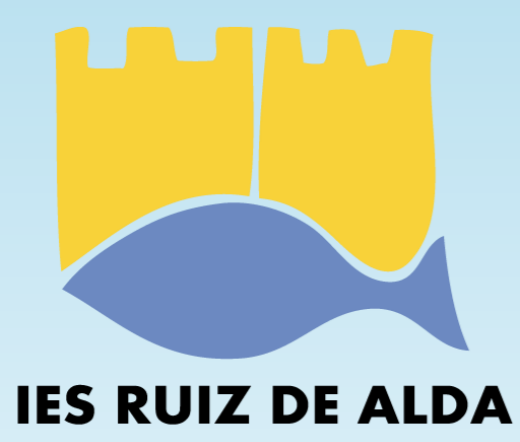


GAMIFICACIÓN: RÉTAME Y APRENDO



Antonio Martínez Marín y Jesús Soldán Viñuela
Tutores: Laura Marín Martínez¹ y Daniel Pérez Berenguer²
¹IES Ruiz de Alda / ²CPCD, UPCT Cartagena



Universidad
Politécnica
de Cartagena

INTRODUCCIÓN Y OBJETIVOS

La gamificación es un método de aprendizaje que introduce técnicas de los juegos para obtener mejores resultados, desarrollo de habilidades y una gran variedad de objetivos. Esto se consigue utilizando niveles o retos acompañados de recompensas para incitar al usuario a realizar actividades.

