

# La *gamificación* del aula universitaria PINCD 57

CARMEN MAÍZ ARÉVALO, IGNACIO CALLE RUBIO, MARTA BEGONA CARRETERO  
LAPEYRE, ELENA DOMINGUEZ ROMERO, SUSAN ANITA HANEY, JULIA LAVID, JUANA  
MARÍN ARRESE, VICTORIA MARTIN DE LA ROSA, MARIA ANGELES MARTINEZ  
MARTINEZ, ANDREA MARTÍNEZ CELIS, BEGOÑA NÚÑEZ



FACULTAD DE  
FILOLOGIA

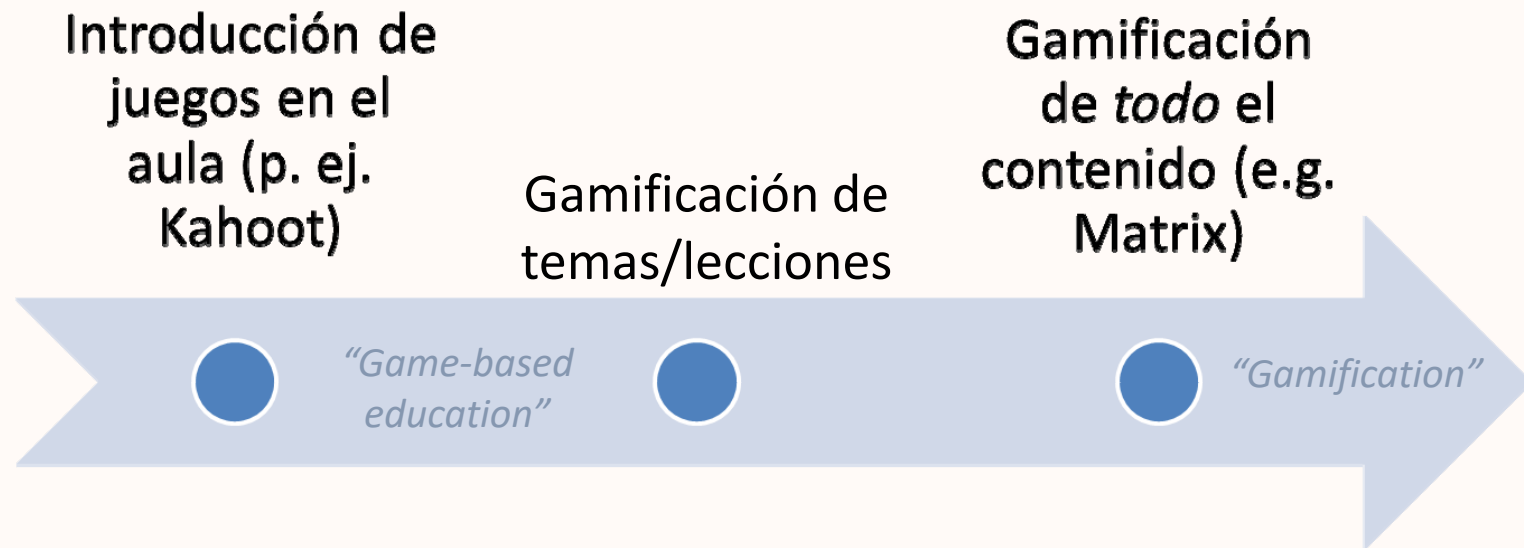
## ¿Por qué este tema?

- ❑ La LUDIFICACIÓN o GAMIFICACIÓN como concepto es relativamente reciente (aunque ya se empezó a hablar de ella a comienzos de la década de los 2000, no se hizo realmente popular hasta 2010)
- ❑ No obstante, los elementos ludificadores se han utilizado durante años (no solo en la educación, sino también en otros entornos como el marketing)
  - P. ej. en 1912 Cracker Jack (una compañía de aperitivos) decidió incluir una pequeña sorpresa en sus productos para que la gente los comprara

# ¿Qué es la gamificación?

- ❑ Se puede definir como la introducción de elementos propios del juego (ej. puntos, niveles, recompensas, diversión, competición, etc.) en contextos que no son realmente un juego (desde la publicidad hasta la educación)  
E.j. Nike (“runtastic”), Samsung, Foursquare, Microsoft, etc.
- ❑ No obstante, tenemos que ser cautos en su uso, ya que no es una “solución para todo” ni pretender sustituir nada, simplemente es una herramienta complementaria con múltiples beneficios

# Tipo de gamificación



# Beneficios para el alumnado



**Nivel emocional:**  
- motivación  
- implicación



**Nivel cognitivo:**  
- mayor atención y concentración  
- mejor comprensión



**Nivel social:**  
- colaboración  
- trabajo en grupo  
- competitividad

# Objetivos del proyecto



## A nivel del ALUMNADO:

- Motivación
- Competencia digital
- Adquisición de contenidos
- Trabajo colaborativo
- Capacidad comunicativa, cooperativa y de coordinación (las 3 Cs)

## A nivel del PROFESORADO:

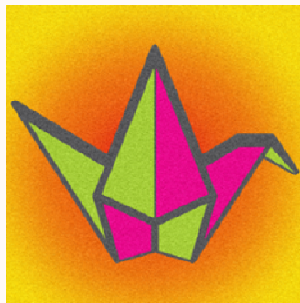
- Formación en TICs (teacher-training)
- Dinamización docencia
- Creación de un blog-repositorio (en proceso)

## A NIVEL INVESTIGADOR:

- Medición del impacto gamificación en docencia-aprendizaje
- Contribución al estudio **empírico** de la gamificación (Alsawaier, 2018)



# Herramientas - TICs



FACULTAD DE  
FILOLOGIA

# Resultados

- ❑ Clases más dinámicas, con especial incidencia en el periodo de transición a la docencia online o híbrida
- ❑ Mayor grado de implicación del alumnado así como mayor motivación (recogido en cuestionarios de satisfacción)
- ❑ Ayuda en la evaluación de adquisición de contenidos (tanto para el profesorado como para el alumnado)



# Transferencia y difusión

- 2 participaciones en I Congreso Internacional de Innovación Docente e Investigación en Educación Superior: póster y comunicación (+ publicación)
- Participación en IV Congreso Internacional virtual en Investigación e Innovación Educativa (comunicación)





Gracias



FACULTAD DE  
FILOLOGIA