

I CONGRESO IBEROAMERICANO DE DOCENTES

CONGRESO VIRTUAL DEL 26 NOVIEMBRE AL 08 DICIEMBRE DE 2018

ALGECIRAS (CÁDIZ) DEL 06 AL 08 DICIEMBRE DE 2018

Actas del Congreso Iberoamericano de Docentes

Introducir las TIC a través de la Gamificación en el aula: una experiencia en el Grado en Criminología y Seguridad y en el Grado en Derecho

María del Mar Martín Aragón

ISBN: 978-84-948417-0-5

Edita **Asociación Formación IB.**

Coordinación editorial: **Joaquín Asenjo Pérez, Óscar Macías Álvarez, Patricia Ávalo Ortega y Yoel Yucra Beisaga**

Año de edición: **2018**

Presidente del Comité Científico: **César Bernal.**

El I Congreso Iberoamericano de Docentes se ha celebrado organizado conjuntamente por la Universidad de Cádiz y la Asociación Formación IB con el apoyo del Ayuntamiento de Algeciras y la Asociación Diverciencia entre otras instituciones.

<http://congreso.formacionib.org>



red
iberoamericana
de docentes



formaciónib))

Introducir las TICs a través de la *Gamificación* en el aula: una experiencia en el Grado en Criminología y Seguridad y en el Grado en Derecho

María del Mar Martín Aragón
Universidad Cádiz (España)
mariadelmar.martin@uca.es

Esta experiencia de innovación se desarrolla en el marco docente de dos titulaciones distintas, por una parte en el Grado en Criminología y Seguridad y por otra, en el Grado en Derecho, ambas de la Universidad de Cádiz. En concreto en las sesiones prácticas de las asignaturas Formas Específicas de la Criminalidad I (Grado en Criminología y Seguridad) e Introducción al Derecho Penal (Grado en Derecho) durante el curso académico 2017-2018. Y quisiera en este momento, agradecer a estos dos grupos la gran labor realizada en el aula, la dedicación, entusiasmo e ilusión con que han emprendido esta actividad.

En el ámbito de la educación, la actualización no solo de los materiales sino también de las herramientas docentes resulta fundamental para el correcto desarrollo de las aptitudes y actitudes del alumnado. Las clases magistrales en las que se explicaba una materia desde el punto de vista exclusivamente teórico, donde el alumnado se consideraba agente pasivo del proceso de aprendizaje se encuentran claramente en retroceso en pos de una concepción mucho más flexible y dinámica del proceso de aprendizaje. Con esto se pretende que el alumnado conciba el aula como un entorno en el que se crea conocimiento de forma activa y colaborativa. En definitiva, un espacio para el debate científico, donde no simplemente reciben información por parte de la persona que está al otro lado de la mesa, sino que también la crean a partir de materiales básicos.

Esta autogestión y elaboración de los materiales permiten una mejor asimilación de su contenido, ya que al concebirse como algo propio y no impuesto, el alumnado es mucho más receptivo y se muestra más dispuesto a participar en las clases. De esta forma, el énfasis de la actividad docente recae no tanto en cargar los programas docentes de contenido, en muchas ocasiones inabarcable por cuestiones de tiempo, sino en asegurar que los conceptos y conocimientos trasladados se asimilen de una forma correcta.

En la actualidad, la introducción de las TICs en el aula no puede concebirse como algo accesorio o extraordinario sino más bien como algo básico y habitual en el día a día de la enseñanza, acorde con lo que se ha venido en llamar “habilidades del S.XXI” (comunicación, colaboración, pensamiento crítico y pensamiento creativo). Pero además, si se aprovechan las múltiples opciones que dichas tecnologías permiten para ofrecer al alumnado materiales que resulten más atractivos y entretenidos, la combinación puede resultar especialmente eficaz. Además, hay que tener en cuenta que cualquier actividad que implique el uso de tecnologías de la información en las clases cuenta de inicio con la aceptación del alumnado, simplemente por el hecho de la novedad que esto representa. Y precisamente es esta circunstancia la que debe ser aprovechada y explotada al máximo, sacar partido de todas las herramientas que las TICs nos ofrecen para motivar a nuestro alumnado.

Bajo estas premisas se inicia esta experiencia en el aula con la intención de aunar las TICs y la *gamificación* a través de la utilización de la herramienta *Kahoot!*¹, cuyo lema condensa todos los extremos anteriormente mencionados “*make learning awesome!*”. Esta aplicación, que se puede descargar en cualquier tipo de dispositivo (pc, Tablet y teléfono móvil) permite la creación de cuestionarios en formato concurso con respuesta múltiple. Tiene dos opciones de juego, en grupo o de forma individual. Con la intención de evaluar las dos opciones, en el grupo de Criminología y Seguridad se hicieron de forma grupal y en el grupo de Derecho de forma individual.

