



Revista de Investigación
Educativa, Intervención
Pedagógica y Docencia

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE ZACATECAS
UNIDAD ACADÉMICA DE DOCENCIA SUPERIOR
GRUPO DE INVESTIGACIÓN ESTUDIOS SOCIOEDUCATIVOS Y CULTURALES

e-ISSN: 2992-751X

Zacatecas, Zacatecas, México
Correo electrónico: iie_docencia@uaz.edu.mx
Disponible en <https://revistas.uaz.edu.mx/index.php/invinted>



Percepción parental sobre la integración de la gamificación para evaluar el aprendizaje de idiomas en educación primaria

Parental perception on the integration of gamification to assess language learning in primary education

Chess Emmanuel Briceño Nuñez

Universidad Nacional Experimental del Táchira Venezuela

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-1712-4136>

Recibido: 20/09/2024 | Aceptado: 21/11/2024

RESUMEN

El artículo analiza la percepción de los padres y las madres sobre la integración de la gamificación para evaluar el aprendizaje de idiomas en educación primaria. Los resultados muestran una percepción mayormente positiva, destacando que la gamificación aumenta la motivación y participación del estudiantado. Sin embargo, la efectividad en la retención del conocimiento y la participación activa en clase muestra variabilidad. Los padres y las madres también reportan una mayor implicación en la educación de sus hijos e hijas, aunque sugieren mejorar la comunicación sobre la implementación de la Gamificación. Las limitaciones del estudio incluyen una muestra pequeña y la subjetividad de las percepciones. Se recomienda ampliar la investigación y considerar diversas variables contextuales.

Palabras clave: aprendizaje, lenguas, motivación, participación

ABSTRACT

The article analyzes the perception of parents on the integration of gamification to assess language learning in primary education. The results show a mostly positive perception, highlighting that gamification increases student motivation and participation. However, the effectiveness in knowledge retention and active participation in class shows variability. Parents also report greater involvement in their children's education, although they suggest improving communication about the implementation of gamification. Limitations of the study include a small sample and subjectivity of perceptions. It is recommended to extend the research and consider diverse contextual variables.

Keywords: learning, languages, motivation, participation

1. Introducción

En el contexto actual de la educación primaria, la integración de la gamificación como estrategia de evaluación ha ganado interés debido a su potencial para mejorar la participación y motivación del estudiantado (Ccoa et al., 2023; Alshammari, 2020; Gómez-Carrasco et al., 2020). Este estudio se centra en explorar la percepción de los padres y las madres sobre la gamificación en la evaluación del aprendizaje de idiomas (español e inglés) en la educación primaria. Sosteniendo la premisa que, la gamificación implica el uso de elementos de juego en entornos no lúdicos con el propósito de mejorar la experiencia y el compromiso de cada aprendiz (Zeybek y Saygi, 2024; Christopoulos y Mystakidis, 2023; Oliveira, 2023; Manzano-León, 2021).

A medida que la tecnología y las metodologías educativas evolucionan, es crucial comprender cómo las estrategias innovadoras, como la gamificación, impactan la experiencia educativa del estudiantado en la escuela primaria. El presente estudio aborda la falta de investigación específica sobre la percepción de los padres y las madres en relación con la gamificación en la evaluación del aprendizaje de idiomas. Explorar sus opiniones proporcionará una comprensión más completa de sobre la forma en que esta estrategia beneficia o afecta a cada estudiante desde la perspectiva parental.

La gamificación no solo busca hacer las lecciones más atractivas, sino también mejorar la retención de conocimientos y el desarrollo de habilidades prácticas (Khasawneh et al., 2024; Jayalath y Esichaikul, 2022; Saleem et al., 2022). Comprender

la perspectiva parental es esencial, ya que su apoyo y participación activa son componentes clave para el éxito de cualquier enfoque educativo (Chaidi y Drigas, 2020; Keaton y Gilbert, 2020). Esta investigación busca llenar un vacío en la literatura al proporcionar una visión detallada de cómo los padres y las madres perciben la gamificación en la educación primaria.

