



LA GAMIFICACIÓN COMO ELEMENTO MOTIVADOR EN LA ENSEÑANZA DE GEOGRAFÍA E HISTORIA DURANTE LA ETAPA DE SECUNDARIA EN ANDALUCÍA



Máster en Comunicación Social

Curso 2021/2022

Autora: Ana María Pérez Rodríguez

Tutor: Antonio Becerra Terón

ÍNDICE

RESUMEN.....	5
ABSTRACT.....	6
1. INTRODUCCIÓN	7
1.1. Justificación.....	7
1.2. Estado de la cuestión.....	9
1.3. Objetivos	11
1.4. Metodología y fuentes.....	12
1.5. Estructura planteada	13
2. MARCO TEÓRICO.....	14
2.1. El papel de la psicología en la Motivación.....	14
2.2. La Motivación y sus tipos	15
2.3. La Gamificación y tipos de jugadores.....	17
2.4. Tríada PIC o <i>PBL triad</i> : Cuestiones a considerar.	21
2.5. Marco Legal	22
3. ANÁLISIS DEL USO DE LA HERRAMIENTA DE GAMIFICACIÓN EN LA ETAPA DE SECUNDARIA EN LA MATERIA DE GEOGRAFÍA E HISTORIA.....	24
3.1. El papel del docente en el uso de la herramienta de Gamificación.....	24
3.1.1. Contexto en el que trabaja el docente.....	24
3.1.2. La Gamificación en el entorno del aula: conocimiento, utilidad y uso de la herramienta en clase.	25
3.1.3. Aplicaciones conocidas sobre gamificación vs. Aplicaciones que se utilizan en el aula.	27
3.1.4. Elementos que dificultan el desempeño de la gamificación en el aula	28
3.1.5. Ventajas y desventajas sobre la aplicación de la gamificación en el aula de Secundaria.	29
3.1.6. La disposición ante la aplicación de la herramienta de gamificación en el aula y la disposición a informarse sobre la misma.	31
3.2. La opinión de los alumnos y alumnas de Geografía e Historia sobre el uso de la Gamificación.	32
3.2.1. Punto de partida.....	33
3.2.2. Aplicaciones utilizadas, ¿Crees que se aprende más actividades gamificadas o sin ellas?.....	33
3.2.3. Metodología aplicada en el aula vs. Metodología con la que más se aprende.	35
3.2.4. Opinión sobre la materia de Geografía e Historia.	35
4. LA GAMIFICACIÓN COMO ELEMENTO MOTIVADOR EN LA GEOGRAFÍA E HISTORIA. UNA PROPUESTA EN EL AULA.	37

4.1. Metodología	38
4.2. CLASSCRAFT: Un juego de rol dirigido.....	39
4.2.1. Elementos del juego	41
4.2.2. Objetivos marcados en la aplicación.....	43
4.2.3. Reglas del juego establecidas.....	43
4.2.4. La Misión: Proyecto de clase.....	45
4.2.5. Narrativa de la Misión.....	47
5. CONCLUSIONES	49
6. BIBLIOGRAFÍA.....	54
7. ANEXOS.....	58

Índice de tablas

Tabla 1. Comparativa entre motivación intrínseca y motivación extrínseca	16
Tabla 2. Tipos de jugadores según Marczewski	20
Tabla 3. Temporalización programada para el uso de la aplicación <i>Classcraft</i>	38
Tabla 4. Recompensas recibidas por subida de nivel	44
Tabla 5. Puntos recibidos por actividad realizada	48

RESUMEN

La motivación en el ámbito educativo se ha convertido en un reto para el profesorado y es que la situación actual, con la implantación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en todos los ámbitos diarios de la sociedad, sobre todo atendiendo a la parte más joven de esta, nos ha hecho cambiar todas las formas culturales conocidas hasta el momento.

El objetivo del presente trabajo es doble, por una parte, conocer *in situ* el grado de conocimiento y aplicación de la gamificación en el campo de la Geografía e Historia dentro del profesorado y alumnado en general y en concreto el caso del IES Mediterráneo de Garrucha (Almería). Por otra parte, llevar a cabo una propuesta de gamificación mediante el uso de la aplicación Classcraft en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la materia de Geografía e Historia en 4º de ESO en el centro mencionado anteriormente. Así como el estudio de los resultados obtenidos tras la aplicación de dicha propuesta.

Para ello, he realizado un trabajo de campo a partir de una serie de cuestionarios, realizados por parte del profesorado y el alumnado y se ha configurado una propuesta de aula a través de la plataforma Classcraft, aplicándose esta, durante la impartición de una unidad didáctica, dentro de la materia de Geografía e Historia.

Entre las conclusiones más relevantes, son destacables la mejora del comportamiento y la motivación del alumnado, debiendo ser utilizada la herramienta en todo caso, como un apoyo metodológico puntual y no de manera continuada.

Palabras Clave: Motivación, Gamificación, Proceso enseñanza-aprendizaje, Geografía e Historia, Secundaria.

ABSTRACT

Motivation in the educational field has become a challenge for teachers, since currently, with the implementation of Information and Communication Technologies in all the daily areas of society, especially with the younger part of it, it has made us change all the known cultural forms so far.

The objective of this work is twofold; on the one hand, to know in situ the degree of knowledge and application of gamification in the field of Geography and History within the teaching staff and students in general and specifically the case of the IES Mediterráneo in Garrucha (Almería [Spain]). But on the other hand, to carry out a gamification proposal by using the Classcraft application in the teaching-learning process of the Geography and History subject in 4th level of compulsory secondary education in the school mentioned above; as well as the study of the obtained results following the implementation of that proposal.

Thus, I have done a fieldwork from a series of questionnaires, carried out by teachers and students and a classroom proposal has been configured through the Classcraft platform, applying this, during the teaching of a unit of work, within the subject of Geography and History.

Among the most relevant conclusions, the improvement of the behavior and motivation of students is noteworthy, and the tool should be used in any case, as a specific methodological support and not in a continuous manner.

Keywords: Motivation, Gamification, Teaching-learning process, Geography and History, Secondary.

1. INTRODUCCIÓN

En el presente trabajo se pretende analizar, desde la perspectiva del aula, la desmotivación general que presenta el alumnado durante el proceso de enseñanza-aprendizaje y, por ende, las posibles soluciones que se pueden plantear ante esta situación, haciendo especial hincapié en el recurso que nos ofrece la gamificación dentro de una metodología educativa innovadora, siempre dentro del marco contemplado en el currículo educativo correspondiente a la Enseñanza Secundaria Obligatoria.

A la hora de realizar este trabajo se nos plantea una serie de cuestiones a tener en cuenta. Por un lado, el problema de la desmotivación comentado anteriormente, el cual constituye el eje vertebrador de la presente investigación, teniendo como objetivo último la consecución de una educación de calidad y unos procesos de enseñanza-aprendizaje activos y participativos para el alumnado, basados en una mayor motivación en el aula y un abandono de ciertos encorsetamientos educacionales de tiempos pasados. En segundo lugar, el presente trabajo pretende presentar la gamificación como un recurso esencial a aplicar tanto en la materia de Geografía e Historia como en cualquier otra, ya que nos ofrece una vía única en el fomento del aprendizaje activo y no memorístico, además de constituir un elemento motivador en el aula, resaltando en cualquier caso que ésta debe ser usada no como eje vertebrador de la asignatura de geografía e Historia, sino como una herramienta más en el marco de una metodología mucho más amplia y diversa.

1.1. Justificación

En los últimas décadas hemos asistido a un aumento de la necesidad por parte del profesorado de actualizar sus herramientas de apoyo en el proceso de enseñanza-aprendizaje en el aula con el objetivo de hacer frente a una sociedad repleta de estímulos en la que, continuar con las clases magistrales tradicionales, solo conduciría al fracaso escolar producido por el desinterés general de los estudiantes.

En este sentido, cabe destacar en primer lugar datos como los aportados por la encuesta del Ministerio de Educación y Formación Profesional de la EPA en 2020, en la que se afirma como en torno a unas 530.000 personas han abandonado sus estudios antes de concluir la etapa de Educación Secundaria Obligatoria. Ante esta tesitura, se hace más que necesario el plantear nuevas herramientas motivadoras de trabajo en el aula, jugando la gamificación un papel fundamental en este sentido.

María Rosa Salas Labayen, experta en TIC, gamificación y procesos educativos, nos aporta en su artículo dedicado a la gamificación como recurso didáctico algunas claves para avalar el uso de esta en las aulas. Para Salas Labayen, la gamificación en las aulas se basa en el uso de dinámicas propias de los juegos para lograr unos objetivos formativos. Asimismo, destaca que la gamificación eficaz es muy exigente con el profesorado puesto que hay que mantener un equilibrio entre el juego y los objetivos que se pretenden y, por otra parte, el profesorado debe realizar un arduo trabajo previo que abarca el diseño del juego, sus reglas, estética, etc., con el fin de resultar atractivo y adaptarse a las edades para las que se dirige, teniendo en cuenta el ajuste de dificultad en función de los conocimientos previos y de las metas que se pretenden alcanzar.

Una de las partes más interesantes del uso de la gamificación como recurso en la enseñanza es el hecho de que los alumnos deban hacer uso de sus conocimientos previos y establecer relaciones entre estos conocimientos para formular hipótesis a partir de los retos que les presente el juego. De este modo, el alumnado desarrolla un pensamiento creativo, fomentando la perseverancia, la resolución de problemas, las relaciones con otras personas, la negociación, la gestión del riesgo y del tiempo, la atención, el seguimiento de unas normas, el espíritu de superación, entre otros. En este caso, el incremento de la motivación convierte a la gamificación como una herramienta didáctica insuperable (Salas Labayen, 2021).

A la hora de analizar el tipo de juego que debemos utilizar, es muy importante el planteamiento del mismo, así como los objetivos pedagógicos que queremos alcanzar. Para ello, es de vital importancia plantearse una pregunta clave que llegue a responder a nuestros objetivos. La primera pregunta que se debe de hacer un docente a la hora de gamificar sería *¿Qué quiero que aprendan mis alumnos?* Esto nos llevaría a su vez a reflexionar sobre otras muchas cuestiones, porque no todos los conocimientos se aprenden mejor gamificando que con otras metodologías, por lo que la clave de todo esto sería una elección correcta del aprendizaje mediante gamificación y no por otro tipo de método. (Salas Labayen, 2021).

La finalidad del uso de la gamificación como estrategia en el aula debe ser la de conseguir la motivación del alumnado, es decir, activar el deseo de continuar aprendiendo a través de ciertos compromisos, y la dinámica que la gamificación ofrece a partir de recompensas, competiciones o logros que hagan que los alumnos se presten al aprendizaje. Además de todo esto, hay que dejar claro que cuando hablamos de

“gamificar” no nos referimos a diseñar un juego, sino que se trata más bien de aprovechar ciertos sistemas de recompensas y dinámicas que crean experiencias para mantener la atención en el desarrollo y el contenido educativo (García Ruíz, R., Pérez Rodríguez, A., Torres, A., 2018)

En este sentido, hay que señalar la importancia de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, las cuales nos permiten trabajar con una infinidad de posibilidades, y que en el ámbito de la educación deberían ir encaminadas cada día más a las Tecnologías de Aprendizaje y Conocimiento (TAC), aunque ello suponga un enorme esfuerzo desde la comunidad educativa y académica caminando todos en una misma dirección; familias, estudiantes, profesorado y directiva para de este modo, facilitar las condiciones estructurales en el desarrollo y transformación del material educativo estático y uniforme en experiencias gamificadas e inmersivas que favorezcan siempre el crecimiento del alumnado (García Ruíz, Pérez Rodríguez, Torres, 2018).

1.2. Estado de la cuestión

Atendiendo al concepto de Gamificación se hace necesario aclarar que se trata de una tendencia relativamente actual que surge a finales de 2011 y que consiste en trasladar la idea de juego a ciertos comportamientos o hábitos de aprendizaje para desarrollar habilidades y conocimientos en distintas áreas como *Customer Engagement*, *Employee Performance*, la educación, la innovación y el desarrollo personal, según Sergio Jiménez (2016).

El término gamificación fue forjado por Nick Pelling (diseñador y programador de software empresarial) en 2003, y es un vocablo que proviene directamente del inglés y que Pelling presentó como una “cultura de juego” que estaba reprogramando a la sociedad (Malvido, A., 2019). Existe una investigación sobre el origen de la Gamificación por parte de Sebastian Deterding, la cual fue realizada en 2011 junto con otros investigadores y su objetivo principal fue identificar una serie de elementos claves relacionados con la gamificación. En los años 2010 y 2011 Cunningham y Zichermann, diseñadores de videojuegos difundieron la idea de gamificación por distintos congresos y conferencias, dándole una importancia extraordinaria a la experiencia lúdica en la manera de trasladar las experiencias de un jugador al mundo real (Malvido, 2019).

Otra aportación muy interesante sobre este tema es la que nos ofrece Brian Burke con la publicación de su libro “*Gamificación: Cómo motivar a la gente para que haga*

cosas extraordinarias”. Burke pretende dar las nociones básicas sobre esta herramienta y sobre todo explicar claramente lo que no es gamificación. Además, nos aporta los usos más importantes de la gamificación como cambiar el comportamiento de la gente, desarrollar habilidades y potenciar su capacidad para crear e innovar. (Brian Burke, 2014). Por su parte, Marczewski, experto en gamificación, ha investigado las diferentes definiciones sobre este término y los principales conceptos que giran en torno a ella, destacando las distintas corrientes de pensamiento sobre las que se sustenta este término como son añadir elementos de juegos a otras disciplinas y ámbitos, y realizar ciertas actividades como si fueran juegos para desarrollar diferentes habilidades. (Marczewski, A., 2014).

En el ámbito de la educación, la gamificación está creciendo en importancia y de ello nos da pruebas autores como Yungyongying con su diseño curricular basado en los principios de la gamificación de 2014 (Ortiz Colón, A., Jordán, J., Agreda, M., 2018). Es interesante conocer como la gamificación es una herramienta que propicia el trabajo autónomo del alumnado, algo que para cualquier profesor o profesora es un objetivo claro en el planteamiento de cualquier aplicación didáctica. (Caponetto, I., Earp, J., Ott, M., 2014). Marc Prensky nos aporta con sus teorías pedagógicas que los alumnos y alumnas de la actualidad lo que realmente necesitan es sentir que sus opiniones son tenidas en cuenta, es decir, que son escuchados y valorados dentro de su proceso de enseñanza-aprendizaje, por lo que el profesorado simplemente tiene que ser su guía en dicho proceso, acompañado a sus alumnos y alumnas en su aprendizaje, aportando de este modo las claves para ello y proporcionando las herramientas adecuadas para la adquisición de conocimientos, llegando a conseguir de esta forma un aprendizaje significativo. Este alumnado necesita trabajar haciendo uso de todas las herramientas que nos aportan las TIC y con ello, tomar ciertas decisiones, cooperar, competir, crear proyectos en grupo, entre otras opciones (Ortiz Colón, A., Jordán, J., Agredal, M., 2018).

Werbach y Hunter (2014), a partir de sus estudios sobre la gamificación mediante aplicaciones y observaciones, llegan a la conclusión de que hay unos elementos comunes en casi todas como son las insignias, los líderes y los puntos, y que son estos los que mueven a las personas para hacer algo dentro de las actividades gamificadas, es decir, es necesaria que se produzca una interacción entre una persona y una tarea, en un momento determinado y en una situación concreta, para que de esta forma se pueda hablar de motivación o lo que es lo mismo que una persona se mueva a hacer algo.

1.3. Objetivos

Es imprescindible establecer los objetivos que se pretenden alcanzar con la realización de esta investigación, pues sin ellos, este ejercicio carecería de sentido. Primeramente, quiero establecer el objetivo principal por el que se vertebrará dicha investigación, para seguir con unos objetivos específicos dentro de los distintos apartados del presente trabajo.

Así, el objetivo principal del presente trabajo no es otro que el de propiciar la motivación del alumnado en su etapa de Enseñanza Secundaria Obligatoria, realizando para ello una propuesta para el curso de 4º ESO basada en la herramienta de gamificación *Classcraft* y el uso de aplicaciones creadas para este fin, con el objetivo de que los estudiantes adquieran un aprendizaje significativo. Para ello, se fomentará un entorno de aprendizaje activo en el que se potenciará el trabajo autónomo y la motivación, así como su capacidad para aprender a trabajar en grupo, otorgándole a cada alumno y alumna un rol que les permita aprender a comprenderse y entenderse en un ambiente de diversidad.