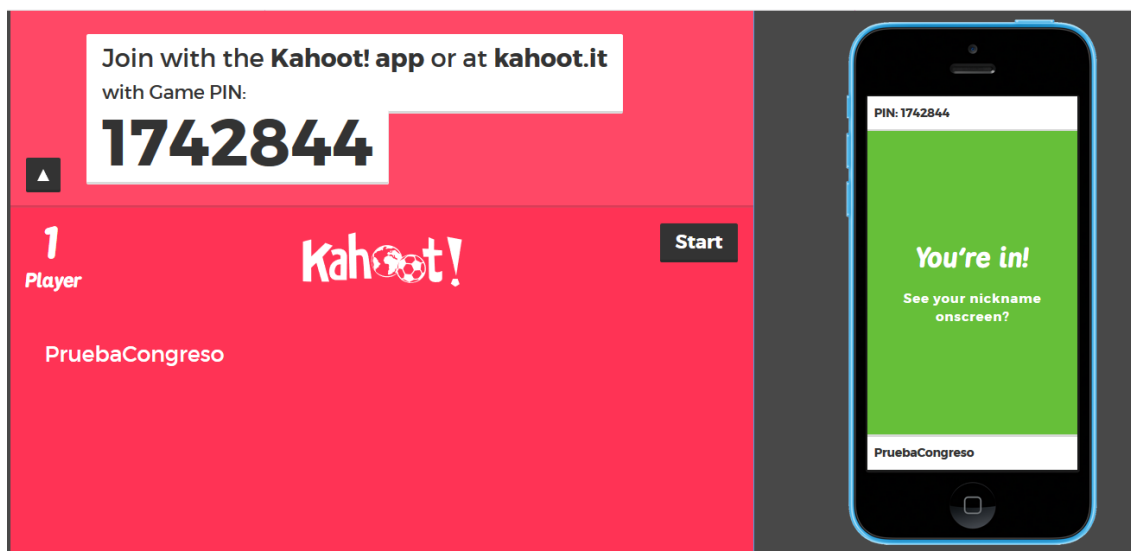


Imagen 1. Registro en *Kahoot*

Otra de las opciones es registrarse con un *nickname* que asigna el sistema de forma aleatoria o elegir tu propio nombre. En el caso de la clase del grado en Criminología y Seguridad cada grupo jugaba con la letra que se asignó a cada grupo de trabajo desde el principio de curso (A, B, C, etc.) y en el grupo de Derecho optaron por jugar con el nombre que les asignaba el sistema. En ambos casos se dio libertad total al alumnado para que eligieran la opción que más se ajustara a sus preferencias con la clara intención de fomentar la comunicación bidireccional alumnado-docente en el aula. A medida que se van registrando con el PIN que se facilita en la pantalla principal que se proyecta en clase, sus nombres aparecen y una vez alcanzado el total de personas o grupos, comienza el juego (Imagen 1).