Este método comenzó aplicándose en el ámbito empresarial y fue expandiéndose con el transcurso de los años a otros ámbitos. En la actualidad, la UPCT está transformando el material docente de sus asignaturas a través de contenido online enriquecido y gamificado. Fruto de esta transformación le fue concedido en 2018 el proyecto Erasmus + INDIE.

El objetivo de este trabajo era comprobar si la aplicación de la gamificación a través de un contenido online enriquecido con juegos es efectiva en el ámbito escolar.

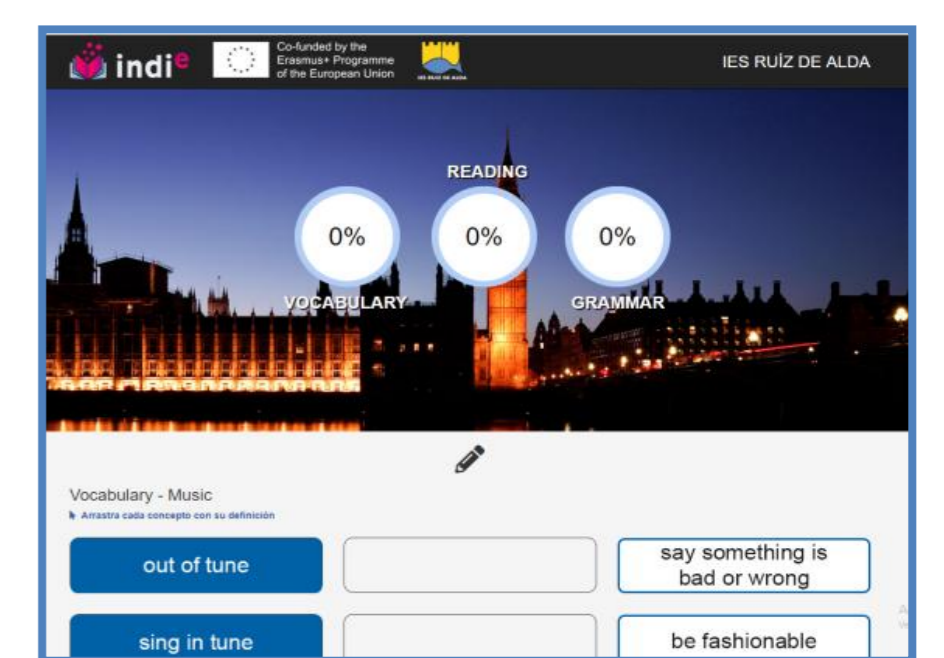
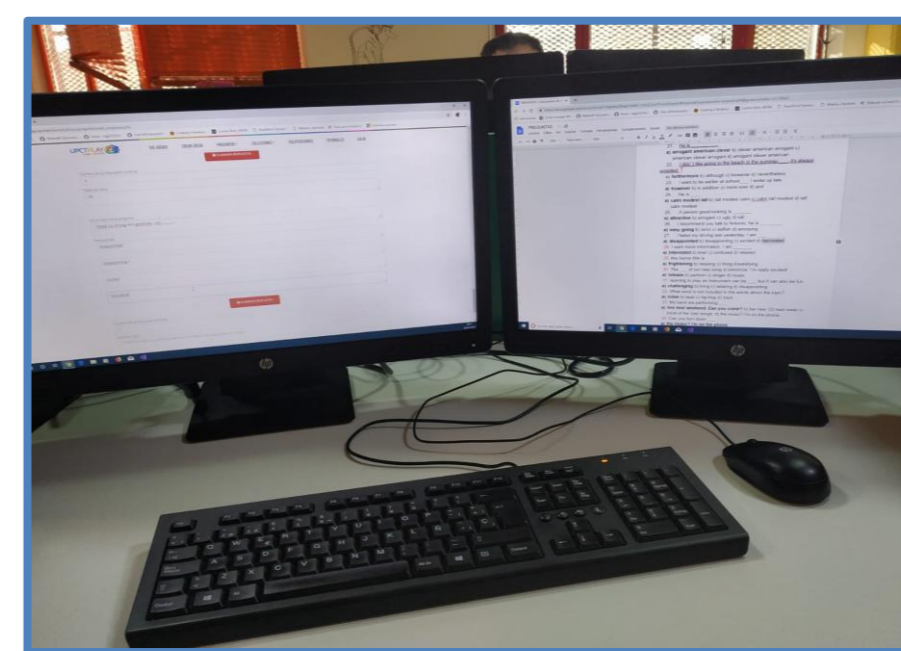
METODOLOGÍA

