

Aula invertida gamificada: aplicación de una estrategia didáctica para trabajar el pensamiento computacional en futuros docentes

Carpena Arias, J., & Esteve-Mon, F. M. (2025). Aula invertida gamificada: aplicación de una estrategia didáctica para trabajar el pensamiento computacional en futuros docentes. *RIED-Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 28(2). <https://doi.org/10.5944/ried.28.2.43532>

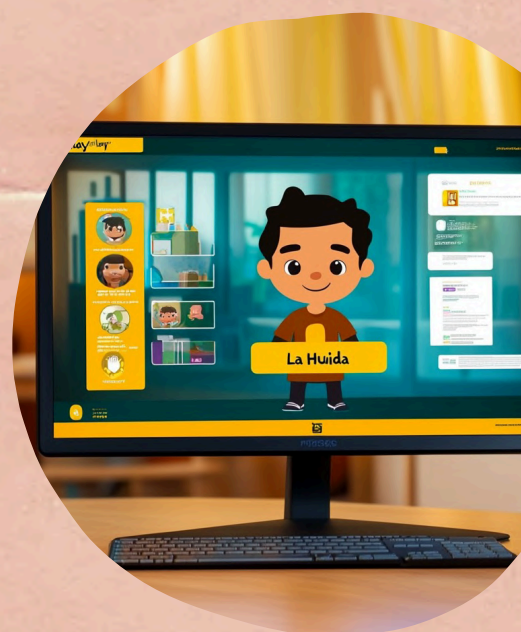


Pensamiento computacional

Este estudio analiza el impacto de la gamificación y el aprendizaje invertido en el desarrollo del pensamiento computacional en estudiantes del Grado en Educación Infantil. Para ello, se evaluó la estrategia del aula invertida gamificada.

Grupo experimental

La muestra incluyó un total de 86 estudiantes. El grupo experimental compuesto por 36 estudiantes han recibido una intervención didáctica basada en el aula invertida gamificada y completaron tanto el pretest como el postest.



Grupo control

El grupo control, compuesto por 50 estudiantes, siguieron una metodología tradicional durante seis semanas, y completaron también el pretest como el postest, permitiendo una comparación de los efectos de ambas metodologías.

Instrumento

Para evaluar la mejora del pensamiento computacional en los estudiantes, se utilizó el Test de Pensamiento Computacional (TPC). Este instrumento se administró tanto antes como después de la implementación de la estrategia didáctica, actuando como pretest y postest, respectivamente.



Resultados

Los análisis estadísticos de los datos recopilados indicaron un incremento en las puntuaciones de pensamiento computacional en el grupo experimental. Este hallazgo sugiere que la combinación de la metodología de aula invertida con elementos de gamificación puede ser eficaz para mejorar el pensamiento computacional en estudiantes universitarios del grado de maestro/a de educación infantil.

Conclusiones

Por lo tanto, el estudio aporta evidencia de que la implementación de estrategias pedagógicas innovadoras, como el aula invertida gamificada, puede tener un impacto significativo en el desarrollo del pensamiento computacional en estudiantes de educación superior. Sin embargo, es necesaria más investigación para confirmar y expandir estos resultados en diferentes contextos y con muestras más grandes.



Ried

**Revista Iberoamericana de
Educación a Distancia**

La Revista Iberoamericana de Educación Digital

ISSN: 1138-2783 - E-ISSN: 1390-3306

Editor: [Lorenzo García Aretio](#)

[AIESAD](#) - ried@edu.uned.es

<http://revistas.uned.es/index.php/ried>