

MEMORIA FINAL

“La gamificación: diseño e implementación en el aula”

La gamificación en el aula como herramienta para la mejora de las competencias, la motivación y la autorregulación del aprendizaje de los estudiantes.

Realizado por:

Beatriz Ramírez Díaz

**CURSO
2019/2020**

1. Introducción.....	3
2. Objetivos	5
3. Metodología.....	6
<i>3.1 Evaluación.....</i>	<i>6</i>
4. Resultados.....	6
5. Conclusiones.....	6
6. Referencias.....	8
Evidencias	8

1. Introducción

Nuestra sociedad se ha transformado en las últimas décadas, exigiendo a los centros educativos que incorpore cambios académicos y formativos para seguir siendo un motor del desarrollo social, lo que ha supuesto una creciente revalorización del papel de la docencia y la innovación educativa. Los alumnos parecen demandar nuevos métodos de enseñanza activos, que impliquen el uso de las tecnologías de la información y la comunicación (TICs) y que capten su atención, motivándoles y comprometiéndoles con su propio aprendizaje.

En este contexto de incorporación de la innovación en la metodología docente y el interés por incrementar la implicación activa de los estudiantes, se enmarca el presente proyecto de gamificación.

El juego como herramienta para la motivación, implicación y aprendizaje

El juego como actividad se diferencia de otras ocupaciones en su capacidad para generar emociones positivas, promoviendo la salud y la calidad de vida a largo plazo, incrementar la atención y mejorar la eficiencia del pensamiento y la solución de problemas. Asimismo, reduce el miedo, la ansiedad, el estrés, y mejora la autoestima, especialmente cuando se incrementa la percepción de dominio. En este sentido, el juego puede considerarse una actividad beneficiosa por sí misma que puede ser trasladada a distintos contextos de la vida.

Gamificar implica incorporar el uso de elementos de diseño del juego y mecánicas de en contextos que inicialmente no son de juego. Así, la gamificación en el entorno de enseñanza-aprendizaje no es algo nuevo, si bien el término se ha incorporado recientemente al vocabulario docente y ha generado un notable interés entre los educadores que buscan, entre otras cuestiones: nuevas formas de motivar e implicar a sus estudiantes, mejorar el proceso de adquisición de conocimientos y de evaluación, y la adquisición o mejora de nuevas aptitudes.

Distintos autores han señalado los efectos beneficiosos del juego sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que incrementa la motivación intrínseca y extrínseca del estudiante, el deseo por aprender, la implicación activa, genera un feedback positivo, y un aprendizaje más regulado.

Entre las distintas posibilidades de juego que existen en el entorno académico, aquellos que incorporan el uso de los ordenadores parecen ser especialmente adecuados y cada vez se utilizan más en las aulas, especialmente a través de plataformas gratuitas y sencillas de utilizar como *Kahoot o Quizizz*. Estas páginas webs de acceso libre permiten generar debates, cuestionarios de evaluación o encuestas de opinión utilizando un dispositivo electrónico. Dentro del aula, puede servir para examinar los conocimientos previos, evaluar el grado de adquisición de los conceptos trabajados o discutir acerca de temáticas concretas. Estéticamente además es atractiva, y permite la interacción entre los jugadores y convertir la clase en un concurso de preguntas-respuestas. El maestro o la maestra puede plantear preguntas y respuestas y los estudiantes seleccionan la solución correcta en el menor tiempo posible. El uso de estas plataformas parece tener efectos beneficiosos sobre la motivación de los estudiantes, si bien cuando se utiliza de manera constante y sostenida en el tiempo, puede ver algunos de sus beneficios reducidos.

Teniendo en cuenta estas características, estas herramientas y otras como Genial.ly, EdPuzzle, entre otras, podrían resultar apropiadas para generar una mayor implicación y motivación de los estudiantes. Asimismo, los cuestionarios de evaluación antes mencionados cumplen con las tres características del juego que proponen Díaz y Lizárraga (2013):

- Competencia y ánimo de ganar que motiva a los estudiantes implicados aportando feedback sobre su nivel de aprendizaje.
- Compromiso e interés por seguir en el juego hasta que termine.
- Recompensa inmediata en forma de reconocimiento de ganador del juego o información acerca de su rendimiento.

Algunas experiencias previas del uso de estas aplicaciones en el ámbito escolar indican que son unas herramientas que los estudiantes valoran muy positivamente y que fomenta la implicación, motivación y participación del alumnado. Por todo ello, y con el ánimo e interés de mejorar la práctica docente, y buscando generar experiencias de aprendizaje satisfactorias y motivadoras para los estudiantes, se plantea el presente proyecto de innovación docente.

2. Objetivos

El presente proyecto deriva del interés del profesorado por incorporar nuevas estrategias basadas en la gamificación que incrementen el compromiso y la motivación de sus alumnos/as, al tiempo que aumenten su nivel de logro o adquisición de competencias. De este modo, esperamos que el uso de estas herramientas lúdicas mejore la participación activa, la motivación y la implicación con las asignaturas. Además, esperamos nuevos beneficios, principalmente, que la gamificación facilite la autorregulación del aprendizaje – los estudiantes obtienen feedback sobre sus respuestas y nivel de aciertos-, y que permita revisar los contenidos trabajados previamente en el aula.

Por consiguiente, el objetivo general de este proyecto es incorporar algunas estrategias de gamificación en el aula que mejoren el proceso de enseñanza-aprendizaje, en el contexto de varias asignaturas de educación primaria como son lengua, matemáticas y especialidades como inglés, francés y educación física, incorporándose también en educación infantil.