En el marco de esta investigación, el objetivo principal es indagar sobre la percepción parental respecto a la gamificación en la evaluación del aprendizaje de idiomas en la educación primaria. Para alcanzar tal fin, se abordan aspectos cruciales para comprender la experiencia de los padres y las madres. Se evalúa su percepción general sobre la gamificación en la escuela primaria. También se analiza el impacto de esta estrategia en el aprendizaje y desarrollo de habilidades de las y los estudiantes. Además, se investiga la relación entre la gamificación, la participación y la motivación estudiantil; asimismo, se examina la implicación parental en este contexto. Finalmente, se obtiene la opinión de los padres sobre la viabilidad de la gamificación como estrategia permanente en la evaluación escolar.

En línea con la premisa de que la gamificación tiene un impacto positivo, las preguntas de investigación buscan ahondar en aspectos específicos que incluyen la percepción de los padres y las madres sobre la participación activa de sus hijos e hijas, la motivación y emoción generadas por la gamificación en estudiantes de escuela primaria, la creencia parental en cuanto a si esta estrategia mejora la retención de conocimientos y el compromiso con las tareas escolares, la influencia de la gamificación en la comprensión de conceptos académicos y el desarrollo de habilidades cognitivas según la perspectiva parental, y finalmente, la evaluación por parte de los padres y las madres sobre su nivel de información en relación con la implementación de la gamificación en la escuela de sus hijos e hijas.

El artículo se estructura en varias secciones para abordar de manera integral la percepción parental sobre la gamificación en la evaluación del aprendizaje de idiomas. Después de esta introducción, se presenta la revisión de la literatura, seguida de la metodología utilizada en la investigación. Posteriormente, se exponen y analizan los resultados, seguidos de una discusión sobre las implicaciones y conclusiones del estudio. Se alienta a las y los lectores a explorar cada sección para obtener una comprensión completa de los hallazgos y su relevancia en el contexto educativo de la escuela primaria.

El presente estudio se desarrolló en un reconocido Colegio Internacional Bilingüe (portugués-inglés) ubicado en São Paulo, con enfoque en la educación primaria. La investigación se llevó a cabo durante el periodo correspondiente con el primer bimestre del año 2024. Se consideraron fundamentales las tendencias educativas predominantes en el uso de la gamificación, ya que estas reflejan un entorno académico en el que los actores educativos están cada vez más familiarizados con esta estrategia. Las tendencias educativas aplicadas a la enseñanza gamificada destacan por su capacidad de transformar el aprendizaje en experiencias dinámicas y personalizadas. Entre estas, se encuentran el aprendizaje basado en retos, que fomenta la resolución de problemas; la gamificación de la evaluación, que convierte

las pruebas en actividades interactivas; y el microaprendizaje, con contenido en fragmentos breves reforzado mediante dinámicas de juego. También destacan el uso de tecnologías inmersivas como la realidad virtual y aumentada, la personalización del aprendizaje según necesidades individuales, y el aprendizaje móvil, que permite acceder a plataformas desde cualquier lugar. Además, se promueve el aprendizaje social gamificado, el desarrollo de competencias emocionales, y el uso de narrativas interactivas para mantener el interés. Por último, la gamificación híbrida combina actividades presenciales y digitales, mientras que el *feedback* inmediato y la promoción de competencias interculturales enriquecen aún más el proceso educativo.

1.1 Referentes conceptuales

La gamificación en la educación se basa en la integración de elementos de juego en contextos educativos con el propósito de mejorar la participación, motivación y aprendizaje del estudiantado (Briceño, 2022; Zourmpakis et al., 2023; Luo, 2022; Bouchrika et al., 2021). Este enfoque tiene su fundamento en la teoría del juego, la cual postula que las mecánicas lúdicas, como recompensas, desafíos y narrativas, pueden estimular el compromiso y la motivación en actividades no recreativas (Chen, 2022; López et al., 2022). Además, investigaciones recientes subrayan la relación positiva entre el uso de estrategias gamificadas y el incremento en la retención de conocimientos y el desarrollo de habilidades prácticas (Khasawneh et al., 2024; Moro y Stromberga, 2020).

La teoría del compromiso, ampliamente discutida en la literatura educativa, establece que el involucramiento activo y emocional en una tarea resulta en un aprendizaje más significativo (Blum, 1983). En el contexto de la Gamificación, esta teoría respalda la necesidad de crear experiencias que no solo despierten el interés del estudiante, sino que también promuevan la continuidad en sus esfuerzos educativos (Christopoulos y Mystakidis, 2023). Este planteamiento también está alineado con los principios del aprendizaje basado en retos, el cual enfatiza la resolución de problemas como medio para profundizar en los conocimientos adquiridos (Manzano-León, 2021).

