

La metodología de Gamificación para el aprendizaje de historia de la educación española: investigación acción en la formación universitaria de docentes

Resumen

La presente tesis doctoral parte de la pregunta de investigación ¿es la Gamificación una metodología eficaz para el aprendizaje de historia de la educación española en la formación universitaria de futuros docentes? Cuatro ejes, explícitos en esta pregunta, son los que estructuran esta investigación educativa. El primero es la metodología de Gamificación, que fundamenta y conforma la investigación llevada a cabo. El segundo es la historia de la educación española, el contenido impartido a través de la experiencia gamificada. El tercero representa el contexto universitario en el que se desarrolla la investigación. Finalmente, el cuarto muestra la población con la que se hace el estudio de campo, alumnado de los grados de Magisterio de Infantil y Primaria. Este último eje tiene especial relevancia, ya que el desarrollo de investigación acción con futuros docentes se integra en la cartografía de la buena docencia universitaria (Paricio et al., 2019) y en la investigación desde el vínculo y la transferibilidad del conocimiento pedagógico durante el proceso.

Los últimos estudios sobre Gamificación abogan por extraer resultados que evidencien el efecto de la Gamificación en variables más allá de la motivación. Además, enfatizan la necesidad de abordar la investigación desde un enfoque cualitativo y cuantitativo. La presente tesis atiende a estas premisas, por ello, con la finalidad de dar respuesta a la pregunta de investigación y comprobar las diferentes hipótesis, se acota un conjunto de variables cualitativas y cuantitativas. Las más significativas son *metodología de Gamificación*, *competencias específicas*, *competencias transversales*, *motivación*, *rendimiento académico*, *rol docente* y *juego como recurso didáctico*. Además, se utiliza un método mixto de investigación que combina un análisis cualitativo, ratificado con diferentes análisis cuantitativos para aportar validez ecológica a la investigación y mayor rigor a las conclusiones.

Entre las conclusiones más relevantes destacan la satisfacción de los sujetos participantes hacia la experiencia gamificada, la mejora de las competencias específicas y el desarrollo de diferentes competencias transversales. Se logra también un incremento en la motivación y un buen rendimiento académico. Respecto al rol docente,

La metodología de Gamificación para el aprendizaje de historia de la educación española: investigación acción en la formación universitaria de docentes

la valoración es positiva, al igual que el juego como recurso didáctico. Los diferentes análisis también aportan conclusiones destacables relacionadas con el carácter ecléctico de la metodología, el éxito en la asistencia, la capacidad de atención, el grado de participación, la evaluación, la atención a la diversidad de alumnado o la percepción del propio proceso de aprendizaje. Además, esta investigación acción considera los últimos estudios en Gamificación e investigación educativa y responde a las demandas y retos que estos plantean. De este modo, trata de lograr la proyección internacional a la que se aspira con esta tesis doctoral y colabora en la creación de conocimiento empírico en el campo de la Gamificación.