

# AULA DE ENCUENTRO

experiencias  
referencias  
opiniones  
conclusiones  
innovaciones



Moreno Fuentes, E.; Perales Molada, R.; Hidalgo Navarrete, J. (2019). Estudio cualitativo sobre el uso de la gamificación en la Educación Superior para promover la motivación en el alumnado. *Aula de Encuentro*, volumen 21 (núm. 2), pp. 5- 26

## ESTUDIO CUALITATIVO SOBRE EL USO DE LA GAMIFICACIÓN EN EDUCACIÓN SUPERIOR PARA PROMOVER LA MOTIVACIÓN EN EL ALUMNADO

### *A QUALITATIVE STUDY ON THE EFFECT OF GAMIFICATION IN HIGHER EDUCATION TO PROMOTE MOTIVATION IN STUDENTS*

Moreno Fuentes, Elena<sup>1</sup>; Perales Molada, Rosa M<sup>a2</sup>; Hidalgo Navarrete, José<sup>3</sup>

<sup>1</sup>*Centro Universitario "Sagrada Familia", emoreno@fundacionsafa.es*

<sup>2</sup>*Centro Universitario "Sagrada Familia", rperales@fundacionsafa.es*

<sup>3</sup>*Centro Universitario "Sagrada Familia", josehidalgo@fundacionsafa.es*

### RESUMEN

La investigación que se presenta en este trabajo se ha realizado con alumnado de tercer curso del grado en maestro de educación infantil del Centro Universitario "Sagrada Familia" de Úbeda (Adscrito a la Universidad de Jaén). Se estudió la motivación que este alumnado presentaba antes, durante y después de realizar un

# AULA DE ENCUENTRO

innovación  
coordinación  
experiencias  
referencias  
oportunidades



Moreno Fuentes, E.; Perales Molada, R.; Hidalgo Navarrete, J. (2019). Estudio cualitativo sobre el uso de la gamificación en la Educación Superior para promover la motivación en el alumnado. *Aula de Encuentro*, volumen 21 (núm. 2), pp. 5- 26

BreakOut Edu para alumnos de 5 años. En este proceso, se fomentó la coordinación docente ya que implicaba a profesorado de distintas asignaturas del grado que actuaron como guías de apoyo al alumnado en todo momento, actuando de forma coordinada para que la actividad englobara contenidos de todas ellas. La metodología de investigación se basó en la puesta en práctica de esta actividad, encuestando después al alumnado participante. Los datos fueron analizados posteriormente con el programa Nvivo 11Pro para datos cualitativos. Los resultados muestran que este tipo de actuaciones aumenta en gran medida la motivación del alumnado y a su vez favorece la adquisición de contenidos.

**PALABRAS CLAVE:** gamificación, motivación, innovación, EEES.

## ABSTRACT

This research presents a qualitative study which has been carried out with undergraduate students belonging to the degree of Pre-Primary teacher at the University Centre "Sagrada Familia" in Úbeda. Researchers measured the degree of motivation of the students before, during and after designing and carrying out a BreakOut Edu for 5-year-old students. In this process, teacher coordination was encouraged throughout the project since it involved university teachers from different subjects. The role of these teachers was that of being guides to support students, acting in a coordinated way so that the activity encompassed contents from all of the subjects. The research methodology was based on the implementation of this activity and, after that, on surveying the participating students. Subsequently, data were analysed by using Nvivo 11Pro software for qualitative analysis. The results show

# AULA DE ENCUENTRO

innovaciones  
referencias  
experiencias



Moreno Fuentes, E.; Perales Molada, R.; Hidalgo Navarrete, J. (2019). Estudio cualitativo sobre el uso de la gamificación en la Educación Superior para promover la motivación en el alumnado. *Aula de Encuentro*, volumen 21 (núm. 2), pp. 5- 26

that this type of actions greatly increases student motivation as well as it also favours the acquisition of contents.

**Keywords:** *gamification, motivation, innovation, HEES.*

## 1. INTRODUCCIÓN

La motivación, entendida como el interés previo, durante y después de la realización de las actividades y tareas que se proponen en una determinada materia, es un elemento clave a tener en cuenta durante las clases que un determinado docente imparte adaptándolas a los individuos y a sus características, teniendo en cuenta que estos y estas van cambiando con la sociedad (Fuertes, Ferrís y Grimaldo, 2018). De este modo, el hecho de usar nuevas formas de enseñanza en los grados de magisterio puede hacer que los alumnos asuman un modelo alternativo y entren en conflicto con la metodología tradicional (Hamed, Rivero y Martín del Pozo, 2014) por lo que la forma en que se plantee actualmente la formación inicial de maestros tiene una gran importancia, pues será la manera en la que actuarán estos futuros maestros cuando se incorporen a su trabajo en los centros educativos. Estas metodologías determinan en gran medida el éxito o fracaso de un docente en sus clases; hoy en día no cabe duda que esta motivación está íntimamente relacionada con el uso de herramientas TIC aplicadas al conocimiento, lo que se llama denomina actualmente como TAC. Según Astudillo, Pinto, Arboleda y Anchundia (2018), el conocimiento de las tecnologías mejora un acercamiento entre el profesor-alumno y además contribuye a socializar con otras