Junto a este, hemos establecido una serie de objetivos secundarios en la realización de este proyecto, como son los siguientes:

1. Analizar el nivel de conocimiento y aplicación de la gamificación en el aula y su implicación en la motivación de los estudiantes a través un trabajo de campo realizado tanto a profesorado como alumnado.
2. Reflexionar sobre los efectos de la motivación que el alumnado experimente en el aula dentro del proceso enseñanza-aprendizaje.
3. Poner en valor los contenidos de la asignatura de Geografía e Historia a través del uso de la aplicación *Classcraft* como herramienta motivadora en el apoyo al aprendizaje.
4. Potenciar el pensamiento creativo y crítico para la construcción de su propio aprendizaje.
5. Dar a conocer metodologías innovadoras que incentiven la motivación por el aprendizaje y el conocimiento, resultando de ello una formación de calidad.
6. Ofrecer una propuesta motivadora que incremente el interés de los alumnos y alumnas en la etapa de enseñanza obligatoria en la materia de Geografía e Historia.

7. Conocer las ventajas e inconvenientes que nos puede aportar el uso de la herramienta gamificación dentro del currículo establecido por el sistema educativo.

1.4. Metodología y fuentes

Para la consecución de los objetivos planteados, se ha llevado a cabo en primer lugar una revisión bibliográfica sobre el uso de la gamificación en el aula, así como los factores que posibilitan la motivación y como éstas impactan en el proceso de enseñanza-aprendizaje. En segundo lugar, se ha realizado un cuestionario a través de la aplicación *Google Forms* con el fin de conocer las opiniones de los docentes de secundaria sobre el uso de la herramienta de gamificación y así poder cotejar y analizar sus respuestas, además de descubrir patrones de uso, herramientas gamificadoras más frecuentes, el grado de funcionamiento de la misma en la motivación del alumnado, etc., todo ello desde su punto de vista. Asimismo, se ha realizado un segundo cuestionario dirigido a los alumnos de 4º de ESO y de 1º de Bachillerato en la asignatura de Geografía e Historia, con las que analizar la situación de la gamificación en las aulas y el uso de este tipo de herramientas, además de conocer la opinión que tiene el alumnado sobre las mismas.

A partir de los datos extraídos, y habiendo perfilado un breve bosquejo sobre la situación actual del grupo de 4ºESO B del IES Mediterráneo de Garrucha (Almería), concretamente en la asignatura de Geografía e Historia, he realizado una propuesta en el aula utilizando aplicación *Classcraft* basada en el sistema de puntos e insignias o sistema PBL del que nos habla autores como Hunter y Werbach, que más adelante detallaré, para realizar si realmente funciona este sistema en la motivación del alumnado.

Finalmente, con todos los datos obtenidos tanto por parte de los docentes como del alumnado, así como el análisis del impacto que la presente propuesta didáctica ha tenido en el grupo de estudio, se ha realizado un análisis final sobre las ventajas del uso de la gamificación como herramienta motivadora en el aula y los inconvenientes a los que nos hemos tenido que enfrentar.

En cuanto a las fuentes utilizadas han sido las fuentes documentales, fundamentalmente fuentes bibliográfica y fuente hemerográficas las que protagonizan el grueso de la investigación, si bien también se ha tenido en cuenta los resultados del estudio de campo realizado a través de *Google Forms* para la recopilación de datos a partir de las respuestas tanto del profesorado como del alumnado, lo cual nos ha permitido

conocer en primera persona la situación actual ante la problemática de la motivación en las aulas y poder aportar alguna solución a través del uso de la herramienta de gamificación.

1.5. Estructura planteada

El presente trabajo ha sido estructurado en los siguientes apartados. En primer lugar, una introducción en la que se exponen brevemente los motivos que nos empujan a la realización de este trabajo, así como una justificación y estado de la cuestión, seguido del planteamiento de los objetivos a desarrollar, la metodología y fuentes empleadas.

Seguidamente, en el marco teórico he querido definir los conceptos sobre los cuales se vertebra el resto del trabajo, como son la gamificación y la motivación en el aula, como paso previo al grueso del proyecto, estructurado en dos partes principales como son, en primer lugar, el análisis del uso de la gamificación en la etapa de secundaria, y más concretamente, en el ámbito de la Geografía e Historia, y por otra, la plasmación de una propuesta didáctica a desarrollar en el curso de 4º ESO B del centro educativo ya mencionado. Por último, cierra el trabajo un apartado de conclusiones en el cual he sintetizado brevemente el análisis del trabajo y he aportado nuevas ideas suscitadas a partir de la realización del mismo.

2. MARCO TEÓRICO

Para realizar este trabajo, es necesario especificar y definir los conceptos más relevantes sobre los que vamos a trabajar, estableciendo así una serie de definiciones clave para la comprensión de esta investigación, así como un breve recorrido a través de los principales teorías y estudios psicológicos en los que se basa la gamificación con el fin de demostrar la base científica de esta metodología novedosa, a veces denostada, y defender los beneficios de su uso, sin dejar de lado los perjuicios que un mal uso de la misma puede causar.

2.1. El papel de la psicología en la Motivación

Los estudios psicológicos relacionados con la motivación comienzan en el siglo XX con la teoría del conductismo, la cual explica cómo la conducta de las personas se basa en respuestas a estímulos externos. En relación a esta teoría se pueden citar los estudios de Skinner, con sus conocidas “cajas de Skinner”, las cuales consistían en un análisis experimental para estudiar el comportamiento de los animales, concretamente palomas y ratas, los cuales, debían activar ciertos mecanismos para conseguir alimento. Este experimento tenía el objetivo principal de medir la conducta de dichos animales, siendo esta consecuencia de sus acciones. Por otra parte, también muy conocidos son los estudios de Pavlov, en los que uso un método experimental con perros en los que utilizaba las conexiones estímulo-respuesta. Con ellas Pavlov concluía que las respuestas que los perros daban no eran innatas, sino que debían de ser aprendidas con una serie de estímulos. De este modo, el conductismo sugiere que la motivación extrínseca constituye la mejor manera de condicionar a las personas a realizar una determinada actividad (Werbach y Hunter, 2014).

En el lado opuesto se encuentran las teorías cognitivistas, entre las que podemos destacar la teoría de la autodeterminación de Richard Ryan y Edward Deci, la cual nos habla de cómo las personas se encuentran motivadas por crecer y cambiar, dadas sus necesidades psicológicas innatas. Dicha teoría nos lleva necesariamente a hablar de un tipo de motivación intrínseca, es decir, innata al ser humano con el fin de satisfacer sus necesidades de bienestar y crecimiento. La teoría de la autodeterminación clasifica estas necesidad innatas del ser humano en tres categorías como son la competencia, la relación y la autonomía, las cuales sirven para explicar cómo las personas realizan con efectividad cualquier actividad que se encuentre relacionada con la interacción con otras personas

con el fin de conseguir propósitos más altos que el resto, y de forma autónoma, de modo que uno mismo controla sus propios actos o se encuentra en armonía con ellos. Esta situación lleva a las personas a moverse por su propia iniciativa, por lo que nos da indicaciones de que cualquier actividad que reúna estas características hará que la persona que la realice disfrute con su realización (Werbach y Hunter, 2014).

En definitiva, los estudios psicológicos existentes sobre la motivación de las personas llevan a concluir que cada persona encuentra su motivación de maneras muy distintas con tal de conseguir una determinada recompensa. Todo va a depender de la forma en que concebamos la actividad, pues no es lo mismo hacer una actividad porque me la ha mandado el profesor que realizarla porque quiero aprender algo en concreto de dicha actividad, es decir, quiero crecer en algún ámbito personal.

2.2. La Motivación y sus tipos

Según Anita Woolfolk en su *Psicología Educativa* de 1998, “*la motivación es un estado interno que incita dirige y mantiene la conducta*”, mientras que para Jean Piaget “*la motivación es la voluntad de aprender, entendida como un interés del niño por absorber y aprender todo lo relacionado con su entorno*”. En primer lugar, es necesario especificar que la motivación no se trata de un fenómeno unitario, sino que es variable en cuanto a su orientación y a su nivel ya que nos aporta una sugerencia sobre los porqués de las acciones (Ryan y Deci, 2020). A la hora de realizar una actividad se puede distinguir dos tipos de motivación, la intrínseca y la extrínseca, de manera que una persona puede estar motivada de forma intrínseca si la actividad aparentemente no tiene una recompensa, mientras que se encontraría motivada de forma extrínseca cuando al realizar dicha actividad se consigue una recompensa externa. A la hora de planificar nuestras actividades es necesario que estos dos tipos de motivación estén relacionados para que el alumnado consiga una mayor autonomía y competencia.

a. Motivación Intrínseca

Este tipo de motivación se caracteriza por realizar alguna actividad para la propia satisfacción sin la necesidad de recibir nada a cambio, es decir, sin esperar ningún tipo de recompensa. En este sentido, cuando una persona está motivada de manera intrínseca está actuando por diversión o por algún reto, no por conseguir alguna recompensa externa o por presiones (Ryan y Deci, 2000). Según Lynch, la motivación intrínseca está vinculada con las necesidades psicológicas humanas, por lo que hace que aumente el desarrollo de

las habilidades. Hay autores que piensan que estar motivado de forma intrínseca es asumir un problema como reto personal, es decir, enfrentarse a ello por el mero hecho de encontrar la solución (Jiménez, 2007).

Por otra parte, Ryan y Deci, pioneros en la motivación y autodeterminación humana, nos aportan en sus estudios que los seres humanos tienen la necesidad de ser los agentes causales principales de los hechos que les afectan, por lo que estos quieren ser protagonistas en su propia autonomía, es decir, las personas que satisfacen esta necesidad elevan el nivel de motivación por haber realizado alguna actividad controlada por uno mismo.

b. Motivación Extrínseca

Es aquella que se caracteriza por realizar acciones en las que la persona no tiene el control ni es puramente interna, sino que recibe estímulos, positivos o negativos, desde fuera (Peiró, R.), de modo que las emociones están relacionadas con los resultados obtenidos e influyen en la motivación extrínseca. Así, este tipo de motivación impulsa al alumnado a hacer su tarea o a comportarse de manera adecuada mediante premios y castigos, de lo que se deduce que el alumnado no estudia o trabaja para saber o para ampliar sus conocimientos, sino que lo hace para aprobar o no repetir curso y que por consecuencia se sienta retado por profesores y padres (Fingermann, H., 2012).

MOTIVACIÓN INTRÍNSECA	MOTIVACIÓN EXTRÍNSECA
Nace del interior de cada persona	Nace del deseo de querer ser recompensado por algo.
Crece o aprende por uno mismo	Conseguir avanzar puestos ya sea en el trabajo o en la clase.
Superación personal	Ser reconocido en cualquier ámbito
Aprender sin mirar las recompensas externas.	Evitar suspender o no superar los objetivos marcados para conseguir algo.
Satisfacción por hacer la propia actividad.	Satisfacción por el resultado o aprobación.

Tabla 1. Comparativa entre motivación intrínseca y motivación extrínseca. Fuente: Ryan y Deci (2000) y Fingermann (2012). Elaboración propia

El proceso enseñanza-aprendizaje no se puede concebir sin que exista motivación. Las exigencias que marca la etapa de Educación Secundaria Obligatoria necesitan de mayores esfuerzos tanto por parte del alumnado, como del profesorado, además de que la familia se encuentre en sintonía con esta situación, por lo que, para que un proceso motivador suceda, según Graumann tiene que existir “una interacción entre un sujeto motivado y una situación motivadora”.

Por tanto, a la hora de realizar una actividad, de usar un recurso o una metodología en la que se pretenda la motivación del alumnado, debemos conseguir un equilibrio y marcar unos objetivos muy claros, además de planificar con conciencia sabiendo lo que se quiere conseguir, especialmente al usar la gamificación, para que no se produzca un tipo u otro, sino que se debe entender en el ámbito educativo que hay que formarse para crecer como persona y para tener unas armas propias como son el pensamiento crítico y la riqueza de la palabra a la hora de salir al mundo exterior y poder enfrentarse a cualquier situación.

2.3. La Gamificación y tipos de jugadores

Para Ferrán Teixes “*La gamificación es la aplicación de recursos propios de los juegos (diseño, dinámicas, elementos, etc.) en contextos no lúdicos, con el fin de modificar los comportamientos de los individuos, actuando sobre su motivación, para la consecución de objetos concretos*”. (Teixes, F., 2015, pp.17). En este sentido se tratará de conseguir la motivación del alumnado con la aplicación de herramientas gamificadas como recursos innovadores y motivadores en el proceso enseñanza-aprendizaje. La cuestión fundamental por la que abordar el tema de la gamificación en el aula en la asignatura de Geografía e Historia no es otro que el de incentivar el interés del alumnado y que esta materia sea acogida con mayor aliciente por su parte, para que, de este modo, el alumnado pueda ejercer su trabajo de manera autónoma y pueda descubrir nuevas vías de construcción de su propio aprendizaje.

Para algunos investigadores la gamificación debería de considerarse como una teoría más del aprendizaje y no enmarcarse dentro de otras teorías ya vigentes como pudieran ser las teorías cognitivista, constructivista o conductista. No obstante, en la actualidad no existe ninguna investigación que avale esta cuestión, por lo que podríamos concluir en que la gamificación se basa en las anteriores teorías de aprendizaje en muchos

aspectos, si bien utiliza nuevos enfoques en otros (Ajila Méndez, I., García Balladares, E., Sánchez-Pacheco C., 2020).

La teoría pedagógica que más elementos en común tiene con la gamificación es la conductista, la cual trabaja el aprendizaje a partir de las conductas observables y medidas, pudiendo ser dichas conductas evaluadas mediante respuestas a ciertos estímulos. John Watson, considerado como creador del conductismo, entendía que la finalidad de éste es predecir una respuesta frente a un estímulo determinado. En cuanto a las características más destacadas del conductismo pedagógico es fundamental reseñar que el docente es el centro del proceso enseñanza-aprendizaje, por lo que el alumno es considerado como una pizarra blanca o un edificio en construcción, de manera que el avance del alumnado se mide por los resultados observables de su conducta y la comprensión no se logra si no hay una intervención del docente (Rodríguez Puerta, A., 2019).

Para entender de mejor forma el funcionamiento de la gamificación en el proceso cognitivo dentro de la enseñanza-aprendizaje hay que tener en cuenta los principios de Mark van Diggelen (2012) los cuales, sugieren que el proceso de Gamificación puede estar resumido en diez puntos fundamentales:

1. **Tipos de competición:** Jugador *versus* jugador, jugador *versus* sistema o solo.
2. **Presión temporal:** Jugar de forma relajada o jugar con tiempo cronometrado.
3. **Escasez:** la escasez de determinados elementos puede aumentar el reto y la jugabilidad.
4. **Puzzles:** Problemas que indican la existencia de una solución.
5. **Novedad:** Los cambios pueden presentar nuevos retos y nuevas mecánicas que dominar.
6. **Niveles y Progreso.**
7. **Presión Social:** El rebaño debe saber lo que hace.
8. **Trabajo en equipo:** Puede ser necesaria la ayuda de otros para conseguir avanzar.
9. **Moneda de cambio:** Cualquier cosa que puede ser intercambiada por otra de valor, será buscada.
10. **Renovar y aumentar poder:** Permite añadir elementos motivacionales al jugador.

Otra cuestión de vital importancia dentro del proceso de la gamificación en el aula es tener en cuenta tanto el entorno como el papel que debe cumplir el profesor, que por

un lado funciona como referencia y modelo de aprendizaje al que los alumnos están acostumbrados a seguir, y por otro tiene el peso de que la aplicación del proceso tenga éxito o no. Para ello, hay que prestar especial atención a la forma de organización y al contexto donde se va a plantear la actividad gamificada para que todo quede integrado en un mismo proceso (Eguía, J.L., 2016).

La herramienta de gamificación debe responder a una serie de cuestiones antes de plantearse cualquier actividad basada en ella, por lo que debemos responder en su planteamiento qué necesidad se quiere cubrir con ella, qué dinámica debemos establecer dependiendo del juego o actividad que se quiera plantear y cómo hay que gestionar esos resultados para que su aplicación siempre resulte más efectiva. De este modo, el proponer actividades gamificadas o hacer uso de la propia herramienta no constituye una actividad aislada que se haga de forma fortuita, sino que requiere de un trabajo previo por parte del docente que incluye el estudio de las características del grupo al cual quiere aplicar esta herramienta con el objetivo de poder adecuarla a las necesidades del mismo ya que, de otro modo, se tiene la certeza de que resultará en fracaso, provocando así la frustración del grupo de estudiantes.

Hay que quedarse con la idea de que la gamificación no consistirá en un sistema de diseño de recompensas, sino que, como nos dice Kathy Sierra, desarrolladora de juegos, hablar de gamificación supone tener el *“caramelito de la motivación”*. Si tratamos la herramienta de la gamificación como un simple sistema de recompensas para que el alumnado realice alguna tarea nos estaremos equivocando, pues solo estaríamos trabajando con la motivación extrínseca. Lo ideal de todo esto es que tenemos que usar la herramienta de gamificación en el ámbito educativo para que el proceso de enseñanza-aprendizaje no resulte aburrido, lo cual puede lograrse aplicando motivadores intrínsecos y añadiendo los motivadores extrínsecos como refuerzo en la herramienta (Werbach y Hunter, 2014).