Por otro lado, la participación activa de los estudiantes es una dimensión clave en la implementación de estrategias gamificadas. Esta participación no se limita a actividades académicas, sino que incluye la contribución proactiva a discusiones, tareas y proyectos grupales (Loren-Méndez, 2021). En este sentido, la gamificación fomenta entornos colaborativos que potencian tanto el aprendizaje individual como el colectivo (Zeybek y Saygi, 2024). Asimismo, esta estrategia ha demostrado ser útil para integrar elementos como la retroalimentación inmediata, lo cual refuerza el aprendizaje y permite ajustes en tiempo real para optimizar los resultados educativos (Jayalath y Esichaikul, 2022).

Finalmente, el impacto en el aprendizaje abarca cambios observados en la comprensión conceptual, la retención de conocimientos y el desarrollo de habilidades cognitivas (Hiver et al., 2024). La gamificación contribuye a estos aspectos al

incorporar elementos dinámicos e interactivos que favorecen un aprendizaje más personalizado y centrado en el estudiante (Saleem et al., 2022). Además, el uso de tecnologías inmersivas, como la realidad virtual y aumentada, amplifica las posibilidades de esta estrategia al crear escenarios educativos altamente atractivos y contextualizados (Oliveira, 2023).

Estos fundamentos teóricos ofrecen una base sólida para analizar cómo la gamificación afecta la experiencia educativa en la educación primaria desde la perspectiva parental. Así, el marco conceptual se enriquece al integrar múltiples perspectivas y referencias relevantes, promoviendo una comprensión más integral del tema. Dichos fundamentos subrayan cómo la gamificación puede ser una herramienta transformadora en la educación primaria, conectando de manera más directa con las necesidades y características de los estudiantes actuales. Al mismo tiempo, plantea un modelo pedagógico que promueve la interacción, el dinamismo y la adaptabilidad, cualidades esenciales para enfrentar los retos de los entornos educativos contemporáneos.

2. Metodología

2.1 Enfoque y diseño de investigación

Esta investigación se fundamenta en un enfoque cuantitativo, utilizando un diseño de investigación descriptivo y correlacional. La elección de un enfoque cuantitativo se fundamenta en la necesidad de obtener una visión estructurada y sistemática de la percepción parental sobre la gamificación, utilizando datos que permitan identificar tendencias iniciales en un contexto específico. Aunque la muestra de 25 personas no es representativa en términos estadísticos para generalizar los resultados, se consideró adecuada para este estudio exploratorio, ya que ofrece una primera aproximación cuantitativa que puede servir como base para investigaciones futuras más amplias. Además, este enfoque complementa investigaciones previas predominantemente cualitativas sobre percepciones educativas al aportar datos comparables y medibles.

2.2 Unidades de análisis

La población de interés comprende padres y madres de estudiantes de educación primaria (grados 4, 5 y 6) que han experimentado la gamificación en la evaluación del aprendizaje de idiomas. Este estudio se llevó a cabo en una institución educativa con un modelo de bachillerato internacional bilingüe durante el primer bimestre del año 2024.

Para garantizar que los participantes tuvieran un nivel adecuado de familiaridad con la gamificación, se implementaron varios mecanismos. En primer lugar, las y los estudiantes de la institución participaron activamente en actividades gamificadas como parte de su evaluación, lo que permitió a los padres y madres tener contacto

directo con los resultados y metodologías implementadas, ya sea a través de informes escolares, reuniones con docentes o eventos interactivos en los que se mostraron los avances de los estudiantes.

Además, se aplicó un muestreo aleatorio simple para seleccionar a las y los participantes dentro de la población objetivo, asegurando una representación equilibrada de madres y padres. Los criterios de inclusión especificaron que los participantes debían tener hijos que hubieran estado involucrados en actividades gamificadas como parte de su aprendizaje formal. Antes de participar en el estudio, se les proporcionó una introducción breve sobre el concepto de gamificación y su implementación en el contexto educativo, para garantizar que comprendieran el enfoque y pudieran responder con mayor precisión.

