

Impulsando la motivación en estudiantes de Visión Artificial mediante gamificación

Sira Palazuelos Cagigas, Alberto Ruiz Guijarro, Ignacio Díez Diéguez, Miguel Ángel García Garrido, Juan Manuel Miguel Jiménez, Germán Ros Magán, Ana Isabel De Andrés Rubio, Javier Macías Guarasa, José Luis Martín Sánchez, Elisa Rojas Sánchez, María Soledad Escudero Hernanz, Sergio Lafuente Arroyo, Hilario Gómez Moreno, María Concepción Batanero Ochaita, José Manuel Arco Rodríguez

En la EPS, las asignaturas optativas de Visión Artificial se enfrentan al desafío de captar la atención de los/las estudiantes de Telecomunicación e Informática de 4º curso, que, al compaginarlas con las Prácticas Externas y el TFG, limitan su disponibilidad de tiempo.

Para aumentar la motivación sobre las prácticas, en el Grupo de Innovación DOCERE hemos desarrollado una aplicación gamificada inspirada en las *escape rooms*. Esta herramienta propone retos que requieren la aplicación de conocimientos específicos de la asignatura para obtener claves y proporciona realimentación inmediata sobre la corrección de la respuesta, restando “vidas” con cada error. Actualmente la aplicación incluye los contenidos de 2 de las 6 prácticas, un total de 8 actividades personalizadas para cada estudiante (para un mismo enunciado, las claves son distintas para cada uno). La aplicación y los resultados se encriptan para evitar el acceso a las fórmulas y valores concretos.

Se ha utilizado en clase los dos últimos cursos, obteniendo opiniones muy positivas y sugerencias recogidas mediante un formulario de valoración. Se prevé incluir la aplicación como actividad evaluable, y aumentar su capacidad ampliando las prácticas y sus opciones de gamificación.

En la contribución se describirá la aplicación, su evaluación y las líneas futuras.