

Gamificación en el aula

Autores: Francisco Costa Hernández y Domingo Manuel Costa Martínez
Tutores: Miguel López Espejo (IES Domingo Valdivieso) y Daniel Pérez Berenguer (UPCT)

Introducción

Gamificación es un término global informal utilizado para referirse al uso de elementos de videojuegos en contextos en los que no se suelen utilizar. La intención de esto es obtener una mayor implicación del usuario en una actividad, mejorando la motivación del alumno. La utilización de este método en la educación secundaria resulta muy interesante porque hace las clases más variadas y amenas, aumentando así la motivación y el interés del alumnado. Para conocer mejor este método hemos realizado el proyecto *Rétame y aprendo* organizado por el Centro de Producción de Contenidos Digitales de la Universidad Politécnica de Cartagena. Esta actividad tiene un carácter regional.

Metodología

Nos hemos apoyado en el concurso en formato online, que realiza el Centro de Producción de Contenidos Digitales de la UPCT, el cual, ha proporcionado la plataforma de juego *Rétame y Aprendo*. El concurso se realiza entre 57 centros de toda la Región de Murcia, contando con 3849 participantes y 98 alumnos del IES Domingo Valdivieso.

El concurso se divide en dos categorías: 3º y 4º ESO, y 1º y 2º Bachillerato. Consiste en una ruleta con distintas asignaturas, cuatro troncales y dos optativas a elegir. Los ganadores de cada centro pasan a una segunda fase (principal o específica de una asignatura), compitiendo con los ganadores de los demás institutos. Los cuatro mejores, de la principal y de las específicas, pasan a la fase final. Las preguntas, en todas las fases, tienen 4 respuestas, con solo una correcta. Estas son realizadas por profesores voluntarios, obteniendo así, un banco de más de 3500 preguntas.

Objetivos

- Interpretar los datos y estadísticas del Proyecto *Rétame y Aprendo* de la Universidad Politécnica de Cartagena.
- Comprobar cómo afecta el uso de juegos educativos sobre el alumnado.
- Comprobar la tasa de participación y el tiempo de respuesta a cada reto recibido.
- Comprobar la elección de las asignaturas optativas elegidas por los alumnos.
- Investigar la influencia de la gamificación sobre el alumnado.
- Distinguir otros campos de aplicación de la gamificación en el aula.