# AULA DE ENCUENTRO

innovaciones  
experiencias  
referencias  
oportunidades



Moreno Fuentes, E.; Perales Molada, R.; Hidalgo Navarrete, J. (2019). Estudio cualitativo sobre el uso de la gamificación en la Educación Superior para promover la motivación en el alumnado. *Aula de Encuentro*, volumen 21 (núm. 2), pp. 5- 26

comunidades de aprendizaje al permitir un enriquecimiento de las discusiones y debates del tema que se esté desarrollando.

La formación del profesorado, su competencia y motivación, son condiciones fundamentales para el uso de herramientas TIC y para transformar la práctica educativa (Santos, Vega y Sanabria, 2013), ya que, tal y como indica Área (2006), sin formación, las actitudes positivas no garantizan que el profesorado desarrolle prácticas educativas innovadoras, constructivistas y de calidad apoyadas en el uso de las tecnologías digitales; y, aunque necesaria, la motivación no es suficiente motor de cambio (Paredes, 2010) pero sin embargo, la motivación del profesorado y su actitud positiva hacia la innovación con las TIC aumentará a medida que aumente su formación instrumental – didáctica (Marqués, 2008), y si a esto le añadimos propuestas de liderazgo compartido y estructuras más horizontales en las escuelas, la integración de las TIC será mucho más eficaz (Valverde, Garrido y Fernández, 2013).

De igual modo, se ha de entender el apoyo a los estudiantes, su guía en el trabajo autónomo imprescindible para el éxito en su vida cotidiana, como algo fundamental y primordial en su formación inicial. Este apoyo del profesorado, desarrollado por los profesores que forman parte del proyecto de investigación que en este artículo se describe, es imprescindible para el éxito del proyecto, contribuyendo a la motivación que ya existe en el alumnado. Este dato está contrastado con estudios como el de Gutiérrez y Tomás (2018) en el que llegan a la conclusión de que si el alumnado es capaz de percibir el apoyo del profesorado implicado, en su trabajo autónomo, aumenta la motivación y por tanto el éxito académico; la motivación de los alumnos y su implicación en el proceso de

# AULA DE ENCUENTRO

experiencias  
reflexión  
comunicación  
innovación



Moreno Fuentes, E.; Perales Molada, R.; Hidalgo Navarrete, J. (2019). Estudio cualitativo sobre el uso de la gamificación en la Educación Superior para promover la motivación en el alumnado. *Aula de Encuentro*, volumen 21 (núm. 2), pp. 5- 26

aprendizaje es importante para la adaptación al Espacio Europeo de Educación Superior (Álvarez, 2005) en el que nos encontramos inmersos actualmente.

Lo anteriormente descrito lleva a pensar que la motivación, como factor clave en el desarrollo de emociones positivas, está influenciada por las metodologías que el profesorado utilice en clase. De este modo, Elizondo, Rodríguez y Rodríguez (2018) señalan que:

... las últimas metodologías de aprendizaje centradas en el alumno, una vez reconocida la crucial importancia de las emociones en el proceso cognitivo, apuntan hacia el hecho de que el estudiante encuentre el mayor apoyo posible de la comunidad educativa en su proceso de desarrollo emocional a través de todo un crisol de recursos que alberguen como principal pilar el estímulo de la motivación en los alumnos (p. 2).

Por tanto, se entiende que la mezcla entre la formación del profesorado en nuevas metodologías, con experiencias nuevas, con un componente importante de gamificación de los contenidos y la inclusión de las TIC en el aula, desemboca en un aumento de la motivación en el alumnado y por tanto, los podría llevar a un aumento de su éxito académico.

En nuestro caso, esta base es la que fundamenta nuestro principal problema en el alumnado de formación inicial del grado de maestro en educación infantil. Se detecta que en ocasiones, la motivación no es la más adecuada para el desarrollo de los contenidos de las distintas materias y que hace falta un cambio metodológico que haga que el alumnado se interese y motive por estos contenidos. Nuestro planteamiento parte de programar una investigación-acción, en la que tras la detección del problema se piensa la siguiente hipótesis de trabajo: un cambio en la metodología de las asignaturas hacia aquellas que fomentan el trabajo autónomo

# AULA DE ENCUENTRO

innovaciones  
tecnológicas  
referentes  
o experiencias



Moreno Fuentes, E.; Perales Molada, R.; Hidalgo Navarrete, J. (2019). Estudio cualitativo sobre el uso de la gamificación en la Educación Superior para promover la motivación en el alumnado. *Aula de Encuentro*, volumen 21 (núm. 2), pp. 5- 26

del alumnado, con el apoyo del profesor y basadas en la gamificación de contenidos con apoyo de las TIC, contribuirán a una mayor motivación en este alumnado.