1.º Seleccionamos una unidad de una asignatura. Guionizamos el contenido de la misma eligiendo el estilo gráfico, introduciendo efectos interactivos, actividades y grabamos vídeos con explicaciones teóricas. La UPCT mediante su desarrollo web creó y publicó de manera online estas unidades.

2.º Tras seleccionar dos grupos de alumnos, hemos aplicado las unidades gamificadas en un grupo, mientras que en el otro se han impartido clases tradicionales.

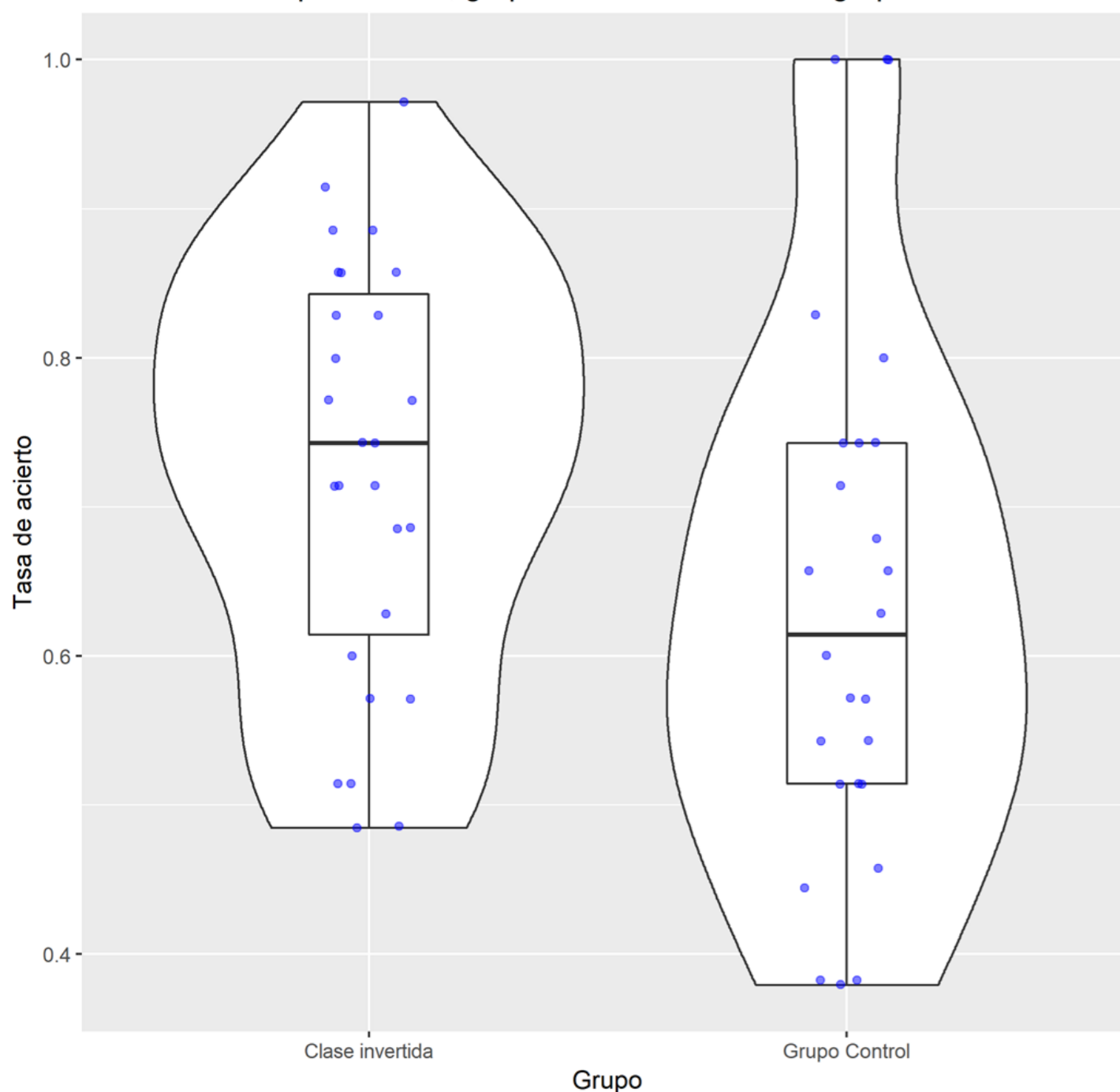
3.º Aplicamos el juego de la Ruleta (concurso Rétame y Aprendo) a ambos grupos para comprobar que grupo tuvo un mejor rendimiento.

4.º Para finalizar realizamos una encuesta al grupo que realizó los ejercicios gamificados acerca de la actividad realizada y su opinión acerca de la gamificación.



RESULTADOS Y CONCLUSIONES

Tasa de acierto por alumno, grupo de clase invertida vs grupo control.