En total, se contó con la participación de 25 personas (13 madres y 12 padres), quienes aceptaron responder de manera voluntaria. Se les aseguró confidencialidad mediante la firma de un consentimiento informado. Asimismo, para validar su familiaridad con la gamificación, el cuestionario inicial incluyó preguntas de filtro relacionadas con su exposición previa a esta metodología, como la frecuencia con la que recibían retroalimentación sobre las actividades gamificadas de sus hijas e hijos y si habían observado beneficios concretos en el aprendizaje de idiomas a través de esta estrategia.

2.3 Técnicas de recolección de información

Se aplicó un cuestionario estructurado con afirmaciones en formato de escala Likert de 5 puntos. El cuestionario consta de 20 preguntas distribuidas en 4 categorías, abordando la experiencia general, el impacto en el aprendizaje, la participación y motivación, y la implicación parental.

2.4 Procesamiento y análisis de la información

Se realizó un análisis descriptivo de las respuestas mediante medidas de tendencia central y dispersión. Para examinar relaciones entre variables cuantitativas, se utilizó la prueba de correlación de Pearson, estableciendo un nivel de significancia del 0.05. El software estadístico "IBM SPSS Statistics 29.0" (en español Paquete Estadístico para las Ciencias Sociales") se utilizó para el procesamiento y análisis de datos. Esta herramienta facilita la realización de análisis cuantitativos de manera eficiente y rigurosa.

Esta metodología cuantitativa asegura una recopilación de datos y un análisis estadístico robusto para obtener conclusiones claras sobre la percepción parental hacia la gamificación en la evaluación del aprendizaje de idiomas en la educación primaria.

3. Resultados

Los datos obtenidos se agrupan en cuatro categorías fundamentales: experiencia general con la gamificación, impacto en el aprendizaje, participación y motivación, e implicación parental (Ver Tabla 1). En la presente investigación, las categorías de la escala Likert se abrevian de la siguiente manera: "Totalmente en desacuerdo" (TD), "En desacuerdo" (D), "Neutral" (N), "De acuerdo" (A), y "Totalmente de acuerdo" (TA).

Tabla 1. Percepción parental sobre la Gamificación

Item	TD	D	N	DA	TA
Experiencia general sobre la Gamificación					
1. Las actividades gamificadas han mejorado la participación activa de mi hijo/hija en las actividades escolares.	4%	8%	20%	48%	20%
2. Mi hijo/hija encuentra la Gamificación motivadora y emocionante.	--	12%	16%	52%	20%
3. Creo que la Gamificación ha mejorado la retención de conocimientos de mi hijo/hija.	4%	8%	24%	44%	20%
4. La Gamificación ha hecho que mi hijo/hija se involucre más en las tareas escolares.	--	16%	20%	48%	16%
5. En general, ¿cómo calificaría la experiencia de su hijo/hija con la Gamificación?	--	8%	28%	48%	16%
Impacto en el aprendizaje					
6. La Gamificación ha mejorado la comprensión de conceptos académicos por parte de mi hijo/hija.	4%	12%	20%	40%	24%
7. Creo que la Gamificación ha facilitado el desarrollo de habilidades cognitivas en mi hijo/hija.	4%	8%	16%	52%	20%
8. La Gamificación ha aumentado la curiosidad e interés de mi hijo/hija por aprender.	--	8%	16%	48%	28%
9. Mi hijo/hija siente que la Gamificación le ayuda a recordar información de manera más efectiva.	4%	12%	20%	40%	24%
10. La Gamificación ha contribuido al desarrollo de habilidades prácticas en mi hijo/hija.	--	8%	16%	52%	24%
Participación y motivación					
11. Mi hijo/hija se siente más motivado (a) para completar las tareas escolares debido a la Gamificación.	4%	12%	20%	40%	24%
12. La Gamificación ha aumentado la participación activa de mi hijo/hija en las discusiones en clase.	4%	16%	16%	44%	20%
13. Creo que la Gamificación ha mejorado la colaboración entre mi hijo/hija y sus compañeros/compañeras.	--	8%	24%	48%	20%
14. La Gamificación ha hecho que las tareas escolares sean más interesantes para mi hijo/hija.	4%	8%	20%	48%	20%
15. ¿Cree que la Gamificación ha mejorado la actitud de su hijo/hija hacia la escuela?	--	12%	28%	40%	20%
Implicación parental					
16. Me siento bien informado (a) sobre la implementación de la Gamificación en la escuela de mi hijo/hija.	4%	12%	24%	44%	16%
17. La Gamificación ha facilitado mi participación activa en la educación de mi hijo/hija.	4%	8%	28%	48%	12%
18. Creo que la Gamificación ha fortalecido la conexión entre la escuela y los padres y las madres.	4%	8%	24%	52%	12%

19. La Gamificación ha hecho que me sienta más involucrado/involucrada en el progreso académico de mi hijo/hija.	4%	12%	20%	48%	16%
20. ¿Considera que la Gamificación debería ser una estrategia permanente en la evaluación escolar?	--	8%	20%	52%	20%

Fuente: elaboración propia con datos obtenidos a partir de la aplicación del instrumento, 2024.