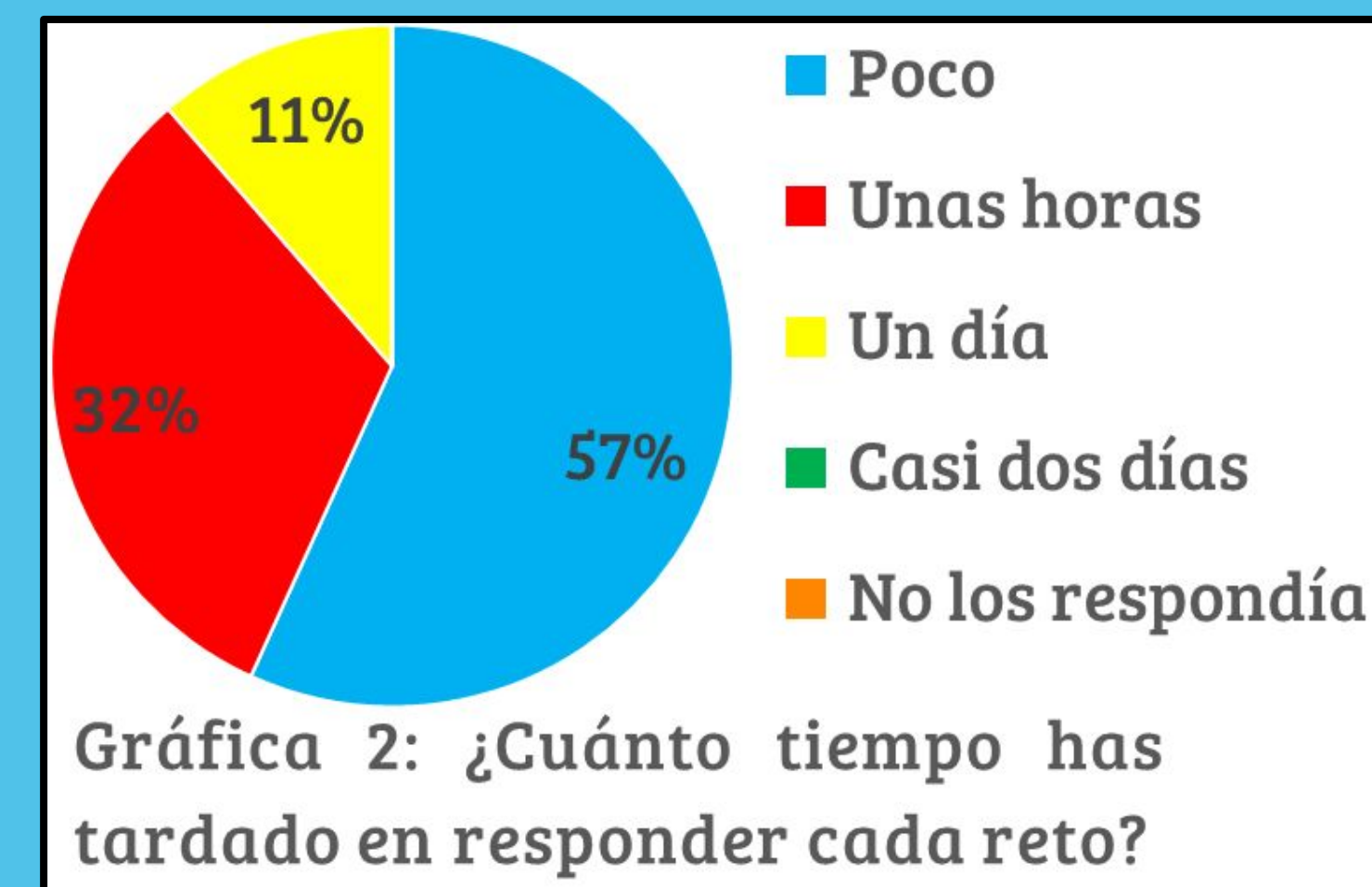
Ilustración 1: Ruleta de *Rétame y aprendo*

Resultados:

Tras el concurso, un cuestionario fue enviado a los alumnos que participaron de nuestro centro. Sus respuestas indican una gran motivación y participación.

