

VII Jornada de innovación docente

Volver a construir
JUNTOS

Nuevas estrategias docentes en asignaturas
del área de lógica y filosofía de la ciencia



José Vicente Hernández Conde (Coordinador), María Concepción Caamaño Alegre, Sandra María López Velasco
(Departamento de Filosofía)

OBJETIVO

La gamificación ha demostrado ser un importante método para mejorar la atención, participación y motivación del alumnado, mediante la creación de ambientes dinámicos y la mejora de la interactividad en la docencia universitaria.

El propósito del proyecto es aplicar nuevas estrategias docentes basadas en la gamificación, para aumentar el interés de los alumnos del Grado en Filosofía por las asignaturas del área de Lógica y Filosofía de la Ciencia.

DESARROLLO

Fases REALIZADAS

FASE 0: Estudio de experiencias previas

Objetivo 0.1: Conocer las diversas estrategias y metodologías de gamificación

FASE 1: Incorporación de Kahoot como herramienta motivacional y evaluativa

(2021-22): Filosofía de la Ciencia II, Temas de Teoría del Conocimiento

(2022-23): Filosofía del Lenguaje I, Filosofía del Lenguaje II, Lógica II

Objetivo 1.1: Diseño del plan de implantación

- Metodología y procedimientos a seguir
- Estructura y modelo de datos
- Uso como parte de la evaluación

Objetivo 1.2: Creación de material docente

- Elaboración de preguntas y cuestionarios

Objetivo 1.3: Desarrollo de las actividades

Objetivo 1.4: Seguimiento del proyecto

- Creación de encuestas
- Satisfacción de alumnos y profesores
- Análisis de resultados alcanzados

Objetivo 1.5: Difusión del proyecto

- Comunicación en jornadas y congresos

Fases EN CURSO

FASE 2: Juegos “invertidos” con recompensas

(2022-23): Filosofía del Lenguaje II

Objetivo 2.1: Diseño del juego y recompensas

Objetivo 2.2: Desarrollo de las actividades

Objetivo 2.3: Evaluación de resultados y difusión

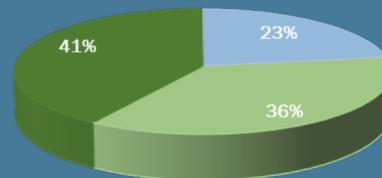
FASE 3: Aplicación de Escape Rooms como herramienta motivacional y formativa

(2023-24): Filosofía del Lenguaje I, Lógica I

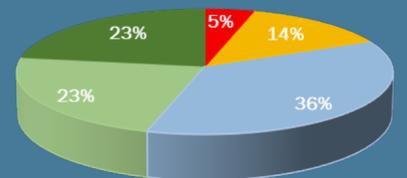
RESULTADOS (Fase 1)

Satisfacción de los alumnos con la actividad gamificada*:

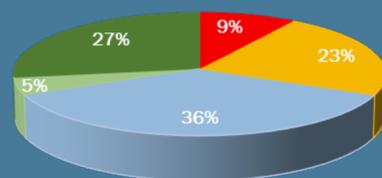
1. Las clases gamificadas fueron útiles para el aprendizaje.



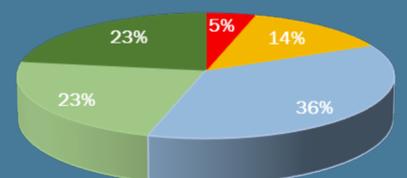
2. Las clases gamificadas son más instructivas que las clases magistrales.



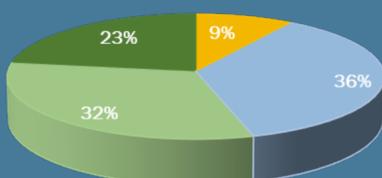
3. Las clases gamificadas animan a asistir más que las clases magistrales.



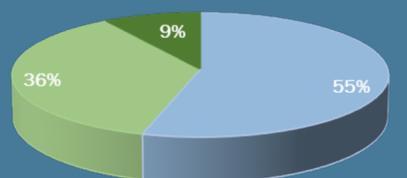
4. Las clases gamificadas motivan más que las clases magistrales.



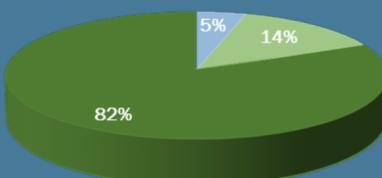
5. Las clases gamificadas son un método de evaluación continua adecuado.



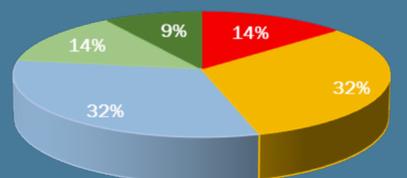
6. Las clases gamificadas ayudan a preparar mejor el examen final.



7. La parte de discusión y aclaración de dudas fue útil para el aprendizaje.



8. Las clases gamificadas mejoran la cooperación entre los alumnos.



■ Nada ■ Poco ■ Neutral ■ Mucho ■ Completamente

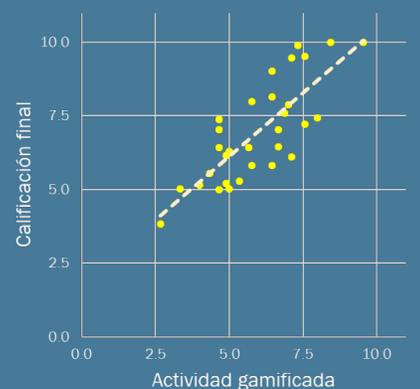
* Encuestas respondidas por 38 alumnos (datos aún parciales para el curso 2022-23)

Análisis de resultados alcanzados

Resultados comparados **



Correlación con nota final



** Nivel de asistencia = % asistencia × 10

CONCLUSIONES

Las encuestas muestran una alta satisfacción de los estudiantes con la actividad gamificada, según confirman su mayor asistencia y participación, y sus notas en el examen (las cuales están correlacionadas con los resultados en las sesiones Kahoot).



Organizada por el Vicerrectorado de Innovación Docente y Transformación Digital y el Centro VirtUVa

#JIDUVa

Virt UVa