

Ficha de descripción de metodologías de enseñanza-aprendizaje

Autor de la ficha: Sira E. Palazuelos Cagigas (sira.palazuelos@uah.es)
Fecha de realización (y de revisiones): V1.1 2021/1/20
Nombre de la metodología/estrategia/método: Gamification (Gamificación/ludificación)
<p>Breve descripción:</p> <p>La gamificación consiste en utilizar mecánicas, dinámicas, estética y pensamiento de juego para promover el aprendizaje, aumentar la motivación y fomentar la implicación en dicha tarea y la resolución de problemas. Es decir, no creamos un juego, sino que utilizamos sistemas de puntuación-recompensa-objetivo típicos de los juegos, ya sean analógicos, de rol, escape rooms, etc...</p> <p>Para motivar al usuario se utilizan técnicas dinámicas como: las recompensas, el estatus (establecer un nivel jerárquico social valorado), logros (superación o satisfacción personal), o competición (intentar ser mejor que otros). Dependiendo de la técnica dinámica que elijamos, debemos utilizar una técnica mecánica diferente para recompensar al alumno: acumulación de puntos dependiendo de la acción que realizan, escalado de niveles que se van superando, obtención de premios por conseguir objetivos (y se van entregando como colección), regalos que se entregan por conseguir objetivos, clasificaciones en función de puntos o logros destacando a los mejores en una lista o un ranking, desafíos: competiciones entre usuarios donde el mejor obtiene puntos o premios, misiones o retos que hay que superar o resolver.</p>
<p>Herramientas utilizables/recomendadas:</p> <p>Socrative, Classcraft, Minecraft: Education Edition, Breakout EDU, Quizfit, Clever Badges, Kahoot, Growthengineering, Sweetrush, G-Cube Solutions, The Game Agency, Talent LMS, Educaplay, Deck.toys, EduCandy, H5P, Quizziz, , ClassDojo.</p>
<p>Experiencias directas (propias o de entorno cercano, si es posible, con lista indicando asignaturas conocidas que lo usen):</p> <p>En las distintas ediciones de EIDU se han ido mostrando ejemplos de uso de la gamificación en asignaturas de distintas áreas de conocimiento, y en distintos aspectos de las materias. Hay múltiples ejemplos de su aplicación en asignaturas de la EPS, química, farmacia, fisioterapia, emprendimiento, inglés, etc. Esta aplicación se puede realizar tanto a la impartición de contenidos como a evaluación formativa, fomento de la actividad emprendedora, etc.</p>
<p>Otras experiencias (relatadas en artículos, libros, congresos, etc.):</p> <p>Tesis doctoral: Aportaciones sobre el uso de gamificación y redes sociales en la educación universitaria: Efectos sobre el rendimiento académico. Domínguez Díaz, Adrián. https://ebuah.uah.es/dspace/handle/10017/42051</p>
EIDU XII

Utilización de gamificación en asignaturas de los grados de informática. Antonio G^a Cabot.

https://uah.blackboard.com/webapps/blackboard/content/listContent.jsp?course_id= 22199 1&content_id= 1574649 1

EIDU X

https://www3.uah.es/ice/ID/documentos/encuentros/X/XEIDU_CO_Extendida.pdf

El uso de la gamificación como metodología de fomento de la actividad emprendedora. Crecente Romero, F., Giménez Baldazo, M., Carrillo Hermosilla, J., Ramón Torres, S., Crespo Espert, J.L. y Martos Gálvez, E., pp. 205-216.

El escape room como estrategia para la gamificación en el aula de inglés en el Grado de Lenguas Modernas y Traducción. Santamaría Urbieta, A., Alcalde Peñalver, E., pp. 217-226.

Implementación de herramientas de gamificación para la motivación de los estudiantes. Giménez Baldazo, M., Rodríguez Martínez, M., Sandín Vázquez, Lazo Vitoria, X., pp. 227-238.

EIDU IX

Experiencias de aprendizaje y evaluación colaborativa gamificada mediante iTest. Domingo Galán, Alberto et all

Proyectos de innovación de la UAH (solo del 2020) con ejemplos de aplicación de la gamificación:

UAH/EV1152 Integración de la gamificación en el proceso enseñanza-aprendizaje

UAH/EV1191 Utilización de gamificación y flipped learning para aumentar la motivación y compromiso de los estudiantes en asignaturas de ingeniería

UAH/EV1200 Flipped classroom y gamificación como elementos motivadores en la asignatura de automatización en inglés

UAH/EV1201 Universidad y cambio climático: una experiencia a través de la gamificación

UAH/EV1214 Educación de calidad a través de la mejora de las competencias para acceder al empleo a través de la gamificación (aprendizaje basado en juegos y experiencias lúdicas)

UAH/EV1228 El Escape Room como estrategia para la gamificación en el aula de Bioquímica del Grado en Química

UAH/EV1233 Aplicación de la gamificación como metodología de aprendizaje activo en el Grado en Enfermería de Guadalajara

UAH/EV1235 Implementación de estrategias de evaluación formativa y gamificación en docencia semipresencial.

Otras metodologías relacionadas:

Se puede combinar con muchas otras. En las publicaciones suele aparecer especialmente combinada con *flipped learning*. aunque también hay experiencias que la utilizan en entornos docentes con herramientas como las redes sociales.

Comentarios adicionales:

Referencias bibliográficas de metodología (estaría bien alguna genérica y otras de aplicación a la docencia de ingeniería)

Título (incluir URL/DOI/ISBN/etc.):	Área docente aplicada (matemáticas, física, circuitos, señal, ...)	Comentarios (cómo se evalúa, cantidad de alumnos, nº de años, ¿grupo de control?, etc.)
Fotaris P, Mastoras T, Leinfellner R and Rosunally Y, "Climbing Up the Leaderboard: An Empirical Study of Applying Gamification Techniques to a Computer programming Class" The Electronic Journal of e-Learning ISSN 1479-4403. Volume 14 Issue 2 2016, (pp94-110) available online at www.ejel.org https://eric.ed.gov/?id=EJ1101229	Computer programming	Hay grupo de control. Se comparan en el grupo de control y en que se aplica la gamificación (y son todos mejores): % de aprobados, descargas de material de clase, asistencia a clase, puntualidad, impresión subjetiva sobre la motivación, la contribución de la gamificación a su autoconfianza, entendimiento de los temas, capacidad de resolución de problemas, etc.
Sujit Subhash, Elizabeth A. Cudney (2018) Gamified learning in higher education: A systematic review of the literature. Computers in Human Behavior. Volume 87, October 2018, Pages 192-206. https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.05.028		
Richard N. Landers. (2015). Developing a Theory of Gamified Learning: Linking Serious Games and Gamification of Learning. DOI: 10.1177/1046878114563660.		

<p>Karl M. Kapp (2012). The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education (Hardback). Publicado por John Wiley & Sons Inc, United States. ISBN 10: 1118096347 ISBN 13: 9781118096345</p>		
<p>Kim, S., Song, K., Lockee, B., Burton, J. (2018) Gamification in Learning and Education. Enjoy Learning Like Gaming. Springer International Publishing. ISBN 978-3-319-47283-6</p>		
<p>Free online course from The Georgia Institute of Technology. “Accessible Gamification for Business”</p>		