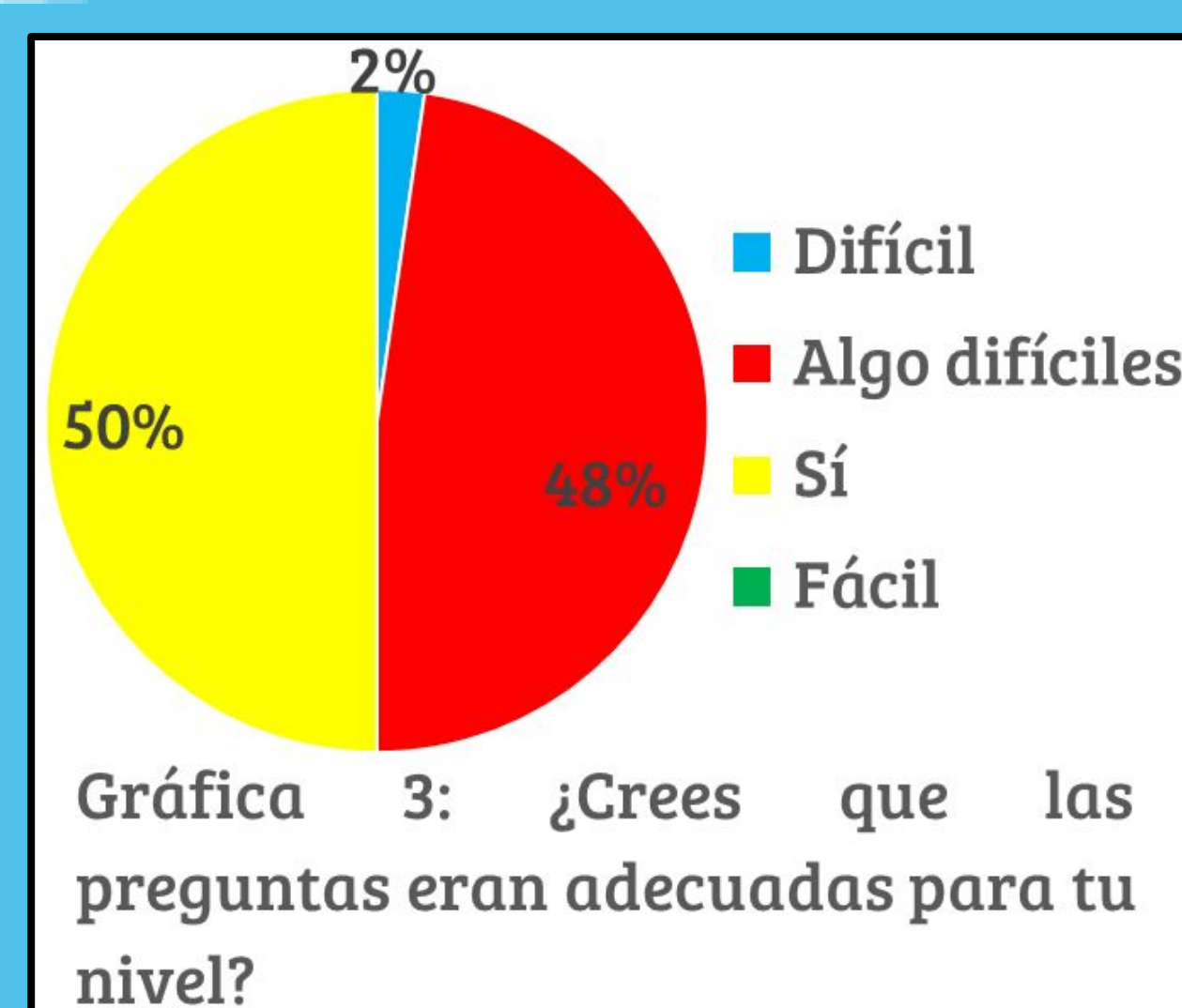


La alta velocidad del alumnado en responder a cada reto significa una gran aceptación de la actividad.