3.1 Experiencia general sobre la gamificación

Los resultados indican que la mayoría de los padres y las madres tiene una percepción positiva de la gamificación como herramienta educativa. Un 48% de las y los encuestados están de acuerdo en que las actividades gamificadas han mejorado la participación activa de sus hijos e hijas, y un 20% está totalmente de acuerdo. Respecto a la motivación, un 52% de los padres y las madres está de acuerdo en que la gamificación es motivadora y emocionante para sus hijos/hijas, y un 20% está totalmente de acuerdo. En cuanto a la retención de conocimientos, el 44% de los padres y las madres está de acuerdo en que la gamificación ha mejorado este aspecto, mientras que un 20% está totalmente de acuerdo.

Específicamente, el ítem que evalúa la motivación generada por la gamificación recibió el mayor respaldo con un 72% de respuestas positivas. Por otro lado, el ítem sobre la retención de conocimientos mostró una mayor variabilidad en las respuestas, con un 28% de padres y las madres que se mostró neutral y un 12% que expresó algún grado de desacuerdo. En general, la evaluación de la experiencia con la gamificación es positiva, con un 48% calificándola como positiva y un 16% como muy positiva.

3.2 Impacto en el aprendizaje

Los padres y las madres perciben que la gamificación tiene un impacto positivo en el aprendizaje de sus hijos e hijas. El 40% de las y los encuestados está de acuerdo en que la gamificación ha mejorado la comprensión de conceptos académicos, y un 24% está totalmente de acuerdo. En cuanto al desarrollo de habilidades cognitivas, un 52% de los padres y las madres está de acuerdo, un 20% está totalmente de acuerdo. Además, el 48% de los padres y las madres considera que la gamificación ha aumentado la curiosidad e interés de sus hijos/hijas por aprender, con un 28% que está totalmente de acuerdo.

Específicamente, el ítem que destaca es el relacionado con la curiosidad e interés por aprender, con un 76% de respuestas positivas. El ítem que evalúa la comprensión de conceptos académicos muestra un apoyo ligeramente menor, con un 28% de padres y las madres que se mantuvo neutral y un 16% que expresó algún grado de desacuerdo.

3.3 Participación y motivación

La gamificación parece tener un impacto significativo en la motivación y participación del estudiantado. El 40% de los padres y las madres está de acuerdo en que la

gamificación ha motivado a sus hijos e hijas a completar las tareas escolares, y un 24% está totalmente de acuerdo. En cuanto a la participación activa en discusiones en clase, el 44% de los padres y las madres está de acuerdo, y un 20% está totalmente de acuerdo. Además, el 48% de las y los encuestados considera que la gamificación ha mejorado la colaboración entre sus hijos e hijas y sus pares académicos, con un 20% que está totalmente de acuerdo.

Específicamente, el ítem que evalúa la motivación para completar tareas escolares es el más respaldado, con un 64% de respuestas positivas. Sin embargo, el ítem sobre la participación activa en clase mostró una mayor dispersión en las respuestas, con un 16% de padres y madres que se mostraron en desacuerdo o totalmente en desacuerdo.

3.4 Implicación parental

Los resultados en cuanto a la implicación parental muestran que el 44% de los padres y las madres se siente bien informadas e informados sobre la implementación de la gamificación, con un 16% que está totalmente de acuerdo. Un 48% de los padres y las madres considera que la gamificación ha facilitado su participación activa en la educación de sus hijos/hijas, mientras que un 12% está totalmente de acuerdo. Además, el 52% de las y los encuestados cree que la gamificación ha fortalecido la conexión entre la escuela y los padres y las madres, con un 12% que está totalmente de acuerdo.

