



UNIVERSIDAD
COMPLUTENSE
MADRID

Proyecto de Innovación

Convocatoria 2019/2020

Nº 57

La gamificación del aula universitaria: jugar para aprender

Carmen Maíz Arévalo

Facultad de Filología

Departamento de Estudios Ingleses: Lingüística y Literatura

Tabla de contenidos

1. Objetivos propuestos en la presentación del proyecto.....	4
2. Objetivos alcanzados	6
3. Metodología empleada en el proyecto	8
4. Recursos humanos	8
5. Desarrollo de las actividades.....	10
6. Referencias.....	10
7. Anexo 1: Póster presentado en I Congreso de Innovación Docente (CIDICO) ..	11
8. Anexo 2: Comunicación y publicación en I Congreso CIDICO	12

1. Objetivos propuestos en la presentación del proyecto

El proyecto de innovación educativa para el que se solicitó ayuda se basa en la técnica didáctica conocida como gamificación (del inglés *gamification*) o ludificación. El proyecto se planteó como uno de sus objetivos principales contribuir a un mejor conocimiento de la gamificación y sus efectos en el alumnado universitario en tres niveles interconectados: a nivel emocional, cognitivo y social. Más concretamente, los objetivos del proyecto eran potenciar las acciones siguientes dentro de las líneas prioritarias de actuación de la presente convocatoria (INNOVA 2019-20):

1. Aprendizaje y evaluación centrados en el estudiante.
2. Nuevas metodologías e innovación en enseñanza presencial y enseñanza semipresencial.
3. Innovación en recursos educativos en abierto y enseñanza virtual.
4. Diseño de herramientas de aprendizaje para las nuevas generaciones de estudiantes.
5. Formación del profesorado universitario.
6. El aprendizaje y la enseñanza a distancia en la formación permanente: a este respecto, las plataformas digitales empleadas permiten el uso de la gamificación no sólo dentro del aula sino también fuera de ella. Por ejemplo, la aplicación Quizlet permite al estudiante llevar a cabo repaso de conceptos teóricos de forma individual. Por otro lado, la aplicación Kahoot! acaba de introducir una innovación conocida como “Challenge” que permite a los estudiantes jugar de forma asíncrona fuera del aula, también con el fin de solidificar los conocimientos adquiridos. Asimismo, y dado que el uso de la gamificación contribuye en gran medida a mejorar las dinámicas de grupo, y que todas las actividades gamificadas se han diseñado usando el inglés como lengua vehicular, este proyecto también intenta de forma periférica abordar las dos siguientes líneas de actuación de la presente convocatoria:
7. Internacionalización de la docencia universitaria.
8. Fomento de una universidad inclusiva: mediante el uso de dinámicas de grupo más inclusivas y motivadoras a través del juego.

Más concretamente, podemos distinguir tres tipos de objetivos: aquellos orientados a los alumnos, los orientados al profesorado y finalmente, los orientados al ámbito de la investigación.

- (i) Objetivos orientados al alumnado:
- Servir de ayuda en la adquisición real de conceptos teóricos en la lingüística inglesa (en distintas vertientes) a través de la gamificación.
 - Aumentar la motivación y compromiso del alumnado hacia la correspondiente asignatura(s) a través de aplicaciones y plataformas digitales.
 - Entrenarse en la utilización de las herramientas online con fines educativos y de aprendizaje, más que puramente sociales o recreativos, mejorando en consecuencia su competencia digital.
 - Enriquecer sus destrezas de trabajo colaborativo de cara a futuras experiencias profesionales.
 - Mejorar su capacidad comunicativa, cooperativa y coordinadora, de acuerdo con la teoría de las tres Cs (Johnson and Johnson, 2004).

(ii) Objetivos orientados al profesorado:

- Iniciar a los profesores sin experiencia en la utilización de la gamificación con fines educativos,
- Formar a estos profesores en la utilización y explotación de las más importantes de las aplicaciones y plataformas digitales que permiten gamificar contenidos docentes (p. ej. Kahoot, Quizlet, Socrative, Edpuzzle, Mentimeter y Padlet),
- Poner a disposición de todos los profesores que lo deseen un repositorio de actividades “gamificadas” ya listas para su uso, disponibles en abierto en un blog creado a tal efecto.

