

Educación universitaria mediante el videojuego como recurso técnico y la gamificación como estrategia didáctica

Alejandro Quintas Hijós

Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación de Huesca. Universidad de Zaragoza.

Objetivos y contexto académico (titulación, curso, materia, asignatura...)

- 1- Elaborar una unidad didáctica interdisciplinar de didáctica de la educación física y musical que aborde la danza como contenido educativo.
- 2- Incorporar la gamificación y el videojuego activo como contenido trasversal en la formación del Grado en Magisterio de Educación Primaria desde diversas áreas de conocimiento y en varias facultades.
- 3- Capacitar a los estudiantes de Magisterio de Educación Primaria identificar, entender y crear contenido escolar basado en la gamificación y los videojuegos activos.

Contexto:

30 alumnos de “26628 Fundamentos de educación musical” del Grado en Magisterio de Educación Primaria, Facultad de Educación (Zaragoza)

20 alumnos de “26624 Educación física en educación primaria” del Grado en Magisterio de Educación Primaria, Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación (Huesca)

Metodología docente utilizada

Se diseñó y aplicó un programa interdisciplinar de didáctica del baile basado en el exergame “Just Dance Now” y un diseño gamificado ad hoc en las asignaturas mencionadas. El alumnado experimentó una sesión práctica del baile gamificada con el exergame, y otra sesión mediante la didáctica del baile habitual. Posteriormente se reflexionó en común sobre estos nuevos fenómenos educativos, y finalmente realizó un informe reflexivo individual. Se evaluó la innovación docente mediante un informe reflexivo individual de cada discente participante y un grupo de discusión con 6 alumnos de la mención de Educación Física.

TIC en que se ha apoyado

- Videojuego Just Dance Now.
- Smartphone Samsung J3 (como mandos).
- Filmaciones y CamtasiaStudio como editor de video.
- Excel como hoja de cálculo para un tablón gamificador.

Carácter innovador a destacar

La innovación está basada en tecnología muy actual -y masificada- que se utilizaba con fines sólo comerciales y ociosos. La novedad es su re-conceptualización educativa y aplicación práctica, intentando que se haga una práctica más habitual en las escuelas para intentar solucionar problemas de carácter saludable y socioeducativo. El mundo de los videojuegos ha conseguido dar la clave con la motivación de los usuarios. ¿Y si imitáramos aquello que han planteado bien los videojuegos, y los lleváramos a nuestro terreno de interés, que es el aprendizaje? (feedbacks, estética, personalización, socialización, etc.)

Mejoras obtenidas en el aprendizaje de los alumnos

Una de las ideas novedosas de la intervención generada en el proyecto ha sido unir el videojuego y el baile en la educación, dado que el baile se suele asociar con la feminidad, y el videojuego con la masculinidad (en referencia a las estadísticas de uso, y los modelos y ejemplos visuales más comunes en cada una de las áreas). De esta forma, quizá se produzca cierta naturalización del baile como un contenido de disfrute más entre los chicos, y la cierta naturalización de los videojuegos activos como posibilidad de ocio entre las chicas.

Sostenibilidad y transferibilidad de la actuación

La principal transferibilidad que se ha buscado es directamente hacia la formación de las facultades universitarias, e indirectamente hacia las escuelas de educación primaria. No se ha construido conocimiento solo para los contextos implicados, sino con los contextos implicados, por lo que hace que los materiales sean realistas y aplicables en el futuro. El diseño de las intervenciones está basado en una tecnología disponible en un altísimo porcentaje de la población implicada (según datos del INE).

Conclusiones obtenidas en todo el proceso

¿Son aplicables los videojuegos y la gamificación a la educación universitaria? La principal conclusión de la innovación social realizada es que sí, los videojuegos activos y la gamificación son útiles y aplicables a la educación física escolar y universitaria. Además, parece beneficioso desde el punto de vista físico, psicológico y relacional. Sin embargo, se requiere aún un gran esfuerzo y voluntad social para poder extender este tipo de prácticas tanto a niveles educativos obligatorios, como a centros cívicos y bibliotecas, dado que son prácticas coherentes con los hábitos de ocio saludable juvenil y con el desarrollo tecnológico actual.