¹ <https://kahoot.com>

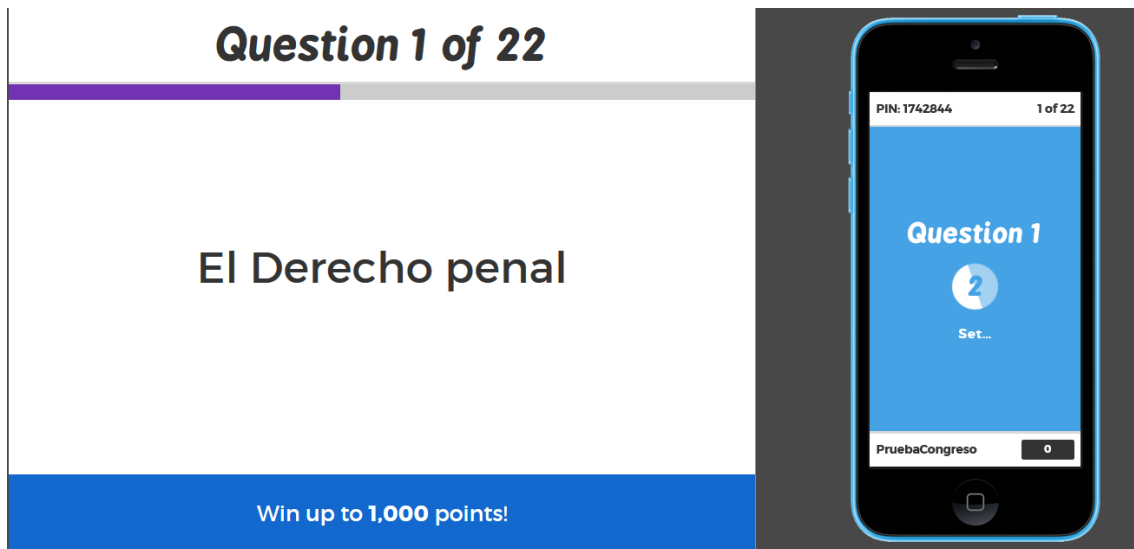


Imagen 2. Pregunta

Así, para estas dos asignaturas se crean cuestionarios para cada uno de los temas que se realizan al acabar los mismos y uno general de repaso que incluya toda la materia. En ambos casos se jugaba en primer lugar en clase y después se colgaba el enlace en el campus virtual de la asignatura para que cada estudiante pudiera gestionar el acceso a los cuestionarios según su propio proceso de aprendizaje. Esta opción me parece especialmente importante, ya que en este nuevo sistema de enseñanza respetar y fomentar diferentes tiempos de estudio resulta fundamental para personalizar e individualizar lo máximo posible el aprendizaje universitario, que en ocasiones tiende a ser demasiado general debido principalmente al elevado número de estudiantes en el aula.

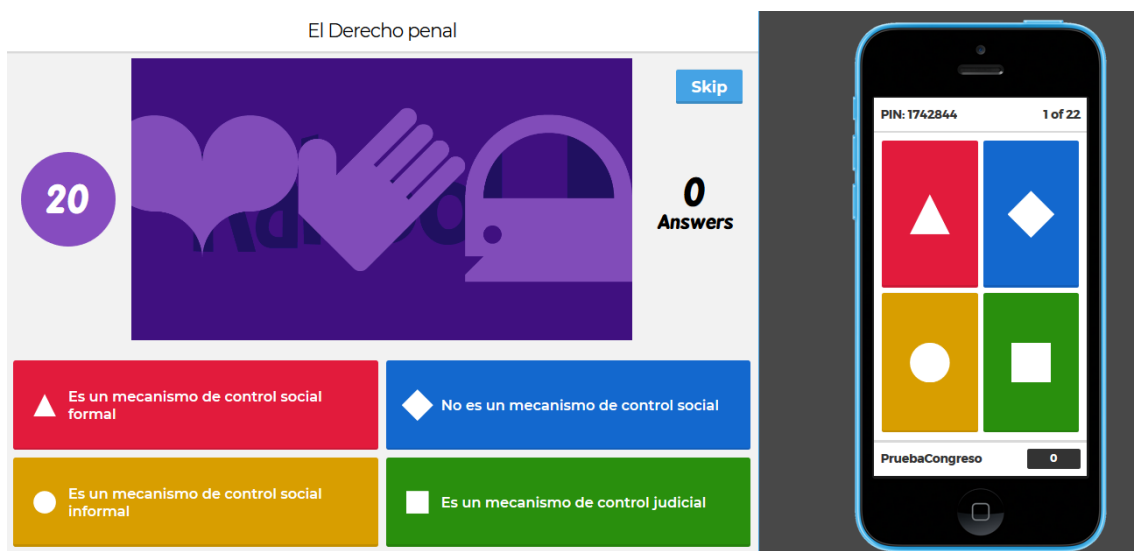


Imagen 3. Opciones de respuesta

Una vez comenzaba el test, se proyectaba la pregunta en la pantalla durante unos segundos (Imagen 2) y a continuación se proyectaban en dicha pantalla las opciones de respuesta (cada una asociada a un símbolo) durante 20 segundos, mientras que en los

dispositivos del alumnado tan solo se veían los símbolos (Imagen 3). De manera que el sistema asignaba puntuación no solo por pregunta correcta sino también en función del tiempo empleado para responderla. Así, al finalizar el tiempo, el sistema mostraba en la pantalla principal el número de personas/grupos que habían elegido cada respuesta, mientras que en el dispositivo del alumnado se mostraba si su respuesta era correcta o incorrecta y su posición global en el *ranking* (Imagen 4). Del mismo modo, se incluyó la opción de ir mostrando tras cada pregunta el marcador con las puntuaciones, con la intención de motivar al alumnado a seguir esforzándose en acertar las preguntas y de fomentar una “competitividad sana” enfocada como auto superación (Imagen 5). Y es precisamente en este sentido como esta aplicación entiende el proceso de aprendizaje, ya que ante respuestas incorrectas el sistema lanzaba automáticamente mensajes de refuerzo positivo tales como “*no hay respuestas incorrectas, sino nuevas lecciones*” (Imagen 6).

