

## **1 Objetivos**

Este proyecto utiliza la ludificación para 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 de Diseño Curricular e Instruccional en la especialidad de Tecnología e Informática del Máster en Profesorado de Secundaria.

## **2 Metodología docente**

La metodología ha sido la ludificación. Cada estudiante ha podido conseguir insignias de reconocimiento en función de su asistencia, participación en las actividades del aula y entrega puntual de tareas de evaluación continua. Algunas insignias les han reportado un beneficio académico como la repetición de tareas ya calificadas, ampliar el plazo de entrega o bonus de puntuación.

La ambientación ha sido la lucha de los Innovadores Intrépidos contra el Dr. Discriminador y su *atontolador*. Se podían conseguir siete superpoderes – Aprender del error, Calmar tormentas, Profe con creatividad, A tiempo, Coevaluar, Compañerismo y Tareas Estimulantes – y dos superpoderes “comodín”, que en caso de no necesitar podían regalar a otro compañero/a.

En esta edición, además, se ha incluido el Aprendizaje Basado en Juegos y en algunas sesiones se han planteado minijuegos para conseguir el código con el que certificar la asistencia a clase.

## **3 TIC en que se ha apoyado**

Se ha construido una aplicación para móvil con la que registraban la asistencia, tenían información sobre cómo conseguir cada superpoder y qué beneficios les reportaba y podían hacer el seguimiento de las insignias que iban consiguiendo.

Las insignias se han diseñado con Canva.

## **4 Carácter innovador a destacar**

Los dos elementos innovadores a destacar son la ludificación, es decir, el uso de mecánicas, componentes y dinámicas propias del juego en entornos no lúdicos, y la dinámica de los minijuegos.

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

Para valorar los resultados se realizó un cuestionario anónimo al finalizar la asignatura.

El 50% del alumnado está de acuerdo o completamente de acuerdo en considerar que la experiencia ha sido motivadora (4,30 de puntuación media en una escala Likert de 1 a 6), y el 80% está de acuerdo o completamente de acuerdo en que esta dinámica no les ha distraído del objetivo de aprendizaje (puntuación media 1,9 sobre 6). Además, pese a que solo un 30% está de acuerdo en intentar conseguir los superpoderes ha influido en su rendimiento en esta asignatura, el 50% considera que ha sido una buena herramienta para ayudarle a llevar la asignatura al día y el 50% considera que merece la pena mantenerlo para el curso que viene (4,2 sobre 6 de puntuación media en ambos ítems). Se observa un descenso en estos resultados al compararlos con los de cursos anteriores. Puede ser debido a que ha disminuido la participación en las respuestas al cuestionario de

valoración o a otros factores (distintas actividades por la normativa de la distancia COVID, ha variado el tipo de los superpoderes) que el equipo docente está todavía analizando en el momento de escribir este resumen.

Al igual que en los cursos anteriores, se han mejorado los tres aspectos objeto de la ludificación (asistencia a clase, participación en clase y entrega puntual de las tareas de evaluación continua).

El dato de asistencia de este curso – un 92% de los alumnos asistieron a clase con regularidad – es superior al de los cursos anteriores: 62,5% en 2015-16, 66,6% en 2016-17, 78% en 2017-18 y 76% en 2018-19. Este dato es aun mayor si excluimos a dos estudiantes que no han podido asistir por ser personas de riesgo para la COVID19.

Tres alumnos (12,0%) han hecho uso en alguna ocasión del superpoder que permitía entregar la tarea con 48 horas de retraso.

El grado de facilidad/dificultad para conseguir las insignias ha sido el adecuado (Glover, 2013): 3,84 sobre 6 con un máximo nivel de facilidad de 4,3 para Aprender del error (el requisito es un mínimo de 80% de asistencia a clase) y un mínimo de 3,6 para Tareas estimulantes (concedido por el resto de compañeros).

La dinámica de los minijuegos ha sido positivamente valorado por  $\frac{2}{3}$  de los alumnos, con una valoración media de 5 sobre 6.

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

Esta experiencia se ha llevado a cabo con recursos gratuitos por lo que es económicamente sostenible, ya que no requiere de ninguna inversión en medios materiales más allá del dispositivo móvil u ordenador de cada estudiante para hacer el seguimiento de los superpoderes. Además, implementar la ludificación es posible en cualquier asignatura de cualquier nivel educativo.

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 mediado con TIC avalan las ventajas del uso de la ludificación como instrumento para motivar el compromiso con el aprendizaje, también en la educación superior. Además aportan una nueva perspectiva a las metodologías utilizables en la educación superior. La ludificación es una estrategia aplicable a cualquier área y nivel y la narrativa del Dr. Discriminador es independiente de especialidad y materia, por lo que es adaptable a cualquier grado o máster y a planes de formación del profesorado. En esta experiencia se ha conseguido una mejora substancial en la asistencia de los alumnos, influenciada por la ludificación. El alumnado, al igual que en cursos pasados, la ha acogido de forma positiva, ha manifestado su preferencia por participar en la lucha contra el Dr. Discriminador y ha considerado acertado mantenerla al curso siguiente. Los alumnos han manifestado que han aprendido una metodología innovadora que es "un ejemplo que seguir".