Los objetivos específicos son:

- Difundir y dar a conocer algunas herramientas de gamificación (Kahoot, Genial.ly, Quizizz, Liveworksheet, Edpuzzle, entre otras) en el aula, como recurso útil que ellos mismos podrán incorporar a su metodología didáctica.
- Facilitar la revisión de los contenidos de las asignaturas implicadas
- Promover una mejor autorregulación de los procesos de aprendizaje por parte de los estudiantes
- Evaluar las ventajas e inconvenientes del uso de estas herramientas en el aula.
- Aumentar la participación activa y la motivación de los estudiantes mediante el uso de estas herramientas tecnológicas atractivas, fundamentalmente a través de dos vías:
 - Elaboración de los ítems de los juegos de preguntas y respuestas.
 - Participación en los juegos de preguntas y respuestas.
- Incrementar la familiaridad y la autoeficacia de los estudiantes con los sistemas de evaluación tipo test.
- Aumentar el nivel de satisfacción de los estudiantes con las asignaturas y su metodología didáctica.

3. Metodología

Al inicio del grupo de trabajo, los maestros responsables del proyecto se reunieron para acordar un procedimiento común. Las fases y pasos establecidos e implementados han sido los siguientes:

1. *Explicación del proyecto a los integrantes, formas de participación y forma de evaluación.*
2. *Sesión presencial con la ponencia por parte de Fran Quesada.*
3. *Elaboración de gamificaciones y revisión de las mismas.*
4. *Sesión virtual para aclarar dudas y seguimiento del GT.*
5. *Sesión virtual con la ponencia de Fran Quesada, ampliación de contenidos e implementación de los mismos.*
6. *Evaluación del proyecto.*
7. *Elaboración de la Memoria.*

3.1 Evaluación

Para evaluar los resultados obtenidos en el proyecto se han tenido en cuenta los siguientes indicadores:

- a) Grado de implicación y participación activa de los integrantes del GT.
- b) Asistencia a las reuniones de trabajo.
- c) Aportar, analizar y subir documentación en la plataforma Colabora.

4. Resultados

Grado de implicación y participación activa.

De los 15 participantes, la mitad de ellos (5.3%) participaron en la elaboración de material gamificado o han aportado material en la plataforma Colabora, además de asistir a las reuniones tanto presenciales como virtuales.

5. Conclusiones

El proyecto presentado se ha desarrollado satisfactoriamente, ha contado con la participación de un elevado número de docentes y ha alcanzado la

mayor parte de los objetivos planteados.

El objetivo principal de este proyecto era incorporar una nueva estrategia docente basada en la gamificación, esperando que la utilización de estas herramientas incrementara la motivación e implicación de los estudiantes. Tal y como parecen indicar los resultados obtenidos, y de un modo general, este objetivo se ha cumplido. Es posible que esta elevada participación y motivación por parte del profesorado pueda deberse también a la situación excepcional en la que nos encontramos a causa del Covid-19.

Se han alcanzado asimismo otros objetivos, en este sentido, cabe destacar que se ha alcanzado una notable difusión de otras herramientas de gamificación entre los docentes participantes, que de forma taxativa y unánime han señalado que les parecen herramientas apropiadas para utilizar en su práctica docente. Este resultado podría explicarse por el hecho de que un elevado porcentaje de los participantes del proyecto han podido conocer y experimentar activamente, actuando como diseñadores y creadores de sus gamificaciones, y no como meros *oyentes*. Por otro lado, este dato resulta especialmente alentador puesto que genera la presunción de que desean superar la concepción tradicional de la docencia y están dispuestos a innovar en su práctica educativa.

En esta línea, destaca también que los participantes indican que las actividades de gamificación planteadas han resultado adecuadas para revisar los contenidos de las asignaturas. Otra ventaja altamente considerada tiene que ver con el carácter lúdico y divertido de las herramientas y que resultan muy motivadoras. Este resultado se ve respaldado con los comentarios y valoraciones aportados por los participantes acerca de los aspectos positivos entre los que parece relevante destacar el incremento de la motivación y de la comprensión de los contenidos.

6. Referencias

Gamificación. Motivar Jugando (TIC.CERO) de Ferrán Teixes.

Explora como un pirata. Michael Matera.

Explora como un pirata. Michael Matera.

Experiencias de otros centros: facilitar el material de experiencias de otros centros con la gamificación, proyectos gamificados, plantillas de diseño,... tutoriales de herramientas TIC.

Asesoría Externa: Ponencia de Aaron Asencio o Beatriz Cerdán Supervía o **Leónidas Arjona** o Azahara G. Peralta.

EVIDENCIAS

Ejemplos de presentaciones gamificadas por parte de los compañeros participantes.

<https://view.genial.ly/5e9360343abe390d9845b74f/social-horizontal-post-harry-potter-y-los-magos-de-2o-c>

<https://view.genial.ly/5e922372b5f8e60d8f06f20f/presentation-manuel-de-falla>

<https://silviagaorpe.wixsite.com/teachersilvia/4mission3>

<https://view.genial.ly/5e95dc92043e350e09f2f222>

<https://view.genial.ly/5eb1a4f3625ccd0d291b0d6b/presentation-presentacion-aventura-pirata>

<https://view.genial.ly/5e9f3a845fd5f20d855ffc5d/game-la-aventura-de-los-fruitis>