Al terminar cada cuestionario se mostraba el *ranking* de las tres mejores puntuaciones (Imagen 7) y se preguntaba si quienes habían obtenido dichas puntuaciones querían decir quiénes eran los integrantes de cada grupo o la persona con la que se correspondía cada *nickname* en el caso del juego individual. En todos los casos, el resto del alumnado animaba a las personas/grupos que habían obtenido las mejores puntuaciones a manifestarse, cosa que siempre ocurría y finalizaba con un aplauso por parte de la clase



Imagen 4. Respuesta y posición en el *ranking*

Me parece importante destacar este aspecto, ya que en los tiempos que corren en que el alumnado parece guiado por una competencia feroz, fomentar actividades en que el grupo reconozca el esfuerzo y mérito de los demás resulta fundamental para cohesionar el grupo y poner en valor la importancia de auto concebirse y funcionar como grupo de personas, más que como sujetos aislados que lo único que tienen en común es la titulación en la que cursan sus estudios.

Scoreboard

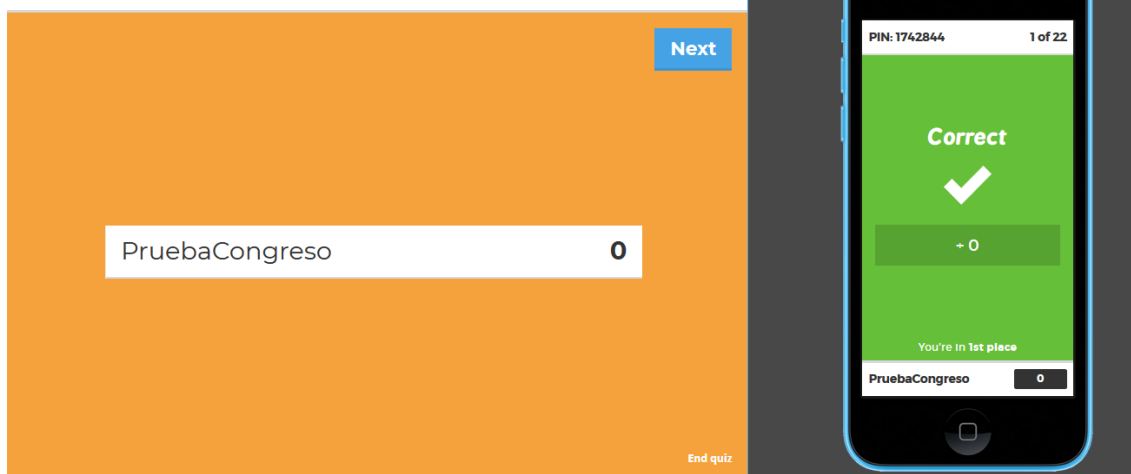


Imagen 5. Marcador tras cada pregunta



Imagen 6. Ejemplo de mensaje de refuerzo positivo ante respuesta errónea

Finalmente *Kahoot* solicitaba un *feedback* de la experiencia no solo en términos estadísticos para la propia aplicación sino también para la persona que había jugado, ya que se preguntaba si había "*aprendido algo*". Además también permitía al docente descargar los resultados en caso de que se utilizaran para la evaluación de la asignatura (Imagen 8).

