

Título: Tecnología para la gamificación educativa desde el enfoque Flipped Learning

Se analizan varias herramientas tecnológicas como recursos útiles, intuitivos y de sencillo manejo para aplicar la gamificación educativa en la formación universitaria integrada en el enfoque Flipped Learning.

- **Objetivos y contexto académico**

Objetivos

El objetivo de la propuesta ha sido analizar las posibilidades y beneficios que aporta la tecnología como facilitadora de la gamificación educativa desde el enfoque Flipped Learning.

Contexto

Se ha llevado a cabo durante el curso 17/18 en la Facultad de Educación de la Universidad de Zaragoza en las asignaturas Diseño curricular, Contenidos disciplinares y Diseño, organización y desarrollo de actividades, en la especialidad de Música y Danza del Máster en Profesorado; con el alumnado de 4º curso de la Mención de Educación Musical del Grado en Magisterio en Educación Primaria en la asignatura de Audición Musical Activa; y un grupo de 3º curso del Grado en Magisterio en Educación Infantil, en la asignatura Desarrollo de la expresión musical.

- **Metodología docente utilizada**

La metodología utilizada para su aplicación ha sido la gamificación educativa. Este enfoque implica el diseño y puesta en práctica de propuestas didácticas basadas en los principios de jugabilidad, aprovechando la predisposición psicológica hacia el juego y los beneficios en el ámbito de la atención, concentración, interacción y motivación hacia la tarea. Todos estos aspectos potencian la activación del alumnado en su propio proceso de aprendizaje. Al haber sido aplicado de manera continuada a lo largo de las asignaturas se ha favorecido el estudio y asentamiento de contenidos de manera significativa, continua y profunda.

- **TIC en que se ha apoyado**

El profesorado y los estudiantes han trabajado con sus ordenadores, tabletas digitales y teléfonos inteligentes. En cuanto a las aplicaciones y recursos específicos utilizados destacan entre otros Socrative, Kahoot, Plickers, cuestionarios de Google, Edpuzzle y PlayPosit.

Socrative que además del cuestionario habitual en el que se pueden insertar imágenes y diferentes tipos de preguntas y ofrece la visión en tiempo real de las contestaciones dadas, posibilitando el debate, la argumentación y la profundización, permite su lanzamiento en formato visual de competición, pudiéndose realizar individualmente o en equipos.

Kahoot que añade a Socrative, además de la posibilidad de integrar vídeos, el aliciente extra de ofrecer puntuación en un ranking a modo de videojuego en función de la corrección de la respuesta y el tiempo en darla.

Plickers que posibilita la gamificación tecnológica sin que los estudiantes necesiten dispositivos móviles, mediante el manejo de códigos bidi que son escaneados rápidamente por el dispositivo del docente ofreciendo los resultados de manera instantánea.

Cuestionarios de Google que permite customizar las propuestas, ofrecer diferentes posibilidades de contestación, integrar en las preguntas imágenes y vídeos de visualización previa a la contestación de las preguntas, así como dar puntuación y feedback de su evolución a cada uno de los estudiantes.

Edpuzzle y PlayPosit que permiten la inclusión de preguntas variadas insertas en vídeos y tutoriales.

- **Carácter innovador a destacar**

El carácter innovador más destacable son los beneficios que las herramientas tecnológicas ofrecen al enfoque gamificador. La gamificación educativa es posible sin tecnología pero su integración en el proceso resulta más beneficiosa por la motivación que supone el manejo de dispositivos tecnológicos, tan habituales en la vida personal de los estudiantes, así como por las posibilidades de proyectar los resultados de manera instantánea para su utilización para el debate y la argumentación. Para el docente favorece la organización y la dinamización del tiempo presencial y simplifica el trabajo tanto de explicación como de corrección y sistematización y almacenaje de los resultados del alumnado. Por todo ello, las aplicaciones utilizadas pueden considerarse muy útiles en el ámbito de la docencia universitaria por sus significativas posibilidades didácticas.

- **Mejoras obtenidas en el aprendizaje de los alumnos**

Se ha conseguido unos estudiantes más activos y motivados en las asignaturas, que han invertido tiempo de preparación previa de las clases de manera más autónoma, y participando con mayor atención, concentración e interés en las sesiones presenciales. Han fijado mejor los contenidos y de manera más continuada a lo largo de todo el semestre. Han sido partícipes de unas clases presenciales más interactivas y dinámicas en las que se ha fomentado la reflexión y los debates, y se ha combinado el trabajo individual con el trabajo en equipo.

- **Sostenibilidad y transferibilidad de la actuación**

La sostenibilidad de la propuesta es total ya que se ha llevado a cabo utilizando los recursos tecnológicos existentes en el aula así como los propios de los implicados bajo la filosofía BYOD (Bring Your Own Device). Las herramientas utilizadas son aplicaciones gratuitas tanto para el profesorado como para el alumnado.

Su transferibilidad, tanto a otras asignaturas dentro de la especialidad de música, como de otras áreas, es completa, ya que su versatilidad en el ámbito educativo es absoluta y su manejo muy sencillo e intuitivo.

- **Conclusiones obtenidas en todo el proceso**

Las herramientas tecnológicas favorecen la aplicación de la gamificación educativa en el ámbito universitario, permitiendo integrar los procesos de jugabilidad en el proceso educativo. Se trata de aplicaciones gratuitas y de fácil manejo que permiten su utilización a través de cualquier dispositivo conectado a internet, lo que posibilita la participación activa de todo el alumnado en propuestas didácticas activas e interactivas donde ocupa el rol protagonista de su propio aprendizaje, favoreciendo su atención, concentración, interés y participación en las dinámicas. Por todo ello se valora positiva su integración en el proceso educativo universitario.