Específicamente, el ítem sobre el fortalecimiento de la conexión entre la escuela y los padres y las madres recibieron el mayor respaldo, con un 64% de respuestas positivas. El ítem con menor consenso es el relacionado con la información sobre la implementación de la gamificación, donde un 24% de los padres y las madres se mantuvieron neutral y un 16% expresó desacuerdo.

4. Discusión

En términos generales, los padres y las madres valoran la capacidad de la gamificación para motivar y aumentar la participación del estudiantado en las actividades escolares. Este hallazgo es consistente con la teoría del juego y el enfoque de la gamificación en la educación, que sugiere que la integración de elementos lúdicos como desafíos y recompensas puede mejorar significativamente el compromiso y la motivación de cada estudiante (Briceño, 2022; Zourmpakis, 2023; Bouchrika, 2021). Sin embargo, se observa cierta incertidumbre respecto a su eficacia para mejorar la retención de conocimientos, lo cual refleja la percepción observada en estudios previos que destacan el impacto variable de la Gamificación en el aprendizaje profundo y la retención a largo plazo (Khasawneh et al., 2024; Jayalath y Esichaikul, 2022).

Además, los padres y las madres perciben la gamificación como una herramienta no solo motivadora, sino también facilitadora del desarrollo de habilidades cognitivas y del interés por el aprendizaje. Este resultado está alineado con el marco

conceptual de la experiencia de aprendizaje gamificado, donde la incorporación de elementos de juego busca precisamente mejorar la participación y motivación de cada estudiante en tareas académicas específicas (Moro y Stromberga). Sin embargo, la variabilidad en las respuestas, especialmente en lo que respecta a la comprensión de conceptos académicos, sugiere que la eficacia de la gamificación puede estar influenciada por la forma en que se implementa y por las características individuales de cada estudiante, tal como señalan estudios sobre el impacto en el aprendizaje (Hiver et al., 2024). Esta variabilidad indica que, aunque la gamificación es vista como una estrategia positiva en términos generales, su impacto en el aprendizaje puede variar dependiendo del contexto y de las particularidades de su aplicación.

Los hallazgos también reflejan que la gamificación es percibida como una herramienta efectiva para aumentar la motivación y participación del estudiantado, aunque su impacto en la participación activa en clase muestra una cierta dispersión en las respuestas. Esto podría estar relacionado con la teoría del compromiso, que postula que el involucramiento emocional de cada estudiante en las actividades escolares, facilitado por la gamificación, puede llevar a un aprendizaje más efectivo (Blum, 1983). No obstante, la efectividad de esta participación puede depender de cómo los elementos gamificados se integran en el entorno educativo y de cómo se alinean con los objetivos pedagógicos.

Finalmente, los resultados sugieren que la gamificación no solo beneficia a los/las estudiantes, sino que también puede fortalecer la relación entre los padres/las madres y la escuela, facilitando una mayor implicación parental en el proceso educativo. Este hallazgo es particularmente relevante, ya que subraya la importancia de la participación activa de los padres y las madres en el éxito de las estrategias educativas innovadoras, como la gamificación (Chaidi y Drigas, 2020). Los padres y las madres ven en la gamificación una oportunidad para estar más involucrados en el progreso académico de sus hijos e hijas, lo cual es un aspecto positivo que podría fomentar una colaboración más estrecha entre la escuela y las familias. En conjunto, este análisis ofrece una interpretación cohesionada de los resultados, resaltando la percepción general positiva de los padres y las madres sobre la gamificación, al tiempo que se reconoce la variabilidad en la percepción de su impacto en aspectos específicos del aprendizaje y la retención de conocimientos.

5. Conclusiones

El estudio sobre la percepción de los padres y las madres en la integración de la gamificación para evaluar el aprendizaje de idiomas en la educación primaria ha revelado hallazgos significativos que enriquecen nuestra comprensión de esta estrategia educativa. En primer lugar, los resultados indican que la mayoría de los padres y las madres percibe la gamificación de manera positiva, destacando su impacto favorable en la participación activa y la motivación de los y las estudiantes. Un notable porcentaje de los padres y madres opina que la gamificación es una herramienta motivadora y emocionante, lo que sugiere que esta metodología puede ser

efectiva para captar el interés y el compromiso de los/las estudiantes en el proceso educativo.

