Un análisis crítico sobre la efectividad de la gamificación en la motivación de estudiantes universitarios de primer año

Pamela Barone, Harry Thomas Alan Moore, Isabel López-Chicheri García, Carme Isern-Mas, y Emilio López Navarro

En este capítulo, se realiza un análisis crítico sobre la efectividad de la gamificación en la motivación de estudiantes universitarios de primer año. La gamificación es una estrategia educativa que consiste en incorporar elementos de juegos en entornos no lúdicos. En la literatura, existen resultados contradictorios sobre la influencia de la gamificación en la motivación de los estudiantes universitarios. Por ello, este estudio se propone examinar si la implementación de la gamificación apoyada en las TIC podría potenciar la motivación, tanto intrínseca como extrínseca, en estudiantes de primer año de psicología, tanto en el grupo de habla castellana como en el de habla inglesa. Los resultados mostraron que no se observaron efectos significativos de la gamificación en la motivación, ya sea intrínseca o extrínseca, de los participantes. A pesar de la falta de relación entre la gamificación y la motivación intrínseca, se evidenció una disminución de esta última a lo largo del curso. Estos resultados difieren de investigaciones previas, subrayando la necesidad de abordar con mayor detalle las influencias culturales y geográficas en futuras investigaciones sobre el efecto de la gamificación en la motivación estudiantil.