(iii) Objetivos orientados a la investigación:

- Medición del impacto de la gamificación en el alumnado universitario a nivel emocional, cognitivo y social (véase Introducción al proyecto). Para ello, se diseñarán e implementarán en el aula cuestionarios de satisfacción al alumnado, así como tests y post-tests que permitan medir los tres niveles desde un punto de vista cuantitativo y también cualitativo.
- Contribución al estudio empírico de la gamificación en el aula universitaria, área todavía en necesidad de mayor investigación (véase Alsawaier, 2018).

2. Objetivos alcanzados

En primer lugar, es de gran importancia señalar, que debido al paso de la enseñanza presencial a la enseñanza online por la situación sanitaria, el presente proyecto ha adquirido todavía mayor relevancia, ya que todas las apps utilizadas han permitido facilitar la transición a la docencia en línea, aumentando la participación del alumnado en unas circunstancias excepcionales. Más concretamente, a lo largo del proyecto, se han alcanzado los siguientes objetivos:

(i) Objetivos orientados al alumnado:

- Servir de ayuda en la adquisición real de conceptos teóricos en la lingüística inglesa (en distintas vertientes) a través de la gamificación.

Efectivamente, los alumnos han utilizado todas las herramientas propuestas en este proyecto (Kahoot, Quizlet, Socrative, Edpuzzle, Mentimeter y Padlet) de forma activa en sus clases. No solamente las han utilizado como alumnos sino que han creado sus propios Kahoots, Mentimeters y Padlets para presentaciones y proyectos grupales, como en el caso de la asignatura optativa *Metodología de la Enseñanza del Inglés*, que yo misma imparto.

- Aumentar la motivación y compromiso del alumnado hacia la correspondiente asignatura(s) a través de aplicaciones y plataformas digitales.

Este objetivo también se ha alcanzado, ya que los alumnos han demostrado un mayor grado de motivación y compromiso, especialmente al producirse el paso a la enseñanza online. De hecho, muchos de ellos han solicitado tener acceso a estas herramientas (en especial a la versión “challenge” de Kahoot para repasar de cara a sus exámenes finales).

- Entrenarse en la utilización de las herramientas online con fines educativos y de aprendizaje, más que puramente sociales o recreativos, mejorando en consecuencia su competencia digital.

Este objetivo también ha sido plenamente conseguido. Como señalaba, los alumnos han aprendido no sólo a utilizar estas herramientas en su versión ya elaborada por los docentes sino también como creadores de actividades. De hecho, conocer herramientas digitales les ha permitido desarrollar su competencia digital hasta el punto de que se han visto inclinados a incorporar otras plataformas como Educaplay, Genial.ly o Canva.

- Enriquecer sus destrezas de trabajo colaborativo de cara a futuras experiencias profesionales.

Este objetivo se ha conseguido con especial éxito en la asignatura de *Metodología de la Enseñanza del inglés*, en la que los alumnos han tenido que realizar un proyecto de fin de asignatura en grupos creados por el docente para potenciar la inclusión de todos los alumnos. Como han reportado ellos mismos en el cuestionario de satisfacción, la experiencia ha sido altamente provechosa y no sólo han aprendido contenidos y uso de herramientas digitales como las ya mencionadas, sino también cooperación, negociación y trabajo en grupo, destrezas transversales que podrán utilizar a lo largo de su vida académica y profesional.

- Mejorar su capacidad comunicativa, cooperativa y coordinadora, de acuerdo con la teoría de las tres Cs (Johnson and Johnson, 2004).

Véase punto anterior. Más concretamente, los alumnos de la misma asignatura tuvieron que diseñar un “contrato de grupo” con una serie de reglas para el desarrollo del proyecto. Estas reglas, a las que todos los miembros del grupo se comprometieron,

fueron establecidas por cada grupo de alumnos respecto a la forma de comunicarse entre sí, cómo coordinarse y cómo hacer frente a posibles problemas de cooperación.