Para esto, se desarrolló una metodología distinta, en la que se usa la gamificación como herramienta para desarrollar los contenidos de forma participativa y activa del alumnado que adquiere una postura dinámica en su aprendizaje (Corchuelo-Rodríguez, 2018). Además, al incluir las TIC en todo este proceso, algo en lo que nuestro alumnado está inmerso (nativos digitales), existe una motivación intrínseca pues de forma natural está inmerso en ellas. Es decir, motivan el aprendizaje y por consiguiente, potencian el proceso de enseñanza-aprendizaje en el aula (Marín-Díaz, 2015; Villalustre & Del Moral, 2015).

En este mismo sentido, Martí-Parreño, Queiro-Ameijeiras, Méndez-Ibáñez y Giménez-Fita (2015), hablan del “enganche” que la gamificación puede suponer en el alumnado para completar su proceso de enseñanza-aprendizaje en la educación superior. Igualmente, Carrión (2018), concluye que el uso de las TIC y la gamificación mejora la adquisición de competencias propias del currículo. Se ha de tener en cuenta el rol que las instituciones de educación superior, organismos con engranajes muy difíciles de mover, tienen hoy en día en nuestro país y la dificultad que conlleva adaptar la enseñanza universitaria a los cambios metodológicos que la sociedad hoy demanda. Por eso, este tipo de actuaciones suponen grandes avances en ese proceso de cambio que la universidad española debe llevar a cabo, adaptándose a los tiempos actuales, en los que el alumnado que recibe se ha desarrollado y con las tecnologías con las que ha vivido durante su infancia y adolescencia. Esto lleva una vez más a recordar la necesidad de formación del profesorado de nuestras instituciones de educación superior. Existen en la actualidad diversos trabajos relacionados con las TIC y más concretamente con la

# AULA DE ENCUENTRO

experiencias  
referenciales  
comunicación  
innovación



Moreno Fuentes, E.; Perales Molada, R.; Hidalgo Navarrete, J. (2019). Estudio cualitativo sobre el uso de la gamificación en la Educación Superior para promover la motivación en el alumnado. *Aula de Encuentro*, volumen 21 (núm. 2), pp. 5- 26

realidad aumentada y la educación primaria, que ya de por sí suponen una motivación intrínseca en el alumnado, en áreas como las ciencias sociales (Cózar-Gutiérrez y Sáez-López, 2017) donde se hace una exploración de figuras a través de la RA con diapositivas para los tres últimos cursos de la etapa de primaria; en las ciencias naturales (Villaustre y Del Moral Pérez, 2017), ayudando a enriquecer y modificar la percepción del mundo que nos rodea, al tiempo que favoreciendo la comprensión de acontecimientos científicos; o en el área de Historia demostrando su función en escenarios como museos y centros de interpretación a través de visitas amenas y didácticas (Ruiz Torres, 2011). Estas tecnologías, se están usando también a nivel universitario en los grados de maestro de las distintas universidades. Así es el caso de Cózar Gutiérrez, De Moya Martínez, Hernández Bravo y Hernández Bravo (2015) que realizan una investigación para conocer la opinión de los estudiantes de magisterio sobre la utilización de estas tecnologías emergentes en las aulas de formación inicial de los futuros maestros. No cabe duda que la tecnología educativa promueve el aprendizaje significativo (Romero y Quesada, 2013) en las distintas áreas del currículum haciéndolo más duradero. En otros casos, lo que se pretende es aumentar esa comprensión del medio que nos rodea facilitando que los estudiantes manipulen objetos virtuales a través de distintas herramientas de RA (Fracchia, Alonso de Armiño y Martins, 2015).

Nuestro planteamiento parte de intentar alcanzar todo lo anteriormente propuesto esto a través de la propuesta de creación de un BreakOut Edu (Redondo, 2017), cuya finalidad es en gran medida el aumento de la motivación en el alumnado participante, pues se plantean actividades en las que el razonamiento, el pensamiento lógico, el conocimiento y el uso de las TIC en muchas ocasiones para solucionar los enigmas y retos planteados, son clave. En nuestro caso, la

# AULA DE ENCUENTRO

experiencias  
reflexión  
comunicación  
innovación



Moreno Fuentes, E.; Perales Molada, R.; Hidalgo Navarrete, J. (2019). Estudio cualitativo sobre el uso de la gamificación en la Educación Superior para promover la motivación en el alumnado. *Aula de Encuentro*, volumen 21 (núm. 2), pp. 5- 26

programación de un BreakOut Edu sirve para conjugar todas las características que se buscan en una actividad cooperativa de gamificación y que además supone una gran motivación para el alumnado del grado de maestro en educación infantil. Es decir, se hace una mezcla de gamificación de contenidos con el aprendizaje significativo que tanto se persigue hoy en día (Negre i Walczak, 2017).

