

Gamificando la docencia en Marketing: Un estudio sobre el uso de clickers en clase

Isabel Buil, Sara Catalán y Eva Martínez

Departamento de Dirección de Marketing e Investigación de Mercados, Universidad de Zaragoza.

1. Objetivos y contexto académico

Hoy en día, la falta de atención de los alumnos durante las clases teóricas es un problema común al que se enfrenta la mayoría de profesores. Tras 20 o 30 minutos, el nivel de concentración de los alumnos desciende (D'Inverno et al., 2003), lo que se traduce en problemas de falta de *engagement* (Hamari et al., 2016). Como Hamari et al. (2016) muestran, una estrategia para solventar este problema procede de los juegos y la gamificación. Mientras que los alumnos casi no encuentran motivación en las clases teóricas, la experimentan de manera constante en los contextos de juego (McGonigal, 2011). Por tanto, gamificar aspectos del aprendizaje puede hacer las clases teóricas más atractivas para los alumnos.

En este sentido, los clickers son un herramienta tecnológica que integra un “enfoque de juego” en una clase teórica tradicional. Los clickers siguen los principios del aprendizaje basado en juegos (Martyn, 2007) y, por tanto, pueden incorporar elementos de juegos como objetivos, normas, competición, tiempos, o recompensas, entre otros (Kapp, 2012). De este modo, los profesores pueden transformar una clase en la cual solamente algunos alumnos responden a sus preguntas, en un juego en el que toda la clase participa (individualmente o en grupos), favoreciendo una competición amistosa y creando experiencias atractivas para los alumnos. Teniendo esto en cuenta, el objetivo de este trabajo es mostrar los beneficios que el uso de esta herramienta, en el contexto de una competición, tiene sobre el aprendizaje de los alumnos.

Para alcanzar este objetivo se describen los resultados de una experiencia llevada a cabo en la asignatura “*Introducción al Marketing*”, del Grado en Marketing e Investigación de Mercados y el Grado en Finanzas y Contabilidad de la Universidad de Zaragoza, durante el primer semestre del curso académico 2015-2016.

2. Metodología docente utilizada

El desarrollo de esta experiencia se basa en el denominado “aprendizaje basado en juegos” (*game-based learning*), el cual consiste, como se ha explicado previamente, en incorporar elementos de juego en contextos de aprendizaje para favorecer los resultados de aprendizaje de los alumnos. De este modo, los clickers fueron usados en el contexto de una competición por grupos desarrollada a lo largo del semestre, en la que los estudiantes usaban estos dispositivos para responder preguntas de elección múltiple sobre los contenidos de la asignatura.

3. TIC en la que se ha apoyado

Los clickers son pequeños dispositivos portátiles, similares a un mando de distancia, que usan radio frecuencia o infrarrojos para transmitir y grabar las respuestas de los alumnos a las preguntas presentadas en el aula. Debido a la información proporcionada en tiempo real sobre los aciertos y los fallos, los alumnos pueden evaluar su grado de entendimiento de los conceptos aprendidos en clase (Sun, 2014), mientras que los profesores tienen la oportunidad de gestionar un debate en clase sobre las posibles respuestas (Kay & LeSage, 2009). La manera más sencilla de usar clickers es pedir a los

alumnos que respondan a las preguntas de manera individual. Además de esta forma, los clickers también se pueden usar en pequeños grupos de estudiantes, de manera que se creen discusiones entre compañeros y se favorezca el aprendizaje colaborativo (McDonough & Foote, 2015).

4. Carácter innovador a destacar

Los clickers suponen una herramienta innovadora a través de la cual es posible amenizar las clases teóricas a los alumnos gracias al poder motivador de los juegos. Por ello, en los últimos años, un creciente número de estudios empíricos han analizado los efectos de los clickers sobre los resultados de aprendizaje (por ej., Blasco-Arcas et al., 2013; Castillo-Manzano et al., 2016).

5. Mejoras obtenidas en el aprendizaje de los alumnos

Para conocer los beneficios derivados del uso de los clickers, 210 alumnos fueron encuestados al final de la asignatura. En dicho cuestionario se les pedía que valorasen diversos aspectos de la actividad, en escalas Likert de 1 a 7 puntos. Los resultados obtenidos muestran que durante la competición por grupos en las que se hizo uso de los clickers, los alumnos están concentrados ($M = 5.61$) y motivados, tanto de manera intrínseca ($M = 5.60$), como extrínsecamente a través de la nota que consiguen respondiendo correctamente a las preguntas ($M = 5.63$). Asimismo, los resultados muestran que los alumnos valoran la actividad positivamente ($M = 5.79$), la consideran útil para el aprendizaje ($M = 5.73$), y están muy satisfechos con la misma ($M = 5.98$). A pesar de que, de manera general, los alumnos experimentan mejoras en el aprendizaje gracias al uso de los clickers, existen diferencias significativas en algunas de estas variables en función de si los alumnos son hombres o mujeres. En general, las mujeres experimentan mayores niveles de concentración ($M = 5.78$ frente a $M = 5.37$ de los hombres), valoran la actividad de manera más positiva ($M = 5.97$ frente a $M = 5.53$) y perciben un mayor aprendizaje de los contenidos de la asignatura que los hombres ($M = 5.87$ frente a $M = 5.52$).

6. Sostenibilidad y transferibilidad de la actuación

Una de las principales ventajas de los clickers es que pueden usarse como herramienta docente en áreas muy diversas. En concreto, las actividades con clickers son especialmente útiles para cursos introductorios de cualquier disciplina (Lantz, 2010). En estos cursos, los alumnos tienen un conocimiento muy reducido sobre la asignatura, lo que dificulta que puedan discutir o reflexionar sobre un tema en profundidad. Por ello, introducir actividades con clickers en clase favorece que se creen debates entre los miembros de un grupo y entre los diferentes grupos de la clase para justificar la respuesta elegida. En definitiva, se espera que los resultados obtenidos en la presente investigación se mantengan en otras áreas y asignaturas.

7. Conclusiones obtenidas durante el proceso

Los resultados de este estudio demuestran que los clickers constituyen una herramienta adecuada para mejorar la experiencia de aprendizaje de los alumnos. Los clickers son una herramienta educativa muy útil para introducir características de juegos en una clase teórica, de manera que los alumnos están más concentrados y motivados en clase, consideran que aprenden más, valoran la actividad como positiva para su aprendizaje y están más satisfechos.