(ii) Objetivos orientados al profesorado:

Tal y como se indicó en la memoria inicial, dos de los objetivos fundamentales de este proyecto eran: iniciar a los profesores sin experiencia en la utilización de la gamificación con fines educativos, y formar a estos profesores en la utilización y explotación de las más importantes de las aplicaciones y plataformas digitales que permiten gamificar contenidos docentes (esto es, Kahoot, Quizlet, Socrative, Edpuzzle, Mentimeter y Padlet). Para ello, se han llevado a cabo las siguientes acciones: se ofrecieron dos seminarios de formación (por parte de la IP del proyecto) en los que se explicó a todos los miembros del proyecto cómo utilizar estas herramientas, que luego pusieron en práctica en sesiones a tal efecto. Asimismo, se ofertó también un seminario de formación a los alumnos de la Dra. Anna Steele del Máster de Formación del Profesorado, como parte de su asignatura, con la finalidad de formar no sólo a profesores ya experimentados (aunque sin experiencia en el terreno de la gamificación) sino también a futuros profesores. Ambas formaciones tuvieron lugar de forma presencial, en septiembre y noviembre, respectivamente.

Aunque no se encontraba entre los objetivos iniciales del proyecto, dada la situación de emergencia sanitaria, también se ha ofrecido formación online a los profesores del Centro de Idiomas Complutense (que dirijo actualmente) así como a los profesores del Centro de Español para extranjeros, con el convencimiento de que la aplicación de estas herramientas (en concreto Quizlet, Socrative, Edpuzzle) serían útiles para ellos con el paso a la enseñanza online. Dichos cursos se impartieron online a través de Campus Virtual, en el siguiente enlace: <https://cv4.ucm.es/moodle/course/view.php?id=133196> (Taller de Herramientas Virtuales) y han beneficiado a 71 profesores.

En cuanto al tercer objetivo, poner a disposición de todos los profesores que lo deseen un repositorio de actividades “gamificadas” ya listas para su uso, disponibles en abierto en un blog creado a tal efecto, es el único que no se ha alcanzado en su totalidad. Hasta el momento, las actividades formativas están disponibles en dicho seminario de trabajo de Campus Virtual, pero se está trabajando en la creación de un blog que será público en septiembre.

(iii) Objetivos orientados a la investigación:

Finalmente, este proyecto también pretendía servir como base para la investigación, más concretamente, en la medición del impacto de la gamificación en el alumnado universitario a nivel emocional, cognitivo y social. Tal y como se indicó en la memoria, se han realizado tests de satisfacción al alumnado, en concreto en la asignatura de *Metodología de la Enseñanza del Inglés*, que ha sido la más enteramente gamificada. Dichos cuestionarios se han realizado a través de Google Forms y los resultados están en proceso de ser analizados. De hecho, uno de los Trabajos de Fin de Curso que superviso este curso, utilizará dichos datos para su investigación. Con estos estudios, se contribuirá al estudio empírico de la gamificación en el aula universitaria, área todavía en necesidad de mayor investigación (véase Alsawaier, 2018). Más concretamente, se han presentado una ponencia y un póster en el I Congreso CIDICO (I Congreso Internacional de Innovación Docente e Investigación en Educación Superior) que se celebró en Madrid del 20 al 22 de noviembre. La ponencia (que también ha sido publicada) lleva por título *Por qué gamificar en la educación superior* y el póster *Los trabajos en grupo en el aula intercultural: estudio de caso* (véanse apéndices I y II)

3. Metodología empleada en el proyecto

Como se indicó en la memoria inicial, el proyecto se organizó en torno a 6 etapas en el desarrollo del mismo, a saber:

1: FORMACIÓN DEL PROFESORADO EN EL USO Y EXPLOTACIÓN DE LAS HERRAMIENTAS, que a su vez ha consistido de dos elementos fundamentales: la formación del profesorado y la revisión bibliográfica (de cara a la difusión de los resultados en la investigación). Tal y como se ha comentado en el punto 1 de esta memoria, los profesores miembros del proyecto recibieron por parte de la coordinadora del proyecto un seminario formativo, con el fin de implementar su utilización y explotación en sus respectivas asignaturas del curso 2019-2020. Asimismo, se proporcionó un pack de lecturas enfocadas en el uso de la gamificación en la educación superior.

