



XARXES-INNOVAESTIC 2018. Libre d'actes
REDES-INNOVAESTIC 2018. Libro de actas

Rosabel Roig-Vila (Coord.),
Asunción Lledó Carreres & Jordi M. Antolí Martínez (Eds.)



Universitat d'Alacant
Universidad de Alicante
ICE Institut de Ciències de l'Educació
Instituto de Ciencias de la Educación



Universitat d'Alacant
Universidad de Alicante
Vicerectorat de Qualitat i Innovació Educativa
Vicerrectorado de Calidad e Innovación Educativa

XARXES-INNOVAESTIC 2018. Llibre d'actes
REDES-INNOVAESTIC 2018. Libro de actas

Llibre d'actes de les XVI Jornades de Xarxes d'Investigació en Docència Universitària-XARXES 2018 i II Workshop Internacional d'Innovació en Ensenyament Superior i TIC-INNOVAESTIC 2018 / *Libro de actas de las XVI Jornadas de Redes de Investigación en Docencia Universitaria- REDES 2018 y II Workshop Internacional de Innovación en Enseñanza Superior y TIC- INNOVAESTIC 2018* (<https://web.ua.es/es/ice/redes-innovaestic2018>)

Organització: Institut de Ciències de l'Educació (Vicerectorat de Qualitat i Innovació Educativa) de la Universitat d'Alacant/ *Organización: Instituto de Ciencias de la Educación (Vicerrectorado de Calidad e Innovación Educativa) de la Universidad de Alicante*

Edició / *Edición*: Rosabel Roig-Vila (Coord.), Asunción Lledó Carreres & Jordi M. Antolí Martínez (Eds.)

Comité editorial internacional:

Prof. Dr. Julio Cabero Almenara, Universidad de Sevilla
Prof. Dr. Antonio Cortijo Ocaña, University of California at Santa Barbara
Prof. Dr. Ricardo Da Costa, Universidade Federal Espiritu Santo, Brasil
Prof. Manuel León Urrutia, University of Southampton
Prof. Dr. Gonzalo Lorenzo Lledó, Universitat d'Alacant
Prof. Dr. Enric Mallorquí-Ruscalleda, California State University-Fullerton
Prof. Dr. Santiago Mengual Andrés, Universitat de València
Prof. Dr. Fabrizio Manuel Sirignano, Università degli Studi Suor Orsola Benincasa di Napoli

Comité tècnic / *Comité técnico*:

Neus Pellín Buades

Revisió i maquetació: ICE de la Universitat d'Alacant/ *Revisión y maquetación: ICE de la Universidad de Alicante*

Primera edició: juny de 2018 / *Primera edición: junio de 2018*

© De l'edició/ *De la edición*: Rosabel Roig-Vila, Asunción Lledó Carreres, Jordi M. Antolí Martínez

© Del text: les autores i autors / *Del texto: las autoras y autores*

© D'aquesta edició: Universitat d'Alacant / *De esta edición: Universidad de Alicante ice@ua.es*

ISBN: 978-84-697-9429-6

Qualsevol forma de reproducció, distribució, comunicació pública o transformació d'aquesta obra només pot ser realitzada amb l'autorització dels seus titulars, llevat de les excepcions previstes per la llei. Adreceu-vos a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos, www.cedro.org) si necessiteu fotocopiar o escanejar algun fragment d'aquesta obra. / *Cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública o transformación de esta obra sólo puede ser realizada con la autorización de sus titulares, salvo excepción prevista por la ley. Diríjase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos, www.cedro.org) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra.*

Producció: Institut de Ciències de l'Educació (ICE) de la Universitat d'Alacant / *Producción: Instituto de Ciencias de la Educación (ICE) de la Universidad de Alicante*

EDITORIAL: Les opinions i continguts dels resums publicats en aquesta obra són de responsabilitat exclusiva dels autors. / *Las opiniones y contenidos de los resúmenes publicados en esta obra son de responsabilidad exclusiva de los autores.*

172. Estrategias de Gamificación para Motivar la Participación en el Aula

Parra, Teresa¹; Molina Jordá, José Miguel²; Casanova Pastor, Gerard³

¹Universidad de Valladolid, terpar@eii.uva.es; ²Universidad de Alicante, jmmj@ua.es; ³Universidad de Alicante, gerardcasanova75@gmail.com

El uso en el aula del aprendizaje basado en juegos ha incrementado su popularidad en los últimos años. Aunque el concepto de cuestionario en la educación superior no es nuevo, ya que ha servido como una herramienta de evaluación, su uso en el aula en un contexto de juego o competición tiene un impacto directo en diferentes aspectos como: la participación en el aula y atención al desarrollo de la actividad, percepción en el avance del proceso de aprendizaje, compromiso con la dedicación a la materia e interés por profundizar en aplicaciones de los fundamentos teóricos. Lo más novedoso es el uso de las tecnologías disponibles en educación superior que permiten hacer vistosa la presentación de las preguntas y respuestas con un ahorro sustancial de tiempo de aula. Muchas herramientas y plataformas de aprendizaje basadas en juegos se inspiran en concursos donde los estudiantes pueden anotar puntos al elegir la respuesta correcta entre varias respuestas. Las aplicaciones Kahoot, Quizlet, Quizizz, ... están cada año más consolidadas. Existen numerosos cuestionarios compartidos por la comunidad académica que pueden ser utilizados o adaptados a los contenidos y conceptos de cada clase. Una búsqueda de cuestionarios filtrando por cada nivel de educación desde infantil a Universidad y por la materia a impartir ha evidenciado la abundancia de material, existiendo mucho más material en formato Kahoot que en Socrative. La estrategia para el desarrollo de los juegos en el aula es que debe ser voluntaria, anónima, con un reducido coste de tiempo (del orden de minutos). Los únicos requisitos son acceso a internet y un dispositivo móvil. No se requiere la instalación de ninguna aplicación ya que los estudiantes solo deben acceder a un sitio de la red e introducir el código del cuestionario. La batería de preguntas creadas para cada tema, se puede realizar de forma ágil y dinámica en menos de 10 minutos para repasar aspectos previos. La mayoría de las preguntas tienen respuesta de opción múltiple con varias respuestas válidas para motivar a los estudiantes y mejorar su grado de confianza a la vez que se repasan aspectos colaterales del contenido de la pregunta y se vinculan conceptos de diferentes temas de la materia. Igualmente, existe la posibilidad de abrir un juego durante un periodo de tiempo, para que los discentes jueguen a su discreción y mejoren su posición en el ranking. El ranking es en base a los nombres identificativos que hayan elegido los estudiantes y en ningún caso se les exige que utilicen su nombre real. El tratamiento estadístico de la tasa de éxito por preguntas es una valiosa herramienta para que el docente identifique aspectos susceptibles de refuerzo durante las próximas clases. En la presente publicación se presentan los resultados de tres grupos de discentes: uno en el que no se realizó cuestionario alguno, otro en el que se utilizó Socrative para elaborar formularios de repaso para diagnosticar aspectos susceptibles de ser profundizados en el aula y finalmente un tercer grupo en el que se utilizó Kahoot para realizar un juego serio resultando un ranking de resultados a nivel individual.

PALABRAS CLAVE: Kahoot, gamificación, evaluación, participación, aprendizaje.

