambio en las estrategias de enseñanza-aprendizaje para nueva generación Z o de los "nativos digitales". *Repositat Material Educativo – CUAED*.

- Frías-Navarro, D. (2019). *Apuntes de consistencia interna de las puntuaciones de un instrumento de medida*. Universidad de Valencia.
- Marczewski, A. (2013). *Thin Layer vs Deep Level Gamification*.
- Peñalva, S., Aguaded, I., y Torres-Toukourmidis, A. (2019). La gamificación en la universidad española. Una perspectiva educomunicativa. *Revista mediterránea de comunicación*, 10(1). 245-256. <https://doi.org/10.14198/medcom2019.10.1.6>
- Pérez, I., Rivera, E., y Trigueros, C. (2019). 12 +1. Sentimientos del alumnado universitario de educación física frente a una propuesta de gamificación: “Game of thrones: La ira de los dragones”. *Movimento (ESEFID/UFRGS)*, 25. <https://doi.org/10.22456/1982-8918.88031>
- Quero, M. (2010). Confiabilidad y coeficiente Alpha de Cronbach. *Telos*, 2(12), 248-252.