En definitiva, los objetivos que nos marcamos para esta investigación estaban estrechamente relacionados con planificar actividades motivadoras que supusieran un avance en el conocimiento del alumnado; también, se pretendía diseñar y poner en práctica un BreakOut Edu para niños de educación infantil (5 años) por parte del alumnado del grado de maestro en educación infantil y, por último, promover y aumentar la motivación por el aprendizaje de los contenidos de las materias universitarias impartidas e implicadas en este proyecto de investigación. Por último, se tuvo en cuenta el hecho de que, además, se medirían y analizarían los datos obtenidos de los cuestionarios con el programa *Nvivo 11Pro* en cuanto a lo relacionado con la motivación mostrada por el alumnado.

## 2. MÉTODO/ DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA

A través del análisis cualitativo de este proyecto didáctico se pretende dar explicación a los fenómenos educativos que han acontecido de forma paralela al desarrollo del mismo. Según Ruiz (2012), en lugar de explicar las causas por medio de análisis estadísticos cuantitativos, utilizar un proceso interpretativo más personal para comprender la realidad como es el análisis cualitativo de datos significa asumir posturas tanto numéricas como ideológicas y enfrenta al investigador a nuevos desafíos y dificultades. Por tanto, el análisis cualitativo es un proceso dinámico y creativo que se alimenta, fundamentalmente, de la experiencia directa de los

# AULA DE ENCUENTRO

investigación  
experiencias  
reflexión  
comunicación



Moreno Fuentes, E.; Perales Molada, R.; Hidalgo Navarrete, J. (2019). Estudio cualitativo sobre el uso de la gamificación en la Educación Superior para promover la motivación en el alumnado. *Aula de Encuentro*, volumen 21 (núm. 2), pp. 5- 26

investigadores en los escenarios estudiados. Por ello, se precisa de una cierta mirada crítica para distinguir los hechos que van a constituir la fuente principal de la teorización, de los que sólo aportan información complementaria (Costa, Cruz y Martín 2018).

## 2.1. Descripción del contexto y de los participantes

El proyecto de investigación ha sido llevado a cabo con alumnado de tercer curso del Grado de Maestro en Educación Infantil. Se han analizado las respuestas de un total de 21 alumnos y alumnas que fueron los sujetos implicados en la investigación-acción realizada.

## 2.2. Instrumentos

Encuesta *ad hoc* relacionada con la motivación y validada por expertos.

## 2.3. Procedimiento

La información posteriormente tratada y analizada fue recogida a través de la encuesta diseñada *ad hoc* y cumplimentada por el alumnado de tercer curso de Grado en Educación Infantil por medio de los formularios google online de recogida de datos. Las fases del procedimiento han sido las siguientes:

### **Primera Fase**

# AULA DE ENCUENTRO

experiencias  
reflexión  
comunicación  
innovación



Moreno Fuentes, E.; Perales Molada, R.; Hidalgo Navarrete, J. (2019). Estudio cualitativo sobre el uso de la gamificación en la Educación Superior para promover la motivación en el alumnado. *Aula de Encuentro*, volumen 21 (núm. 2), pp. 5- 26

El alumnado participante respondió a una serie de preguntas acerca del desarrollo y resultado final del *BreakOut Edu*. De sus respuestas y comentarios, se identificaron palabras clave en función de la categoría “Motivación “. Según Solano (2015) y del Burgo (2016), esta categoría debe recoger “expresiones acerca de las cosas que impulsa a los participantes a llevar a cabo ciertas acciones y a mantener firme su conducta hasta lograr cumplir todos los objetivos planteados” (p.92). En otras palabras, expresiones que manifiestan el grado de estimulación para hacer un esfuerzo con el propósito de alcanzar la meta. El alumnado respondió en torno a su nivel de motivación inicial, durante el proceso y al finalizar el proyecto.

## Segunda Fase

Una vez definida la categoría de análisis, fruto del debate del grupo de investigadores participantes en la investigación, se diseñó y definió el árbol de categorías para el análisis de los datos:

| CATEGORÍA “MOTIVACIÓN”             | DESCRIPCIÓN  |
|------------------------------------|--|
| <b>INICIAL (alta, media, baja)</b> | Expresiones acerca de las cosas que impulsa a los participantes a llevar a cabo ciertas acciones y a mantener firme su conducta hasta lograr cumplir todos los objetivos planteados. En otras palabras, expresiones que manifiestan el grado de motivación para hacer un esfuerzo con el propósito de alcanzar una meta. |
| <b>DURANTE (alta, media baja)</b>  |  |
| <b>FINAL (alta, media, baja)</b>   |  |

Fig. 1. Definición y Fases de la categoría “Motivación”. Fuente: *Elaboración propia*

# AULA DE ENCUENTRO

investigación  
innovación  
referencias  
experiencias



Moreno Fuentes, E.; Perales Molada, R.; Hidalgo Navarrete, J. (2019). Estudio cualitativo sobre el uso de la gamificación en la Educación Superior para promover la motivación en el alumnado. *Aula de Encuentro*, volumen 21 (núm. 2), pp. 5- 26