2: DISEÑO DE ACTIVIDADES

Por motivos temporales, no fue posible llevar a cabo la formación previa a la preparación de materiales para las asignaturas del primer cuatrimestre. Sí se han gamificado, sin embargo, algunas de las asignaturas del segundo cuatrimestre pertenecientes al Grado en Estudios Ingleses, como *Pragmática y Discurso*, *Lengua inglesa B2.3* y *Metodología de la Enseñanza del Inglés*, que se ha gamificado en mayor medida, puesto que además de todas las herramientas propuestas, también ha incluido la realización, por parte de los alumnos de “misiones” grupales y un proyecto docente también en grupos (aunque en este caso, los grupos no eran de libre creación sino diseñados a través de un cuestionario de Belbin de roles). Además, se han empleado estas herramientas (en concreto, Padlet, Kahoot y Mentimeter) también en asignaturas de posgrado; concretamente, en el *Seminario de Estudios Interculturales* y en la asignatura obligatoria *Destrezas Académicas para la Investigación*, ambas dentro del Máster en Lingüística Inglesa.

3: IMPLEMENTACIÓN DE LAS ACTIVIDADES GAMIFICADAS

Como ya se ha indicado, la implementación de las actividades gamificadas se ha aplicado en su mayor medida durante el segundo cuatrimestre, en las asignaturas reseñadas anteriormente, con la excepción del Seminario de Estudios Interculturales, que sí pertenece al primer cuatrimestre y que es impartida por la IP del proyecto.

4: DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN DE CUESTIONARIOS DE SATISFACCIÓN

Tras la aplicación de estas actividades, se solicitó de los alumnos participantes la cumplimentación de un cuestionario de satisfacción a través de Google Forms, con hincapié en la efectividad de la actividad, motivación, dinámica de grupo, adquisición de conocimientos, y destrezas comunicativas en la lengua inglesa. Lamentablemente, y dado el volumen de trabajo que ha supuesto el paso de enseñanza a online, el cuestionario para el profesorado no ha podido llevarse a cabo en la totalidad de las asignaturas en las que se ha llevado a cabo la gamificación. Así pues, solamente se ha aplicado en la asignatura de *Metodología de la Enseñanza del Inglés*.

5: INVESTIGACIÓN DE RESULTADOS y 6: DIFUSIÓN Y TRANSFERENCIA

A partir de los cuestionarios realizados por los estudiantes y los resultados obtenidos por los estudiantes en la evaluación (p. ej. pruebas parciales, exámenes finales), se analizarán dichos datos desde una perspectiva tanto cuantitativa como cualitativa, con

el fin de extraer conclusiones sobre la implementación de la gamificación en el aula universitaria. De hecho, ya se han presentado resultados en el Congreso I CIDICO (véase sección anterior). También se han realizado dos píldoras educativas (sobre Quizlet y Edpuzzle) que se incluirán en el blog y/o canal de YouTube que se hará público en septiembre de 2020.

4. Recursos humanos

El proyecto ha contado con una amplia variedad de miembros, todos ellos implicados en la innovación educativa, como demuestra el hecho de que, desde el curso 2011-12, han formado parte de proyectos de innovación docente. Como ya se indicó en la memoria inicial, el equipo cuenta con miembros de todas las categorías de PDI. Así pues, participan en él dos profesoras catedráticas (Dra. Lavid y Dra. Marín Arrese), tres profesoras titulares (Dra. Carretero, Dra. Domínguez y la coordinadora de este proyecto), tres profesoras contratadas doctor (Dra. Martín de la Rosa, Dra. Martínez y Dra. Núñez) pero también tres profesores asociados (Prof^a Haney, Prof. Ferrer y Prof. Calle). En el caso de estos dos últimos profesores, se trata de miembros de reciente incorporación al departamento y que también forman parte del programa de Doctorado del mismo, lo cual demuestra su deseo de participar activamente en la carrera investigadora. Contamos también con otra doctoranda (Dña. Andrea Martínez) así como con la colaboración de la profesora Anna Steele, miembro de la Facultad de Educación y que a su vez dirige otro proyecto de innovación docente. Asimismo, y aunque no estaba inicialmente en el equipo, hemos podido incorporar a Dña. Inés de la Villa Vecilla, becaria de colaboración de la CAM cuyo trabajo de investigación está bajo mi supervisión y que ha colaborado activamente en el diseño del cuestionario de satisfacción del alumnado. Lamentablemente, y por causas ajenas a ellos, algunos miembros del equipo no han podido llevar a cabo la implementación de actividades gamificadas en sus aulas. Sin embargo, sí se han utilizado activamente herramientas como Kahoot, Padlet y Edpuzzle en las clases de *Lengua Inglesa B2.3* del profesor Ferrer Navas. Como ya se ha indicado anteriormente, las dos asignaturas de *Pragmática y Discurso* así como *Metodología de la Enseñanza del Inglés* (ambas impartidas por la coordinadora de este proyecto y por la Dra. Martínez Martínez en el caso del otro grupo de *Pragmática y Discurso*) han sido gamificadas, en especial la segunda de ellas, por su contenido práctico y destinado a futuros docentes del inglés.

