

1 Objetivos

Este proyecto busca incentivar la participación, crear un ambiente donde el error sea fuente de aprendizaje en lugar de penalizado y premiar el esfuerzo y el trabajo continuado para mejorar el compromiso del alumnado con la asignatura.

2 Metodología docente

La metodología ha sido la ludificación. Se han otorgado a cada estudiante conseguir insignias de reconocimiento en función de su asistencia, participación y entrega de tareas. Cada insignia les reportado algún beneficio académico (repetición de tareas, ampliar el plazo de entrega, bonus de puntuación).

La lucha de los Innovadores Intrépidos contra el Dr. Discriminador y su *atontolador* ha servido de ambientación para la asignatura. Se podían conseguir ocho superpoderes – Escuchar pequeñas voces, Quitamiedos, Estimular con preguntas, Calmar tormentas, Aprender del error, Gestionar el tiempo, Comunicar, Realizar creaciones – y un superpoder “comodín”, que además les otorgaban beneficios: bonus en alguna calificación, poder repetir una tarea después de que la haya comentado el profesor o entregar la siguiente tarea con un retraso máximo de 48 h.

3 TIC en que se ha apoyado

Para el control de asistencia se han utilizado cuestionarios de GoogleForms a los que se accedía con códigos QR. La tabla que muestra a cada estudiante las insignias de los superpoderes que va consiguiendo se ha creado con flippity.net¹

4 Carácter innovador a destacar

La ludificación, es decir, el uso de mecánicas, componentes y dinámicas propias del juego en entornos no lúdicos.

5 Mejoras obtenidas en el aprendizaje de los alumnos

Para valorar los resultados se realizó un cuestionario anónimo al finalizar la asignatura y se compararon las estadísticas de participación de este curso con las de los años previos. En el último curso ya se había implementado la ludificación.

Aunque solo el 40% de los alumnos está de acuerdo o completamente de acuerdo en considerar que la experiencia ha sido divertida (4,10 de puntuación media en una escala Likert de 1 a 6), sí que les ha resultado motivadora: el 70% de los alumnos está de acuerdo o completamente de acuerdo en que es una dinámica que se puede valorar como tal y ninguno está en desacuerdo ni completamente en desacuerdo. La puntuación media obtenida, de 1 a 6, es 5,10. Además, pese a que solo un 40% está de acuerdo en intentar conseguir los superpoderes ha influido en su rendimiento en esta asignatura, la mayoría de los alumnos (90%) prefiere haber aprendido en un entorno ludificado, el 70% considera que ha sido una buena herramienta para ayudarle a llevar la asignatura al día, y el 80% considera que merece la pena mantenerlo para el curso que viene.

Al igual que en 2017-18, se han mejorado los tres aspectos objeto de la ludificación (asistencia a clase, entrega puntual de las tareas y realización de comentarios de coevaluación a las tareas de los compañeros) en relación a los cursos anteriores no ludificados.

¹ La tabla (con nombres ficticios) está disponible en http://www.flippity.net/bt.asp?k=19esh74pf2jKgNNliFc-F5THI_tMmveTCWdVXjxuuKsg

El dato de asistencia de este curso - un 76% de los alumnos asistieron a clase con regularidad - es similar al del último curso (78%). Ambos suponen un incremento en relación al nivel de asistencia habitual de los cursos anteriores (62,5% en 2015-16 y 66,6% en 2016-17). Para el 54% de los estudiantes la consecución de superpoderes ha supuesto un incentivo en mayor o menor medida.

Aunque la puntualidad en la entrega de tareas ha descendido algo en relación al curso pasado (95% de media en 2017-18 y 89,6% en 2018-19), se mantiene el incremento en relación a los cursos anteriores (75,8% en 2015-16 y 80,8% en 2016-17). Solo tres alumnos (8%) entregaron tres tareas tarde, uno de los cuales estuvo trabajando en el extranjero hasta diciembre. El otro también entregó tarde las otras dos. En 2015-16 en alguna tarea el 50% de los alumnos entregó con retraso y en 2016-17 en una tarea el 25% de los alumnos entregó con retraso. Tres alumnos (12,0%) han hecho uso en alguna ocasión del superpoder que permitía entregar la tarea con 48 horas de retraso.

La realización puntual de los comentarios de coevaluación a las tareas de los compañeros también ha disminuido en relación al curso anterior pero se mantiene el incremento en relación a los cursos anteriores: 12,5% de participación en 2015-16, 70,8% en 2016-17, 94,6% de media en 2017-18 y 84,5% en 2018-19. Solo dos alumnos (8%) no hicieron los comentarios de coevaluación en ninguna de las cinco tareas; uno de ellos (el que estaba trabajando en el extranjero) los hizo tarde o no los hizo en cuatro. El 84% han realizado todos los comentarios de coevaluación con puntualidad.

6 Sostenibilidad y transferibilidad de la actuación

Esta experiencia se ha llevado a cabo con recursos gratuitos disponibles online por lo que es económicamente sostenible, ya que no requiere de ninguna inversión en medios materiales. Además, implementar la ludificación es posible en cualquier asignatura de cualquier nivel educativo.

Y es transferible. Cualquier área de conocimiento puede ser objeto de ludificación, ya sea una clase de introducción a la informática o una asignatura de Historia. En cualquier caso, es responsabilidad de los docentes que la impartan adaptar los mecanismos y estrategias del juego y crear la narrativa adecuada a cada materia concreta.

7 Conclusiones obtenidas en todo el proceso

Las evidencias obtenidas en este proyecto de innovación avalan las conclusiones del curso pasado demostrando las ventajas del uso de la ludificación también en la educación superior como instrumento para motivar el compromiso con el aprendizaje, aplicable a cualquier área y nivel si bien la narrativa del Dr. Discriminador debe ser adaptada a las características propias del grado o máster. Si que es válida en los grados de Magisterio y en planes de formación del profesorado. Se ha mantenido la importante mejora en la participación de los alumnos en las actividades de la evaluación continua, conseguida el curso pasado, influenciada por la ludificación. El alumnado la ha acogido de nuevo de forma positiva, ha manifestado su preferencia por participar en la lucha contra el Dr. Discriminador y ha reafirmado que es acertado mantenerla al curso siguiente. Los alumnos han demostrado una mayor implicación en la asignatura y han manifestado que la consecución de los superpoderes ha resultado satisfactoria y que han aprendido una metodología innovadora que les ha «gustado como método para poder aplicar». Han sugerido hacer cambios en la dinámica del superpoder que se entregan entre compañeros.