## **Tercera Fase**

Una vez definido el árbol de categorías de análisis, se procedió a trabajar toda la información proporcionada por cada participante en el Programa de Análisis de Datos Cualitativos *NVivo 11PRO*. La organización de la información y los datos dentro del programa ha sido la siguiente:

- ✓ Los recursos-casos (datos recogidos en la entrevista de cada participante).
- ✓ Cada recurso-caso se definió, dentro del programa, con atributos que permitiesen realizar cruces entre las categorías con el objetivo de compararlos: Sexo (V o M); procedencia de estudio anteriores terminados y edad.
- ✓ La información contenida en cada recurso-caso se fue codificando según el árbol de nodos y subnodos creados (correspondiente al árbol de categorías definido).
- ✓ Tras realizar la codificación de todos los recursos-casos, se procedió a elaborar, para cada uno de los nodos y subnodos, los cruces y comparativas correspondientes entre los atributos. Este proceso permitiría tener a nivel cuantitativo una primera aproximación sobre el resultado y orientaría el análisis de los datos.

Los atributos que se han seleccionado para el cruce y comparación son los siguientes:

- a) Categorías: comparar el número de referencias codificadas para un mismo nodo-subnodo.

# AULA DE ENCUENTRO

investigación  
referencias  
experiencias



Moreno Fuentes, E.; Perales Molada, R.; Hidalgo Navarrete, J. (2019). Estudio cualitativo sobre el uso de la gamificación en la Educación Superior para promover la motivación en el alumnado. *Aula de Encuentro*, volumen 21 (núm. 2), pp. 5- 26

- b) Categorías- procedencia de estudios anteriores terminados: comparar el número de referencias codificadas según la procedencia de estudios anteriores terminados de cada alumno para un mismo nodo-subnodo.
- c) Categoría-sexo: comparar el número de referencias por género para un mismo nodo-subnodo.

En general, la unidad de medida en el análisis de los nodos y subnodos ha sido el número de referencias codificadas.

### 3. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Dentro de este apartado se va a analizar si el participante se ha sentido motivado durante todo el proceso y en qué grado; es decir, se conocerá la evolución de la estimulación para alcanzar la meta desde el inicio hasta el final del proyecto.

- a) Categoría General: A partir de las referencias codificadas, no se encuentran grandes diferencias entre los tres momentos medidos:



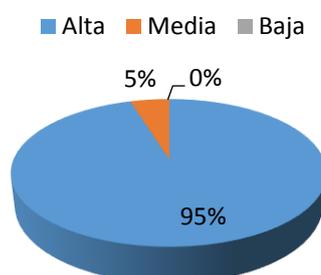
# AULA DE ENCUENTRO

experiencias  
referencias  
motivación



Moreno Fuentes, E.; Perales Molada, R.; Hidalgo Navarrete, J. (2019). Estudio cualitativo sobre el uso de la gamificación en la Educación Superior para promover la motivación en el alumnado. *Aula de Encuentro*, volumen 21 (núm. 2), pp. 5- 26

## Motivación Final



Del total de referencias codificadas sobre motivación, se comprueba que la mayoría del alumnado se siente muy motivado desde el inicio del proyecto. El 76% del alumnado se siente muy motivado desde el principio y conforme se desarrollan las tareas, aumenta progresiva y ligeramente esta motivación. Durante el proceso, el grado de motivación alta llega a aumentar hasta el 81% y al finalizar el proyecto, solo un alumno siente que su motivación es media y el resto considera que su motivación se encuentra en el punto más álgido.

La casi totalidad de las referencias codificadas sobre expresiones relacionadas con el nivel de motivación, indican que lo que más valora el alumnado es que se trata de una metodología dinámica e innovadora y que la ejecución no es una simulación, sino con alumnado de primer ciclo de Educación Primaria:

# AULA DE ENCUENTRO

innovaciones  
referencias  
experiencias



Moreno Fuentes, E.; Perales Molada, R.; Hidalgo Navarrete, J. (2019). Estudio cualitativo sobre el uso de la gamificación en la Educación Superior para promover la motivación en el alumnado. *Aula de Encuentro*, volumen 21 (núm. 2), pp. 5- 26

*“Buena motivación ya que era algo que no habíamos hecho nunca y teníamos muchas ganas de hacer algo diferente” (ALUMNADO UNIVERSITARIO\ICU SAFA 3º EI-ALUMNO 13)*

*“He estado muy motivada puesto que se trata de una actividad muy dinámica y bonita para los niños y además muy innovadora” (ALUMNADO UNIVERSITARIO\ICU SAFA 3º EI-ALUMNO 15)*

*“Me sentía con muchas ganas de hacer este proyecto, ya que era algo nuevo para mí”. (ALUMNADO UNIVERSITARIO\ICU SAFA 3º EI-ALUMNO 16)*

