

GAMIRED: red interdisciplinar e interuniversitaria de gamificación

Luesma Bartolomé, MJ, Arribas Blázquez, M, Capella Calaved, E, Solanas Villacampa, E, Olivos- Oré, LA, Orduna-Hospital, E, Sánchez-Cano, A, Pacheu-Grau, D, Mateo-Gallego, R, Sánchez-Hidalgo, M, Lomba Eraso, L y Zuriaga Marco, E. Santander Ballestín, S;

- **Objetivos y contexto académico.**

La creación de GAMIRED busca establecer una red nacional para compartir experiencias docentes en gamificación, una metodología que utiliza dinámicas de juego en contextos educativos para mejorar la motivación, el compromiso y el rendimiento del alumnado. Este proyecto, desarrollado por universidades como Zaragoza, Complutense de Madrid, San Jorge y Sevilla, responde a la necesidad de enriquecer el aprendizaje en diversas asignaturas mediante herramientas lúdicas y tecnologías digitales (TICs). La gamificación fomenta el aprendizaje significativo al involucrar a los estudiantes, motivarlos y permitirles aprender sin temor al error, siguiendo las propuestas de Kapp (2012) y Werbach y Hunter (2013).

Kapp, K.M. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education*. San Francisco: Pfeiffer; Werbach, K. y Hunter, D. (2013) *Gamificación: revoluciona tu negocio con las técnicas de los juegos*. Madrid: Pearson Educación.

- **Metodología docente utilizada.**

En este proyecto, se adoptó una metodología estructurada en varias etapas, empezando con la creación de una red nacional de experiencias en gamificación, denominada GamiRED. Esta red se caracteriza por su enfoque multidisciplinar e interuniversitario, permitiendo la colaboración y el intercambio de diversas prácticas docentes en el ámbito de la gamificación. En fases posteriores, se planificó la aplicación de nuevas experiencias gamificadas, integradas con espacios lúdicos diseñados para fomentar un aprendizaje más efectivo, especialmente en asignaturas que tradicionalmente resultan menos atractivas en diferentes programas de grado.

- **TIC en que se ha apoyado.**

En la red se plantea la utilización de las siguientes herramientas:

- SGAME: herramienta de autor para la creación de juegos educativos, realizada por el GIE CyberAula.
- Kahoot: permite crear cuestionarios de evaluación como un juego. Versión gratuita.
- Socrative: desde la web Inspiratic- Permite participación de los estudiantes en el aula en tiempo real. Permite realizar test, evaluaciones, actividades, etc. y manejar los datos por el docente. Versión gratuita.
- Plickers: para la creación de test y cuestionarios. Versión Gratuita.
- Minecraft Education: es necesario pagar una licencia para personalizar. Permite recreación de espacios y usos de los mismos (como las aulas).
- FlipQuiz Classic: permite la creación de preguntas. El registro es gratuito.
- Genially: permite crear contenidos con numerosas plantillas, además de juegos. El registro es gratuito y también tiene una versión más completa de pago.
- Mentimeter: se pueden crear presentaciones interactivas en tiempo real. Tiene versión gratuita y de pago.
- Wooclap: permite crear numerosas actividades y evaluaciones, ubicar en imágenes, nubes de palabras, tareas, encuestas, etc. Requiere suscripción.

- GitHub Education: permite crear repositorios, crear clases, actividades, gestionar clases,...

- **Carácter innovador a destacar.**

El carácter innovador de la gamificación en las aulas universitarias radica en su capacidad para transformar el proceso de enseñanza tradicional al integrar mecánicas de juego que fomentan la motivación, el compromiso y la participación activa del alumnado. Esta metodología convierte el aprendizaje en una experiencia más interactiva y personalizada, adaptándose a las necesidades de los estudiantes y promoviendo el aprendizaje significativo. Además, impulsa el uso creativo de tecnologías digitales y estrategias lúdicas, haciéndolas especialmente efectivas en asignaturas menos atractivas o con altos niveles de dificultad.

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

La introducción de la gamificación en la enseñanza universitaria ha demostrado múltiples beneficios para el aprendizaje. Las clases gamificadas captan mejor la atención de los estudiantes, hacen el aprendizaje más dinámico y favorecen la retención de información. A través de esta red, los docentes pueden actualizar sus metodologías mediante la incorporación de elementos y mecánicas de juego en contextos educativos, aumentando así la motivación y el compromiso del alumnado. Esta estrategia fomenta una participación más interactiva y personalizada, especialmente útil para estudiantes con dificultades de estudio o desmotivados por métodos tradicionales.

Además, la gamificación resulta particularmente efectiva en asignaturas menos atractivas, promoviendo un aprendizaje más dinámico y entretenido. Esto no solo mejora la motivación de los estudiantes y del profesorado, sino que también incrementa el porcentaje de éxito en las asignaturas y favorece la retención de conocimientos. Por último, al incorporar una evaluación continua, se posibilita el análisis de parámetros cuantitativos como el rendimiento general y los resultados académicos de los estudiantes involucrados.

- **Sostenibilidad y transferibilidad de la actuación.**

Este proyecto busca formar una red estable docente para integrar y abordar problemas educativos desde una perspectiva amplia, conectando conocimientos entre asignaturas. A través de recursos y actividades virtuales, se fortalecen las capacidades de aprendizaje del alumnado. Además, el material didáctico digital desarrollado se incorporará en plataformas digitales para difundir los logros y ampliar el alcance del proyecto.

- **Conclusiones obtenidas en todo el proceso.**

La gamificación en la enseñanza universitaria aporta mayor dinamismo a asignaturas menos atractivas, incrementando la motivación y el compromiso estudiantil. Esta red facilita a los docentes la actualización de metodologías mediante la integración de elementos lúdicos en el aprendizaje, promoviendo clases más interactivas. Además, fomenta la evaluación continua, mejorando el seguimiento y el rendimiento del alumnado.