Otro de los elementos fundamentales en el uso de la herramienta de gamificación es conocer los distintos tipos de jugadores a los que nos enfrentamos, esto nos aporta mayor información a la hora de realizar cualquier actividad gamificada. Andrzej Marczewski (2014), realiza un estudio sobre los tipos de jugadores en los entornos gamificados, distinguiendo seis distintos tipos. Cada uno de los tipos tiene una motivación distinta para participar en las actividades.

1. **Socializador:** este tipo se encuentra motivado ante una situación gamificada por la interacción que pueda llegar a tener con la actividad.
2. **Espíritu Libre:** caracterizado por la motivación de realizar la actividad de forma autónoma para crear y explorar.
3. **Triunfador:** busca superar todos los retos que existan dentro de la actividad gamificada, por lo que se motiva por dominar dicha actividad.
4. **Filántropo:** se encuentra motivado cuando la actividad tiene un significado o propósito y en este entorno puede demostrar su generosidad.
5. **Jugador:** este tipo se encuentra motivado por el simple reconocimiento ante la realización de alguna cosa.
6. **Disruptor:** su motivación principal es la de cambiar las cosas que se encuentran a su alrededor. Dentro de este tipo también nos podemos encontrar cuatro subtipos, dos positivos (influenciador y mejorador) para la utilización de la herramienta de gamificación y otros dos negativos (acosador y destructor).



Tabla 2. Tipos de jugadores según Marczewski. Fuente: www.thinkgo.com

Además del modelo de Marczewski, existen otros dos modelos más que dividen a los jugadores de otra forma, un modelo es el de Amy Jo Kim que los divide en cuatro verbos y otro modelo es el de Richard Bartle, que también hace una clasificación de cuatro tipos semejantes a los expuestos anteriormente. En mi caso he elegido la clasificación de Marczewski por considerarla la más completa dentro de estos estudios, aunque en el ámbito educativo el modelo más usado es el de Bartle por resultar el más sencillo (Bertran F. A., 2019).

2.4. Tríada PIC o *PBL triad*: Cuestiones a considerar.

El sistema *PBL triad* es un mecanismo de la gamificación y es lo que se conoce en español como la tríada PIC. Estos mecanismos son los elementos más usados para las actividades gamificadas. Podemos encontrar tres tipos como son: Puntos, Insignias y Clasificación.

Los puntos se suelen conceder cuando se realiza alguna actividad y estos dan sensación de progreso para el alumnado, por lo que les proporciona una información inmediata sobre la actividad realizada, ya sea correcta o incorrecta la respuesta. Este mecanismo de puntos suele estar conectado con los premios. En cuanto a las insignias, autores como Zichermann, describe este mecanismo como un “*sistema visual de puntos*”. Estas insignias pueden hacer la función de credenciales para dar valor a aquello que realizamos y, además, representan destrezas específicas de cada alumno o alumna o de cada grupo. Otro de los mecanismos sería la Clasificación o Tablón de Clasificaciones, en él se puede ver el puesto que ocupa el alumnado respecto a otros, pero como advierten autores como Zichermann (2011) y Werbach (2012), estas clasificaciones pueden resultar motivadoras, pero al mismo tiempo, pueden generar un efecto rebote en el alumnado que ocupe las posiciones más bajas y puede incitar al abandono de la actividad o del proceso gamificador, pero en este punto hay que tener en cuenta el tipo o los tipos de jugadores que tenemos delante para saber de qué forma van a funcionar estos mecanismos (Borrás Gené, O., 2015).

Por tanto, la mecánica tríada PIC, está estrechamente relacionada con la mecánica de la mayoría de los juegos tradicionales, donde la competitividad es tu mayor aliado a la hora de ganar, esto precisamente, es un problema a la hora de extrapolar este sistema en el mundo de la educación, pues las aplicaciones basadas en esta mecánica, en las que lo único que importa es un ranking de puntos entre compañeros, es un arma de doble filo. Esto es porque la competición suele motivar al individuo, pero sobre todo al que se clasifica como un tipo de jugador concreto como son los “triunfadores”, que su mayor motivación es superar todos los restos con dominio o el tipo “jugador”, que se motiva por el simple reconocimiento al realizar alguna cosa, pero, no podemos olvidar que existen otros tipos de jugadores que buscan otro tipo de motivación como la creatividad, la generosidad, etc., por lo que se corre el peligro de que si una actividad educativa gamificada se basa en el simple hecho de competir, puede desmotivar a ese tipo de

jugadores, incluso de causarle ansiedad o miedo a la hora de elaborar o realizar alguna tarea.

Ante esta situación hay estudios realizados por psicólogos que demuestran que los sistemas basados solo en recompensas o el establecer actividades que supongan abusar de estas recompensas desvía el objetivo del alumnado, pues, solo se interesan por ser reconocidos de alguna forma y no de aprender, es decir, establecen como objetivo lograr ciertos premios y dejan de lado el objetivo que el profesorado quiere conseguir mediante el uso de herramientas de gamificación que siempre será el aprendizaje significativo mediante la motivación intrínseca (Soler, R., 2022).

De modo que, surge la necesidad de cuestionar esta mecánica a la hora de establecer el tiempo que se va a establecer en las aulas, pues, si lo que se desea conseguir un ambiente cooperativo en el que prime la motivación y el aprendizaje, lo ideal es establecer su uso de una a tres sesiones, para que la experiencia gamificada resulte gratificante.

2.5. Marco Legal

Dentro de este apartado quisiéramos hacer también una breve mención al marco legal. Y es que, a la hora de llevar a cabo cualquier propuesta educativa, debemos tener en cuenta la legislación vigente sobre el que ésta debe descansar. En este sentido, debemos saber que nos encontramos en un momento de plena transición legislativa pues, tras la aprobación de la Ley Orgánica 3/2020 de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, se procedió a la aprobación de los pertinentes reales decretos en los que se establecen los nuevos currículos de las diferentes etapas educativas, siendo en el caso que nos ocupa el Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria.

De igual manera, las comunidades autónomas se hallan en pleno proceso de redacción de sus respectivos decretos y órdenes en los que se establezcan y desarrollen la ordenación y el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria. En este sentido, debemos resaltar que, a falta de una nueva legislación, en Andalucía aún se encuentran vigentes la Orden de 15 de enero de 2021 por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la etapa de Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad de Andalucía, se regulan determinados aspectos de la atención a la diversidad, se establece

la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado y se determina el proceso de tránsito entre distintas etapas educativas, así como el Decreto 182/2020, de 10 de noviembre, por el que se modifica el Decreto 111/2016, de 14 de junio, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía.

El actual cambio legislativo tiene como objetivo adecuar el sistema educativo a los retos y desafíos planteados por la Unión Europea y la UNESCO para la década 2020-2030. Entre estos cambios podemos destacar una mayor apuesta por el enfoque competencial a través de las denominadas “situaciones de aprendizaje”, las cuales tienen como objetivo la adquisición de dichas competencias a través de actividades variadas y diversas en las que tenga que poner en práctica los conocimientos adquiridos. Asimismo, entre los principios pedagógicos contemplados en el Real Decreto 217/2022, podemos destacar dos, como son la apuesta por *“métodos que tengan en cuenta los diferentes ritmos de aprendizaje del alumnado, favorezcan la capacidad de aprender por sí mismos y promuevan en trabajo en equipo”*, así como la *“realización de proyectos significativos y relevantes y la resolución colaborativa de problemas”*. De igual modo, el borrador del Decreto por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía propugna *“la integración y la utilización de las tecnologías de la información y la comunicación [...], potenciando aspectos clave como el debate y la oratoria, mejorando habilidades de cálculo y desarrollando la capacidad de resolución de problemas, fortaleciendo habilidades y destrezas de razonamiento matemático, incidiendo en la comunicación oral en lengua extranjera y desarrollando hábitos de vida saludable”*.

Tras este breve análisis del contexto legislativo actual, podemos concluir que nos encontramos con un paradigma muy propicio a la implantación de nuevas metodologías en el aula que nos permitan trabajar nuevas vías en la adquisición y consolidación de las competencias que requiere el alumnado actual. En este sentido, la propuesta de gamificación que se contempla en el presente trabajo tiene como objetivo constituir una herramienta metodológica muy a tener en cuenta a tal fin.

3. ANÁLISIS DEL USO DE LA HERRAMIENTA DE GAMIFICACIÓN EN LA ETAPA DE SECUNDARIA EN LA MATERIA DE GEOGRAFÍA E HISTORIA.

Para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje y la motivación del alumnado es fundamental conocer en primer lugar la opinión que tanto docentes como estudiantes tienen acerca de la gamificación en el aula. En este sentido, si bien en un primer momento la idea era realizar un cuestionario exclusivamente al profesorado de Geografía e Historia en la etapa de Educación Secundaria, posteriormente se ha ampliado al resto de materias con el objetivo de poder extraer una visión más amplia de la situación de la gamificación en los centros educativos, al tiempo que nos permita poder extraer conclusiones en el uso de la gamificación entre distintas materias (véase el anexo 1).

3.1. El papel del docente en el uso de la herramienta de Gamificación

El cuestionario destinado al profesorado de Secundaria tiene como objetivo conocer cuestiones acerca del uso de herramientas gamificadoras como elemento de apoyo en las diferentes materias, establecer patrones de uso en clase, entre otras cuestiones. Llegados a este punto, pasemos a analizar las respuestas recabadas, para lo cual realizaremos un análisis secuenciado en diferentes bloques:

3.1.1. Contexto en el que trabaja el docente.

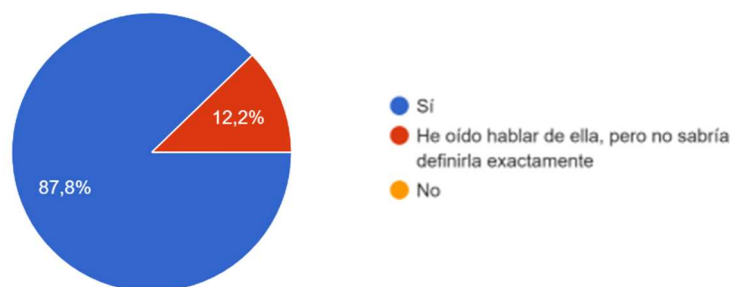
En este apartado, hemos recogido información sobre el tipo de centro en el que el profesorado realiza su trabajo, pues consideramos que es un factor importante la titularidad del mismo, sea un centro público, privado o concertado, ya que esto influye de manera decisiva en la cantidad y variedad de recursos que el profesorado pueda disponer para la realización de su trabajo, incluyendo los posibles procesos de gamificación en el aula. En este sentido, los centros privados suelen disponer de mayores recursos económicos (dispositivos móviles por alumno), tecnológicos (recursos del centro), organizativos, de espacio, etc., que en los centros públicos, donde esto resulta más difícil.

En segundo lugar, se ha dedicado una pregunta a observar cuánta experiencia posee el profesorado encuestado, agrupando sus respuestas en cuatro opciones: entre 1 y 5 años; entre 5 y 10 años; entre 10 y 15 años y por último, más de 15 años de experiencia como docente. Si analizamos los resultados encontramos como los dos extremos presentan los porcentajes más altos, siendo el profesorado con menos años de experiencia el que tiene un porcentaje mayor (30'6%) seguido de los más veteranos (28'6%).

Atendiendo a la especialidad que imparte cada profesor o profesora, las materias con más participantes han sido Lengua Extranjera (inglés y francés) con un 34,7% de los encuestados; Geografía e Historia con un 28,6%; Lengua Castellana y Literatura con un 16,3% y un 14,3% en Matemáticas, encontrándose todas las demás asignaturas que se imparten en la Enseñanza Secundaria Obligatoria por debajo del 7% de participación. De modo, que de este apartado se puede deducir que a continuación todas las repuestas que se van a analizar correspondientes al uso y conocimiento de la herramienta de gamificación, se van a simplificar en estas cuatro asignaturas que tienen el índice de participación más significativo, prestándole mayor importancia a la materia de Geografía e Historia.

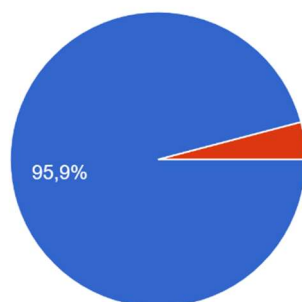
3.1.2. La Gamificación en el entorno del aula: conocimiento, utilidad y uso de la herramienta en clase.

a. ¿Conoce en qué consiste la herramienta de gamificación?



La primera pregunta en este apartado está destinada a extraer el nivel de conocimiento sobre esta propuesta metodológica. En este sentido, es reseñable el hecho de que el 100% de los encuestados declare conocer la gamificación, si bien hay un 12,2% que declara no ser capaz de establecer una definición exacta de la misma. Esta información es bastante relevante, pues consideramos que el desconocimiento o conocimiento inexacto de la gamificación puede llevar a una aplicación errónea de la misma, y por ende, a generar unos resultados negativos en el aula, lo que puede conllevar a una denostación de la gamificación por parte de un sector del profesorado.

b. ¿Es una herramienta interesante en el ejercicio de la labor docente?



En este caso, el 95,9% de los docentes consideran que la gamificación constituye una herramienta de utilidad en el ejercicio de una actividad profesional frente a un 4,1% que considera que no. Es en este momento donde podemos hacer una lectura de que tanto docentes con menor experiencia como más veteranos hacen uso de este tipo de herramientas, estando en consonancia con las nuevas demandas sociales. En este sentido, podríamos considerar la gamificación como una herramienta no sólo interesante, sino también indispensable a día de hoy en las aulas.

c. ¿Con qué frecuencia utiliza la gamificación en sus clases?

La siguiente pregunta nos arroja mucha información acerca de los patrones de uso de la gamificación en el aula. En este sentido, un 71,4% del profesorado participante declara haber utilizado la gamificación alguna vez, si bien lo ha hecho de manera puntual, frente al 22,4% de los que afirman usarla de manera continuada, confirmándose así como una herramienta más dentro de su metodología de aula. Por último, el 8,2% de los encuestados declara no haber usado la gamificación nunca en sus clases.



d. ¿En qué niveles se usa la herramienta de gamificación y cuál es su finalidad?

Una vez hemos analizado el nivel de uso, pasemos a ver en qué niveles suele usarse este tipo de herramientas, obteniendo como resultado un uso prácticamente uniforme en todos los niveles educativos, incluidas las etapas de Bachillerato y Ciclos Formativos. No obstante, los niveles de educación Secundaria Obligatoria, aquellos donde hemos centrado el foco de nuestro trabajo, son los que presentan en la encuesta unos mayores niveles de uso, de manera que los niveles de 1º de ESO, 2º de ESO y 4º de ESO, alcanzan unos niveles de uso del 50% de los docentes participantes.

Respecto a la finalidad de uso, la mayoría de los participantes han respondido que la usan como actividad de repaso al acabar una Unidad Didáctica (42,9%). Sin embargo, son las respuestas que abordan la motivación las resultan más significativas dentro de este estudio, ya que la finalidad de este trabajo es plantear si se usa la gamificación como elemento motivador en el aula. En este sentido, un 30,6% del profesorado participante declara hacer un uso de la gamificación como actividad motivadora al inicio de cada Unidad Didáctica, mientras que el resto afirma usar la gamificación como elemento para el repaso del temario o como instrumento de evaluación.

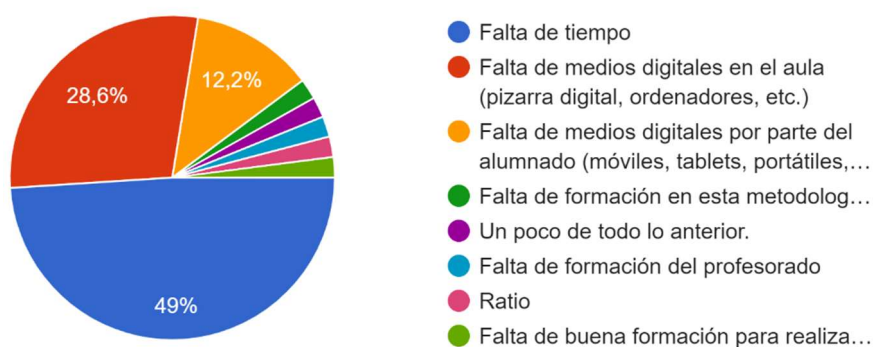
3.1.3. Aplicaciones conocidas sobre gamificación vs. Aplicaciones que se utilizan en el aula.