*“Mi motivación para este tipo de actividad siempre ha sido positiva y activa. Me gustaba la idea de hacerla con los niños de infantil y tener esta experiencia con ellos” (ALUMNADO UNIVERSITARIO\ICU SAFA 3º EI-ALUMNO 18)*

*“Ha sido muy alta. Era una actividad totalmente innovadora que teníamos ganas de llevar a la práctica en clase” (ALUMNADO UNIVERSITARIO\ICU SAFA 3º EI-ALUMNO 2).*

*“Alta puesto que siempre que trabajamos con niños nos motivamos mucho. Además, era un proyecto novedoso y que podíamos afrontar como un reto” (ALUMNADO UNIVERSITARIO\ICU SAFA 3º EI-ALUMNO 20).*

En cuanto a las referencias codificadas sobre expresiones relacionadas con el nivel de motivación bajo, éstas se basan en el temor que manifiesta escaso alumnado a lo desconocido y novedoso:

# AULA DE ENCUENTRO

experiencias  
referencias  
motivación  
iniciación



Moreno Fuentes, E.; Perales Molada, R.; Hidalgo Navarrete, J. (2019). Estudio cualitativo sobre el uso de la gamificación en la Educación Superior para promover la motivación en el alumnado. *Aula de Encuentro*, volumen 21 (núm. 2), pp. 5- 26

*“Un poco de miedo porque no sabía a lo que nos íbamos a enfrentar y porque creíamos que no nos iba a dar tiempo a montarlo” (ALUMNADO UNIVERSITARIO\ICU SAFA 3º EI-ALUMNO 8).*

Por último, las referencias codificadas sobre expresiones relacionadas con el nivel de motivación medio indican que, a pesar de atraerle el proyecto, no muestran mucho entusiasmo. No se utilizan adverbios de cantidad como “muy”, “mucho” o “bastante” para referirse al nivel de entusiasmo y motivación:

*“No sabía mucho de lo que iba y estaba un poco perdida, pero bien” (ALUMNADO UNIVERSITARIO\ICU SAFA 3º EI-ALUMNO 21).*

*“Buena, para que los niños y nosotros mismos quedáramos contentos con el resultado final” (ALUMNADO UNIVERSITARIO\ICU SAFA 3º EI-ALUMNO 14).*

*“Ha sido buena, porque ha cada día le hemos dedicado una parte” (ALUMNADO UNIVERSITARIO\ICU SAFA 3º EI-ALUMNO 17).*

*“Satisfactoria, porque el producto final, ( que aprendan los niños a través del juego) se ha conseguido” UNIVERSITARIO\ICU SAFA 3º EI-ALUMNO 17).*

En relación con las expresiones que han utilizado los participantes a la hora de expresar el nivel de motivación que les ha suscitado el diseño y ejecución del *BreakOut Edu*, se presenta para cada una de las tres fases del proyecto una nube de palabras que representa tanto las más significativas (las que aparecen) como su nivel de frecuencia (tamaño de la palabra).

# AULA DE ENCUENTRO

innovaciones  
tecnológicas  
combinadas  
con  
experiencias



Moreno Fuentes, E.; Perales Molada, R.; Hidalgo Navarrete, J. (2019). Estudio cualitativo sobre el uso de la gamificación en la Educación Superior para promover la motivación en el alumnado. *Aula de Encuentro*, volumen 21 (núm. 2), pp. 5- 26

## INICIAL



## DURANTE



## FINAL



b) Versión del estímulo y Sexo

Si se analiza nivel de motivación del alumnado universitario participante en

# AULA DE ENCUENTRO

innovaciones  
experiencias  
referencias  
oportunidades



Moreno Fuentes, E.; Perales Molada, R.; Hidalgo Navarrete, J. (2019). Estudio cualitativo sobre el uso de la gamificación en la Educación Superior para promover la motivación en el alumnado. *Aula de Encuentro*, volumen 21 (núm. 2), pp. 5- 26

función del sexo, se puede afirmar que no es significativo ya que de 21 participantes solo un estudiante es varón.

## 4. CONCLUSIONES

El análisis presentado de los resultados nos permite constatar que, a pesar de no haber encontrado grandes diferencias en los tres momentos medidos a lo largo de la investigación, los alumnos/as mostraban una alta motivación a lo largo del proyecto y que estaban motivados desde el inicio del mismo. De este modo, y tal y como indica Corchuelo-Rodríguez (2018) “la gamificación emerge como una herramienta pertinente para motivar el desarrollo de contenidos y la participación de los estudiantes en el aula”.

Como se ha discutido en el apartado de resultados, el alumnado destaca que su motivación se debe principalmente a que la metodología empleada y el diseño de prácticas de gamificación resultan dinámicas e innovadoras. Ciertamente, podemos constatar que experiencias como esta demuestran el potencial que tiene esta estrategia de enseñanza-aprendizaje para acercar los contenidos y desarrollar las competencias en el alumnado de grados universitarios, en especial, de los relacionados con la educación.

