

# UNIVERSIDAD DE BURGOS

## ESCUELA DE DOCTORADO

### TESIS DOCTORALES

**TÍTULO:** FOMENTO DE LA MOVILIDAD SOSTENIBLE EN EDUCACIÓN PRIMARIA A TRAVÉS DE LA GAMIFICACIÓN.

**AUTORA:** SIPONE, SILVIA

**PROGRAMA DE DOCTORADO:** EDUCACIÓN.

**FECHA LECTURA:** 14/10/2019

**HORA:** 12:00

**CENTRO LECTURA:** SALÓN DE ACTOS DE LA FACULTAD DE EDUCACIÓN.(UNIVERSIDAD DE BURGOS).

**DIRECTORES:** VÍCTOR ABELLA GARCÍA  
MARTA ROJO ARCE

**TRIBUNAL:** HERNÁN GONZALO ORDEN  
VANESA DELGADO BENITO  
ROBERTO BAELO ÁLVAREZ  
BORJA ALONSO OREÑA  
MARIO GRANDE DE PRADO

**RESUMEN:** Una de las necesidades fundamentales en los momentos actuales consiste en poner en marcha planes de formación orientados a la educación en movilidad sostenible como herramienta para garantizar un devenir mejor a las generaciones futuras.

Esta investigación tiene como el objetivo observar y evaluar el uso de técnicas de gamificación como clave para el impulso del aprendizaje y el cambio hacia hábitos de movilidad sostenible.

Esta metodología de aprendizaje se basa en utilizar técnicas de juegos en contextos no lúdicos y facilita la interiorización de conocimientos de manera más divertida, generando en el alumno una experiencia positiva y un cambio de actitudes.

Para lograr el objetivo, la investigación se ha aplicado a un caso real involucrando un grupo de alumnos, entre 10-12 años, de tres clases de quinto de primaria de un centro educativo de Educación Primaria.

El análisis inicial ha demostrado que la percepción sobre la movilidad sostenible estaba más sesgada hacia los problemas medioambientales y muy poco hacia la componente social y económica. Después de la experiencia, se han evaluado los conocimientos adquiridos sobre el tema y los cambios de actitud de los niños demostrando que, con el uso de la herramienta gamificada y actividades bien estructuradas sobre todos los aspectos de la movilidad sostenible, los alumnos han adquirido nuevos conceptos empezando a desarrollar una conciencia sobre cómo ser parte activa en el cambio de sus conductas.

También hemos podido comprobar la percepción que los alumnos tienen de la metodología basada en la gamificación y su grado de satisfacción a la hora de usar esa metodología.

**Palabras claves:** Gamificación, Movilidad Sostenible, Educación, Focus Group, Método Mixto.

**Keywords:** Gamification, Sustainable Mobility, Education, Focus Group, Mixed Method.