

## **Algunas reflexiones sobre el uso de diferente aplicaciones (Socrative, Kahoot, Quizizz) de gamificación en la enseñanza universitaria**

**J.M.Mir**

**Departamento de Química Analítica de la Universidad de Zaragoza**

La gamificación, técnica que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional persigue conseguir mejores resultados en el aprendizaje y ha adquirido una enorme popularidad en los últimos años, sobre todo en entornos educativos digitales no universitarios.

Permite mejorar alguna habilidad, recompensar acciones concretas, etc. y persiguen implicar al alumno en su aprendizaje y seguir adelante en la consecución de sus objetivos mientras se realiza la actividad. Una de las claves principales, al aplicarla, es que los alumnos tengan perfectamente asimiladas las dinámicas de la técnica que se llevarán a cabo.

Desde mi punto de vista ha llegado el momento de reflexionar en la idea general y la aplicación de la técnica y plantearse contestación a las siguientes preguntas:

- **Porque su utilización:**
  - Romper la monótona dinámica de la clase magistral
  - Mejorar la interactividad con el alumno permitiendo una mejor bidireccional
- **Para qué**
  - Permite realizar con mayor eficacia la evaluación continua
  - Fuerza la participación del alumno en el proceso
- **Cómo**
  - Haciendo un uso adecuado y continuado de las mismas,
  - Aumentando la motivación en el proceso de aprendizaje
  - Realizando automáticamente la evaluación mediante Cuestiones de distinto tipo
  - Usando el apoyo tecnológico actual en el mundo de la docencia
    - Aplicaciones tipo Socrative, Kahoot, Quizizz, etc.

Estas aplicaciones son muy semejantes, cada una con sus ventajas e inconvenientes que se consideran en este trabajo. Todas ellas están al alcance de los alumnos, unas de forma más sencilla que otras, son ágiles y sencillas y permiten una elevada participación, así como una rápida retro alimentación de los alumnos

De las aplicaciones mencionadas, Kahoot y Quizizz tal vez son más intuitivas que Socrative. En Kahoot el alumno no tiene que tener instalado en su móvil la aplicación, son gratuitas, si bien Socrative está limitado a un número máximo de alumnos que utilicen la aplicación simultáneamente y desde mi punto de vista, la mayor diferencia radica en el excesivo afán competitivo que puede alguna puede provocar en el alumno