Del mismo modo, uno de los aspectos que el alumnado destaca como eje clave para un aumento en su nivel de motivación en el proyecto es el hecho de que la actividad se realice con niños y niñas y que puedan poner en práctica lo diseñado. En este sentido, señalan que el poder ejecutar la acción docente y no simularla aumenta su motivación y su implicación a lo largo del proyecto.

## 5. REFERENCIAS

# AULA DE ENCUENTRO

experiencias  
referenciales  
o-biografías  
no-cuando  
i-nvestigación



Moreno Fuentes, E.; Perales Molada, R.; Hidalgo Navarrete, J. (2019). Estudio cualitativo sobre el uso de la gamificación en la Educación Superior para promover la motivación en el alumnado. *Aula de Encuentro*, volumen 21 (núm. 2), pp. 5- 26

Álvarez Álvarez, M. B. (2005). Adaptación del método docente al Espacio Europeo de Educación Superior: La motivación de los alumnos como instrumento clave. *Estudios sobre Educación*, Vol. 9, 107-126.

Área, M. (2006). Veinte años de políticas institucionales para incorporar las tecnologías de la información y comunicación al sistema escolar. En J. M. Sancho (ed.). *Tecnologías para transformar la educación* (pp. 199-232). Madrid: Akal.

Astudillo Castro, M. E., Pinto Cotto, B. R., Arboleda Briones, M. J. y Anchundia, Z. (2018). Aplicación de las Tic como herramienta de aprendizaje en la Educación Superior. *Revista Científica Mundo de la Investigación y el Conocimiento*, Vol. 2 (2), 585-598. DOI:10.26820/recimundo/2.(2).2018.585-598.

Carrion Candel, E. (2018). El uso de la Gamificación y los recursos digitales en el aprendizaje de las Ciencias Sociales en la Educación Superior. *Revista DIM*, Vol. 36, 1-14. Recuperado de: <http://dimglobal.net/revista.htm>

Corchuelo-Rodríguez, C. A. (2018). Gamificación en Educación Superior: experiencia innovadora para motivar estudiantes y dinamizar contenidos en el aula. *EDUTEC. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, Vol. 63, 29-41. DOI: dx.doi.org/10.21556/edutec.2018.63.927

# AULA DE ENCUENTRO

investigación  
experiencias  
referencias  
bibliografía



Moreno Fuentes, E.; Perales Molada, R.; Hidalgo Navarrete, J. (2019). Estudio cualitativo sobre el uso de la gamificación en la Educación Superior para promover la motivación en el alumnado. *Aula de Encuentro*, volumen 21 (núm. 2), pp. 5- 26

Costa, Cruz Sánchez-Gómez y Martín Cilleros (2018). *La Práctica de la investigación cualitativa: ejemplificación de estudios (2ª parte)*. Aveiro, Portugal: Ludomedia

Cózar Gutiérrez, R., De Moya Martínez, M. V., Hernández Bravo, J. A. y Hernández Bravo, J. R. (2015). Tecnologías emergentes para la enseñanza de las Ciencias Sociales. Una experiencia con el uso de Realidad Aumentada en la formación inicial de maestros. *Digital Education*, 27, 138-153.

Cózar Gutiérrez, R. y Sáez López, J. M. (2017). Realidad aumentada, proyectos en el aula de primaria: experiencias y casos en Ciencias Sociales. *Edmetíc. Revista de Educación Mediática y TIC*, 6(1), 165-180.

Del Burgo González de Aleja, M. (2016). *Autocontrol psicoemocional y rendimiento escolar*. (Tesis inédita de maestría o doctorado). Universidad Complutense de Madrid, Facultad de Educación, Madrid.

Elizondo Moreno, A., Rodríguez Rodríguez, J. V. y Rodríguez Rodríguez, I. (2018). La importancia de la emoción en el aprendizaje: propuestas para mejorar la motivación de los estudiantes. *Cuaderno de Pedagogía Universitaria*, Vol. 15 (29), 3-11.

Fracchia, C., Alonso de Armiño, A., Martins, A. (2015). Realidad Aumentada aplicada a las Ciencias Naturales. *Revista Iberoamericana de Educación en Tecnología y Tecnología en Educación*, 16, 7-15.

# AULA DE ENCUENTRO

innovaciones  
experiencias  
reflexión  
comunicación



Moreno Fuentes, E.; Perales Molada, R.; Hidalgo Navarrete, J. (2019). Estudio cualitativo sobre el uso de la gamificación en la Educación Superior para promover la motivación en el alumnado. *Aula de Encuentro*, volumen 21 (núm. 2), pp. 5- 26

Fuertes Seder, A., Ferrís Castell, R. y Grimaldo Moreno, F. (2018). ¿Un cambio de metodología que aumente la satisfacción y motivación del estudiante favorece su aprendizaje? Experiencias en el aula. *Actas de las Jenui*, vol. (3), 335-342.

