**Mejorar entornos de enseñanza mediante gamificación en formación de maestros**

**Improve learning environments by gamification in teacher training**

**Millorar entorns d'ensenyament mitjançant gamificació en formació de mestres**

**RESUMEN:** Diferentes estudios avalanque la gamificación puede servir para desarrollar escenarios propicios para el aprendizaje del alumnado, fomentando su implicación y un rol más activo. Desde esta premisa, en el presente artículo se muestra una experiencia desarrollada con estudiantes de primero de Magisterio, buscando un entorno de enseñanza que fomente su implicación personal en la construcción de aprendizajes, de forma estimulante y retadora, al mismo tiempo que les permita enfrentarse a situaciones problemáticas con responsabilidad, siendo capaces de emplear un pensamiento crítico, creativo y contextualizado, trabajando las habilidades sociales y de comunicación.

Para valorar su éxito, se analizan los resultados hallados tras la implementación, comparando las respuestas del alumnado que ha seguido esta experiencia, con las respuestas de un grupo de la misma Universidad y Grado que trabajó con una metodología diferente. Como instrumento de recogida de datos se ha empleado un cuestionario validado internacionalmente, *Student Engagement Questionnaire*, corroborando su validez y fiabilidad con los participantes de nuestro estudio.

Los principales resultados hallados permiten corroborar que la experiencia metodológica basada en la gamificación ha propiciado un entorno de enseñanza-aprendizaje motivador, con alta interacción entre docentes y estudiantes, que favorece el aprendizaje autogestionado, las habilidades interpersonales y de comunicación y la adaptabilidad de los estudiantes, creando un ambiente lúdico y dinámico.

En consecuencia, se concluye que una correcta planificación y desarrollo de la gamificación permite crear entornos que enriquecen los aprendizajes en el nivel universitario, mejorando el manejo de los conocimientos y contenidos formativos y habilidades transversales de especial relevancia en la formación de futuros maestros de Educación Primaria.

**PALABRAS CLAVE**: enseñanza; metodologías; formación de profesores; ambientes de aprendizaje; motivación.

**ABSTRACT**:Different studies demonstrate that gamification can be useful to develop conducive atmospheres for student learning, fostering student involvement and a more active role. From this premise, the present article provides an experience developed with first grade teaching degree students, in search of a learning environment which can foster their personal involvement in learning construction, in a stimulating and challenging way. At the same time, allowing them to face awkward situations with responsibility, being able to employ critical, creative and contextualized thinking and working on social and communication skills.

To evaluate its success, the results found after implementation are analyzed, comparing the responses of students who have participated in the experience with the responses of a group from the same university and degree that used a different methodology. As an instrument to gather information, an internationally validated survey has been conducted, *Student Engagement Questionnaire*, corroborating its validity and reliability by the participants of our study.

According to the main results, the methodological experience based on gamification has foster a motivating teaching-learning environment, with significant interaction between teachers and students, which promote self-managed learning, interpersonal and communicative skills and student adaptability, while creating a playful and dynamic atmosphere.

Consequently, it is concluded that proper planning and gamification development permit creating environments which enrich learning at the university level, improving the management of knowledge and training content and transversal skills of particular relevance in the training of future Primary School teachers.

**KEY WORDS**: teaching; methodology; teacher training; learning environment; motivation.

**RESUM**: Diferents estudis avalen que la gamificació pot servir per desenvolupar escenaris propicis per a l'aprenentatge de l'alumnat, fomentant la seva implicació i un paper més actiu. Des d'aquesta premissa, en el present article es mostra una experiència desenvolupada amb estudiants de primer de Magisteri, buscant un entorn d'ensenyament que fomenti la seva implicació personal en la construcció d'aprenentatges, de forma estimulant i reptadora, a el mateix temps que els permeti enfrontar-se a situacions problemàtiques amb responsabilitat, sent capaços d'emprar un pensament crític, creatiu i contextualitzat, treballant les habilitats socials i de comunicació.

Per valorar el seu èxit, s'analitzen els resultats trobats després de la implementació, comparant les respostes de l'alumnat que ha seguit aquesta experiència, amb les respostes d'un grup de la mateixa Universitat i Grau que va treballar amb una metodologia diferent. Com a instrument de recollida de dades s'ha emprat un qüestionari validat internacionalment, Student Engagement Questionnaire, corroborant la seva validesa i fiabilitat amb els participants del nostre estudi.

Els principals resultats trobats permeten corroborar que l'experiència metodològica basada en la gamificació ha propiciat un entorn d'ensenyament-aprenentatge motivador, amb alta interacció entre docents i estudiants, que afavoreix l'aprenentatge autogestionat, les habilitats interpersonals i de comunicació i l'adaptabilitat dels estudiants , creant un ambient lúdic i dinàmic.

En conseqüència, es conclou que una correcta planificació i desenvolupament de la gamificació permet crear entorns que enriqueixen els aprenentatges en el nivell universitari, millorant el maneig dels coneixements i continguts formatius i habilitats transversals d'especial rellevància en la formació de futurs mestres d'Educació Primària .

**PARAULES CLAU**: ensenyament; metodologies; formació de professors; ambients d'aprenentatge; motivació

**Autor 1:**

María-Luisa García-Hernández

Doctora en Educación por la Universidad de Murcia (España)

Facultad de Educación, Universidad de Murcia (España)

Líneas de investigación: evaluación aprendizajes, evaluación de estudiantes, docencia universitaria, metodologías activas.

[luisagarcia@um.es](mailto:luisagarcia@um.es)

(+)34868884041

ORCID: https://orcid.org/0000-0002-1267-2571

**Autor 2:**

Mónica Porto-Currás

Doctora en Ciencias de la Educación por la Universidad de Santiago de Compostela (España)

Facultad de Educación, Universidad de Murcia (España)

Líneas de investigación: Evaluación educativa, formación de profesorado, innovación docente, inclusión educativa.

[monicapc@um.es](mailto:monicapc@um.es)

(+)34868884022

ORCID: https://orcid.org/0000-0002-4938-0572

**Autor 3:**

Francisco-José Hernández-Valverde

Graduado en Pedagogía por la Universidad de Murcia (España)

Facultad de Educación, Universidad de Murcia (España)

Líneas de investigación: Metodologías colaborativas y participativas para el alumnado, formación del profesorado, evaluación de la enseñanza

[pacohernandez@um.es](mailto:pacohernandez@um.es)

(+)34868884032

ORCID: https://orcid.org/0000-0002-0415-8265

## Practitioner notes

What is already known about this topic

• La gamificación en el aula constituye un medio motivador para la enseñanza de diversas materias.

• La gamificación mejora en la atención, la concentración, el pensamiento complejo y la planificación estratégica.

• La puesta en práctica de estrategias metodológicas innovadoras favorece un aumento en la motivación y el aprendizaje en los estudiantes

What this paper adds

• Aplicación del cuestionario SEQ validado a nivel internacional, nacional y en esta investigación

• Experiencia con futuros maestros de educación primaria.

• Mejora de las competencias transversales de los futuros maestros de educación primaria a través de la gamificación.

Implications for practice and/or policy

• Mejorar las condiciones de aprendizaje de los estudiantes universitarios a través de actividades lúdicas.

• Fomentar la coordinación entre asignaturas para trabajar estos ambientes de aprendizaje de manera interdisciplinar.