

## **1 Objetivos**

Los principales objetivos de este proyecto son que los estudiantes mejoren su compromiso con la asignatura, incentivando la participación y premiando el esfuerzo y el trabajo continuado y crear un ambiente donde el error sea fuente de aprendizaje en lugar de penalizado.

## **2 Metodología docente**

La metodología ha sido la ludificación de la asistencia, participación y entrega de tareas, permitiendo a los estudiantes conseguir reconocimiento (insignias) y algún beneficio (repetición de tareas, ampliar el plazo de entrega, bonus de puntuación).

Ambientados en la narrativa de la lucha de los Innovadores Intrépidos contra el Dr. Discriminador y su *atontolinador*, los alumnos podían conseguir ocho superpoderes – Escuchar pequeñas voces, Quitamiedos, Estimular con preguntas, Calmar tormentas, Aprender del error, Gestionar el tiempo, Comunicar y Realizar creaciones – 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 alumno las insignias de los superpoderes que va consiguiendo se ha creado con flippity.net<sup>1</sup>

## **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 los de los dos años previos, no ludificados.

Aunque solo el 35% de los alumnos está de acuerdo o completamente de acuerdo en considerar que la experiencia ha sido divertida (3,93 de puntuación media en una escala Likert de 1 a 6), sí que les ha resultado motivadora: el 50% 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 4,4. Además, la mayoría de los alumnos (60%) prefiere haber aprendido en un entorno ludificado y considera que merece la pena mantenerlo para el curso que viene.

Se han obtenido mejoras en relación a cursos anteriores en 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.

1 La tabla (con nombres ficticios) está disponible en [https://www.flippity.net/bt.asp?k=17m6xbNqxUiZ2tggEMib9MtW80R\\_yC0Qu969XlwuN-8g](https://www.flippity.net/bt.asp?k=17m6xbNqxUiZ2tggEMib9MtW80R_yC0Qu969XlwuN-8g)

El dato de asistencia de este curso – un 78,6% de los alumnos asistieron a clase con regularidad – muestra 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 46% de los estudiantes la consecución de superpoderes ha supuesto un incentivo en mayor o menor medida.

La puntualidad en la entrega de tareas también se ha incrementado en relación a los cursos anteriores: Solo dos alumnos (7,1%) entregaron tres tareas tarde y uno de ellos (3,8%) entregó tarde o no entregó las otras dos, lo que supone un promedio del 93,8% en puntualidad, frente al 75,8% en 2015-16, curso en el que en alguna tarea el 50% de los alumnos entregó con retraso, y un 80,8% en 2016-17, curso en el que en una tarea el 25% de los alumnos entregó con retraso.

Y también la realización puntual de los comentarios de coevaluación a las tareas de los compañeros: Solo dos alumnos (7,1%) dejaron en dos ocasiones de hacer los comentarios y uno de ellos (3,8%) los hizo tarde o no los hizo tampoco en otras dos, lo que supone que el 100% han realizado los comentarios de coevaluación con un promedio del 94,6% en puntualidad, frente al 12,5% de participación en 2015-161 y al 70,8% en 2016-17.

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

Esta experiencia es sostenible. La ludificación es una metodología que se puede llevar a cabo con recursos gratuitos disponibles online por lo que no requiere de ninguna inversión en medios materiales. Su implementación 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 física o una asignatura de Derecho. No obstante, es responsabilidad de los docentes que la impartan adaptar los mecanismos y estrategias del juego a cada materia concreta

## **7 Conclusiones obtenidas en todo el proceso**

Es habitual que los estudiantes del Máster en Profesorado compatibilicen estos estudios con una ocupación laboral e, incluso, con cargas familiares. En consecuencia, la asistencia y la realización de las actividades evaluación continua o no pueden llevarlas a cabo o suponen un esfuerzo.

La ludificación no puede solucionar las dificultades de gestión del tiempo pero premia el esfuerzo y contribuye a incentivar la motivación y el compromiso.

Las evidencias obtenidas en esta experiencia de innovación avalan las ventajas del uso de la ludificación como instrumento para motivar el compromiso con el aprendizaje, también en la educación superior. Se ha conseguido una importante mejora en la participación de los alumnos en las actividades de la evaluación continua, que ha estado influenciada por la ludificación. El alumnado 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 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 aportado «ideas que pueden ser aplicables en un futuro en las aulas». Han demandado poder entregar entre compañeros un superpoder a aquellos que destaquen en la realización de tareas por creatividad o profundidad.