En esta pregunta se ha dado al profesorado participante una lista con 26 de las aplicaciones más utilizadas en el mundo de la gamificación educativa, sobre las cuales se ha querido conocer dos elementos como son las aplicaciones conocidas por el docente y las aplicaciones que utiliza en el aula. Aquí cabría decir que, si bien los docentes declaran conocer un número más amplio de aplicaciones, éstas luego se reducen considerablemente a la hora de ser utilizadas en el aula, lo cual constituye un hándicap en el uso de la gamificación en el aula, pues una de las claves de para el funcionamiento de esta herramienta en el aula, ya sea como elemento motivador o como elemento innovador, es que se necesita ser dinámico e innovador, es decir, no tiene sentido gamificar si siempre se hace con la misma aplicación, pues corremos el riesgo de que cualquier actividad se vuelva monótona y, por ende, lleve a la desmotivación del alumnado.

Asimismo, para que una actividad lleve aparejada una motivación intrínseca, la motivación, ésta debe tener un importante componente de novedad, pues si usamos la mismas aplicaciones y de la misma forma, convertiríamos éstas en una herramienta tradicional como podría ser el libro de texto. No quiero decir con esto que la enseñanza mediante un libro de texto sea desmotivadora por sí misma, sino que depende mucho de la actitud del docente ante las necesidades del alumnado y en su capacidad de ofrecer una amplia variedad de herramientas en el proceso de enseñanza-aprendizaje. En definitiva, no podemos olvidar que un libro de texto o una aplicación gamificada es un soporte más, una herramienta al uso para dar sentido y motivación en el aprendizaje de los alumnos y alumnas.

Si analizamos pormenorizadamente los resultados, el 100% de los docentes conocen la aplicación Kahoot, siendo el 85,7 % los que la utiliza en sus aulas. En segundo lugar se encuentra la aplicación Genially, siendo un 73,5% de los participantes los que conocen esta herramienta y un 59,2% los docentes que hacen uso de ella. Un 71,4% son los docentes y las docentes que conocen la aplicación EdPuzzle y un 28,6% los que la usan en el aula. Para la aplicación Quizizz nos encontramos con un 51% de docentes que la conocen y un 24,5% hacen uso de ella. El resto de las aplicaciones se llevan menos de un 20% en cuanto a su uso en el aula y respecto al conocimiento de estas herramientas, menos de un 50% de los participantes las conocen.

3.1.4. Elementos que dificultan el desempeño de la gamificación en el aula



Según los datos recogidos, las cuestiones que mayor impedimento suponen para el desarrollo de la gamificación en el aula son la falta de tiempo para un 49% de los participantes, seguido de un 28,6% de docentes que opinan que es la falta de medios digitales en el aula y un 12,2% considera que es la falta de estos medios por parte del alumnado, quedando un porcentaje de participación mínimo que lo atribuyen a otras

cuestiones. Respecto a la falta de medios digitales por parte del alumnado, resulta contradictorio comprobar cómo en los medios vemos a diario titulares que alertan del uso excesivo de dispositivos móviles por parte de los adolescentes en la etapa de educación secundaria, entre los que cabría destacar los estudios estadísticos publicados en *europapress* o los que nos aporta el *Instituto Nacional de Estadística* donde aparece que el 93,8% de la población con 15 años dispone de un dispositivo móvil. Otra cuestión es si ese uso del dispositivo móvil personal del alumnado está permitido en su centro educativo o no, independientemente de la opinión de ciertos profesores para poder realizar diferentes actividades. También se puede considerar el poder realizar una actividad gamificada que no implique necesariamente el uso de las TIC, aunque esta variable queda totalmente descartada en el análisis que ofrece el presente trabajo.

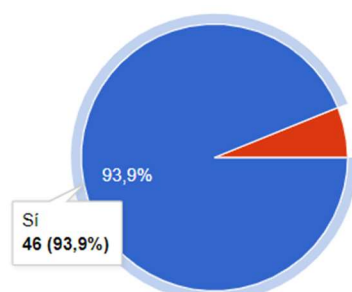
3.1.5. Ventajas y desventajas sobre la aplicación de la gamificación en el aula de Secundaria.

Llegados a este punto, es muy útil conocer qué piensa el equipo docente sobre las ventajas y desventajas que nos aporta el uso de la herramienta de la gamificación, pues es necesario saber si la actividad, herramienta, recurso y metodología que se va a aplicar en nuestra aula nos beneficia a la hora de aplicarlos, aunque ello implique ciertas desventajas que cabría sopesar. En cuanto a las ventajas que comporta el uso de la gamificación, la mayoría de encuestados destacan una mejor implicación por parte del alumnado, seguido de una mejora en el proceso de enseñanza-aprendizaje, dejando el resto de respuestas para porcentajes mínimos.



Entre las otras opciones marcadas destaca la aportada por uno de los encuestados, quien afirma que una de las ventajas del uso de la gamificación es la motivación del alumnado. Este porcentaje tan bajo se debe a dos motivos, en primer lugar, a que la respuesta no venía ofrecida de manera determinada, si no que ha sido aportada por el

propio encuestado, como se puede observar en el Anexo 2, y en segundo lugar a que en el cuestionario ya aparecía una pregunta solo para indicar si la gamificación es considerada como una herramienta motivadora, y donde cómo se puede ver en el siguiente gráfico, un 93,9% del profesorado que ha realizado este cuestionario piensa que sí.



A las respuestas que nos han aportado las docentes y los docentes sobre las desventajas que conlleva el uso de la gamificación en el aula, son más variadas que las ventajas, es decir, se ven muchos inconvenientes a la hora de aplicar nuevos recursos o herramienta. Entre las respuestas que ha recibido mayor apoyo nos encontramos con un 34,7% de participantes que piensan que la aplicación de la gamificación en el aula es muy difícil en determinados contextos, es decir, que se necesita un ambiente propicio para poder desempeñar correctamente la gamificación en el aula, el cual los profesores en algunas ocasiones no son capaces de encontrar. Por otra parte, el 28,6% del profesorado que ha realizado el cuestionario piensa que el aplicar esta herramienta tiene la desventaja de que exige demasiado tiempo, lo que dificulta su aplicación en el aula. El 20,4% de profesores piensa que tiene poca formación sobre la gamificación y su aplicación en el aula, lo cual es atribuible a lo novedoso de este sistema, si bien en los últimos su grado de conocimiento y aplicación es cada vez mayor.

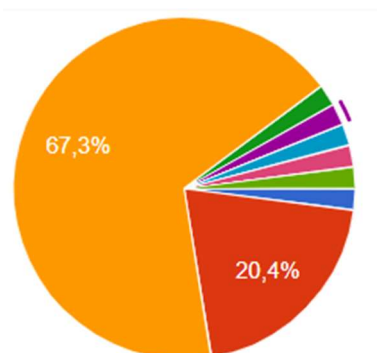
En cualquier caso, la formación en gamificación, así como la planificación y preparación de materiales conlleva una cantidad de tiempo que dificulta la planificación de otros aspectos de la labor docente de igual importancia. Finalmente, un 10,2% piensa que la herramienta de gamificación exige demasiados recursos. A este respecto, si bien es verdad que la gamificación implica un uso de las TIC, en la mayoría de ocasiones sólo es necesario un teléfono móvil por parte del alumnado, algo de lo que dispone la gran mayoría. Incluso hoy tenemos aplicaciones como Plickers que permiten la gamificación con tarjetas QR que suplen a los teléfonos móviles, siendo el docente quien, desde su teléfono, puede escanear las respuestas ofrecidas por sus alumnos en función de si

disponen su tarjeta QR en una u otra posición. Es más, la gamificación no conlleva necesariamente la utilización de ningún recurso tecnológico, pudiendo recurrirse a juegos de mesa tradicionales o una actividad planteada, solo hay que tener en cuenta las características que esta actividad debe de tener para que cumpla su cometido y prestar especial atención a sus elementos claves como son las dinámicas, la mecánica, objetivos, etc.

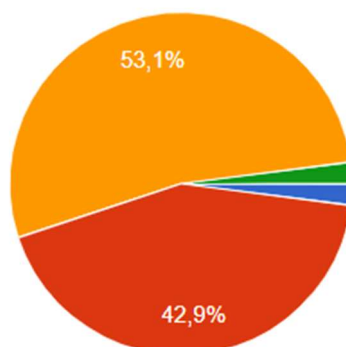


3.1.6. La disposición ante la aplicación de la herramienta de gamificación en el aula y la disposición a informarse sobre la misma.

El cuestionario termina con dos cuestiones sobre el grado de recepción de la gamificación en la actividad docente. En este sentido, un 67,3% del profesorado afirma usar la gamificación en sus aulas, mientras que un 20,4% afirma que no la aplica pero que se siente dispuesto a hacerlo. Es decir, casi un 90% de los encuestados se encuentran receptivos con la gamificación en el aula, lo que se traduce en que la mayoría de este profesorado le encuentran beneficios a su uso, frente al 10% que no lo hace, alegando para ello motivos como el contenido a impartir, las características de los grupos-clase, etc.



En cuanto a la disposición del profesorado de informarse y formarse sobre la gamificación, un 96% han respondido con un sí, de los cuales, un 53,1% afirma estar haciéndolo ya, y un 42,9% del profesorado que se compromete a informarse sobre dicha herramienta, quedando un 4% restante que no está dispuesto a informarse o que ya ha realizado algún curso sobre este tema.



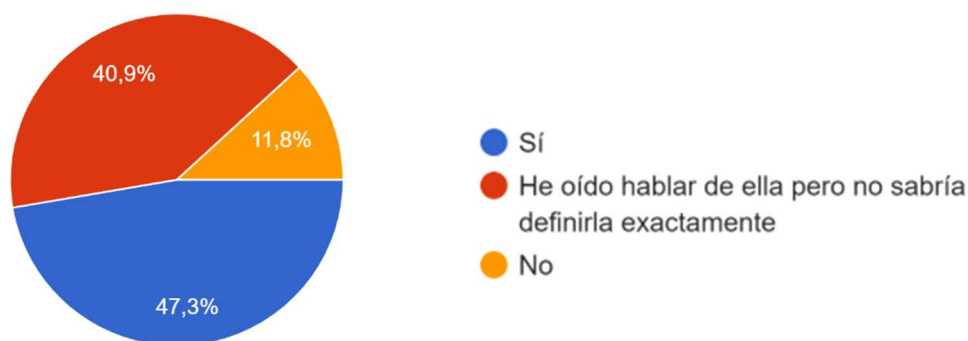
En definitiva, los resultados que se han obtenido a partir de este cuestionario han sido de gran ayuda para vislumbrar la situación actual del aula por parte del profesorado y que al combinar con el cuestionario realizado al alumnado que se expone a continuación, nos puede aportar numerosas claves para aumentar la motivación del alumnado.

3.2. La opinión de los alumnos y alumnas de Geografía e Historia sobre el uso de la Gamificación.

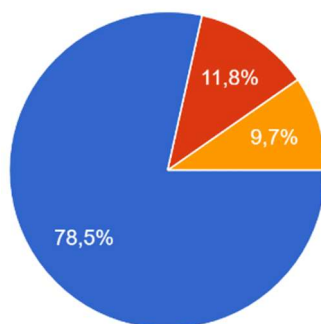
La segunda parte de esta labor de campo se ha centrado en el alumnado, y más concretamente, en el alumnado que se encuentra cursando el cuarto curso de la Educación Secundaria Obligatoria. Para ello, se ha elaborado un cuestionario de diez preguntas con el fin de conocer hasta dónde saben sobre la herramienta de gamificación (anexo 3), si se usa en clase, qué tipo de herramienta o aplicación usa el alumnado, etc., además de alguna pregunta relacionada sobre la opinión que tienen de la asignatura de Geografía e Historia, con el fin de mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje dando voz a sus principales protagonistas.

3.2.1. Punto de partida

El cuestionario comienza con una pregunta acerca del nivel de conocimiento que los estudiantes tienen sobre la gamificación. En este sentido, como se puede observar en el gráfico la mayoría de los alumnos y alumnas saben de qué se trata cuando hablamos de gamificación (47,3%), al tiempo que un 40,9% declara haber oído hablar de la gamificación, pero no saben definirla. Por último, el 11,8% del alumnado no ha oído hablar sobre la gamificación.



Este último porcentaje coincide con el de alumnos que afirman no haber usado nunca la gamificación en clase (9,7%), frente al 78,5% que declara haberla usado en una o dos asignaturas, el 11,8% en casi todas las asignaturas y casi el 10% los que no han usado nunca, lo que hace más difícil que conozcan este tipo de herramienta.

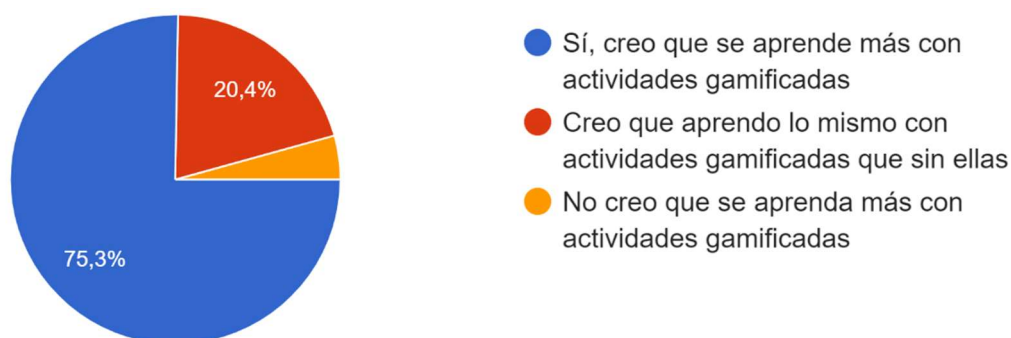


3.2.2. Aplicaciones utilizadas, ¿Crees que se aprende más actividades gamificadas o sin ellas?

Entre las aplicaciones más usadas por los alumnos y alumnas destacan, con un 97,8%, *Kahoot!*, seguida de *Quizizz* con un 96,8% y un 95,7% *EdPuzzle*. Por otra parte, tenemos un 49,5% de los alumnos y alumnas que usan *Genially*, un 22,6% *Quizlet* y un

17,2% *Edmodo*, el resto de aplicaciones ofrecidas entre las posibilidades de respuesta no son muy conocidas por parte del alumnado, siendo seleccionadas por 1 o 2 alumnos de media. En el caso de la aplicación *Classcraft*, sobre la que se ha realizado la propuesta de aula que a continuación detallaremos, ésta solo es conocida por un alumno o alumna.

En cuanto a la cuestión sobre con qué tipo de actividades se aprende más, el 75,3% del alumnado piensa que se aprende más con esta herramienta, mientras que el 20,4% como se puede observar en el gráfico piensa que aprende lo mismo. Por último, el 2,3% de los alumnos no creen que se aprenda más de esta forma.



Esta pregunta nos muestra que la acogida entre los alumnos de las actividades gamificadas es muy positiva, pues la mayoría de ellos consideran que es beneficioso para su aprendizaje. En el apartado de ventajas e inconvenientes que tiene el uso de la gamificación en el aula, el 90,3% de los encuestados afirma que las clases son más divertidas, y esto aunque nos parezca en un primer momento una cuestión baladí, tiene un trasfondo mucho más importante, pues como es sabido, el tema sobre las emociones según estudios recientes juega un papel relevante en el proceso enseñanza-aprendizaje, ya que hay neurólogos que afirman que éstas estimulan la actividad de las redes neuronales y refuerzan de este modo las conexiones sinápticas (unión neuromuscular), de forma que el aprendizaje se consolida de mejor manera en el cerebro, esto hace que los contenidos se recuerden a largo plazo (Rojas, M.P., 2020) . En definitiva, cuando con una actividad sea del tipo que sea se involucran las emociones, quiere decir que esta actividad resultará ser motivadora para el alumnado. Siguiendo con las ventajas más destacadas, según el alumnado, destaca un 60,2 % que piensa que se aprende más rápido con el uso de la gamificación y muchos de esos alumnos opinan que esta herramienta les sirve para estudiar.

Pasando a descubrir las desventajas del uso en el aula de la gamificación, el 53,8% opina que es necesario tener un dispositivo móvil siempre disponible, lo que va en línea con lo comentado anteriormente, si bien en el presente trabajo se aborda la gamificación desde las TIC, es decir con el uso de aplicaciones en la red o creadas por el profesor, pero siempre haciendo uso de medios digitales. Un 35,5% opinan que el uso de la gamificación no tiene inconvenientes, lo cual quiere decir que este alumnado le ve más la cara positiva al uso de la herramienta, que los distintos inconvenientes nos puedan surgir. Son los menos los que opinan que se pierde tiempo de clase con su uso o que se toma como una hora libre de clase.