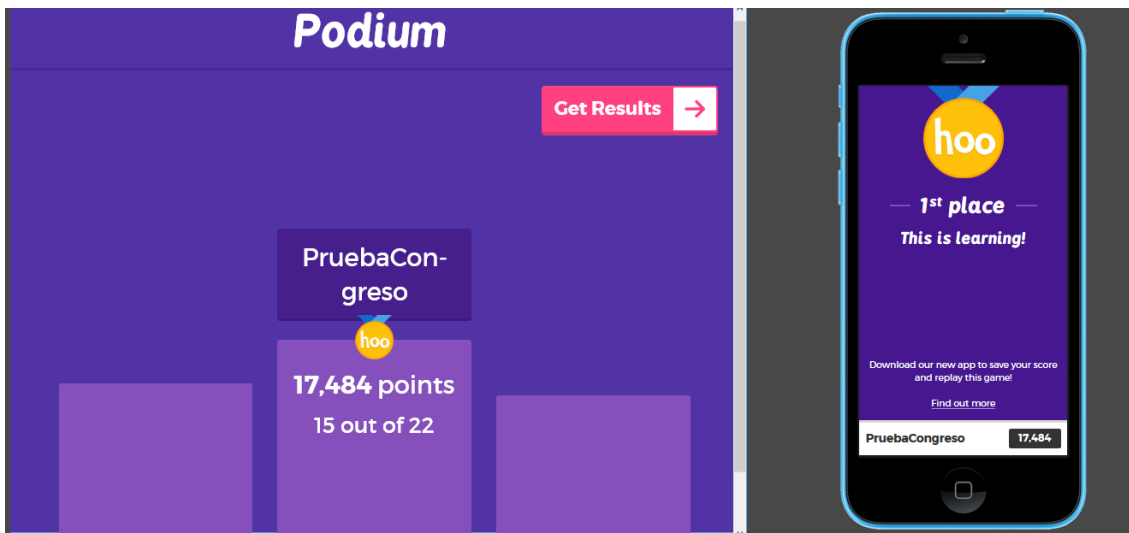


Imagen 7. Ranking de puntuaciones

Siempre que se acaba una experiencia docente creo fundamental preguntar al alumnado además de qué les ha parecido la experiencia qué mejoras o sugerencias incluirían al programa. Me resultó especialmente interesante que propusieran que el estudiantado también creara sus propios *kahoots* como parte de la actividad, entendiendo que esto les supondría una ayuda extra para asimilar mejor los contenidos además de resultarles “divertido” poder “examinar” al resto del grupo. Sin duda, esta sugerencia será incorporada en el próximo curso con la intención de fomentar el pensamiento creativo y dar importancia a las ideas y propuestas del alumnado, ya que al fin y al cabo el proceso de aprendizaje debe girar en torno a sus necesidades como destinatario del conocimiento.

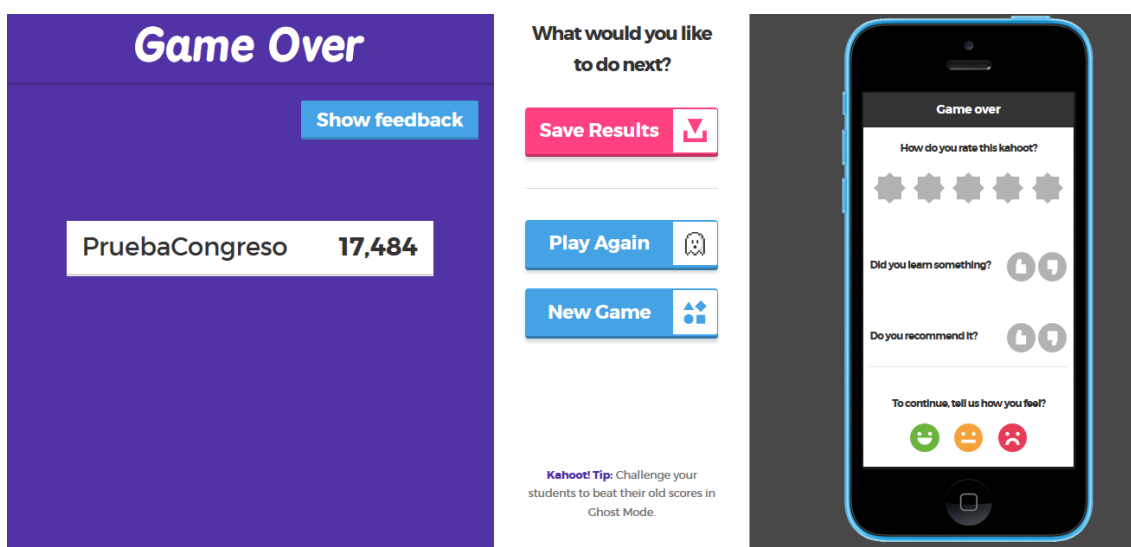


Imagen 8. Feedback y opciones de descarga

Con respecto a los resultados concretos, no pudieron ser más satisfactorios; un alto índice de asistencia a las clases teóricas y prácticas (aunque los *kahoots* se realizaban en las prácticas) así como de aprobados en la evaluación final. En los dos grupos, el alumnado realizó los test fuera del aula como repaso complementario para el examen final y manifestaron la gran utilidad que esta herramienta les supuso como material extra de preparación. Pero lo más importante fue la implicación del alumnado y la satisfacción que manifestaban durante la realización de los mismos, agradeciendo la incorporación de este tipo de iniciativas en el aula.