

EDUCAPLAY. UNA PLATAFORMA EDUCATIVA PARA INTEGRAR LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA COMPLEMENTARIA.

Autor:

Jesús Sergio Artal-Sevil

Departamento de Ingeniería Eléctrica.

Universidad de Zaragoza.

Email contacto: jsartal@unizar.es

Breve Resumen.

El presente documento muestra una herramienta educativa online gratuita que tiene por objeto fomentar un aprendizaje interactivo y más significativo en el estudiante, mientras que facilita la implementación de la Gamificación como recurso educativo. Parece evidente que fomentar la motivación del estudiante resulta fundamental en la docencia universitaria ya que permite tener a los estudiantes "enganchados" con los diferentes epígrafes de la materia. Así pues la Gamificación puede hacer las veces de elemento catalizador, cambiando la simbiosis del aula y constituyendo un buen estímulo sobre el alumno (Artal et al., 2018). De este modo utiliza los deseos del estudiante en ganar una competición, divertirse o destacar entre sus compañeros con objeto de incrementar su motivación y que continúe adquiriendo conocimientos y competencias.

EducaPlay es una plataforma online gratuita que permite generar sencillas actividades multimedia y tareas interactivas destinadas a la aplicación de la Gamificación. El uso de la herramienta es sencillo e intuitivo, mientras que el interface de usuario es muy familiar y no son necesarios unos profundos conocimientos técnicos, de modo que el proceso de adaptación a la aplicación es muy rápido. Para utilizar esta herramienta sólo es necesario ir a la dirección web de la plataforma <https://es.educaplay.com> y crear una cuenta. Aunque no requiere registro para participar en un nivel básico (jugar las actividades). También es posible crear grupos dentro de la plataforma (pueden funcionar como clases), con sus participantes, gestión de ejercicios, estadísticas, resultados, ranking, etc. Para obtener estadísticas y resultados es necesario que los participantes estén identificados como usuarios de la aplicación. La plataforma dispone de un sistema de "tickets" para dar acceso a los diferentes grupos sin que los estudiantes se vean obligados a registrarse y por lo tanto a introducir sus datos personales. Este sistema proporciona un código de acceso individual a cada estudiante (generado aleatoriamente por la aplicación y proporcionado por el profesor). Por su parte el profesor puede relacionar fácilmente el código de acceso con el nombre del estudiante. De esta forma los resultados de las actividades quedarán reflejados en la aplicación a través de su propio código de acceso.

En la plataforma se desarrollan materiales en formato online, pudiendo ser compartidos con el resto de la comunidad. Incorpora diferentes filtros de búsqueda, por tipo de actividad, área de conocimiento, valoración, etiquetas, visitas,... con objeto de localizar con mayor exactitud y rapidez el recurso educativo requerido. *EducaPlay* permite generar varios tipos de actividades interactivas: Adivinanza, Completar, Crucigrama, Diálogo, Mapa, Ordenar letras o palabras, Test, Relacionar, Sopa de Letras, Ruleta de Palabras, etc. Todas las actividades educativas elaboradas quedan vinculadas al perfil del usuario. La plataforma permite incrustar en cada actividad texto, audio e imágenes. También es posible configurar en la actividad interactiva parámetros como: máximo número de intentos, puntuación, limitación de tiempo, etc. A su vez la aplicación proporciona puntuaciones (por respuesta correcta y tiempo en contestar). Estos recursos permiten la creación de diferentes tipos de ejercicios y actividades de refuerzo destinados a asentar los conceptos. Algunos tipos de actividades que pueden desarrollarse son:

- *Adivinanza*: son actividades en las que el usuario debe averiguar una palabra a partir de una serie de pistas. Cada vez que el usuario pide una pista, la puntuación obtenida en la actividad disminuye. De este modo se premia el acierto de la adivinanza con el menor número posible de intentos y pistas.