A nivel de posgrado, la Dra. Núñez Perucha ha explotado la gamificación en la asignatura de *Destrezas Académicas para la Investigación*, asignatura obligatoria del Máster centrada en el proceso de redacción de un trabajo de investigación. Además de la herramienta de Kahoot, se han introducido Padlet y Mentimeter, así como actividades colaborativas más lúdicas. El uso de estos recursos ha permitido trabajar de forma más dinámica y motivadora contenidos que normalmente suelen resultar áridos para el alumnado.

También es importante destacar que la doctoranda Andrea Martínez ha utilizado estas técnicas de gamificación (en especial la revisión de contenidos mediante Kahoot) en las asignaturas que imparte en la Universidad Rey Juan Carlos, destinadas al aprendizaje del inglés y a la formación de futuros docentes de educación primaria.

5. Desarrollo de las actividades

Por razones ajenas al equipo, el inicio del proyecto se vio retrasado a octubre, fecha en la que se celebró el primer taller de formación de los miembros del proyecto, en el que todos ellos participaron. Con las herramientas necesarias, cada miembro del proyecto intentó diseñar al menos una actividad gamificada (por ejemplo, utilización de Kahoot para la revisión de contenidos). El nivel de gamificación ha variado en gran medida entre unas asignaturas y otras, como ya se ha ido especificando en otros apartados de esta memoria.

Así por ejemplo, en asignaturas como *Lengua inglesa B2.3* se han utilizado distintas herramientas. El profesor Navas Ferrer ha utilizado **Padlet** durante las clases virtuales, con el fin de trabajar las destrezas escritas de forma cooperativa a través de la edición de textos breves. Los estudiantes debían parafrasear, resumir y/o sintetizar textos que habíamos trabajado previamente en clase. De este modo, la clase en su conjunto tuvo la oportunidad de valorar si los distintos textos escritos por ellos mismos a través de esta aplicación reunían las características propias del tipo de texto trabajado. Tal y como reporta el Prof. Ferrer, los resultados han sido muy positivos puesto que los estudiantes han tenido la oportunidad de compartir un trabajo individual de forma anónima con el resto de la clase para recibir sugerencias de mejora. El grupo ha podido analizar los ejemplos seleccionados y revisarlos conjuntamente para corregir los posibles errores que hubiese de edición y aportar sugerencias que pudiesen mejorar el contenido y la estructura de los textos acordes con los rasgos distintivos de aquellos tipos de textos que fueran objeto de estudio en el curso. En este mismo grupo, el profesor Navas también ha empleado **Edpuzzle**. Sus resultados demuestran que esta herramienta ha sido de gran utilidad para desarrollar la destreza lingüística de comprensión oral. En este caso, los alumnos han visualizado un vídeo con estrategias para parafrasear el contenido de una variedad de fuentes en sus trabajos académicos. Previamente, se habían insertado una serie de preguntas con el fin de comprobar la comprensión del contenido por parte de los estudiantes. Dicha actividad ha permitido a los alumnos dar respuesta inmediata a cada una de las preguntas insertadas en el vídeo y volver a visualizarlo cuantas veces lo necesitaran, permitiéndole al profesor controlar aquellas preguntas con las que los estudiantes han tenido más dificultades, así como el tiempo que estos han dedicado a la actividad. Finalmente, también ha empleado **Kahoot** (en la versión pro, que se adquirió en la primera partida del proyecto). Se podría decir, en efecto, que ésta ha sido la herramienta más empleada en el grueso de las asignaturas, siendo también la más empleada en *Pragmática y Discurso* (por las profesoras Martínez Martínez y Maíz-Arévalo). Los primeros resultados obtenidos se presentaron en noviembre en el I Congreso de Innovación Docente (CIDICO), celebrado en Madrid, en el que se presentó un póster y una comunicación posteriormente publicada (véase Anexos 1 y 2).

