

# DISEÑO Y VALIDACIÓN DE UNA ESTRATEGIA DIDÁCTICA GAMIFICADA PARA DESARROLLAR EL PENSAMIENTO COMPUTACIONAL EN FUTUROS DOCENTES

## INTRODUCCIÓN

En la educación superior, crecen las metodologías activas como el Flipped Learning o la gamificación, pero existen pocos estudios en los que se combinen ambas estrategias.

El objetivo de este estudio es desarrollar y validar una intervención didáctica gamificada en aula invertida para trabajar el pensamiento computacional en estudiantes del grado en Magisterio.



## METODOLOGÍA

- Diseño de investigación educativa.
- Participantes:
- 7 expertos en TE, PC y metodologías activas.
- 60 estudiantes de 2º curso del grado en Educación Primaria.
- Instrumentos:
- Entrevistas a expertos.
- Entrevistas a estudiantes.
- Cuestionario Likert con 7 ítems.
- Análisis cualitativo con MAXQDA.

### Etapas de la propuesta didáctica

1. Preparación previa (fuera del aula)
  - Vídeos (Edpuzzle, podcasts, presentaciones, artículos).
2. Comprobación del estudio (Socrative).
3. Gamificación en el aula (MyClassGame):
  - Elementos: misiones, niveles, retos, narrativa, recompensas.
4. Fases: investigación (juegos), reflexión (blogs), producto (demostración con robots), evaluación (autoevaluación y coevaluación).

## RESULTADOS

### ADECUACIÓN Y CONSISTENCIA DE LA PROPUESTA

- Alta coherencia y pertinencia del diseño gamificado.
- Valor de la estructura progresiva y clara de las actividades.

#### Recomendaciones clave:

- Simplificar las tareas para facilitar la puesta en práctica.
- Evitar el uso excesivo de plataformas para no saturar a los estudiantes.
- Diseñar los premios cuidadosamente para reforzar el aprendizaje, no solo la competitividad.

“El enfoque es coherente, bien estructurado y con una narrativa clara.”

### PRACTICIDAD Y PERCEPCIÓN DE UTILIDAD DE LA PROPUESTA

#### PERCEPCIÓN DE UTILIDAD



#### FACILITA EL ESTUDIO



#### MEJORA DEL RENDIMIENTO



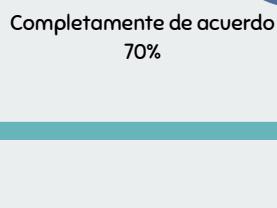
#### PERCEPCIÓN DE MOTIVACIÓN



#### PERCEPCIÓN DE SATISFACCIÓN



#### CONTINUIDAD



#### RECOMENDACIÓN



## DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

- La intervención incrementa la motivación y el interés del alumnado y mejora la comprensión del PC además de fomentar la autonomía, la responsabilidad y el trabajo en equipo, por lo que es valorada positivamente por los estudiantes.
- Se recomienda extender la duración de la intervención y aplicarla en otros contextos y asignaturas.
- Para futuras líneas de investigación se propone validar su eficacia a largo plazo, medir su impacto real en el desarrollo del PC y adaptarla a otras disciplinas y niveles educativos.