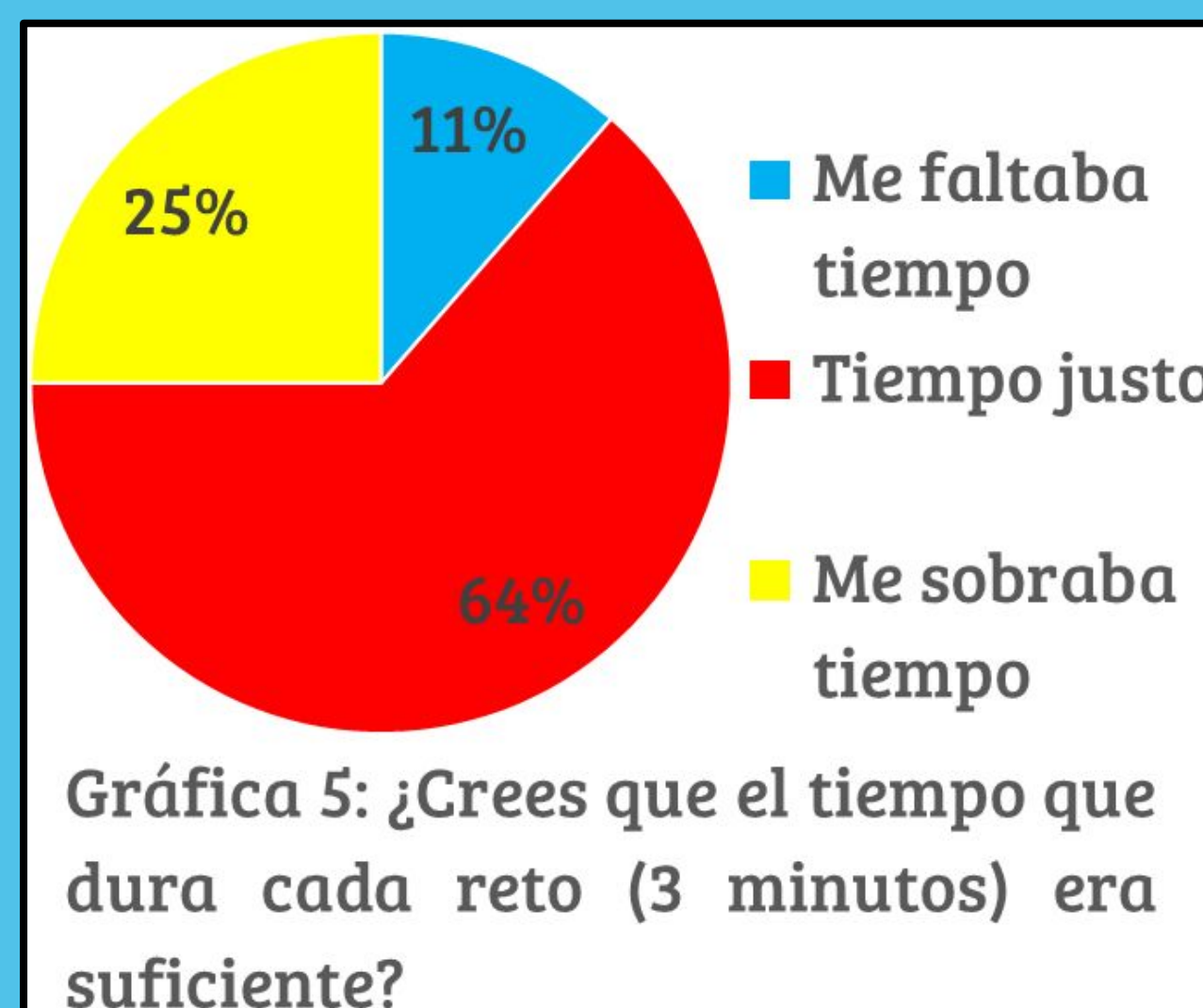
Gráfica 2: ¿Cuánto tiempo has tardado en responder cada reto?

Encontramos que el alumnado encontraba algo difíciles las preguntas. La dificultad incita al alumno a seguir jugando.



