

IMPACTO DE LA GAMIFICACIÓN EN EL APRENDIZAJE DE LAS MATEMÁTICAS EN EDUCACIÓN PRIMARIA: UN ESTUDIO MEDIANTE ESCAPE ROOM

Impact of gamification on mathematics learning in primary education: a study through an educational escape room

Sagarduy, A., Arrieta, N. y Doukkare, F. Z.

Universidad del País Vasco/ Euskal Herriko Unibertsitatea (UPV/EHU)

La gamificación se ha consolidado como una estrategia metodológica con potencial para favorecer la motivación del alumnado. En Educación Matemática, se ha señalado la necesidad de incorporar propuestas innovadoras para superar la desmotivación hacia las matemáticas (Delgado et al., 2023). Asimismo, se ha destacado el potencial educativo de los escape room para favorecer la implicación activa y el trabajo cooperativo (García-Tudela et al., 2020). En este contexto, el objetivo de este estudio fue analizar el impacto de un escape room educativo sobre la motivación, el rendimiento académico y la cooperación del alumnado de Educación Primaria en el aprendizaje de la probabilidad.

En este estudio participaron 23 estudiantes de 6.º de Educación Primaria de un centro educativo de Bizkaia, distribuidos en un grupo experimental y un grupo control. La propuesta consistió en un escape room ambientado en “Star Wars”, diseñado a partir de contenidos curriculares relacionados con la probabilidad. Para la recogida de datos se emplearon el cuestionario GAMEX (Eppmann et al., 2018), pruebas pretest y posttest y una rúbrica de observación centrada en la cooperación.

Los resultados evidenciaron mayores niveles de motivación en el grupo que participó en la experiencia gamificada respecto al grupo que siguió la metodología tradicional. Asimismo, el grupo experimental mostró una mejora más elevada en el rendimiento académico tras la intervención. Del mismo modo, se observaron niveles superiores de participación, comunicación y cooperación durante la resolución de los retos planteados. Además, cuando el grupo de control participó posteriormente en la experiencia gamificada, también se registró una mejora en las variables analizadas.

Estos hallazgos ponen de manifiesto el potencial de las metodologías gamificadas para favorecer experiencias matemáticas más motivadoras, activas y significativas en Educación Primaria, contribuyendo tanto al aprendizaje matemático como al desarrollo de competencias sociales.

Referencias

- Delgado, J., Espinoza, M., Vivanco, C., Medina, N. y Ayala, M. (2023). La gamificación como eje motivador para el aprendizaje de la matemática. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 4(1), 3928–3949. <https://doi.org/10.56712/latam.v4i1.538>
- Eppmann, R., Bekk, M. y Klein, K. (2018). Gameful Experience in Gamification: Construction and validation of a gameful experience scale (GAMEX). *Journal of Interactive Marketing*, 43, 98-115. <https://doi.org/10.1016/j.intmar.2018.03.002>
- García-Tudela, P. A., Solano-Fernández, I. M. y Sánchez-Vera, M. D. M. (2020). Análisis de una Escape Room educativa en clase de matemáticas de educación primaria. *Journal of Research in Mathematics Education*, 9(3), 273-297. <https://doi.org/10.17583/redimat.2020.4437>