

Memoria de proyectos de innovación y buenas prácticas docentes

A. Datos generales del proyecto de innovación y buenas prácticas docentes

Título	Proyecto (R)evolutiON: <i>gamificación</i> para el desarrollo de los ODS (Objetivos de Docencia Sostenible) a través de la ficción.		
Código	20-11	Fecha de Realización:	2020-2021
Coordinación	Apellidos	Pérez López	
	Nombre	Isaac José	
Tipología	Tipología de proyecto	Básicos FASE 1	
	Rama del Conocimiento	Ciencias Jurídicas y Sociales	
	Línea de innovación	Diseño, organización, desarrollo y evaluación de la docencia	

B. Objetivo Principal

- Valorar la potencialidad de la *gamificación* como estrategia metodológica en el ámbito universitario para mejorar el aprendizaje y compromiso del alumnado con su formación a través del diseño, implementación y evaluación de una propuesta de innovación que tiene como referencia los objetivos de desarrollo sostenible y la ficción.

C. Descripción del proyecto de innovación y buenas prácticas docentes

Resumen del proyecto realizado: Objetivos, metodología, logros alcanzados, aplicación práctica a la docencia habitual, etc.

A partir del objetivo general del proyecto, mencionado en el apartado anterior, se propusieron diversos objetivos más específicos, entre los que habría que destacar:

1. Evaluar la incidencia de la propuesta en el nivel de motivación hacia el aprendizaje alcanzado por el alumnado.
2. Conocer las percepciones de los estudiantes sobre la *gamificación* como estrategia metodológica a utilizar en los procesos de enseñanza y aprendizaje de la Educación Superior.
3. Determinar los principales aspectos a considerar a la hora de incrementar la motivación del alumnado hacia el aprendizaje y su salud.

El eje vertebrador de la propuesta fue una narrativa que tenía como referencia los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) y la ficción dentro de una propuesta de *gamificación*, en la que se utilizaron sus principales elementos (misiones, *feedback*, puntos, *badges*, etc.) y donde las TIC tuvieron un alto protagonismo, tanto para complementar el aprendizaje del alumnado como para compartir y generar conocimiento.

Además, la propuesta se complementó con el diseño de un juego de cartas que favoreciera los objetivos previstos. De hecho, el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) es una metodología que combina perfectamente con la *gamificación* y supone un gran elemento motivador para el alumnado, favoreciendo la adquisición de contenidos.

Otro elemento que se consideró de gran importancia en el desarrollo de la propuesta de *gamificación* (en este caso relacionado con la evaluación) fue el *feedback* que recibía el alumnado participante de los diferentes retos que realizaba, quedando reflejado en un portfolio digital donde podía añadir las insignias que mostraban el avance que iban logrando a partir de dicho *feedback*. De este modo, el alumnado pudo llevar un seguimiento continuo de su evolución en la propuesta e, incluso, actualizar los resultados de las evidencias que iba mostrando de su aprendizaje, gracias a dichas insignias en formato digital, que reflejaban cada uno de los logros alcanzados.

Los resultados obtenidos evidencian un gran impacto de la propuesta desarrollada en la motivación e implicación del alumnado en su proceso formativo, a lo que habría que añadir el elevado grado de satisfacción manifestado tanto hacia la actuación docente como a la propia propuesta de *gamificación*. Estos resultados confirman, una vez más, la idoneidad de aprovechar el gran potencial de la *gamificación* en el ámbito universitario para incidir en la motivación del alumnado, con todas las implicaciones que esto posee con relación a la mejora del aprendizaje. Circunstancia esta de enorme valor en la actualidad, dada elevada desmotivación que caracteriza a los estudiantes universitarios, lo que repercute de manera significativa y nada positiva en su proceso formativo.