En términos de impacto en el aprendizaje, los padres y las madres reconocen mejoras en la comprensión de conceptos académicos y en el desarrollo de habilidades cognitivas de sus hijos/hijas. Aunque hay un consenso general sobre la eficacia de la gamificación en aumentar la curiosidad y el interés por aprender, la percepción sobre la mejora en la retención de conocimientos muestra una mayor variabilidad. Este aspecto sugiere que, aunque la Gamificación tiene potencial para mejorar ciertos aspectos del aprendizaje, los resultados pueden variar dependiendo de cómo se implementen las actividades gamificadas.

La investigación también pone de manifiesto que la gamificación parece fortalecer la participación y colaboración entre el estudiantado. La mayoría de los padres y las madres siente que esta estrategia ha hecho que las tareas escolares sean más atractivas y que ha mejorado la colaboración entre pares. Sin embargo, el impacto sobre la participación activa en discusiones en clase muestra una mayor dispersión en las respuestas, lo que podría indicar que la gamificación tiene un efecto más limitado en este aspecto específico.

En cuanto a la implicación parental, los datos sugieren que la gamificación ha facilitado una mayor participación de los padres y las madres en la educación de sus hijos/hijas y ha mejorado la conexión entre la escuela y las familias. No obstante, hay un margen para mejorar la comunicación y la información proporcionada a los padres y las madres sobre la implementación de la gamificación, ya que una proporción significativa de ellos se siente neutral o insatisfecha en este aspecto.

A pesar de estos hallazgos positivos, el estudio presenta algunas limitaciones. La muestra se limitó a un número relativamente pequeño de padres y madres en una única institución educativa, lo que podría no reflejar las percepciones de una población más amplia. Además, la naturaleza subjetiva de las percepciones de los padres y las madres puede introducir sesgos que afectan la generalización de los resultados.

Para futuros estudios, se recomienda ampliar la muestra y considerar diversas instituciones educativas para obtener una visión más completa sobre la percepción de la gamificación. También sería útil investigar cómo las diferentes variables contextuales, como el tipo de actividades gamificadas y su frecuencia, influyen en la percepción y en los resultados del aprendizaje. Explorar la perspectiva de los/las docentes y los estudiantes también podría ofrecer una visión más equilibrada sobre la efectividad de la Gamificación en la evaluación educativa.

Por lo tanto, la gamificación demuestra ser una estrategia prometedora para mejorar la motivación y la participación en el aprendizaje de idiomas en la educación primaria. Sin embargo, es fundamental abordar las áreas de mejora y continuar investigando para optimizar su implementación y maximizar sus beneficios en el entorno educativo.

Conflicto de intereses

El autor declara la no existencia de conflictos de intereses en esta investigación.

Referencias

- Aksoy, N., y Usta, E. (2023). Student, teacher, and parent opinions on gamification components used in Educational Information Network (EBA). *Journal of Innovative Research in Teacher Education*, 4(2), 263-281. <https://doi.org/10.29329/jirte.2023.572.6>
- Alshammari, M. T. (2020). Evaluation of gamification in e-learning systems for elementary school students. *TEM Journal*, 9(2), 806-813. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0263107>
- Blum, R. P. (1983). Emmanuel Levinas' theory of commitment. *Philosophy and Phenomenological Research*, 44(2), 145-168. <https://doi.org/10.2307/2107213>
- Bouchrika, I., Harrati, N., Wanick, V., y Wills, G. (2021). Exploring the impact of gamification on student engagement and involvement with e-learning systems. *Interactive Learning Environments*, 29(8), 1244-1257. <https://doi.org/10.1080/10494820.2019.1623267>
- Briceño Núñez, C. E. (2022). La gamificación educativa como estrategia para la enseñanza de lenguas extranjeras. *ACADEMO Revista De Investigación En Ciencias Sociales Y Humanidades*, 9(1), 11-22. Recuperado a partir de <https://revistacientifica.uamericana.edu.py/index.php/academo/article/view/601>
- Ccoa, N. M. Q., Choquehuanca, M. E. F., y Paucar, F. H. R. (2023). An Application of the Quizizz Gamification Tool to Improve Motivation in the Evaluation of Elementary School Students. *Educational Assessment*, 2(4), 1-15. <https://doi.org/10.18178/ijiet.2023.13.3.1837>
- Chaidi, I., y Drigas, A. (2020). Parents' Involvement in the Education of their Children with Autism: Related Research and its Results. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (iJET)*, 15(14), 194-203. Kassel, Germany: International Journal of Emerging Technology in Learning. Retrieved February 21, 2024, from <https://www.learntechlib.org/p/217577/>
- Chen, N. E. (2022). A Description of Game Theory. *Journal of Education, Humanities and Social Sciences*, 2, 199-205. <https://doi.org/10.54097/ehss.v2i.787>
- Christopoulos, A., y Mystakidis, S. (2023). Gamification in education. *Encyclopedia*, 3(4), 1223-1243. <https://doi.org/10.3390/encyclopedia3040089>