3.2.3. Metodología aplicada en el aula vs. Metodología con la que más se aprende.

Los alumnos y alumnas nos aportan unos datos muy sugerentes respecto a estos temas, pues la mayoría con un 83,9% nos dice que la clase se imparte de manera tradicional, mientras que el resto aprende mediante otras metodologías como el Aprendizaje Basado en Proyectos, la *Flipped Classroom* o Clase Invertida y la Gamificación. Estos alumnos nos aportan datos muy distintos a la hora de responder sobre la metodología que ellos piensan que aprenden más. En este caso, un 61,3% piensan que se aprende más usando la gamificación, encontrándose por debajo en el ranking el método tradicional, el ABP o el Flipped Classroom. De estos datos se puede deducir que los alumnos prefieren unas clases más dinámicas, y con una mayor variedad de recursos y metodologías empleadas,.

3.2.4. Opinión sobre la materia de Geografía e Historia.

Para finalizar el cuestionario, y enlazando con la propuesta para el aula que se desarrolla en el punto siguiente, he querido conocer la opinión que tienen los alumnos sobre la materia de Geografía e Historia para que de esta forma se pueda actuar sobre los problemas señalados y así poder mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Esta pregunta presentaba varias opciones, como se puede ver en el anexo 2, de las cuales, la respuesta más seleccionada ha sido la de “*creo que es necesario estudiar esta asignatura*”, con un 55,9%, a lo que se le puede añadir el 34,4% de los alumnos que ha elegido que esta asignatura les parece útil y el 26,9% a los que les parece entretenida; en contraposición a estas respuestas nos encontramos otras más negativas, de las cuales son las que se puede sacar mayor aprendizaje para poder mejorar, pues al 28% de las alumnas y alumnos les parece aburrida esta asignatura, siendo un 7,5% los que consideran que no

es necesario estudiarla. Por otra parte, solo al 12,9 % del alumnado que ha realizado dicho cuestionario le parece que la Geografía e Historia es divertida.

La elaboración de propuestas metodológicas como la que se plantea en las siguientes páginas requiere de una labor previa de investigación y de trabajo de campo como la que aquí se ha plasmado, con el objetivo de poder conocer las demandas y necesidades del alumnado, y sobre éstas, poder vertebrar una respuesta educativa que dé cabida a todas las sensibilidades y situaciones que puedan plantearse en el aula.

4. LA GAMIFICACIÓN COMO ELEMENTO MOTIVADOR EN LA GEOGRAFÍA E HISTORIA. UNA PROPUESTA EN EL AULA.

El centro en el que he desarrollado esta propuesta es el Instituto de Educación Secundaria Mediterráneo, situado en la localidad de Garrucha, provincia de Almería. El centro cuenta con 597 alumnos y alumnas y una plantilla de 41 profesores y 2 administrativos. La oferta educativa actual cuenta con los cursos correspondientes a la Educación Secundaria Obligatoria y a Bachillerato de las ramas de Ciencias de la Salud, Ciencias Sociales y Humanidades. Por otra parte, cuenta con planes y programas como el Proyecto bilingüe, Plan de lectura y biblioteca, Proyecto de digitalización del Centro, Plan de Igualdad y Coeducación, PROA y PALI, Forma Joven y Hábitos de vida saludable, Programa de educación medioambiental (ALDEA) y Programa de prevención del Absentismo escolar (Quedarte), entre otros.

El grupo sobre el que se ha aplicado esta propuesta es 4º de ESO, concretamente 4º B, compuesto por 10 alumnos y 21 alumnas, sumando un total de 31 estudiantes. Se trata de una clase heterogénea con diferentes niveles, siendo el nivel general un nivel medio. Asimismo, debemos tener en cuenta que el grupo cuenta con 3 alumnos inmigrantes, de los cuales uno no conoce bien el español por lo que se le aplica una adaptación curricular no significativa. Asimismo, otros dos alumnos tienen una adaptación curricular no significativa.

Entre los problemas detectados en el aula destaca un amplio porcentaje del alumnado que presenta un bajo interés por la asignatura de Geografía e Historia, lo que nos ha llevado a realizar esta propuesta gamificadora con el fin de fomentar la motivación y participación de los estudiantes, sirviendo esta investigación como base para futuras situaciones similares.

Durante el cuarto curso de la ESO, los contenidos versan sobre el estudio de la historia contemporánea, concretamente desde el Antiguo Régimen hasta la actualidad, por estudiarse la parte de Geografía en el curso de 3º de ESO. Así, la presente propuesta didáctica ha sido diseñada para su aplicación durante la impartición de la Unidad Didáctica 10, relativa a la II República y la Guerra Civil, donde llevaremos a cabo una serie de actividades planificadas a través de la plataforma *Classcraft*. Esta unidad didáctica se imparte durante la tercera evaluación.

4.1. Metodología

En primer lugar, se ha dado una clase explicativa sobre lo que es la gamificación y en que consiste este tipo de herramienta, además de una explicación sobre la aplicación que se va a usar durante la unidad. El total de las horas lectivas para la ejecución de esta actividad es de 8 horas, siendo 3 horas semanales las que se dedican para impartir esta asignatura según el currículo establecido por la Junta de Andalucía.

Sobre los contenidos del tema correspondiente a la unidad 10 nos basaremos en la mecánica de la tríada PIC a través de actividades y actitudes ganar recompensas. Del mismo modo, los alumnos deberán realizar una misión durante todas las sesiones de esta unidad, superando un hito en cada sesión para poder completar dicha misión. La metodología sobre la que se va a sustentar la misión va a ser en el sistema ABP, por tratarse de una metodología muy eficaz y que va en consonancia con los objetivos que se quieren lograr con el uso de la herramienta de gamificación como fomentar el pensamiento crítico y mejorar habilidades en el alumnado como por ejemplo la resolución de problemas, poniendo a este en situaciones cercanas al mundo real.

La II Republica

1.Triunfo de la Republica

2.Bienio reformista

3.Bienio conservador

4.Frente Popular

La Guerra Civil Española (1936-1939)

5.Desarrollo del Conflicto

6.Consecuencias de la Guerra Civil

TEMPORALIZACION Y SESIONES PROGRAMADAS		
Sesión 1	¿Qué es la gamificación?	Explicación inicial sobre la herramienta como apoyo al aprendizaje en la materia.
Sesión 2	Introducción a una Unidad gamificada.	Uso de la herramienta Classcraft y creación de perfiles
Sesión 3	Realización del Hito 1	Realizar una tarea relacionada con la II República.
Sesión 4	Realización del Hito 2	Realizar una tarea sobre el Bienio Conservador.
Sesión 5	Realización del Hito 3	Realizar una tarea sobre el estallido de la Guerra Civil.
Sesión 6	Realización del Hito 4	Realizar una tarea sobre el desarrollo de la Guerra Civil.
Sesión 7	Realización Hito 5	Elaboración de un eje cronológico con las tareas realizadas.
Sesión 8	Misión cumplida	Exposición del trabajo realizado

Tabla 3. Temporalización programada para el uso de la aplicación Classcraft. Elaboración propia.

4.2. CLASSCRAFT: Un juego de rol dirigido.

Se trata de una aplicación web que permite a los docentes dirigir un juego de rol en el que el alumnado ocupa diferentes avatares, para transformar la experiencia educativa en el proceso de enseñanza-aprendizaje del método más tradicional a un método innovador. Esta aplicación fue creada en 2013 por el profesor de física Shawn Young, cuando en sus clases de Secundaria detectó las necesidades educativas de sus alumnos. A partir del cambio que la tecnología introdujo en el mundo, este profesor decidió escuchar a sus alumnos y quiso dejar atrás el modo de dar clase como llevaba haciéndose muchos

años, por lo que pensó que esta era la mejor forma de convertir sus clases en una auténtica aventura, ya que la tecnología proporcionaba las herramientas adecuadas para ello (Calvillo Castro, K., 2019).

Para poner en práctica esta herramienta de gamificación nos encontramos una plataforma con dos versiones: una gratuita y otra de pago. En la versión gratuita podemos encontrarnos distintas herramientas como “La rueda del destino”, “Los Jinetes de Vay”, gestión de experiencia y magia, “el valle de Makus”, en la que se puede controlar los niveles de ruido en clase “La batalla de los jefes”, una herramienta muy interesante a la hora de repasar unos contenidos para un examen o una prueba, o “las misiones”, con ellas tendremos más que suficiente para captar la atención del alumnado y conseguir el objetivo principal como es tener una experiencia motivadora en el ámbito de Geografía e Historia. En cuanto a la versión de pago, se entiende que esta, es más extendida con más herramientas en uso como es “La Montaña Blanca”, correspondiente a un temporizador, “La Pista Forestal”, herramienta de cronómetro, o “Tesoros de Tavuros”, herramienta por la que se puede hacer la conversión de notas de clase de los alumnos y alumnas y estos ganarían mayor número de Puntos de Experiencia (Calvillo Castro, 2019). Es cierto, que en la versión ampliada hay herramientas muy interesantes para aplicarlas en clase con el alumnado, pero también es verdad que no son imprescindibles para disfrutar de una experiencia motivadora con el uso de esta herramienta de gamificación.

Para el uso de esta aplicación en la investigación he optado por la versión gratuita, aunque al entrar en ella, te hace un recorrido por todas sus herramientas, tanto las gratuitas como las de pago, en una demo de clase en la que se puede ver y probar la funcionalidad de cada apartado. Una vez se crea una clase, automáticamente ya tienes solo las funcionalidades de la versión gratuita.

El primer paso que he realizado a la hora de usar esta herramienta es crear mi curso, en este caso lo he llamado “Las Aventuras del Pasado” (4ºB), para seguir con la introducción de la etapa educativa y el idioma en el que vamos a trabajar, terminando el proceso añadiendo todos los datos del alumnado para asignar a cada uno un rol de personaje, todos los alumnos al entrar por primera vez, comienzan con una puntuación de 100 XP y 5 cristales como recursos del juego, esta puntuación ha sido configurada desde la aplicación para que los alumnos comiencen con mayor motivación y entiendan la dinámica de juego, pues por cada vez que realicen acciones, ya sean positivas o negativas, los estudiantes reciben algo a cambio. Estos primeros 100 puntos de experiencia se le

otorga al alumnado por establecer un objetivo, dentro de los comportamientos positivos, siendo este objetivo la realización de actividades de clase.

Seguidamente, la aplicación me ha llevado por un recorrido de todos los usos que ofrece a modo de tutorial en los cuatro capítulos que tiene en su versión gratuita. De este modo, he podido conocer todas las herramientas que incluye esta versión y cuál es su funcionalidad para así, poder aplicarlo teniendo en cuenta las características de mi grupo de clase (véase anexo 4). Por otra parte, he creado cinco grupos de clase con los que todas las actividades que estén planteadas para realizarlas en grupo, se usaran esos mismos grupos siempre para tenerlos ya creados, además con la herramienta “La Rueda del Destino”, podemos hacer una selección aleatoria de grupo para cualquier actividad, aunque también se puede hacer individual. De este modo, optimizamos mucho más el tiempo, ya que como comenté anteriormente, el uso de esta aplicación solo la he implantado en un tema, pues una vez que se quiera exponer cualquier actividad o empezar una lectura del tema simplemente, se hace uso de la herramienta “La Rueda del Destino”.

4.2.1. Elementos del juego

Esta aplicación resulta muy completa, incluso con la versión gratuita, pues nos proporciona distintas mecánicas, es decir, no solo se centra en la triada PIC, que más adelante le dedicaré un apartado, sino que hace una combinación de las distintas mecánicas existentes dentro de la herramienta de gamificación por lo que resulta mucho más atractivo su uso teniendo en cuenta la motivación. Para que una experiencia gamificada dentro del aula resulte positiva en cuanto a motivación se refiere es necesario que la aplicación contenga funciones como Misiones, hitos, eventos aleatorios, etc. Por lo que la experiencia en cuanto a la actividad gamificada cumple su misión en cuanto a la motivación sin llevar a la monotonía, ya que se puede hacer uso de distintos poderes a partir de los cuales el alumnado puede beneficiarse a cambio de pagos con cristales o gemas.

Existe una serie de poderes en el juego que se basan en distintas ventajas o inconvenientes dependiendo del avatar que tenga cada alumno o alumna, este avatar o rol que debe elegir cada alumno o alumna se hace en la segunda sesión de clase, cuando dedicamos el tiempo a la explicación de *Classcraft* y se procede a la creación de cada cuenta. Una vez que cada alumno tiene creada una cuenta y previamente se ha elaborado una lista de clase dentro de la aplicación, procedo a dividir la clase en distintos grupos y

cada grupo deberá de contener al menos uno de cada avatar, para que de este modo realicen las actividades en igualdad de condiciones. También existen unos poderes universales de los que podrán beneficiarse toda la clase. Estos poderes son tres y los van recibiendo conforme llegan al nivel que he establecido, por ejemplo, todos los alumnos en el nivel 1 tienen el poder Caza, el cual consiste en que el alumno paga con 1 gema, para poder comer en clase un día, ese día se establece de mutuo acuerdo entre el profesor y el alumno. Otro de los poderes universales es el que se conoce en el juego como “Invisibilidad”, para tener he establecido que se debe de estar en el nivel 5 y se pierde 2 gemas para poder usarlo, en este caso el poder que se tiene es que el alumno puede estar exento de ser elegido para responder a una pregunta. El tercero de estos poderes, se trata de que el alumno puede escuchar música con auriculares durante un trabajo individual.

Respecto a los poderes específicos, existen distintos poderes según el rol que desempeñe cada alumno o alumna. En concreto son tres los roles que se pueden ejercer, Guerreros, Sanadores y Magos. Estos tres tipos de avatares tienen funciones diferentes, por eso, a la hora de crear grupos es necesario que haya mínimo un miembro por cada rol existente.

Características específicas de cada personaje (*RecursosTic*, 2021):

- Los **Guardianes**, son los más adecuados para aquellos alumnos que presentan mayores dificultades en el aula y su mayor poder es que proteger al resto de los compañeros, ya que estos poseen mucha vida.
- Los **Sanadores**, poseen mucha energía, pero muy poca vida, por lo que el grupo debe prestar especial atención por proteger a estos. Este rol es fundamental para que lo desempeñen los estudiantes que les cuesta mayor esfuerzo para integrarse en el grupo.
- Los **Magos**, tienen sus poderes enfocados en ayudar a los demás miembros del grupo, a los que les puede dar su propia energía. Su energía y vida es equilibrada.

Estos poderes son muy útiles cuando se va a realizar una “Batalla de jefes”, pues como lo he podido comprobar en mi propuesta en el aula, cuando he realizado algunas de estas batallas, las cuales sirven para repasar contenidos. En el momento que comienza la batalla los alumnos organizados en sus grupos de trabajo se enfrentan por equipos a un monstruo, la forma de eliminar a ese monstruo y superar la batalla es acabando con su salud, esto se consigue acertando el máximo de preguntas. Tanto el monstruo como los

equipos comienzan con 20 puntos de Salud y por cada respuesta fallida se restan tres, consiguiendo la victoria quien antes acabe con el adversario.

4.2.2. Objetivos marcados en la aplicación

La función de *Classcraft* es muy interesante, pues motiva al alumnado de una forma muy positiva, ya que este sabe que todas las acciones en el juego, más tarde, se extrapolan a la realidad de la clase. De este modo, durante la clase he establecido unos objetivos para el desarrollo del tema. Por un lado, he elaborado una serie de preguntas relacionadas con el objetivo de Misión, en la herramienta de “Batallas de jefes”, por lo que al principio de cada clase los alumnos deberán de responder unas cuestiones trabajadas con anterioridad en clase, de modo que esta herramienta hace un uso diario de repaso de contenidos, para que los estudiantes refuercen sus conocimientos. Al mismo tiempo, he establecido una misión para el desarrollo de esta unidad, la cual, corresponde con el proyecto que normalmente se suele realizar al final de cada unidad didáctica, pero con el uso de esta aplicación, cada día los grupos de trabajo deberán cumplir un hito sobre con una tarea de dicho proyecto, para reservar la sesión final a la culminación de la misión con una exposición sobre la información recabada en cada sesión con el cumplimiento establecido de los hitos y de esta forma superar dicha misión, para posteriormente realizar un eje cronológico con todas las tareas realizadas en la misión.

En definitiva, el objetivo principal del uso de esta herramienta gamificada es fomentar un ambiente de trabajo diario con motivación en su aprendizaje por la Geografía e Historia y del mismo modo, aprender a cooperar con los compañeros, impulsando de esta forma el compañerismo, para del mismo modo hacerles comprender a los estudiantes que todas las acciones que realicemos implican de forma positiva o negativa a los demás, ya sea de manera individual o colectiva, pues, la cooperación con los demás es un elemento clave para prosperar en el crecimiento de cada individuo.

