

Aplicación de técnicas de gamificación para engagement del estudiantado y aprendizaje colaborativo

Introducción

- ¿En qué consiste este proyecto de innovación educativa?

Uso de estrategias de gamificación (Wooclap), algunas gratificadas, para favorecer la asistencia, y prácticas aplicadas al aprendizaje colaborativo de los conceptos fundamentales de la asignatura.

- ¿Por qué es importante este proyecto?

Esta asignatura es un desafío desde el punto de vista del profesorado y del estudiantado debido a la complejidad teórica avanzada con respecto al resto del grado. Se trata de una asignatura con conceptos técnicos muy abstractos que requiere de un conocimiento avanzado de operadores diferenciales e integrales que, en ocasiones, hace que el estudiantado se desmotive y no vea las aplicaciones directas de la asignatura.

Desarrollo

- ¿Cómo se ha desarrollado el proyecto?

Introducción de estrategias de gamificación en clase en las partes más teóricas, incluyendo una parte competitiva donde se puede obtener hasta medio punto adicional, y creación de grupos de estudio de cuatro personas para el aprendizaje colaborativo de los conceptos más abstractos.

Para el trabajo autónomo, se han ofrecido tutorías y sesiones explicativas en clase para animar al aprendizaje autónomo de los conceptos, así como buscar aplicaciones prácticas.

Las estrategias de gamificación han sido un éxito, manteniendo altas las cifras de asistencia y demostrando el entendimiento de los conceptos.

1

Wooclap continuo

2

Creación de grupos

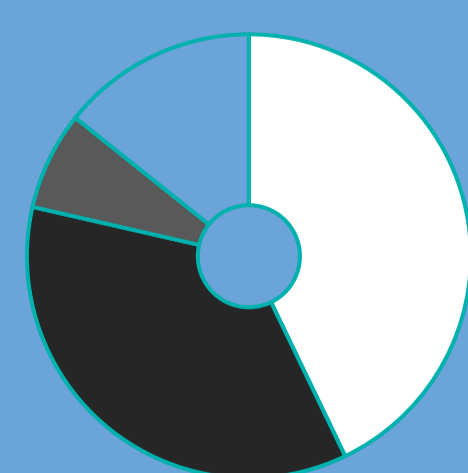
3

Presentación de conceptos

RESULTADOS

¿Cuáles han sido los resultados obtenidos?
¿Qué indicadores de mejora del aprendizaje ha obtenido?

Se observa que una amplia mayoría (92%) del alumnado sigue la evaluación continua, con una buena dedicación y asistencia. El otro indicador es, directamente, la media del medio punto adicional debido a las sesiones de Wooclap. Se hicieron tres sesiones, de ahí que ese número es una mezcla aprovechamiento de la asignatura (respuesta correcta) y de asistencia.

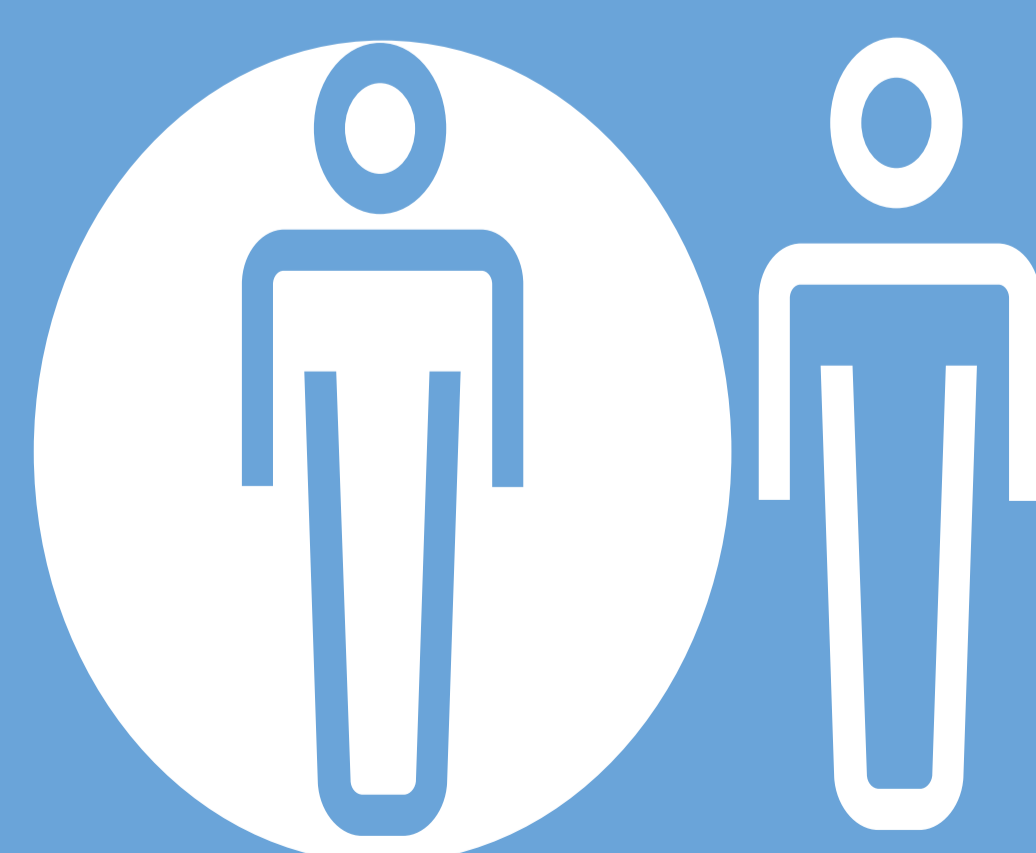


40 %
Suma ponderada de respuestas correctas y asistencia



APLICACIÓN

¿Cómo otros docentes pueden aplicar esta experiencia? ¿Cómo otros compañeros/as pueden mejorar su práctica docente atendiendo a los resultados de este proyecto?



Uso de Wooclap para fomentar la asistencia a clase (se mantiene una asistencia continuada a clase de un 60% en las últimas sesiones).

Buen resultado en el aprendizaje colaborativo supervisado

Valoración Competencial

Con el fin de vincular los Proyectos de Innovación Docente con el marco competencial de referencia europeo, DigCompEdu, por favor, señala a continuación, **resaltando en negrita**, aquellas competencias que han tenido un impacto mayor en el desarrollo de tu PID.



Indica a continuación:

- Línea 1: Nuevas formas de presentación de materiales educativos
- X Línea 2: Nuevas estrategias para la participación de los alumnos
- Línea 3: Nuevas formas de evaluar

- Línea 4: Nuevas metodologías educativas
- Línea 5: Aprendizaje-Servicio (ApS)
- Línea 6: Proyectos de Aprendizaje Activo en Docencia Digital (AADD)



Sí X No - El equipo docente acepta que la información proporcionada pueda ser utilizada por UC3M Digital para su difusión