- Gómez-Carrasco, C. J., Monteagudo-Fernández, J., Moreno-Vera, J. R., y Sainz-Gómez, M. (2020). Correction: Evaluation of a gamification and flipped-classroom program used in teacher training: Perception of learning and outcome. *PLoS ONE*, 15(10), e0241892. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0241892>
- Hiver, P., Al-Hoorie, A. H., Vitta, J. P., y Wu, J. (2024). Engagement in language learning: A systematic review of 20 years of research methods and definitions. *Language Teaching Research*, 28(1), 201-230. <https://doi.org/10.1177/13621688211001289>
- Jayalath, J., y Esichaikul, V. (2022). Gamification to Enhance Motivation and Engagement in Blended eLearning for Technical and Vocational Education and Training. *Technology, Knowledge and Learning*, 27(1), 91-118. <https://doi.org/10.1007/s10758-020-09466-2>
- Keaton, W., y Gilbert, A. (2020). Successful Online Learning: What Does Learner Interaction with Peers, Instructors and Parents Look Like? *Journal of Online Learning Research*, 6(2), 129-154. Waynesville, NC, USA: Association for the Advancement of Computing in Education (AACE). Retrieved February 22, 2024, from <https://www.learntechlib.org/primary/p/215616/>
- Khasawneh, Y., Khasawneh, N., & Khasawneh, M. (2024). Exploring the long-term effects: Retention and transfer of skills in gamified learning environment. *International Journal of Data and Network Science*, 8(1), 195-200. <https://doi.org/10.5267/j.ijdns.2023.10.004>
- López, R., Calvo, J. L., y De la Torre, I. (2022). Teoría de juegos conductual y psicológica: una revisión sistemática. *RETOS. Revista de Ciencias de la Administración y Economía*, 12(24), 308-328. <https://doi.org/10.17163/ret.n24.2022.07>
- Loren-Méndez, M., Pinzón-Ayala, D., y Alonso-Jiménez, R. F. (2021). Participación activa del estudiante: gamificación y creatividad como estrategias docentes. *Jornadas sobre Innovación Docente en Arquitectura*. <https://doi.org/10.5821/jida.2021.10595>
- Luo, Z. (2022). Gamification for educational purposes: What are the factors contributing to varied effectiveness? *Educational Information Technology*, 27(3), 891-915. <https://doi.org/10.1007/s10639-021-10642-9>
- Manzano-León, A., Camacho-Lazarraga, P., Guerrero, M. A., Guerrero-Puerta, L., Aguilar-Parra, J. M., Trigueros, R., y Alias, A. (2021). Between level up and game over: A systematic literature review of gamification in education. *Sustainability*, 13(4), 2247. <https://doi.org/10.3390/su13042247>

- Moro, C., y Stromberga, Z. (2020). Enhancing variety through gamified, interactive learning experiences. *Medical Education*, 54(12), 1180-1181. <https://doi.org/10.1111/medu.14251>
- Oliveira, W., Hamari, J., Shi, L., et al. (2023). Tailored gamification in education: A literature review and future agenda. *Educational Information Technology*, 28(2), 373-406. <https://doi.org/10.1007/s10639-022-11122-4>
- Saleem, A. N., Noori, N. M., y Ozdamli, F. (2022). Gamification Applications in E-learning: A Literature Review. *Technology, Knowledge and Learning*, 27(1), 139-159. <https://doi.org/10.1007/s10758-020-09487-x>
- Zeybek, N., y Saygi, E. (2024). Gamification in education: Why, where, when, and how?— a systematic review. *Games and Culture*, 19(2), 237-264. <https://doi.org/10.1177/15554120231158625>
- Zourmpakis, A. I., Kalogiannakis, M., y Papadakis, S. (2023). Adaptive gamification in science education: An analysis of the impact of implementation and adapted game elements on students' motivation. *Computers*, 12(7), 143. <https://doi.org/10.3390/computers12070143>