Gutiérrez, M. y Tomás, J. M. (2018). Clima motivacional en clase, motivación y éxito académico en estudiantes universitarios. *Revista de Psicodidáctica*, Vol. 23 (2), 94-101. doi.org/10.1016/j.psicod.2018.02.001

Hamed, S., Rivero, A. y Martín del Pozo, R. (2016). El cambio en las concepciones de los futuros maestros sobre la metodología de enseñanza en un programa formativo. *Eureka sobre Enseñanza y Divulgación de las Ciencias*, 13(2), 476-492.

Marín-Díaz, V. (2015). La Gamificación educativa. Una alternativa para la enseñanza creativa. *Digital Education Review*, Vol. 27, 1-4. Recuperado de: <http://greav.ub.edu/der>

Marqués, P. (2008). «Las competencias digitales de los docentes». Disponible en: [http:// peremarques.pangea.org/competenciasdigitales.htm](http://peremarques.pangea.org/competenciasdigitales.htm).

Martí-Parreño, J., Queiro-Ameijeiras, C., Méndez-Ibáñez, E. y Giménez-Fita, E. (2015). El uso de la gamificación en la educación superior: el caso de Trade Ruler. *Actas de las XII Jornadas Internacionales de Innovación Universitaria. Educar para transformar: Aprendizaje experiencial*, 1, 95-102.

# AULA DE ENCUENTRO

innovaciones  
referencias  
experiencias



Moreno Fuentes, E.; Perales Molada, R.; Hidalgo Navarrete, J. (2019). Estudio cualitativo sobre el uso de la gamificación en la Educación Superior para promover la motivación en el alumnado. *Aula de Encuentro*, volumen 21 (núm. 2), pp. 5- 26

Negre i Walczak, C. (2017). "BreakoutEdu", microgamificación y aprendizaje significativo. Barcelona: Applejux.org Recuperado de:<http://www.applejux.org/2017/08/breakoutedu-microgamificacion-y-aprendizaje-significativo/>

Paredes, J. (2010). Innovadores en espacios Re-instrumentalizados. Aproximaciones etnográficas y narrativas a los centros innovadores con tic en educación primaria y secundaria. *Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 8 (1), 46-62.

Redondo, J. L. (2017). ¿BreakoutEDU o Escape Room? Gamificación analógica y educativa. Úbeda: Joseluisredondo.me Recuperado de:<https://joseluisredondo.me/2017/12/16/breakoutedu-o-escape-room-gamificacion-analogica-y-educativa/>

Romero, M. y Quesada, A. (2013). Nuevas tecnologías y aprendizaje significativo de las ciencias. *Enseñanza de las ciencias*, 32(1), 101-115.

Ruiz Olabuénaga, J.I. (2012). *Metodología de la investigación cualitativa*. Bilbao: Universidad de Deusto.

Ruiz Torres, D. (2011). Realidad Aumentada, Educación y Museos. *Icono* 14, 9(2), 212-226.

Santos, J. D., Vega, A. y Sanabria, A. (2013). «La formación del profesorado en tic y la socialización en el aula». En M. C. Cardona Moltó, E. Chiner Sanz, y A. V Giner Gomis (eds.), *Investigación e innovación educativa al servicio de*

# AULA DE ENCUENTRO

investigación  
comunicación  
experiencias  
referenciales  
oportunidades



Moreno Fuentes, E.; Perales Molada, R.; Hidalgo Navarrete, J. (2019). Estudio cualitativo sobre el uso de la gamificación en la Educación Superior para promover la motivación en el alumnado. *Aula de Encuentro*, volumen 21 (núm. 2), pp. 5- 26

*instituciones y comunidades globales, plurales y diversas* (pp. 1302-1312)

Alicante: Universidad de Alicante. Recuperado de:

[www.uv.es/aidipe/congresos/Actas XVI Congreso.pdf](http://www.uv.es/aidipe/congresos/Actas_XVI_Congreso.pdf).

Solano Luengo, Luis Octavo (2015). *Rendimiento académico de los estudiantes de secundaria obligatoria y su relación con las aptitudes mentales y las actitudes ante el estudio*. (Tesis inédita de maestría o doctorado). Facultad de Educación UNED, Madrid.

Valverde, J., Garrido, M. del C., y Fernández, M. R. (2013). La planificación de las políticas sobre tecnología educativa en el contexto del centro escolar el proyecto tic. En M. Área Moreira (ed.), *Políticas educativas y buenas prácticas tic. II Simposio internacional sitic. Tenerife: Laboratorio de Educación y Nuevas Tecnologías de la Universidad de la Laguna (edullab)*, (pp. 133-142). Recuperado de: <http://edullab.webs.ull.es/wordpress/wp-content/uploads/2013/12/ACTAS-SITIC-TENERIFE-2013.pdf>.

Villaustre Martínez, L. y Del Moral Pérez, M. E. (2017). Juegos perceptivos con realidad aumentada para trabajar contenido científico. *Educação, formação & Tecnologías*, 10(1), 36-46.