4.2.3. Reglas del juego establecidas

En cuanto a las reglas del juego que he establecido son las siguientes, los puntos de experiencia necesarios para ir subiendo de nivel son 750, aunque por defecto en la plataforma aparecen 1500 he querido personalizarlo y establecer el mínimo posible para poder ir superando el total de los 4 niveles que se pueden alcanzar (véase anexo 5), ya que el tiempo es nuestro mayor obstáculo. Cada vez que los alumnos superan un nivel reciben una serie de recompensas distintas.

RECOMPENSAS POR NIVEL					
Nivel 1	+5 monedas (Gp)	+1 Cristal	0 poder	0 equipo	
Nivel 2	+10 monedas (Gp)	+1 Cristal	+1 poder desbloqueado	Explorador Púrpura	
Nivel 3	+15 monedas (Gp)	+1 Cristal	+1 poder desbloqueado	Explorador verde	
Nivel 4	+20 monedas (Gp)	+1 Cristal	0 poder	0 equipo	

Tabla 4. Recompensas recibidas por subida de nivel. Elaboración propia.

En la tabla anterior se puede observar la recompensa recibida por cada superación de nivel. Las monedas de oro (Gp) se pueden usar para comprar accesorios de ropa, ya que cada vez que se sube de nivel se desbloquea un tipo de equipamiento distinto, como por ejemplo el traje de explorador púrpura o explorador verde. En cuanto a los poderes, cada vez que se sube de nivel se desbloquean nuevos poderes. En el caso de la actividad planteada en el aula, solo se podrá desbloquear dos poderes por personaje, por estar planteada para ocho sesiones.

Respecto a los Puntos de Experiencia, por cada Cristal que se gasta cuando un alumno utiliza el poder de colaboración he establecido que sean 50 Xp lo que se reciba, además cada día se regenera un Cristal, para que los alumnos, posteriormente puedan gastarlos para obtener algún poder extra, dependiendo del avatar. Cada día el alumnado gana medio punto de Salud, según he establecido. Del mismo modo, cada vez que un alumno cae, es decir, no ha cumplido los objetivos establecidos, se queda con solo un punto de Salud para volver a empezar, pero, además, los compañeros de clase pierden todos medio punto de salud al caer un compañero, de esta forma quiero que el grupo-clase trabaje en una misma dirección y colaboren unos con otros, para poder avanzar. Al establecer unos parámetros que afectan a todos, se crea un ambiente competitivo medido, ya que a diferencia con otras herramientas de gamificación, esta como he comentado no se basa solo en la consecución de puntos, sino que el grupo avanza, pero también con la realización de las tareas pueden ir avanzando de manera individual, lo que propiciará el

trabajo en el aula, ya que todos los alumnos quieren recibir las recompensas para poder cambiar su avatar, o poder comprar distintos equipamientos.

Para hacer uso del convertidor de notas, he establecido unos criterios básicos; los alumnos que se encuentren por encima del 6 ganan puntos de experiencia y los que se encuentren por debajo pierden salud, aquellos alumnos y alumnas que se encuentren por encima del 5 va ganando 15 puntos de experiencia por cada punto que supere ese aprobado y finalmente cada alumno que se encuentre por debajo del aprobado (5) perderá medio punto de salud, aunque las notas de esta unidad se establecerán al final de nuestra propuesta gamificadora.

4.2.4. La Misión: Proyecto de clase.

En línea con el enfoque metodológico del Aprendizaje Basado en Proyectos, el desarrollo de la unidad didáctica llevará aparejado la realización de un proyecto o producto final que, en nuestro caso, consistirá en la realización de un eje cronológico donde se recojan los principales acontecimientos estudiados a lo largo de la unidad. Para ello, dedicaremos un tiempo al final de cada sesión para que el alumnado, dispuesto en cinco grupos, profundice sobre lo visto en clase y recabe información sobre los episodios más relevantes de la II República y la Guerra Civil, sobre los cuales deberá realizar una “ficha” en formato libre (presentación, infografía, vídeo, etc.) con la información de dicho acontecimiento, para posteriormente generar una serie de códigos QR con el objetivo de que podamos acceder a la información recabada a través de un teléfono móvil. Por último, la sesión final estará dedicada a la puesta en común de toda la información recogida, así como la colocación de todos los QR en el eje cronológico, el cual quedará expuesto en el centro para que pueda ser consultado por otros compañeros.

Como hemos mencionado, para la elaboración del proyecto la clase quedará dividida en cinco grupos, estando compuestos cuatro de ellos por seis personas y uno por siete. Todos los grupos deberán realizar una serie de fichas informativas sobre los principales aspectos del periodo estudiado en clase, si bien cada grupo estará especializado en un ámbito concreto, quedando estructurados de la siguiente forma:

- Grupo 1 (política interior): Este grupo se encargará de cosechar información sobre los acontecimientos políticos más importantes de la II República y la Guerra Civil, entre los que podríamos destacar desde su proclamación, pasando por la redacción de la Constitución de 1931, la aprobación del Estatuto Catalán, las diferentes reformas (agraria, religiosa, educativa, etc.), las sucesivas crisis de gobierno, la formación del gobierno nacional y el gobierno republicano en el exilio, etc.

- Grupo 2 (política exterior): Este grupo se encargará de enmarcar los sucesos que acontecen en nuestro país con la historia del resto del continente europeo, recogiendo los principales acontecimientos de la Europa de Entreguerras como puedan ser el auge de los fascismos con las llegadas de Hitler y Mussolini al poder, el expansionismo alemán e italiano o la formación de los bloques diplomáticos que terminarán enfrentándose en la II Guerra Mundial.

- Grupo 3 (sociedad): La II República fue un periodo de una gran participación social en política. En este sentido, el grupo encargado de este tema deberá buscar información sobre los principales acontecimientos de la II República y la Guerra Civil que tendrán como protagonista a la sociedad española, entre los que podemos destacar la quema de Iglesias y conventos, la polarización política de la sociedad con la formación de grupos comunistas y fascistas, los incidentes de Casas Viejas o Castilblanco, la revolución de Asturias y Cataluña en 1934, etc.

- Grupo 4 (cultura y arte): En este caso, el alumnado de este grupo deberá recabar información acerca de los grandes hitos acontecidos durante este periodo en los campos de la literatura, la pintura, el pensamiento, y, en definitiva, cualquier gran aportación nacional e internacional en el campo del arte y la cultura.

- Grupo 5 (grandes personajes): Este último grupo se encargará de realizar una serie de biografías breves donde se recojan los principales aspectos de la vida de personajes determinantes en el desarrollo de la II República y la Guerra Civil, así como su participación en los mismos.

4.2.5. Narrativa de la Misión

Una de las utilidades que nos ofrece la aplicación *Classcraft* es la inclusión de misiones dentro de nuestra narrativa del aula, de manera que podemos convertir el proyecto de la unidad en una misión, la cual puede, a su vez, ser secuenciada en una serie de hitos menores (véase anexo 6). Esta es una herramienta muy interesante ya que, sin perder de vista el objetivo final de nuestro proyecto, podemos subdividirlo en tareas más pequeñas y concretas (hitos), de modo que la motivación sobre nuestro alumnado no decaiga, ya que, al seccionar el proyecto final en pequeñas tareas, éstas son más fáciles de lograr, siendo trabajadas cada día en clase.

Así, nuestra misión será configurada en cuanto a la consecución de cinco hitos, los cuales coincidirán con el número de sesiones dedicadas a la realización del proyecto de la unidad didáctica. En cada una de las sesiones trabajaremos un hito, el cual consistirá en la realización de seis fichas (una por cada miembro del equipo), si bien esto no es óbice para que éstas fichas puedan ser realizadas de manera individual, por parejas, etc., quedando a disposición de cada grupo. La realización de estas fichas conlleva la búsqueda previa de información, así como su secuenciación y maquetación en formato libre (Canva, Genially, vídeo, presentación, etc.), quedando secuenciados de la siguiente forma:

- HITO 1: realización de infografías relativas a la política interior, política exterior, sociedad, cultura y arte y grandes personajes durante el periodo de la proclamación de la II República y el Bienio Reformista.
- HITO 2: realización de las infografías del periodo relativo al Bienio Conservador.
- HITO 3: infografías relativas al periodo del Frente Popular y estallido de la Guerra Civil
- HITO 4: infografías relativas al periodo de desarrollo de la Guerra Civil.
- HITO 5: puesta en común de las infografías realizadas por cada grupo y elaboración del eje cronológico con la colocación de los códigos QR.

Cada hito superado hace recibir al alumnado una serie de recompensas que pueden ser modificadas por el docente, en este caso, al usar esta aplicación por poco tiempo he establecido unas recompensas altas para que la motivación del alumnado aumente, ya que por cada hito superado la recompensa va en aumento, como se puede observar en la siguiente tabla.

	Entrega de Actividad	Entrega a tiempo
<i>Hito 1</i>	150 XP	50 XP
<i>Hito 2</i>	200 XP	150 XP
<i>Hito 3</i>	300 XP	250 XP
<i>Hito 4</i>	400 XP	350 XP
<i>Hito 5</i>	500 XP	450 XP

Tabla 5. Puntos de Experiencia recibidos por actividad realizada. Elaboración propia

Los equipos que realicen todas las actividades y en el tiempo establecido, es decir, en la sesión programada para cada actividad de clase, pueden recibir un total de 2800 puntos de experiencia, los cuales les hacen subir el total de los cuatro niveles, que estaban pensados para el desarrollo de esta unidad con los parámetros establecidos en la aplicación. He de reseñar que los objetivos han sido cumplidos por todos los grupos, aunque, con algunas dificultades, pero se han ayudado unos a otros, creando un buen ambiente de colaboración, para que, a pesar de las dificultades planteadas, todos llegasen al último nivel. Por último, finalice la clase con la entrega de unos certificados (véase anexo 7) creados directamente desde la aplicación, para reconocer su trabajo con una herramienta completamente nueva para el grupo-clase.

5. CONCLUSIONES

La elaboración del presente trabajo fin de master nos ha permitido extraer una serie de conclusiones que a continuación enumeramos. En primer lugar, debemos destacar el impacto positivo que el desarrollo de la propuesta didáctica planteada en estas páginas ha tenido en el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje llevado a cabo en el aula, pudiendo destacar una mejora de los resultados tanto a nivel cualitativo como cuantitativo, tal y como a continuación desgranaremos.

La primera mejora a resaltar es un aumento considerable de la motivación por parte del alumnado en el desarrollo de las sesiones de clase. Y es que, los diferentes parámetros de configuración que la aplicación *Classcraft* nos ofrece, los cuales hemos abordado en las páginas anteriores, nos permite un sinfín de posibilidades que nos permiten fomentar determinadas pautas de trabajo y actitudes en función de las características de nuestro grupo-clase. En este caso, se ha observado una mejora significativa tanto en el hábito de trabajo y estudio diarios en casa como en las dinámicas de trabajo colaborativo y trabajo en grupo experimentadas en clase. Otro de los aspectos que más ha mejorado gracias a las posibilidades de recompensa que nos ofrece la aplicación (puntos, insignias, etc.) es la mejora en la entrega de trabajos y actividades por parte del alumnado, tanto en tiempo como en forma, siendo la primera vez en la que todo el alumnado entrega el proyecto final de la unidad antes de que expire el plazo de entrega.

El segundo gran objetivo planteado en la realización de este TFM ha sido conocer de primera mano el grado de conocimiento e implementación que la gamificación tiene en nuestras aulas, usando como referencia el IES Mediterráneo de Garrucha (Almería). En este sentido, cabe destacar el grado de conocimiento que poseen tanto los profesores, como los alumnos del uso de la herramienta de gamificación, además de la finalidad que destinan a esta, ya que una de las cuestiones más nombradas ha sido la motivación y el aprendizaje, resultando más divertido a partir del uso de las innovaciones, cuestión con mayor relevancia por apelar a las emociones en este contexto.

En tercer lugar, en cuanto a la puesta en valor de los contenidos de la materia de Geografía e Historia a través de aplicaciones gamificadoras, debemos destacar como el uso de *Classcraft* nos ha permitido unos mayores niveles de atención e implicación por parte del alumnado gracias a las diferentes herramientas narrativas que la aplicación nos

ofrece. Pues, la posibilidad de ofrecer misiones secuenciadas y poder ser presentadas a través de una narrativa específica acorde a los gustos e intereses de nuestro grupo, ha permitido que éstos siguieran la dinámica de clase con un mayor entusiasmo e interés.

La cuarta cuestión destacable respecto a los objetivos cumplidos con la realización de esta investigación, con la creación de la narrativa correspondiente al proyecto final de la unidad a través de la aplicación mediante la superación de hitos en cada sesión para completar una misión, se ha conseguido fomentar por un lado, el espíritu crítico de cada alumno y alumna al trabajar en grupo y querer defender los intereses individuales y pensamientos de cada uno; mientras que por otro lado, la realización de dicha actividad ha permitido incentivar la creatividad del grupo para conseguir un mayor reconocimiento frente a los demás grupos.

Otra de las finalidades que pretendía conseguir con dicho trabajo era, el dar a conocer metodologías innovadoras, las cuales incentiven la motivación del alumnado, pero de una forma intrínseca, es decir, que el alumnado trabaje por el hecho de crecer y aprender, no por el de recibir premios. A partir de los resultados obtenidos de los cuestionarios, he podido observar un uso repetitivo de determinadas aplicaciones por parte del profesorado, por lo que, de esta forma, la experiencia gamificadora no se produce totalmente, de modo que a partir de dicha información he planteado el uso de la aplicación *Classcraft* en la propuesta de clase, ya que, tanto para profesores, como para alumnos, esta aplicación es desconocida, según la información recibida.

Respecto a la propuesta del aula, he conseguido implantarla en clase, pero con ciertas dificultades ocasionadas por el tiempo del que disponía, por lo que no se ha podido experimentar en su totalidad la infinidad de posibilidades que nos ofrece esta herramienta, ya que no solo sirve para gamificar una actividad, sino que funciona como una plataforma educativa online, en la que los alumnos pueden entrar desde su dispositivo para realizar diferentes funciones. Del mismo modo, *Classcraft* funciona como un cuaderno de clase para el profesor y para los alumnos, de forma que estos pueden recibir una retroalimentación (*feedback*) desde que realizan las actividades, si el profesor así lo programa en su herramienta.

En definitiva, la realización del presente trabajo me ha llevado a comprender una serie de cuestiones. Pues la utilización de la plataforma señalada anteriormente para la propuesta del aula, me ha llevado a situaciones complicadas a la hora de comprender el

uso de su aplicación adaptada a las características del grupo-clase. Esta situación me ha hecho reflexionar, hasta llegar a la conclusión de que implantar una herramienta de este tipo en el aula necesita la formación adecuada del profesorado, así como la de un buen manejo de las TIC. Del mismo modo, gracias a la elaboración de esta investigación he comprendido los beneficios y la importancia de tener un aula motivada en el proceso de enseñanza-aprendizaje y, sobre todo, en lo que al aprendizaje significativo se refiere. Por otra parte, he querido resaltar la importancia que tiene la materia de Geografía e Historia en el desarrollo del pensamiento crítico en las personas, y es por ello que he realizado dicha propuesta en el aula, porque la mejor forma de que un alumno o alumna desarrolle sus habilidades, es no perdiendo su motivación, pues como la propia palabra nos indica “es el movimiento intrínseco en una persona por realizar algo en su propio beneficio, ya sea por crecimiento personal o por conseguir otros objetivos”.

Por otra parte, he podido ver como un mal uso de estas herramientas innovadoras, pueden causar rechazo por parte del alumnado, considerándose una de las mayores desventajas del uso de la gamificación el focalizar esta herramienta en la mecánica competitiva. Pues como he comentado durante el desarrollo del trabajo la mecánica relacionada con esto es la conocida como triada PIC, basada fundamentalmente en conseguir puntos en un ranking de clase, lo que llega a resultar perjudicial para el desarrollo en el aprendizaje del alumnado, tanto a nivel de grupo como individual.

Otro de los errores comunes a la hora de hacer uso de la gamificación es elegir siempre el mismo tipo de aplicación en la propuesta de clase, es decir, donde las mecánicas de juego no cambian, aplicada durante una larga temporada. Esto crea un ambiente de monotonía en el aula, por lo que el grupo de estudiantes van abandonando el proceso de aprendizaje hasta llegar a una desmotivación absoluta, en la que en casos más críticos se opte por el abandono total de la asignatura o materia donde se haya aplicado esta metodología.

