

Gamificación-educación: el poder del dato. El profesorado en las redes sociales

Barroso Moreno, C., Mendoza Carretero, M. R., Sáenz-Rico de Santiago, B., & Rayón Rumayor, L. (2024). Gamification-Education: the power of data. Teachers in social networks. [Gamificación-educación: el poder del dato. El profesorado en las redes sociales]. *RIED-Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 27(1). <https://doi.org/10.5944/ried.27.1.37648>



REDES SOCIALES

Las redes sociales son espacios de intercambio de contenido para el profesorado sobre nuevos planteamientos metodológicos en torno a la gamificación.



GAMIFICACIÓN

Nos preguntamos sobre la integración de la gamificación en las tendencias digitales presentes y futuras.



OBJETIVO

La presente investigación tiene como objetivo determinar comportamientos de las publicaciones con contenido de gamificación en las redes sociales de Twitter, Instagram y TikTok.



WEB SCRAPING

Las técnicas de «Web scraping» para Instagram y TikTok, junto con la API de Twitter, recopilan 189.414 publicaciones con las palabras clave de gamificación y educación en español e inglés, durante el año 2022.



METODOLOGÍA

Estos grandes volúmenes de datos se ponen a disposición de los interesados mediante Power Business Intelligence de Microsoft. Mediante un muestreo deliberativo profundizamos en el análisis sobre las 100 publicaciones más virales de cada red social para responder al objetivo de investigación.



RESULTADOS

Los resultados destacan la presencia del profesorado en las redes sociales, predominante en Instagram para la etapa de Educación Primaria, y la influencia del género en las publicaciones. El género masculino dispone de un número mayor de seguidores y publicaciones, pero el femenino tiene seguidores con mayor apoyo en «like». Los intereses mercantiles en la temática gamificación se ven acentuados en las tendencias digitales, aunque son menores en comparación con compartir recursos sin fines lucrativos.



CONCLUSIÓN

Se concluye que los docentes usuarios de las redes sociales se convierten en agentes emergentes de diseño de materiales y, por tanto, en mediadores entre el Curriculum y la práctica.

