

**Título:**

Un paso más en la gamificación con tecnología de las asignaturas musicales

**Autores:**

Oscar Casanova y Rosa M. Serrano

**Introducción**

La importancia de brindar una educación universitaria de calidad que promueva un aprendizaje verdaderamente significativo y duradero es una necesidad imperante. En este sentido, es indispensable buscar una mejora continua y consciente en el ámbito educativo, especialmente en la formación docente universitaria, donde la actualización constante tanto tecnológica como metodológica es una realidad innegable. Los estudiantes deben contar con estos conocimientos desde su formación inicial y tener la convicción de la necesidad de mantenerse actualizados a lo largo de su desarrollo profesional.

Las actividades que promueven la motivación, participación, cooperación y evaluación continua, de manera activa y participativa (incluyendo la autoevaluación y coevaluación), son fundamentales para estimular el proceso cognitivo y meta-cognitivo de los estudiantes, incentivando la reflexión, la búsqueda e incluso la creación de materiales propios, tanto de forma individual como en grupo. Estas competencias no solo benefician a los estudiantes en su rol de aprendices, sino que también les serán útiles en su futuro desempeño profesional.

**Objetivos y contexto académico**

- OB1. Mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje aplicando estrategias metodológicas de la gamificación con ayuda de tecnología; implicando activamente tanto al profesorado como al alumnado universitario, futuro docente de educación musical.
- OB2. Dar a conocer funcional y pedagógicamente estrategias relacionadas con la participación activa y la gamificación mediante la integración en las asignaturas de propuestas didácticas apoyadas en recursos tecnológicos.

La propuesta se ha llevado a cabo de manera longitudinal desde el curso 2018-2019 hasta la actualidad. El alumnado participante ha sido el que ha asistido a las clases de didáctica de la música, tanto en el Grado en Magisterio en Educación Infantil en el 3º curso, como en el de Educación Primaria en la Mención de Educación Musical del 4º curso, y en el Máster en Profesorado en la especialidad de Música y Danza.

**Metodología docente utilizada**

Las experiencias realizadas se fundamentan en un proceso de investigación-acción en equipo docente, aplicándolo con los estudiantes a su cargo durante el presente curso. Los estudiantes son futuros docentes de diferentes niveles educativos, desde Educación Infantil hasta Bachillerato.

Se han realizado diversidad de propuestas gamificadas, utilizando diversas aplicaciones tecnológicas por los docentes que han favorecido la evaluación de las asignaturas, facilitando el registro y transferencia de información para la evaluación, tanto diagnóstica como formativa, continua y sumativa.

**TIC en que se ha apoyado**

Ordenadores, tabletas y teléfonos inteligentes. Se ha seguido el enfoque Bring Your Own Device (BYOD).

Programas y aplicaciones diversos con distintas funcionalidades, entre los más utilizados: Plataforma Escapp; Microsoft Office OneNote; Genially; Lockee; CoRubrics; Flipgrid; Flippity; Symbaloo; Classroomscreen; Socrative; Kahoot; Plickers; Quizizz; Edpuzzle; y Educaplay.

Por su parte, Google Drive y Moodle se han utilizado como entornos de comunicación y almacenamiento de la información.

### **Carácter innovador a destacar**

Los estudiantes adoptan un rol activo y protagonista de su aprendizaje y evaluación del mismo, sirviéndoles de guía para su aprendizaje posterior. Se favorece un asentamiento tanto de los contenidos curriculares de las asignaturas como de los enfoques metodológicos y de los recursos tecnológicos utilizados, creando una formación inicial actualizada para que los futuros profesionales den respuesta a los retos de este siglo.

Introducción de novedosas y variadas estrategias educativas integradas en el enfoque gamificador, con el objetivo de enriquecer y fomentar la participación del alumnado, que repercute en el aprendizaje del mismo. Potenciación del aprendizaje activo de manera continua a lo largo de las asignaturas. Asimismo, además de servir de apoyo a la enseñanza universitaria, sirve como modelo educativo para dichos estudiantes, futuros docentes, cuya aplicación futura se centrará en diferentes etapas educativas y psicoevolutivas.

### **Mejoras obtenidas en el aprendizaje de los alumnos**

Enriquecimiento del proceso gamificador en las asignaturas universitarias implicadas, potenciando la participación activa del alumnado, que le llevan a un empoderamiento de su propio aprendizaje.

Mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje universitario al integrar de manera sistemática diferentes estrategias educativas apoyadas en variadas herramientas tecnológicas. Asimismo, mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes al contar con una mayor cantidad y diversidad de recursos que permiten atender las diferentes características y necesidades del alumnado, recopilando evidencias de muy variada índole.

### **Sostenibilidad y transferibilidad de la actuación**

Las propuestas son totalmente sostenibles, pudiéndose mantener por sí mismas ya que no requieren coste alguno. Su transferibilidad es posible a cualquier asignatura de cualquier especialidad, adaptando el contenido a las características concretas.

### **Conclusiones obtenidas**

El proceso formativo en las asignaturas involucradas ha experimentado una mejora sustancial en términos de calidad, integrándolo de manera continua en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Se destaca la participación activa que ha supuesto la gamificación en sus diferentes versiones. Se resalta esa diversidad como un valor positivo en el proceso. Asimismo, la dinámica y el clima del aula se ha visto favorecido positivamente, lo que ha influido en la relación profesor-alumnado y alumnado entre sí, y ha repercutido en el fluir de las asignaturas. Igualmente, se ha fomentado la participación activa de los estudiantes a través de la autoevaluación, coevaluación y la creación de recursos propios mediados con tecnología.