

# AMPLIACIÓN Y EVALUACIÓN DE LA PLATAFORMA GAMIFICADA PARA LAS PRÁCTICAS DE VISIÓN ARTIFICIAL



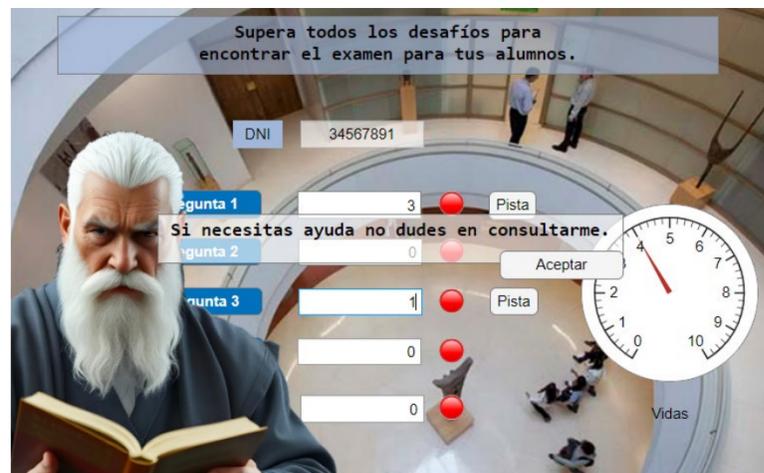
S. E. Palazuelos, G. Ros, J. Casero, A. Ruiz, I. Díez, M. Á. García, J.M. Miguel, J. Macías, A. de Andrés, J.L. Martín, M<sup>a</sup> S. Escudero, E. Rojas, S. Lafuente, H. Gómez, M<sup>a</sup> C. Batanero, J.M. Arco

## INTRODUCCIÓN

- Asignatura: **Visión Artificial**, impartida en cuarto curso de los grados de Ingeniería de las ramas de Informática y Telecomunicación
- Implementación desde el curso 2022-23 de un **entorno gamificado** para aumentar la **motivación**, transformando las prácticas en **retos interactivos** con **realimentación inmediata** y resultados **personalizados** para cada estudiante

## AMPLIACIONES VERSIÓN 2024-25

- Interfaz actualizada
- Nuevo ejercicio
- Inclusión de personajes
- Sistema de pistas
- Ventana de logros



## EVALUACIÓN



- Probado los 3 cursos con grupos pequeños (no todos los estudiantes)
- Encuestas** en que se pregunta por aprendizaje y motivación, comprensión, facilidad de uso, preferencia, retroalimentación, etc.
- Resultados en el curso 2024-25:**
  - 4,67/5** de media en el ítem “Me ha gustado utilizar el escape room”
  - 91,2 %** del alumnado **prefiere** este tipo de prácticas frente a las convencionales
- El test de Kruskal-Wallis (las distribuciones no son gaussianas) no detecta diferencias significativas entre cursos

## CONCLUSIÓN

- Se han integrado **nuevas funcionalidades** (personajes, gestión de logros, sistema de pistas y otras mejoras en la interfaz) para aumentar la motivación y el aprendizaje del estudiantado
- La versión actual ha sido **valorada muy positivamente por el alumnado**, como demuestran en las respuestas al formulario, y en los comentarios literales: “Así da gusto venir a la universidad”
- Se proporciona una **metodología para ampliar la herramienta** (generar nuevos ejercicios y/o adaptarlo a otras asignaturas)
- Se plantea seguir **ampliando** el número de ejercicios y prácticas, mejorar su jugabilidad e interfaz y facilitar la integración con plataformas como BlackBoard para la evaluación automatizada

Gráfico de violín con media y desviación estándar  
Distribución de respuestas Likert por ítem y año