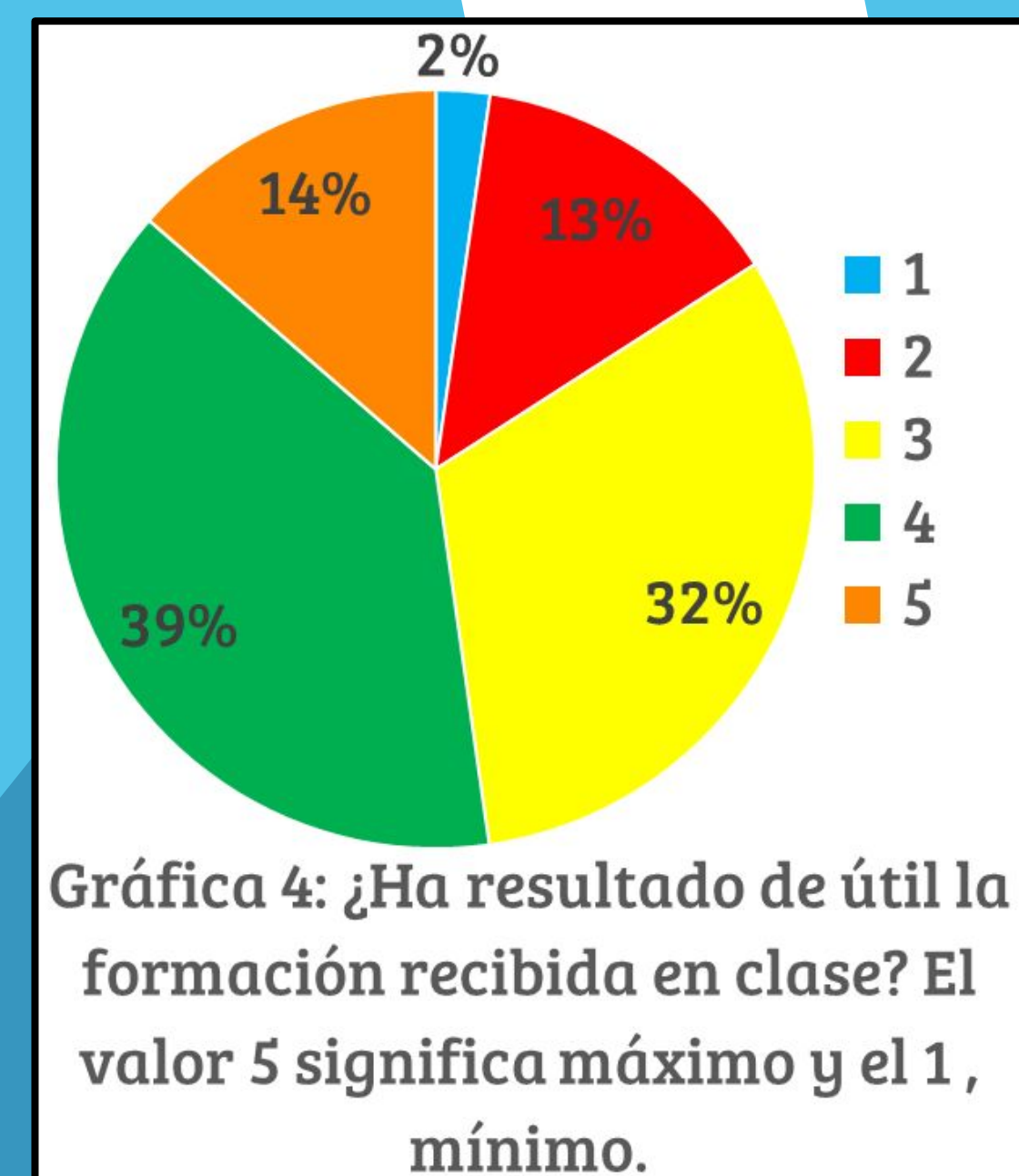
Gráfica 3: ¿Crees que las preguntas eran adecuadas para tu nivel?

Los alumnos coinciden en que tenían el tiempo justo, por lo que no daba tiempo a obtener información de fuentes externas.