D. Resultados obtenidos

Entre los resultados obtenidos, un dato que muestra el enorme factor motivacional y la implicación que supuso la propuesta fue, por un lado, que a pesar de que la asistencia no era obligatoria, ni les otorgaba ningún beneficio ni perjuicio en la aventura, en todas las sesiones que se llevaron a cabo la asistencia superó el 95%. Este dato aumenta su relevancia cuando la enfermedad fue el motivo de las ausencias en casi la totalidad de los casos.

Por otro lado, la entrega de los más de 20 retos que se le plantearon al alumnado también era voluntaria. Sin embargo, más del 90% de los alumnos llegó a realizarlos, lo que evidencia el gran compromiso que se logró a través de la propuesta de *gamificación* en ellos. En este sentido, llama poderosamente la atención el hecho de que cuando la valoración que obtenían no era la máxima posible muchos decidieron, por iniciativa propia, volver a entregar el reto en cuestión a partir del *feedback* recibido en su anterior entrega.

Todo ello, evidentemente, ha dado lugar a que la calidad de los retos haya sido enormemente elevada. Al mismo tiempo, buena muestra del aprendizaje logrado durante toda la aventura se ha podido verificar en la realización de sus proyectos finales. En ellos dieron muestra de que los conocimientos adquiridos no solo fueron de forma teórica sino que también supieron aplicarlos y ponerlos en práctica. Además, cabe reseñar también las muchas competencias que desarrollaron durante el tiempo que duró el proyecto como, por ejemplo, las competencias comunicativas y digitales (de gran valor en futuros docentes) que mostraron durante la exposición y defensa de los mencionados proyectos.

Con respecto a la propuesta en sí, las valoraciones que realizaron los participantes al término de la misma evidencian la idoneidad de ella y la *gamificación* a la hora de incrementar su motivación en los procesos de enseñanza-aprendizaje. Algunos ejemplos al respecto son los que se muestran a continuación:

- “Nunca me hubiera imaginado vivir algo así en la universidad. Me ha flipado la propuesta y reconozco que a pesar de haber trabajado como en pocas asignaturas lo he hecho, ya que le he dedicado muchas horas a este proyecto, tengo una muy buena sensación, nada negativa. Todo lo contrario, me da pena que se haya acabado, y eso no me había pasado nunca con otra asignatura”.
- “Lo único que puedo decir que me ha parecido menos positivo es que la situación del covid no nos haya permitido disfrutar aún mucho más de lo que lo hemos hecho. Pensaba que debido a ello esta sería simplemente una asignatura más y, sin embargo, he estado muy motivado durante todo el semestre. Y lo que es mejor aún, aprendiendo muchísimo más y de una forma que me ha hecho disfrutar de ello. GRACIAS”.
- “Había oído hablar mucho sobre *gamificación* pero nunca había vivido ninguna propuesta en primera persona, y he de decir que ¡esto es la caña! Además, siempre pensé que era algo más propio de niños de Primaria o, como mucho, Secundaria, pero tras esta experiencia tan inolvidable ya no tengo dudas de que la *gamificación* es válida para cualquier edad. Estoy deseando poder hacer las prácticas para diseñar algo similar, guardando las distancias, claro está, jajaja, y que mis alumnos disfruten y aprendan tanto como yo”.

E. Difusión y aplicación del proyecto a otras áreas de conocimiento y universidades

A través de la difusión de algunos de los retos en las redes sociales numerosos docentes de diversos niveles educativos, incluida la educación superior, se han puesto en contacto con nosotros solicitándonos más información sobre el diseño, puesta en práctica y evaluación del proyecto, mostrando un gran interés en él.

Es más, la propuesta ha servido de base a un nuevo proyecto desarrollado en el máster en profesorado de enseñanza secundaria obligatoria y bachillerato, formación profesional y enseñanzas de idiomas (especialidad de *Educación Física*), con un gran éxito, a raíz de las valoraciones finales que realizó el alumnado participante de forma anónima al término de la propuesta. En ella se tuvo de referencia también la ficción, pero en esta ocasión desde una perspectiva aún más ambiciosa, ya que no era únicamente el hilo conductor de la propuesta sino que las diferentes referencias filmicas utilizadas eran las desencadenantes de los aprendizajes, incrementando la predisposición y motivación del alumnado.