En cuanto al uso de *Classcraft* en el aula, la implantación de esta herramienta de gamificación en el aula me ha resultado muy satisfactoria, pues el ambiente de trabajo ha sido brillante, todos los alumnos se han motivado a un alto nivel, ya que la dinámica y mecánica del juego ha permitido que se cree esa situación, pues esta aplicación se puede comparar con formas de juego como el conocido *Fornite*, pues de igual manera puedes personalizar tu personaje cada vez que superas niveles y por ende recibes monedas de oro para seguir comprando equipamientos, algo que a los adolescentes les encanta, y es en

esta cuestión es donde pienso que ha radicado tal éxito, pues los alumnos recibían recompensas por el trabajo bien hecho, de manera inmediata, clave para motivar al alumnado. Del mismo modo, con las mecánicas de esta herramienta el estudiante tiene que analizar su situación respecto a los recursos que posee y como le puede repercutir cualquier acción que decida realizar, lo que hace que el alumno mejore su capacidad de decisión y actuación, algo necesario para el mundo exterior, así como el desarrollo de nuevas habilidades relacionadas con las TIC, por la realización de las actividades manejando la plataforma de *Classcraft*.

Los inconvenientes más destacados han sido el poco tiempo del que he dispuesto para su uso, ya que considero que esta herramienta está planteada para un periodo mucho más largo, aunque es cierto que se puede adaptar a numerosas situaciones, al poder personalizar completamente toda la mecánica del juego, en cuanto a puntos de experiencia, poderes, sentencias, etc. Por otro lado, al establecerla en un corto plazo de tiempo no he tenido que establecer ninguna sentencia en clase, porque al ser algo novedoso con lo que los estudiantes no habían trabajado nunca, el comportamiento ha sido adecuado, dejando fluir el transcurso de las sesiones, siendo la novedad del uso de esta herramienta, un punto a favor en cuanto a motivación se refiere. De modo que no hemos podido disfrutar totalmente de la experiencia, ya que se nos han quedado varias opciones sin usar.

En definitiva, una vez acabado el periodo de aplicación de la propuesta, he de decir que no ha sido fácil manejar una herramienta de tal trascendencia, contando que primeramente es necesario formar al alumnado con ideas básicas respecto a su manejo, lo cual resta bastante tiempo de uso de la aplicación. Es por ello, que me decanté en seguir una misión, en la que en cada sesión se explicaban los pasos a seguir para, cumplir con cada actividad diaria referente a los hitos, resultando más sencillo para seguir la dinámica de clase en la experiencia gamificada.

Por último, para concluir mi propuesta, no quiero dejar de reseñar, que dicho trabajo ha sido planteado para ver los usos beneficiosos que nos aportan las tecnologías innovadoras, mediante la herramienta de gamificación y el grado de conocimiento y aplicabilidad que esta tiene, a partir del análisis de la situación en las aulas, para que de esta manera, dicha herramienta funcione como un elemento motivador en el aula,

aportando un enfoque innovador, sin llegar a alterar la metodología que el currículo legal de la Enseñanza Secundaria Obligatoria nos invita a cumplir.

Para finalizar, quiero concluir con una cita atribuida a Albert Einstein y que me ha resultado motivadora a la hora de realizar el presente trabajo, ya que considero que en ella radica la clave de la presente investigación. “El juego es la forma más elevada de investigación”.

6. BIBLIOGRAFÍA

Referencias Académicas:

- Amaro, L. E. H. (2014). Una mirada al proceso de enseñanza-aprendizaje en función del desarrollo de la Motivación hacia el estudio. *Revista MENDIVE*, 12(3), pp. 319-329.
<https://mendive.upr.edu.cu/index.php/MendiveUPR/article/view/699>
- Borrás Gené, O., *Fundamentos de la Gamificación*. GATE, Universidad Politécnica de Madrid, 2015.
- Burke, B. (2014). *Gamification 2020: what is the future of gamification?* Standford: Gartner,
- Calvillo Castro, K., *Classcraft*. Convierte la clase en una aventura épica. *Observatorio de tecnología educativa, número 63*. INTEF. Doi: 10.4438/2695-4176_OTE_2019_847-19-121-5
- Caponetto, I., Earp, J., Ott, M. (2014). Gamification and education: a literature review. In: EUROPEAN CONFERENCE ON GAMES-BASED LEARNING, 8., 2014, Berlín. Actas... Berlín: University of Applied Sciences.
- Contreras Espinosa, R. S. (2016). Presentación. Juegos digitales y gamificación aplicados en el ámbito de la educación. *RIED Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 19(2), 27.
- Eguía, J.L., (2016). Gamificación en aulas universitarias. Incom, Universidad Autónoma de Cataluña.
- García Ruíz, R., Pérez Rodríguez, A., Torres, A., *Educación para los nuevos medios. Claves para el desarrollo de la Competencia Mediática en el entorno digital*. Universidad Politécnica Salesiana. Editorial universitaria Abya-Yala, 2018.
- Labrador, E., & Villegas, E. (2016). Unir Gamificación y Experiencia de Usuario para mejorar la experiencia docente. *RIED Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 19(2), 125.
- Marín V. (2015). La Gamificación educativa. Una alternativa para la enseñanza creativa. *Digital Education Review*, 27.
<https://revistes.ub.edu/index.php/der/article/view/13433/pdf>
- Melo Solarte, D. S., & Díaz, P. A. (2018). El Aprendizaje Afectivo y la Gamificación en Escenarios de Educación Virtual. *CIT Información Tecnológica*, 29(3), 237-248. <https://doi.org/10.4067/s0718-07642018000300237>

- Ortiz Colón, A. M., Jordán, J., & Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educação e Pesquisa*, 44(0). <https://doi.org/10.1590/s1678-4634201844173773>
- Pedregosa, P. R. (2017). La inteligencia emocional en el contexto educativo de adolescentes cordobeses. *Revista de estudios e investigación en psicología y educación*, 5, 5-8. <https://doi.org/10.17979/reipe.2017.0.05.2138>
- Prieto Andreu, J. M. (2018). Gamificación del aprendizaje y motivación en universitarios. Elaboración de una historia interactiva: MOTORIA-X. *EduTec Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 66, 77-92. <https://doi.org/10.21556/edutec.2018.66.1085>
- Rivero, I. (2016), El juego desde los jugadores. Huellas en Huizinga y Caillois. Enrahonar. *Quaderns de Filosofia* 56, pp. 49-63. Universidad Nacional del Río Cuarto.
- Rodríguez Puerta, A. (2019). Conductismo en la educación: teoría conductista y ejemplos. Liferder. <https://www.liferder.com/conductismo-en-la-educacion/>
- Ryan, R. M., Deci, E. L., (2000). La Teoría de la Autodeterminación y la Facilitación de la Motivación Intrínseca, el Desarrollo Social y el Binestar. http://www.davidtrotzig.com/uploads/articulos/2000_ryandec_i_spanishampsych.
- Salas Labayen, M. R. (2021), Gamificar en el aula. Universidad Pontificia de Comillas, n° 387. Recuperado de: <https://revistas.comillas.edu/index.php/padresymaestros/article/view/17280/15222>
- Sánchez Pacheco, C., García-Balladares, E., & Ajila-Méndez, I. (2020). Enfoque pedagógico: la gamificación desde una perspectiva comparativa con las teorías del aprendizaje. *593 Digital Publisher CEIT*, 4(5), 47-55. <https://doi.org/10.33386/593dp.2020.4.202>
- Teixes, F. (2020), *Gamificación: motivar jugando*. Editorial UOC, Barcelona, pp.128.
- Werbach K., Hunter D., (2014), *Gamificación: Revoluciona tu negocio con las técnicas de los juegos*. Editorial Pearson. 200 pp.
- Yunyongying, Pete (2014). Gamification: Implications for Curricular Design. *Journal of Graduate Medical Education*, 6(3), 410–412. doi:10.4300/JGME-D-13-00406.1

Referencias Web:

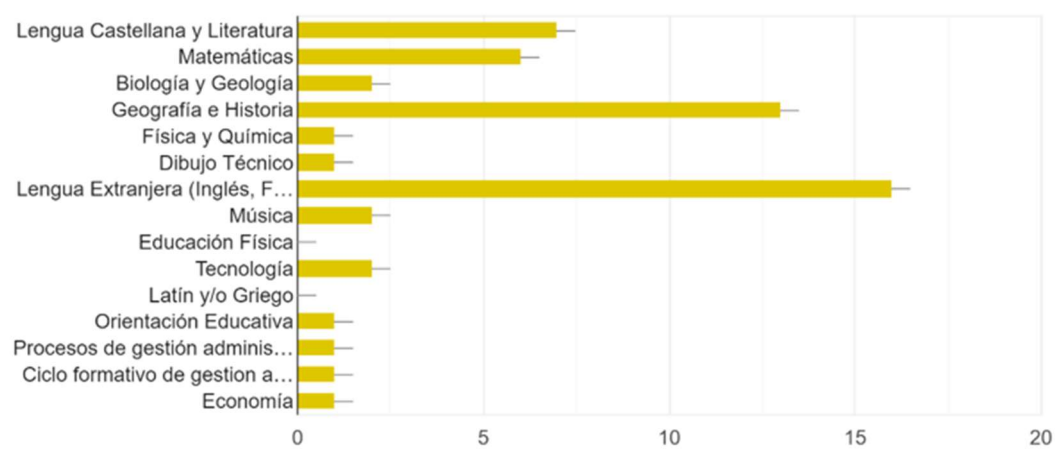
- Bertran, F. A. (2019). Los tipos de jugadores en Gamification: teorías Bartle, Amy Jo Kim y Marczewski. Thinking for Innovation.
<https://www.iebschool.com/blog/tipos-jugadores-innovacion/>
- Brocha, C. (2017, febrero 1). Conociendo la gamificación (III): los tipos de jugadores. Educa y Juega. Recuperado 15 de mayo de 2022.
<https://educayjuega.wordpress.com/2017/02/01/conociendo-la-gamificacion-iii-los-tipos-de-jugadores/>
- *Classcraft*. Convierte la clase en una aventura épica. (s. f.). INTEF. Recuperado 10 de junio de 2022, de https://intef.es/observatorio_tecno/classcraft-convierte-la-clase-en-una-aventura-epica/
- EpData. (2019). ¿Son más estrictos los padres españoles o los anglosajones? - Una encuesta encontró más flexibles a los españoles. EpData - La actualidad informativa en datos estadísticos de Europa Press. Recuperado 10 de junio de 2022, de <https://www.epdata.es/son-mas-estrictos-padres-espanoles-anglosajones/52c3294b-61d1-419c-a949-0e7271e30688>
- IES Mediterráneo Garrucha. <https://www.iesmediterraneogarrucha.com/el-centro/>
- Gamificación - Tipos de Jugadores - ThinkGo - Consultoría en Personas. (2020, junio 24). ThinkGo. Chile. Recuperado 30 de mayo de 2022.
<https://thinkgo.cl/2020/06/24/gamificacion-tipos-de-jugadores/>
- Gamification: Definición y Esencia. (2014). Aprendiendo Gamification.
<https://comunidad.iebschool.com/hectorcrosswell/2014/05/04/la-definicion-de-gamification-y-su-esencia/>
- Jimenez S., (2016) Qué es la gamificación y en qué ámbitos se puede aplicar. Recuperado 23 de mayo de 2022, de <https://www.esic.edu/saladeprensa/prensa/noticia/gamificacion-la-experiencia-del-juego-con-sergio-jimenez>
- *Lumen: Educare*. (2016). Instituto Adventista de Ensino.
- Malvido, A. (2019). La gamificación como estrategia educativa: Tendencias 2019. www.cursosfemxa.es; Recuperado 20 de mayo de 2022
<https://www.cursosfemxa.es/blog/gamificacion-estrategia-educativa>

- Marczewski, A. (2014). Defining gamification – what do people really think? Gamified UK - #Gamification Expert. <http://gamified.uk/2014/04/16/defining-gamification-people-really-think/>
- Playmotiv, P. (2022). Conoce los tipos de jugadores de gamificación y cómo cautivarlos. Playmotiv - Gamificación para empresas; Playmotiv. Recuperado 8 de junio de 2022. <https://playmotiv.com/tipos-de-jugadores-gamificacion/>
- Qué es la gamificación y en qué ámbitos se puede aplicar. (s. f.). Recuperado 23 de mayo de 2022. <https://www.esic.edu/saladeprensa/prensa/noticia/gamificacion-la-experiencia-del-juego-con-sergio-jimenez>
- *Classcraft*, la experiencia de GAMIFICACIÓN en el aula. (2021). Recuperado 19 de junio de 2022. RecursosTIC.net; Gemelos de Camisa. <https://recursostic.net/classcraft/>
- Rojas, M. P. (2020). Emociones en el aprendizaje: ¿Qué importancia tienen? NeuroClass. Recuperado 19 de junio de 2022, de <https://neuro-class.com/que-importancia-tienen-las-emociones-en-el-aprendizaje/>
- Soler, R. (2022). Gamificación en el aula: sus peligros psicológicos y cómo solucionarlos. Cuerpamente. Recuperado 15 de junio de 2022., de https://www.cuerpamente.com/blogs/ramon-soler/gamificacion-aula-peligros-psicologicos-soluciones_9817
- Teoría Conductista - Teorías del Aprendizaje. (s. f.). Google.com. Recuperado 30 de mayo de 2022, de <https://sites.google.com/site/teoriesdelaprenentatge/conductivisme/teoria-conductista>

7. ANEXOS

Anexo 1. Gráfico comparativo sobre el uso de herramientas gamificadas en las distintas materias.....	59
Anexo 2. Cuestionario realizado al profesorado.....	60
Anexo 3. Cuestionario realizado al alumnado.....	66
Anexo 4. Aplicación Classcraft. Tablero de Clase.....	70
Anexo 5. Pantallas de niveles de los alumnos.....	71
Anexo 6. Misión creada. Ejemplo visual de la pantalla.....	72
Anexo 7. Certificado para el alumnado creado con Classcraft.....	73

Anexo 1: Gráfico comparativo sobre el uso de herramientas gamificadas en las distintas materias.



Fuente: Google Forms

Anexo 2. Cuestionario realizado al profesorado

Gamificación en el aula

Formulario sobre el conocimiento de la gamificación y su uso en el aula.

***Obligatorio**

1. Titularidad del centro *

Marca solo un óvalo.

- Público
- Privado
- Concertado

2. Especialidad que imparte *

Selecciona todos los que correspondan.

- Lengua Castellana y Literatura
- Matemáticas
- Biología y Geología
- Geografía e Historia
- Física y Química
- Dibujo Técnico
- Lengua Extranjera (Inglés, Francés, etc.)
- Música
- Educación Física
- Tecnología
- Latín y/o Griego
- Otro: _____

3. Años de docencia *

Selecciona todos los que correspondan.

- Entre 1 y 5 años
- Entre 5 y 10 años
- Entre 10 y 15 años
- Más de 15 años

4. ¿Conoce en qué consiste la gamificación? *

Marca solo un óvalo.

- Sí
- He oído hablar de ella, pero no sabría definirla exactamente
- No

5. ¿Considera que es una herramienta interesante a tener en cuenta en el ejercicio de su labor docente? *

Marca solo un óvalo.

- Sí
- No

6. ¿Ha utilizado alguna vez la gamificación en sus clases? *

Marca solo un óvalo.

- Sí, la he utilizado alguna vez
- Sí, la suelo utilizar habitualmente
- No, no la he usado nunca

7. ¿Cómo utiliza la gamificación en clase? *

Selecciona todos los que correspondan.

- La uso como actividad motivadora al inicio de una Unidad Didáctica
- La uso como herramienta para impartir contenidos a mi alumnado
- La uso al finalizar cada sesión para comprobar la adquisición de los contenidos impartidos
- La uso como actividad de repaso al finalizar la Unidad Didáctica
- La uso como instrumento de evaluación de los contenidos impartidos
- Otro: _____

8. ¿En qué niveles utiliza la gamificación? *

Selecciona todos los que correspondan.

- 1º ESO
- 2º ESO
- 3º ESO
- Cursos de PMAR
- 4º ESO
- 1º Bachillerato
- 2º Bachillerato
- Cursos de Formación Profesional / Ciclos Formativos

9. ¿Cuál de las siguientes aplicaciones utiliza para gamificar su aula? *

Selecciona todos los que correspondan.

- Kahoot
- Plickers
- ClassDojo
- EdPuzzle
- Quizizz
- Classcraft
- Quizlet
- Educaplay
- Edmodo
- Matemático.es
- Minecraft: Education Edition
- Cerebriti
- Brainscape
- Pear Deck
- Play Brighter
- ChemCaper
- CodeCombat
- Trivinet
- Toovari
- Genially
- Arcademics
- Otro: _____

10. ¿Cuál de las siguientes aplicaciones sobre gamificación conoce? *

Selecciona todos los que correspondan.