Como se ha comentado en la sección anterior, también se han aplicado las herramientas de **Kahoot**, **Mentimeter** y **Padlet** a nivel de posgrado en el Máster en Lingüística Inglesa, más concretamente en las asignaturas *Seminario de Estudios Interculturales y Destrezas Académicas para la Investigación*.

Asimismo, cabe destacar que, en enero de 2020, la coordinadora de este proyecto comenzó también un curso online de gamificación en la Universidad Autónoma de Barcelona. Este curso (Gamelex <https://campusvirtual.ub.edu/course/view.php?id=17276>), con una duración de 5 meses, ha permitido ampliar los conocimientos teórico-prácticos sobre la gamificación y su

diferenciación con respecto a la enseñanza basada en juegos (game-based learning). De hecho, ha contribuido activamente al desarrollo de un programa de gamificación basado en el desarrollo de misiones (task-based learning) aplicado con éxito en la asignatura de *Metodología de la Enseñanza del Inglés* durante todo el 2º cuatrimestre.

En los meses de marzo (especialmente a raíz de la situación de confinamiento) y en abril, se llevaron a cabo más talleres de formación destinados a los profesores del Centro de Idiomas Complutense y del Centro de Español para Extranjeros. Dichos cursos, impartidos por la coordinadora de este proyecto en Moodle-Campus Virtual, se centraron en las aplicaciones **Quizlet**, **Socrative** y **EdPuzzle** y han tenido una gran acogida entre este profesorado, quienes han reportado emplearlas de forma activa y exitosa en sus clases online.

A lo largo de todo el segundo cuatrimestre, también se han recogido los siguientes datos destinados a la investigación de la influencia de la gamificación en el rendimiento de los alumnos, adquisición de contenidos, motivación e implicación en la asignatura de *Metodología de la Enseñanza del inglés*, con la colaboración de Dña. Inés de la Villa. Dicho cuestionario está disponible en Google Forms (<https://forms.gle/Abmb4kp6xq6hYyVW9>) y se han obtenido los resultados de 47 alumnos. Dichos resultados se contrastarán con los resultados que estos mismos alumnos obtengan en la evaluación final de la asignatura, para observar si el grado de motivación y satisfacción se ve replicado en sus calificaciones. Puesto que el calendario académico se ha visto retrasado, aún no se han podido recoger dichos resultados, ya que la prueba final está programada de manera oficial para el mes de julio de 2020. Una vez que se lleve a cabo dicha investigación, el objetivo es presentarla en el próximo XXXVIII Congreso de Lingüística Aplicada (AESLA), cuyas fechas iniciales (abril de 2020) también se han visto afectadas por la emergencia sanitaria y cuya celebración está ahora programada para 14-16 de abril de 2021.

6. Referencias

Alsawaier, R. S. (2018). The effect of gamification on motivation and engagement. *The International Journal of Information and Learning Technology*, 35(1): 56-79.

Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (2004). The three Cs of promoting social and emotional learning. *Building academic success on social and emotional learning: What does the research say*, 40-58.

7. Anexos

Anexo 1: Póster presentado en I Congreso de Innovación Docente (CIDICO)

**LOS TRABAJOS EN GRUPO EN EL AULA INTERCULTURAL:
ESTUDIO DE CASO**

CARMEN MAIZ AREVALO



INTRODUCCIÓN

El aula universitaria es cada vez un lugar multicultural en el que los alumnos (especialmente los alumnos "locales") tienen la oportunidad de desarrollar su competencia intercultural a través de la interacción con los alumnos "visitantes". Sin embargo, esta interacción no suele producirse y es labor del docente fomentarla a través del aprendizaje cooperativo. No obstante, el trabajo cooperativo en grupos plantea sus propios retos, ya que los estudiantes tienden a percibirlo negativamente. Una posible solución es que sean los profesores quienes formen los grupos, de forma que se garantice la inclusión y se fomente la interacción intercultural.