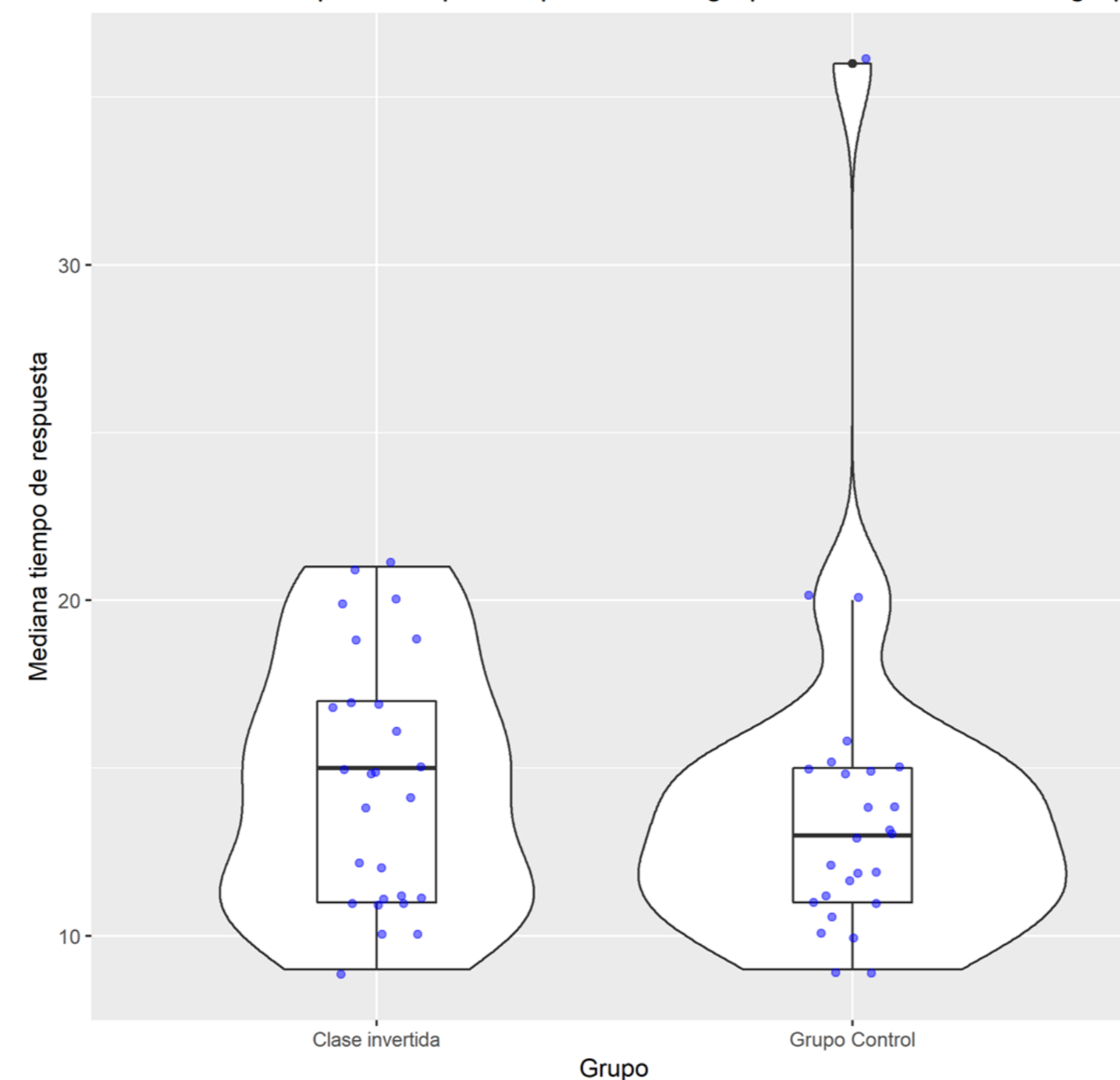


Se analizaron la tasa de acierto y la mediana de tiempo de respuesta, siendo el grupo control aquellos que emplearon el método tradicional y clase invertida los que emplearon las unidades gamificadas.

La clase invertida tuvo una mayor tasa de acierto que el grupo control. Aunque se dieron casos en el grupo control en los que dos alumnos respondieron correctamente a todas las preguntas