- Kahoot
- Plickers
- ClassDojo
- EdPuzzle
- Quizizz
- Classcraft
- Quizlet
- Educaplay
- Edmodo
- Matemático.es
- Minecraft: Education Edition
- Cerebriti
- Brainscape
- Pear Deck
- Play Brighter
- ChemCaper
- CodeCombat
- Trivinet
- Toovari
- Genially
- Arcademics
- Otro: _____

11. ¿Cuál de los siguientes elementos considera que impide en mayor medida un *
correcto desempeño de la gamificación en el aula?

Marca solo un óvalo.

- Falta de tiempo
- Falta de medios digitales en el aula (pizarra digital, ordenadores, etc.)
- Falta de medios digitales por parte del alumnado (móviles, tablets, portátiles, etc.)
- Otro: _____

12. ¿Considera que la gamificación constituye una herramienta motivadora en las materias de su especialidad? *

Marca solo un óvalo.

- Sí
 No

13. ¿Cuáles son, a su juicio, las ventajas de aplicar la gamificación en el aula? *

Marca solo un óvalo.

- Una mejor implicación por parte del alumnado
 Un incremento del rendimiento por parte del alumnado
 Una mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje
 Considero que no tiene ventajas
 Otro: _____

14. ¿Cuáles son, a su juicio, las desventajas de aplicar la gamificación en el aula? *

Marca solo un óvalo.

- Su aplicación es difícil en determinados contextos
 Tengo poca formación sobre gamificación en el aula
 Exige demasiado tiempo
 Exige demasiados recursos
 Otro: _____

15. ¿Estaría dispuesto a aplicar la gamificación como una herramienta mas en sus clases? *

Marca solo un óvalo.

- No
- Sí, no la he aplicado hasta ahora pero estaría dispuesto a hacerlo
- Sí, de hecho ya la aplico
- Otro: _____

16. ¿Estaría dispuesto a informarse sobre la gamificación? *

Marca solo un óvalo.

- No
- Sí, lo haré.
- Sí, de hecho ya lo hago.
- Otro: _____

Este contenido no ha sido creado ni aprobado por Google.

Google Formularios

Anexo 3. Cuestionario realizado al alumnado

Gamificación en el aula (alumnado)

El uso de las Tic en el proceso enseñanza-aprendizaje, la gamificación como herramienta en el aula

**Obligatorio*

1. ¿En que curso estás? *

2. ¿Sabes en qué consiste la gamificación? *

Marca solo un óvalo.

- Sí
- He oído hablar de ella pero no sabría definirla exactamente
- No

3. ¿Has utilizado la gamificación en clase alguna vez? *

Marca solo un óvalo.

- Sí, en una o dos asignaturas
- Sí, en casi todas las asignaturas
- No, no lo he usado en ninguna asignatura

4. ¿Cuál de las siguientes aplicaciones has utilizado en clase o conoces? *

Selecciona todos los que correspondan.

- Kahoot!
- Plickers
- ClassDojo
- EdPuzzle
- Quizizz
- Classcraft
- Quizlet
- Educaplay
- Edmodo
- Matemático.es
- Minecraft: Education Edition
- Cerebriti
- Brainscape
- Pear Deck
- Play Brighter
- ChemCaper
- CodeCombat
- Trivinet
- Toovari
- Genially
- Arcademics
- Otro: _____

5. ¿Crees que aprendes más con actividades gamificadas o sin ellas? *

Marca solo un óvalo.

- Sí, creo que se aprende más con actividades gamificadas
- Creo que aprendo lo mismo con actividades gamificadas que sin ellas
- No creo que se aprenda más con actividades gamificadas

6. ¿Qué ventajas piensas que tiene la gamificación en el aula? *

Selecciona todos los que correspondan.

- Las clases son más divertidas
- Se aprende más rápido
- Perdemos tiempo de clase
- Me sirve para estudiar
- No tiene ventajas
- Otro: _____

7. ¿Qué inconvenientes tiene la gamificación en el aula? *

Selecciona todos los que correspondan.

- Hay que tener un dispositivo móvil siempre disponible
- Perdemos tiempo de clase
- No sirve para nada
- No tiene inconvenientes
- Otro: _____

8. ¿Cuál de los siguientes métodos usan tus profesores en clase? *

Selecciona todos los que correspondan.

- Método tradicional: el profesor explica con la ayuda de la pizarra o la pizarra digital
- ABP: aprendemos los contenidos a través de la realización de proyectos o trabajos
- Flipped Classroom: aprendemos los contenidos a través de vídeos en casa y en clase hacemos otras actividades
- Gamificación: aprendemos haciendo juegos en clase
- Otro: _____

9. ¿Con cuál de ellos consideras que se aprende más? *

Selecciona todos los que correspondan.

- Método tradicional: el profesor explica con la ayuda de la pizarra o la pizarra digital
- ABP: aprendemos los contenidos a través de la realización de proyectos o trabajos
- Flipped Classroom: aprendemos los contenidos a través de vídeos en casa y en clase hacemos otras actividades
- Gamificación: aprendemos haciendo juegos en clase
- Otro: _____

10. ¿Cuál es tu opinión de la materia de Geografía e Historia? *

Selecciona todos los que correspondan.

- Me parece aburrida
- Me parece útil
- Me resulta entretenida
- Me parece divertida
- Creo que es necesario estudiar esta asignatura
- No creo que sea necesario estudiar esta asignatura
- Otro: _____

11. ¿Cómo mejorarías tus clases de Geografía e Historia para que te resulten más divertidas y tengas más ganas de aprender? *

Este contenido no ha sido creado ni aprobado por Google.





























Google Formularios

Anexo 4. Aplicación Classcraft. Tablero de Clase

Las Aventuras del Pasado (4ºB) > Tablero de control de la clase

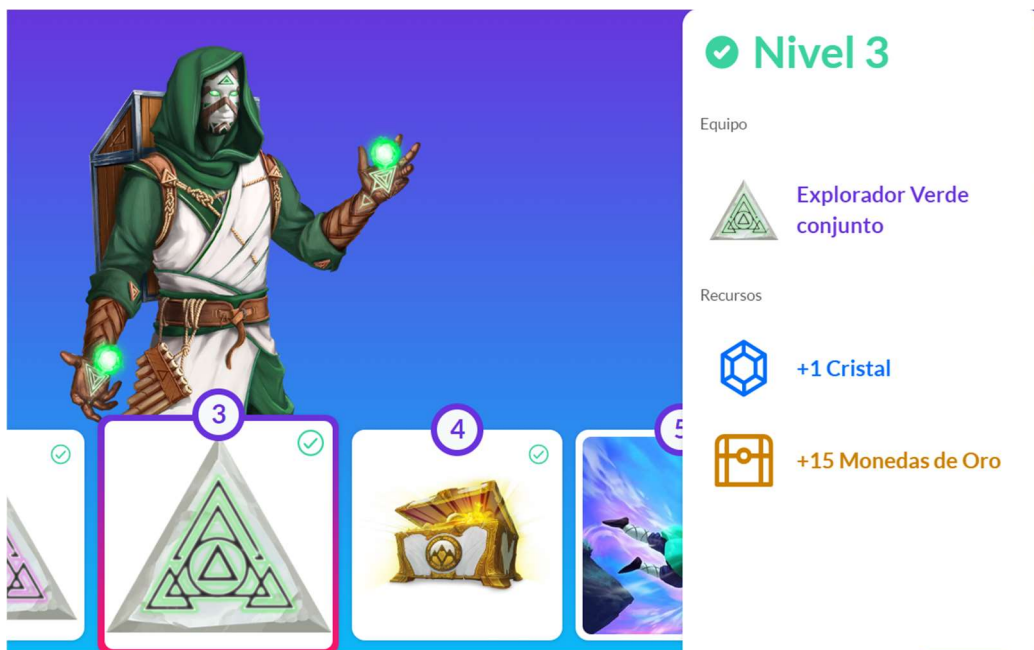
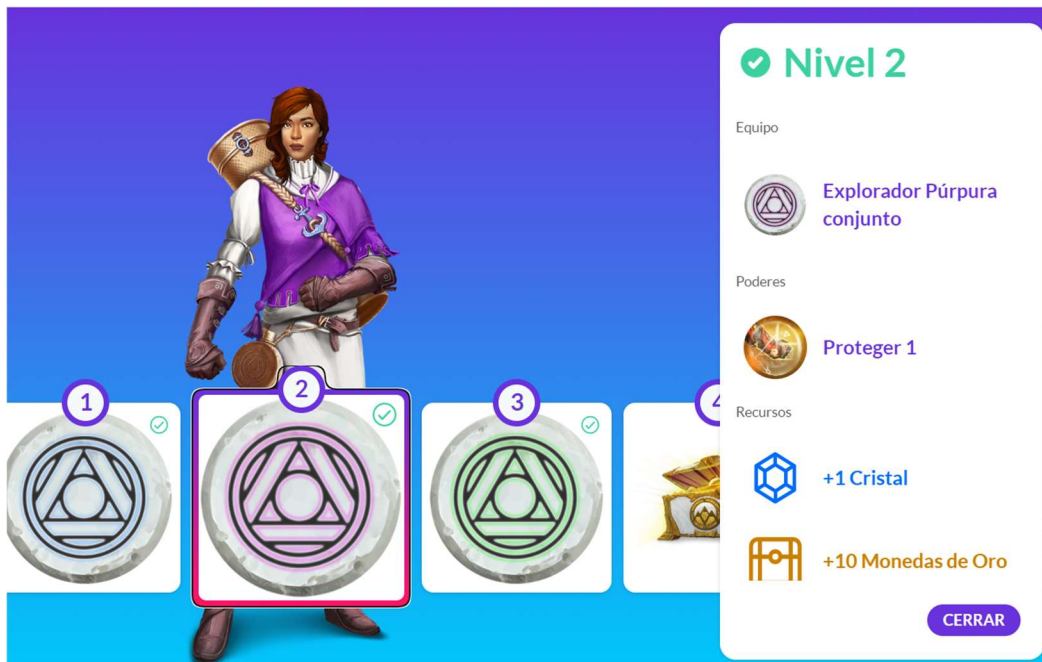
Seleccionar varios **+ DAR PUNTOS** **- QUITAR PUNTOS DE SALUD** ...

Progresión de clase

<input checked="" type="checkbox"/> A ¹  Alinhoa ⁴	<input type="checkbox"/> Alejandro ⁶ 	<input checked="" type="checkbox"/> Ana María ⁴ 	<input type="checkbox"/> Ana Nikol ⁴ 	<input type="checkbox"/> Anastasia ⁴ 	<input type="checkbox"/> Andrea ⁴ 	<input type="checkbox"/> Andrea ⁴ 
<input type="checkbox"/> Ángela ⁴ 	<input type="checkbox"/> Antonio José ⁴ 	<input type="checkbox"/> Asunción María ⁴ 	<input type="checkbox"/> Charlene ⁴ 	<input checked="" type="checkbox"/> Chermen ⁴ 	<input type="checkbox"/> Elena ⁴ 	<input type="checkbox"/> Emma ⁴ 
<input type="checkbox"/> Helena ⁵ 	<input type="checkbox"/> José Carlos ⁴ 	<input type="checkbox"/> José María ⁴ 	<input type="checkbox"/> Layla ⁴ 	<input type="checkbox"/> Lucía ⁴ 	<input checked="" type="checkbox"/> Mara ⁴ 	<input type="checkbox"/> Marta ⁴ 
<input type="checkbox"/> Muhammad Zain ⁴ 	<input type="checkbox"/> Mykhaylo ⁴ 	<input type="checkbox"/> Natalia ⁴ 	<input type="checkbox"/> Nerea ⁴ 	<input type="checkbox"/> Noelia Araceli ⁴ 	<input type="checkbox"/> Rebeca ⁴ 	<input type="checkbox"/> Sira ⁴ 

Fuente: www.classcraft.com

Anexo 5. Pantallas de niveles de los alumnos



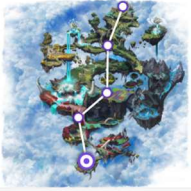
Fuente: www.classcraft.com

Anexo 6. Misión creada. Ejemplo visual de la pantalla

Las Aventuras del Pasado (4ºB) > Misiones > Republicania



Las Aventuras del Pasado (4ºB) > Misiones > Republicania > Tenemos que Salvar Republicania



Tenemos que Salvar Republicania

- Bienio Conservador
- Frente Popular y Estallido Guerra Civil
- Escapar de la Guerra
- Carta para todos

Tenemos que Salvar Republicania

≡ INFORMACIÓN GENERAL
📅 HISTORIA

Continuar a:

📍 Bienio Conservador

📄 +150 XP

Continuar a:

No se desbloquearán nuevos objetivos.

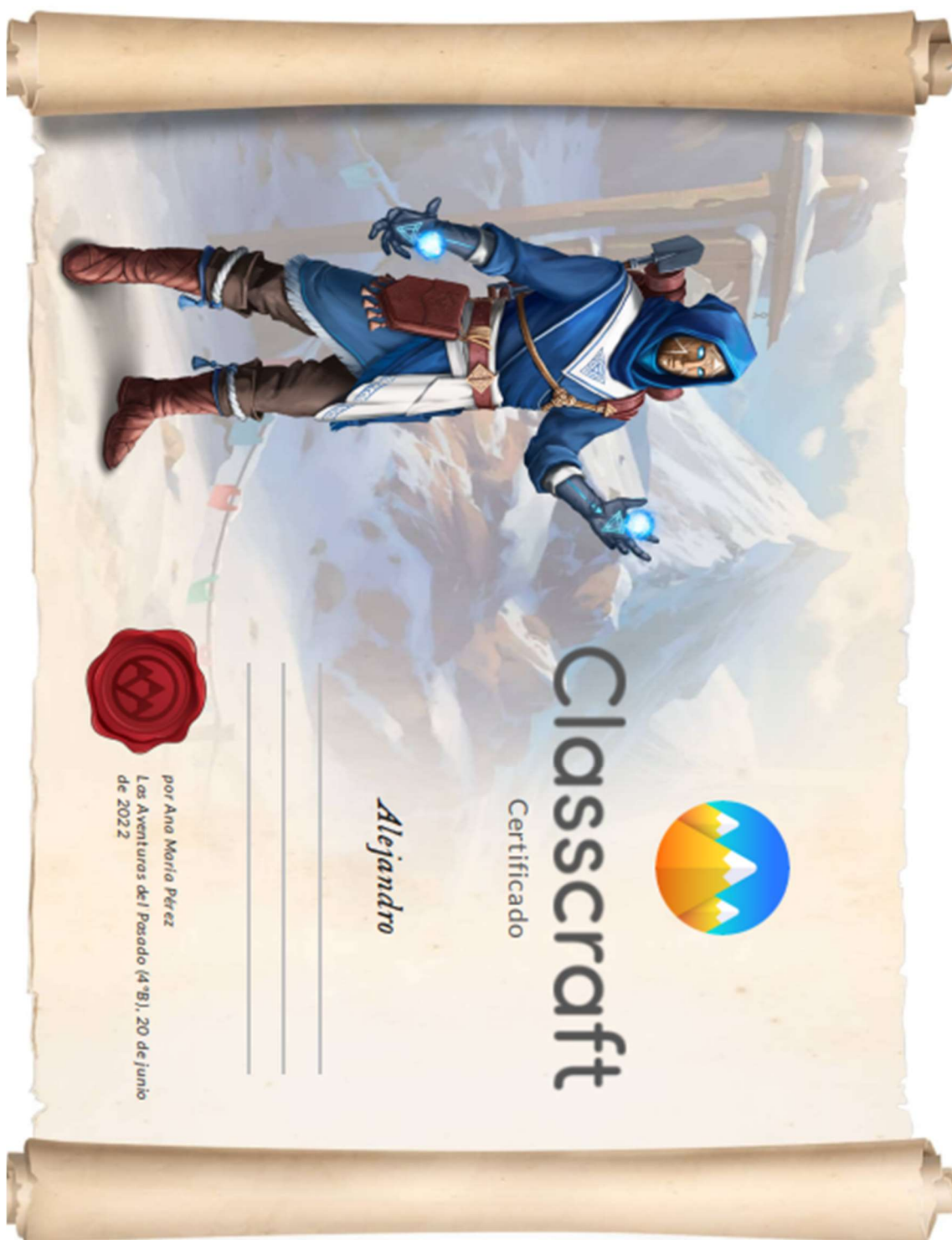
⚡ Progreso a ritmo personal

⋮ APLICAR A TODOS LOS ALUMNOS

NOMBRE	RESULTADO
Ainhoa	✔ ✘
Alejandro	✔ ✘
Ana María	✔ ✘
Ana Nikol	✔ ✘
Anastasia	✔ ✘
Andrea	✔ ✘
Andrea	✔ ✘

Fuente: www.classcraft.com

Anexo 7. Certificado para el alumnado creado con Classcraft



Fuente: www.classcraft.com