OBJETIVOS

El objetivo de este estudio de caso es presentar los resultados de una experiencia piloto con un grupo de 67 estudiantes universitarios en una aula de carácter intercultural.

MÉTODO

Análisis cuantitativo (resultados individuales y grupales de los estudiantes; cuestionario) y cualitativo (preguntas abiertas de cuestionario realizado).

RESULTADOS

Los resultados muestran que los grupos interculturales resultan beneficiosos para los alumnos que, de forma individual, están por debajo de la media del grupo. Los grupos monoculturales tienden a la homogeneidad mientras que los grupos interculturales son de carácter heterogéneo, lo que beneficia a los alumnos situados en la zona media o baja del grupo, pero también puede perjudicar a los alumnos que están por encima de la media. Los cuestionarios realizados tras la experiencia muestran, no obstante, un alto grado de satisfacción por parte de ambas cohortes.

CONCLUSIÓN

El trabajo en grupo sigue siendo un reto para el docente por la reticencia que muestran los estudiantes. Se necesitan estudios empíricos como el presente para conocer en profundidad cuáles son estos retos y cómo solventarlos.

Anexo 2: Comunicación y publicación en I Congreso CIDICO (págs. 1-2)

Por qué gamificar en la educación superior

Carmen Maiz Arévalo
Universidad Complutense de Madrid

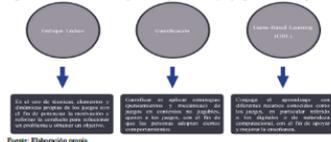
Introducción

La ludificación (o gamificación como término cada vez más utilizado) consiste en la incorporación de elementos y dinámicas propios de los juegos en las actividades de aprendizaje (Deterting, 2017). Aunque la gamificación se ha venido empleando en otros sectores como la publicidad o el marketing desde principios del siglo XX, en el caso del contexto educativo no se puso de relevancia hasta finales del siglo XX, más concretamente en la década de los 80, con trabajos pioneros como el de Malone (1980), poco después, el de Gee (2003). Ambos autores investigaban el papel de los juegos en el desarrollo de la motivación, intruyendo que la estrategia de gamificar el aprendizaje podía contribuir a aumentar la motivación de los estudiantes. No obstante, no ha sido hasta la primera década del siglo XXI que la gamificación se ha considerado más en serio en el ámbito educativo, más concretamente, en la educación superior (Caponeto, Esp, & Ott, 2015; Hamari, Kuitisto, y Sarsa, 2014). Así pues, en los últimos años, la investigación sobre el uso de la gamificación en las aulas se ha convertido en un tema de candente actualidad, aunque todavía se precisan más estudios empíricos. Como señala Alsawseir (2018, p. 56):

«The literature on the effect of gamification on motivation and gamification is still limited on multiple levels. There is a gap between theory and practice in the study of gamification. There is limited literature on the implementation guidelines of the gamified designs». Es decir, la investigación sobre los efectos de la gamificación en la motivación así como sobre la gamificación misma es todavía limitada a muchos niveles. Hay una brecha indiscutible entre la teoría y la práctica en el estudio de la gamificación, así como poca investigación sobre los parámetros a seguir en el diseño de contenidos gamificados.

Antes de continuar, sin embargo, es importante señalar que es preciso distinguir entre la gamificación como tal y la inclusión en el aula de tareas y actividades lúdicas y basadas en los juegos (game-based learning o GBL, a partir de ahora) ya que, aunque ambos conceptos están claramente relacionados, funcionan a modo de continuo donde en uno de los extremos situamos la inclusión de juegos aislados (por ejemplo, si el docente incluye al final de su clase un Kahoot! con el fin de revisar si los alumnos han adquirido los contenidos impartidos en esa clase concreta) frente al otro extremo, donde todo un curso y su temario están gamificados (por ejemplo, cuando los alumnos tienen que realizar una serie de tareas por las que obtendrán una puntuación que les permitirá pasar al siguiente nivel, o siguiente tema del temario). Oliva (2016, p. 35) lo resume perfectamente en la figura 1:

Figura 1. Diferencias entre enfoque lúdico, gamificación y el juego basado en el aprendizaje



Fuente: Elaboración propia.