- *Completar*: consiste en reconstruir un párrafo o frase, completando los diferentes huecos, con un conjunto de palabras que el autor ha extraído previamente del texto. Esta actividad puede resultar muy útil en cursos de idiomas, siendo de especial utilidad a la hora de examinar el vocabulario o gramática. Así pues se trata de una buena herramienta para reforzar el lenguaje.

- *Crucigrama*: son autodefinidos multimedia que se deben completar haciendo corresponder una letra con cada casilla. El término buscado puede estar dado mediante una definición escrita, un sonido o una imagen. El usuario puede solicitar ayuda mediante “pista de letra”; estas pistas disminuyen proporcionalmente la puntuación obtenida. Los crucigramas es una forma sencilla de comprobar conocimientos, mientras que se pone a prueba la destreza visual del estudiante.

- *Mapa*: consiste en definir sobre una imagen una serie de puntos que hay que identificar con su nombre. El objetivo es proporcionar la denominación de cada uno de estos elementos. Esta actividad puede ser utilizada en asignaturas específicas (como ingeniería, geografía, etc.). Los estudiantes agradecen mucho este tipo de actividades ya que resultan sencillas y ligeras en su realización.

- *Relacionar*: esta actividad consiste en organizar y relacionar una serie de palabras o elementos con el propósito de agruparlos o clasificarlos de forma correcta; según el criterio inicial. Es una actividad similar a unir con flechas o emparejar conceptos relacionados. Permite introducir elementos multimedia (formatos texto, imagen y audio). En estos ejercicios es aconsejable dejar un tiempo de juego ajustado (sin excesos), de modo que la velocidad de respuesta se combina con la exactitud.

- *Test*: consiste en un cuestionario con una serie de preguntas encadenadas de forma secuencial. El orden de las preguntas y respuestas pueden ser aleatorio (orden diferente en cada acceso a la actividad) o estático (orden predefinido). Del mismo modo es posible establecer un porcentaje de aciertos mínimo para considerar el test superado. Aunque este tipo de actividad es menos gamificable, resulta muy útil para comprobar la asimilación de conceptos y conocimientos.

- *VideoQuiz*: esta actividad permite la inserción de preguntas interactivas sobre las secuencias de video con objeto de que el estudiante mantenga la atención. De este modo el video se detiene cuando aparece la pregunta y el estudiante debe responder a la cuestión antes de poder continuar con su visionado. Este recurso permite una mayor retención de los contenidos.

- *Ruleta de Palabras*: consiste en adivinar una palabra por cada una de las letras del abecedario, a partir de una pista. El juego no finalizará hasta que se respondan todas las letras. Las pistas que se ofrecen pueden ser de texto, imagen o audio. Se puede configurar el número máximo de errores para superar cada actividad y el tiempo máximo para realizarla.

Todos estos recursos se pueden integrar en otras plataformas o aulas virtuales mediante su código HTML (por ejemplo en una web o un blog), también permiten ser exportados fácilmente. Los usuarios premium (licencias de pago) pueden descargar las actividades desarrolladas e integrarlas en entornos LMS (*Learning Management System*) con compatibilidad SCORM (especificación que permite crear objetos pedagógicos estructurados). La plataforma educativa proporciona acceso libre y gratuito a gran variedad de actividades creadas por otros profesores. Por lo que, poco a poco, se ha convertido en un sitio de referencia tanto para crear como para buscar o compartir actividades de cualquier materia útiles para nuestras clases. También existe la posibilidad de obtener informes (número de intentos, fecha y hora, puntuación, tiempo dedicado, ranking, etc.) y gráficos de actividad; es posible exportar los resultados en formato hoja de cálculo.

- Artal-Sevil J.S., Herrero Bernal J.A. y Navarro J.L. (2018). Lesson Plans - Symbaloo. como desarrollar diferentes itinerarios interactivos para obtener un aprendizaje personalizado. En Alejandro Marco J.L. (coord.), Buenas Prácticas en la docencia universitaria con apoyo de TIC. Experiencias en 2017. Cátedra Banco Santander Universidad de Zaragoza. Colección innova.unizar. Prensas Universitarias. Zaragoza 2018.