F. Estudio de las necesidades para incorporación a la docencia habitual

En realidad, la docencia habitual no significaría ningún hándicap para incorporar un planteamiento así sino más bien todo lo contrario, pues no solo facilitaría el establecimiento de vínculos con el alumnado (y entre ellos), haciendo la intervención mucho más significativa sino que, además, sería fantástico que otras muchas asignaturas asumieran los principios que con este proyecto se han evidenciado que consiguen incrementar la motivación e implicación del alumnado. De ser así, siempre y cuando se llevara a cabo un enfoque colectivo de colaboración entre diversas asignaturas, lograríamos que el alumnado tuviera una perspectiva más integral de sus estudios y, al mismo tiempo, podrían optimizar el tiempo dedicado a dichas asignaturas.

No obstante, cabe señalar, que como en toda intervención, uno de los aspectos que más condiciona el buen desarrollo de una asignatura y, por consiguiente, la consecución de sus objetivos y competencias, es la ratio. El día que esta pueda reducirse considerablemente la calidad del profesorado y de sus intervenciones aumentará de manera muy significativa. Mientras tanto, seguirá dependiendo en gran medida, el éxito o no de muchos proyectos de innovación, de la generosidad de aquellos profesores que demuestran tener verdadera vocación docente invirtiendo (y “regalando”) al alumnado muchas más horas de lo previsto en su carga docente.

G. Puntos fuertes, las dificultades y posibles opciones de mejora

El principal aspecto a destacar en el proyecto, sin duda, fue el que se tratara de una propuesta de *gamificación*. Los diferentes aspectos claves en ella (narrativa, misiones, *feedback*, *badges*, etc.) lograron aumentar de manera muy significativa la motivación del alumnado. Además, el hecho de que la propuesta respetara los ritmos individuales de aprendizaje de todos sus participantes, pudiendo construir cada uno de ellos su propio proceso formativo, decidiendo qué retos realizar en cada momento y en qué orden, favoreció la personalización del aprendizaje.

Otro punto fuerte ha sido la construcción de un entorno lúdico a partir del enorme potencial motivador que para los jóvenes supone la ficción (televisiva y cinematográfica), al haber relacionado cada uno de los “Objetivos de Docencia Sostenible” con un personaje de ficción que para ellos era significativo dentro de una narrativa atractiva y retadora que potenciaba la implicación del alumnado.

Junto a ello, otro de los principales puntos fuertes del proyecto fueron las redes sociales, convirtiéndose en uno de los soportes y aspectos claves en él. En todo momento se procuró atender a la significatividad del alumnado, incluyendo en los retos que componían la propuesta la necesidad de utilizar también otras muchas herramientas TIC (*Genial.ly*, *Canva*, *WallaMe*, *Powtoon*, *Piktochart*, etc.). De este modo, no solamente se generó un mayor atractivo en los participantes a la hora de desarrollar los retos en formatos no convencionales en el resto de asignaturas cursadas sino que, además, permitió un incremento de sus competencias digitales.

Con respecto a las dificultades, la principal ha estado relacionada (por la compleja situación en la que nos encontramos como consecuencia de la COVID-19) con la imposibilidad de tener durante todo el periodo en el que se desarrolló el proyecto presencialidad en el aula. Esta circunstancia dificulta la interacción con el alumnado de forma directa, sin mediar una pantalla, un aspecto fundamental en cualquier proceso formativo. No obstante, dicha realidad se solventó en la medida de lo posible aumentando el número de tutorías (grupales e individuales) con el alumnado participante. De hecho, al final este fue uno de los aspectos que más destacaron, manifestando que gracias a ellas se incrementaron los vínculos con el docente, favoreciendo su *inmersión* en la aventura.