1

Innovación Docente e Investigación en Arte y Humanidades

De igual forma, también es importante señalar, que si bien la gamificación (y sus derivados como GBL) no tienen por qué recurrir al uso de las tecnologías (Farrés, 2008), no es menos cierto que dicho uso resulta cada vez más imprescindible para las nuevas generaciones de estudiantes, ya muy acostumbrados a la utilización de sus dispositivos en su día a día. Como afirman Pérez-Manzano y Alonso-Bases (2018), la explotación de dichos dispositivos en el aula presencial se hace necesaria, no sólo para evitar que su uso sea indebido (p. ej. si los alumnos utilizan su móvil para ver sus redes sociales) sino también para involucrar al estudiante en métodos de enseñanza más atractivos y acordes con su modo de vida habitual, que suele implicar el Smartphone en altos niveles de uso.

En efecto, en el contexto actual, es cada vez más frecuente el uso de plataformas digitales para la comunicación cotidiana (ej. smartphones, tablets, portátiles, etc.). El uso de dichos modos de comunicación es especialmente habitual entre el alumnado universitario, por tratarse de la denominada "generación de nativos digitales" (Martín, Picos, y Egido, 2010). En el caso de estos alumnos, este tipo de comunicación no sólo resulta "natural" y acorde a su realidad cotidiana sino también más atractiva por sentirse más identificados con ella. El uso de estas tecnologías en el aula se hace inevitable, siendo el empleo de estas herramientas más central que periférico. De hecho, se puede observar que muchos de nuestros alumnos acuden a las aulas simplemente con sus portátiles o tablets, y prescinden, en muchos de los casos, de soportes más tradicionales como el papel. Sin entrar en el debate de si el uso de uno u otro soporte tienen efectos o no en el aprendizaje, no podemos obviar que una gran parte del alumnado universitario encuentra más atractivos y se identifica más con los entornos digitales.

El presente capítulo tiene como objetivo llevar a cabo una revisión crítica de trabajos empíricos previos sobre gamificación en educación superior, para contribuir a un mayor conocimiento de sus efectos en el alumnado universitario, prestando especial atención a los efectos de carácter positivo que se producen a tres niveles: emocional, cognitivo y social. Pese a que estos efectos positivos han sido probados en numerosas ocasiones, hay todavía muchos profesores reacios a implementar técnicas de gamificación en sus aulas, por considerar que estas suponen "bajar el nivel" y ser inapropiadas del aula universitaria, "donde no se viene a jugar". Este capítulo pretende, en última instancia, animar a todos aquellos profesores que lo deseen a dar un giro a sus clases, logrando una mayor involucración del alumnado y un mayor rendimiento académico del mismo a través de estrategias gamificadoras.

Por último, y por cuestiones de espacio, nos centraremos en aquellos artículos que hemos considerado de mayor relevancia en el entorno educativo universitario español.

Método

Como señala Alsawseir (2018), la investigación empírica sobre los resultados de la gamificación es todavía escasa. Esto explicaría el creciente número de disertaciones de máster, tesis y tesis doctorales enfocadas al estudio empírico de la gamificación en el ámbito universitario en los últimos años (Gasland, 2011). Podemos distinguir dos grandes bloques en el estudio empírico de la gamificación a nivel universitario: de una parte, las investigaciones que se centran en el profesorado, y que buscan como objetivo determinar si los docentes universitarios están preparados para introducir la gamificación y/o la tecnología en sus clases (tanto a nivel técnico como a nivel didáctico; esto es, cuáles son sus percepciones sobre la gamificación). De otra parte, los estudios centrados en el alumnado universitario y los efectos de la gamificación (tanto positivos como negativos).

Respecto a los estudios sobre el profesorado universitario y su percepción de la gamificación, cabe destacar el reciente y completísimo estudio de Moreira, Pereira, Durão, y Pereira (2018). Dicho estudio se centra en el uso de las tecnologías móviles (m-learning) por parte de los docentes universitarios, ya que aunque la gamificación no precisa de m-learning, hay una conexión innegable entre tecnología y gamificación. Ya en su revisión de la literatura, Moreira, Pereira, Durão, y Pereira (2018) muestran la existencia de paradigmas contradictorios.

2

Innovación Docente e Investigación en Arte y Humanidades