

## Gamificación: estrategia de innovación docente en el aula universitaria

Gramaglia, C.<sup>1</sup>; Palmieri, L.<sup>1</sup>; Aressi, G.<sup>1</sup>; Oribe, S.<sup>1</sup>; Riquelmez, M.<sup>1</sup>; Orzuza, S.<sup>1</sup>; Barale, L.<sup>1</sup>;  
Bertotti, D.<sup>1</sup>; Farias, A.<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Informática. Facultad de Ciencias Veterinarias (FCV), Universidad Nacional del Litoral (UNL).  
[cgramaglia@fcv.unl.edu.ar](mailto:cgramaglia@fcv.unl.edu.ar)

El avasallante desarrollo tecnológico de los últimos años ofrece en el ámbito de la educación infinidad de posibilidades para potenciar las estrategias metodológicas en el proceso de enseñanza y aprendizaje. En este contexto, los docentes se encuentran en constante búsqueda por lograr aprendizajes significativos y exitosos modificando modelos, herramientas y metodologías acordes a las demandas de la sociedad actual. Ante este desafío se presenta la gamificación como una de las estrategias de innovación docente en el aula universitaria que irrumpe en la estructura clásica del aula; promueve el aprendizaje, potencia el rendimiento, favorece el desarrollo de habilidades cognitivas y comunicativas, estimula la concentración y participación, adquiriendo nuevas competencias.

La gamificación es “la utilización de mecanismos, la estética y el uso del pensamiento, para atraer a las personas, incitar a la acción, promover el aprendizaje y resolver problemas. Motiva al alumno incrementando su dedicación a preparar y resolver la propuesta que diseña el docente y mejora su predisposición a adquirir las competencias derivadas de la asignatura.”<sup>2</sup>

Reconociendo la gamificación como generadora de una interacción dinámica entre docentes y estudiantes, enriqueciendo el ambiente académico e incentivando la implicancia en el accionar formativo, presentamos en este artículo una experiencia realizada en Informática con alumnos ingresantes 2017 de la carrera Medicina Veterinaria de la Facultad de Ciencias Veterinarias de la Universidad Nacional del Litoral.

Entre las herramientas de gamificación se destaca “Kahoot”, una aplicación que se basa en el empleo de cuestionarios y encuestas propuestas por el docente donde “el reto reside en contestar de forma adecuada las preguntas que se formulan, tratando de vencer a los otros jugadores; la fantasía viene asociada al mismo espectáculo que proporciona el juego; y en, la curiosidad que provocan las imágenes y el audio para resolver el problema planteado.”<sup>1</sup> Como desventajas menores podemos citar, el tiempo requerido para su preparación y ejecución y la necesidad de conexión a internet en forma permanente durante el proceso. El docente necesita el registro en la plataforma de la aplicación, luego debe elaborar un cuestionario. Se requiere ingresar cada una de las preguntas con una imagen asociada y las posibles respuestas destacando la correcta, los puntos a obtener y el tiempo para responder. Una vez formulado el cuestionario queda almacenado en la web.

Para su implementación en el aula es necesario contar con un cañón que proyecta las preguntas y respuestas. Iniciado el cuestionario se presenta un ping al cual ingresan cada uno de los participantes con un nombre de usuario. Finalizado el registro de los participantes se inicia el juego. Se proyecta la pregunta y las posibles respuestas, los estudiantes, desde su dispositivo móvil o PC seleccionan la opción que consideran correcta, obteniendo un determinado puntaje relacionado con el tiempo en contestar la pregunta. Se proyectan el número de participantes que van contestando. Una vez finalizado el tiempo se visualiza la respuesta correcta y la puntuación obtenida por cada participante.

Esta experiencia tuvo como objetivos afianzar los contenidos abordados, motivar y potenciar el aprendizaje participativo, favorecer la competitividad y ofrecer un feedback sincrónico de contenidos abordados relacionados con el tema “Identidad digital y reputación on-line”.

Los docentes crearon un cuestionario con 10 preguntas, la aplicación Kahoot generó una clave con la cual ingresaron los n=87 participantes. Los estudiantes descargaron y ejecutaron la aplicación en sus dispositivos móviles. Una vez establecidas las pautas de trabajo, los estudiantes respondieron el cuestionario de respuesta múltiple (4 opciones) en un tiempo máximo prefijado (30”) para cada pregunta. Para determinar el tiempo de respuesta en la confección del cuestionario se tuvieron en

cuenta diversos factores: permitir a los estudiantes familiarizarse con la interfaz Kahoot, comprobar los problemas de conectividad en caso de que los hubiera y aumentar su nivel de confianza a la hora de contestar. A medida que los estudiantes contestaban cada una de las preguntas, podían observar y seguir los resultados en el proyector, advirtiendo la opción correcta, así como el número de estudiantes que habían contestado correctamente. Se crea de este modo un logro asociado a competencia, estableciéndose un ranking en función de la rapidez con la que se contesta. En base a estos resultados el docente puede constatar los contenidos que no han sido del todo asimilados para reforzarlos. Una vez finalizada la interacción, se incluyeron cuatro preguntas acerca de la percepción de los estudiantes sobre esta experiencia. En la tabla 1 se presentan los resultados obtenidos del rendimiento global y la percepción de los estudiantes de forma voluntaria y anónima sobre esta experiencia de gamificación.

Tabla1 - Resultados globales y feedback obtenidos de la experiencia.

Participantes:	87
Cantidad de preguntas:	10

### Rendimiento global

Total de respuestas correctas (%):	71,65%
Total de respuestas incorrectas (%):	28,35%
Puntuación media (puntos):	6992,51 pts.

### Feedback

¿Resultó una experiencia entretenida? (escala: 1 a 5)	4,700000201		
¿Adquiriste nuevos conocimientos?	100% SI	0% NO	
¿Recomiendas la aplicación?	80% SI	20% NO	
¿Cómo consideras esta experiencia?	100% POSITIVA	0% NEUTRA	0% NEGATIVA

Más allá de los datos positivos presentados, consideramos esta experiencia enriquecedora demostrado en una dinámica integradora del conocimiento, “transformando la clase en un espacio donde converge la creación de situaciones de aprendizaje, mostrando la actividad constructiva del estudiante”<sup>3</sup>, en la búsqueda por favorecer el aprendizaje desde la motivación.

### Bibliografía

- 1- Fuentes, M., del Mar, M., Carrasco Andrino, M. D. M., Jiménez Pascual, A., Ramón Martín, A., Soler García, C., Vaello López, M. T. (2016). El aprendizaje basado en juegos: experiencias docentes en la aplicación de la plataforma virtual "Kahoot". XIV Jornadas de Redes de investigación en docencia universitaria. Universidad de Alicante.
- 2- Kapp, K.M. (2012). The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education. Pfeiffer: New York.
- 3- Lee, J. J. (2011). Gamification in Education: What, How, Why Bother? Academic Exchange Quarterly. Referenciado en: Oliva, H. A. (2017). La gamificación como estrategia metodológica en el contexto educativo universitario. Realidad y Reflexión, 44, 29-47.