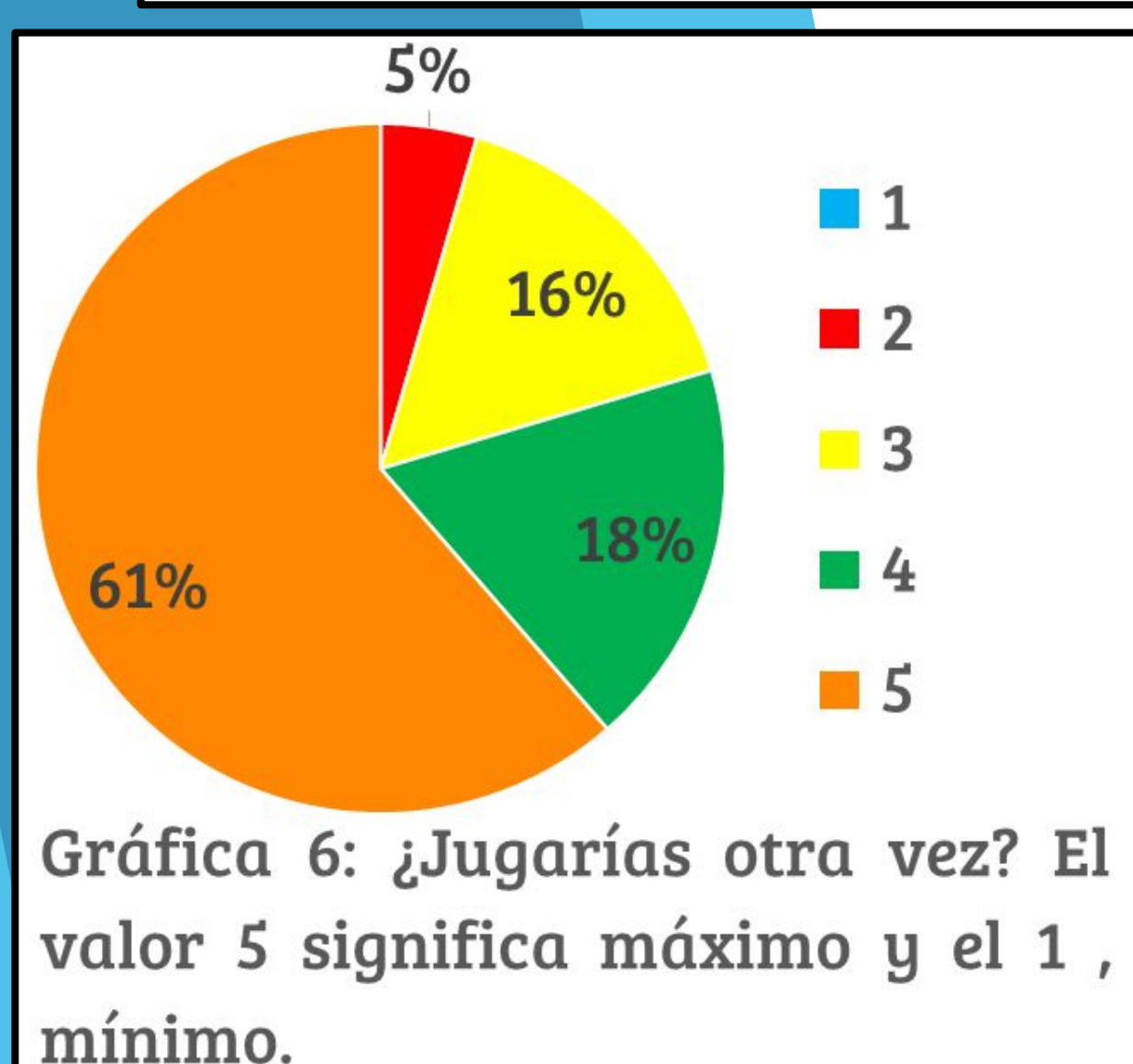


Gráfica 5: ¿Crees que el tiempo que dura cada reto (3 minutos) era suficiente?

La mayor parte del alumnado ha recurrido a los conocimientos obtenidos en clase para responder a las preguntas.



Gráfica 4: ¿Ha resultado de útil la formación recibida en clase? El valor 5 significa máximo y el 1, mínimo.



Gráfica 6: ¿Jugarías otra vez? El valor 5 significa máximo y el 1, mínimo.

La gran mayoría de los alumnos estarían dispuestos a participar a esta u otra actividad de este tipo, que sale de lo ordinario.

Conclusión

Los alumnos se implican bastante más en actividades que salen de su rutina establecida. Con el juego, lo que se pretende es estudiar las reacciones de los participantes ante un estímulo y una forma de aprender diferente a la ordinaria. Todos los objetivos de esta investigación se han llevado a cabo satisfactoriamente y obteniendo resultados muy positivos para el posible futuro uso de la gamificación.



ESO

BACHILLERATO

Ilustración 2: Final presencial de *Rétame y aprendo*

Entidades participantes:



Universidad Politécnica de Cartagena