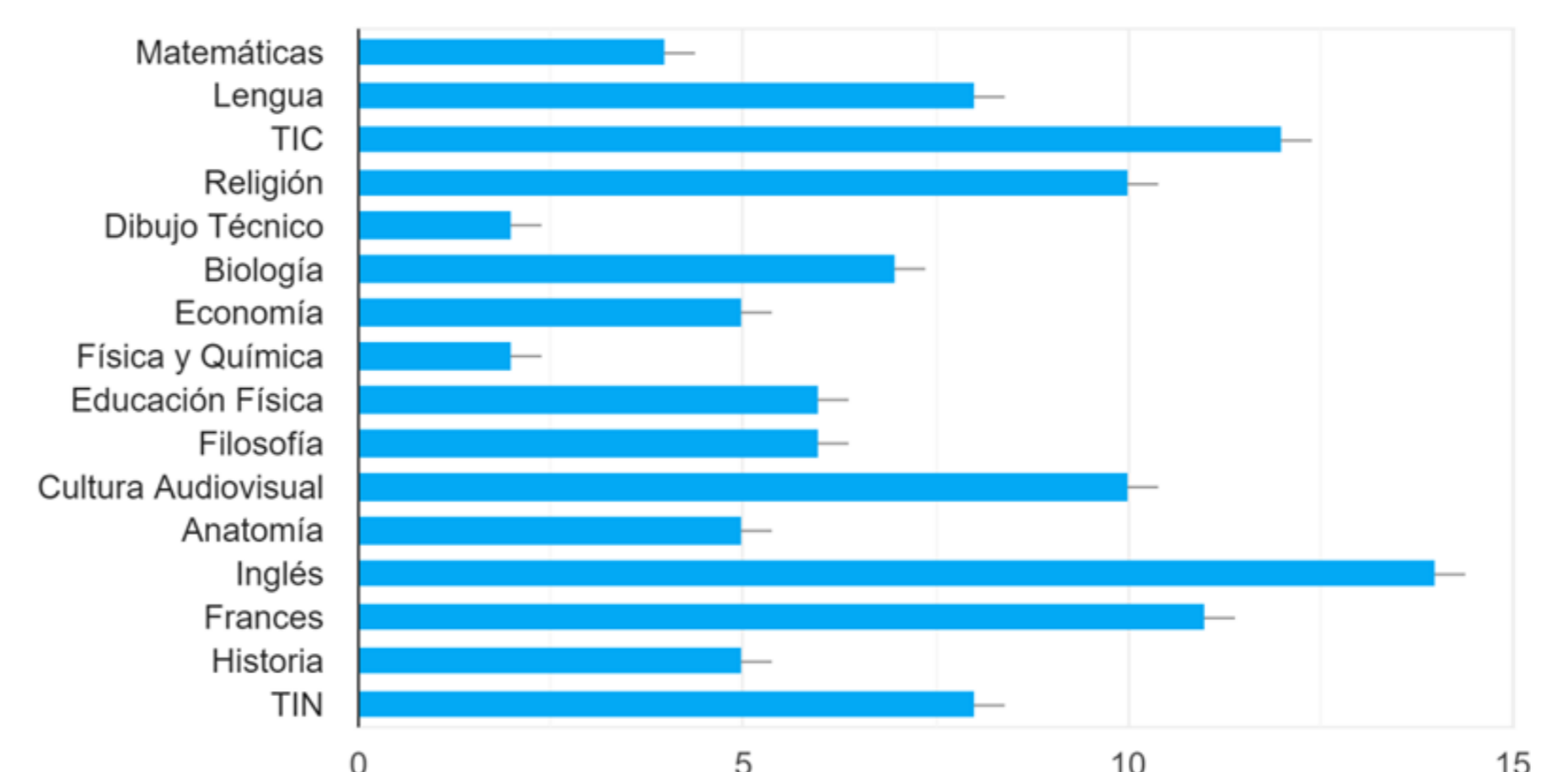
El grupo control tuvo una menor mediana de tiempo de respuesta.

Mediana del tiempo de respuesta por alumno, grupo de clase invertida vs grupo control.



¿En que asignaturas crees que podría aplicarse la gamificación?

16 respuestas



En cuanto a la encuesta la mayoría de alumnos coincidió en que este método era más efectivo que el tradicional y las actividades eran mucho más entretenidas que las tradicionales.

Al preguntarle a los alumnos si la gamificación podría ser aplicada en todas las asignaturas, la mayoría coincidió en que no podría ser aplicada en asignaturas que requieren realizar ejercicios o dibujar. (Trabajo práctico)

Las principales conclusiones que obtuvimos fueron las siguientes:

- El método gamificado es más efectivo que el tradicional.
- Este método presenta algunas dificultades para aplicarse en algunos centros
 - Debe ser probada en asignaturas que requieran trabajo práctico.