



Proyecto de Innovación y Mejora de la Calidad Docente

Convocatoria 2016/2017

Nº de proyecto 267

APRENDIZAJE COLABORATIVO/COMPETITIVO MEDIANTE GAMIFICACION, A TRAVES DEL USO INTEGRADO DE UN MANDO WiiMOTE COMO PIZARRA DIGITAL INTERACTIVA, UN SISTEMA VIRTUAL DE RESPUESTA EN EL AULA, Y DISPOSITIVOS MÓVILES CON ACCESO A INTERNET

Javier Del Pino Sans

Facultad de Veterinaria

Departamento de Toxicología y Farmacología

1. Objetivos propuestos en la presentación del proyecto

1.- Desarrollo de una metodología de aprendizaje colaborativo/competitivo mediante la gamificación, a través del uso integrado de la pizarra digital, un sistema virtual de respuesta en el aula y aplicaciones de trabajo en grupo en el aula y de forma remota para:

- Aumentar la interacción entre los alumnos y el profesorado.
- Evaluar, la comprensión de los contenidos tratados en el aula, mediante el uso de las nuevas tecnologías que facilitan esta tarea.
- Encuestar a los alumnos, en el aula, sobre cualquier aspecto relativo a la docencia.
- Mejorar del rendimiento académico del alumnado.
- Mejorar la información que se da al alumnado en clase, permitiendo aclarar los contenidos más importantes, minimizando el posible aislamiento de no poder participar en la clase o en una actividad concreta.
- Aumentar la participación y el nivel de atención del alumnado en las clases presenciales, favoreciendo la retención de conceptos.
- Fomentar el aprendizaje cooperativo.
- Fomentar que los estudiantes pierdan el miedo a hablar en público.
- Permitir al profesorado conocer el nivel previo de conocimientos sobre la materia a modo de prueba inicial con facilidad. De este modo el profesor podrá reorientar las explicaciones en función del nivel previo de conocimientos observados.
- Analizar los datos obtenidos durante un curso académico y comparar los resultados con los de cursos anteriores, así como con otras asignaturas en las que no se implante esta experiencia.
- Realizar por parte del profesor su propia autoevaluación sobre su docencia, y así poder realizar los cambios oportunos para mejorar las posibles carencias.
- Permitir el análisis de la asistencia a clase de los alumnos de la asignatura, a la vez que se determina si el uso de la aplicación puede contribuir a incentivarla.

- Motivar a los alumnos, convirtiendo en lúdico el proceso de aprendizaje.
- Permitir que los estudiantes aprendan “haciendo cosas”. De este modo, los procesos cognitivos evolucionan a través de la transformación y manipulación de la información, desarrollando lo que se conoce como capacidades cognitivas de alto nivel, tales como el razonamiento, la capacidad de síntesis y análisis y la toma de decisiones.
- Hacer posible que los estudiantes desarrollen habilidades y aptitudes tales como la socialización, el trabajo en equipo o la importancia de compartir.
- Desarrollar competencias tecnológicas imprescindibles para operar en contextos diversos y complejos.
- Adquirir capacidades para el autoaprendizaje, permitiendo que el alumno pueda llegar a convertirse en el mero constructor de sus propios conocimientos.

2.- Utilizar un sistema más económico y versátil que los existentes hasta ahora.

- Eliminar la necesidad de instalar ningún programa, hardware ni driver específico.
- Arquitectura de diseño en Cloud, acceso al sistema desde cualquier lugar y dispositivo.
- Muy sencillo de utilizar, sin complicadas configuraciones ni asociar mandos hardware.

2. Objetivos alcanzados

1.- Desarrollo de una metodología de aprendizaje colaborativo/competitivo mediante la gamificación, a través del uso integrado de la pizarra digital, un sistema virtual de respuesta en el aula y aplicaciones de trabajo en grupo en el aula y de forma remota logrando:

- Aumento de la interacción entre los alumnos y el profesorado.
- Evaluación de la comprensión de los contenidos tratados en el aula, mediante el uso de las nuevas tecnologías que facilitan esta tarea.
- Encuestar a los alumnos, en el aula, sobre aspectos académicos y de calidad de la docencia.
- Mejora del rendimiento académico del alumnado.
- Mejora de la información que se da al alumno en clase, permitiendo aclarar los contenidos más importantes, minimizando el posible aislamiento de no poder participar en la clase o en una actividad concreta.
- Aumento de la participación del alumnado y el nivel de atención del alumnado en las clases presenciales, favoreciendo la retención de conceptos.
- Adquisición de conocimientos a través del aprendizaje cooperativo.
- Permitir al profesorado conocer el nivel previo de conocimientos sobre la materia, reorientando las explicaciones en función del nivel previo de conocimientos observados.
- Análisis de los datos obtenidos durante un curso académico y comparando los resultados con los de cursos anteriores, así como con otras asignaturas en las que no se implantó esta experiencia.
- Autoevaluación del profesor sobre su propia docencia, realizando los cambios oportunos para mejorar carencias observadas.
- Análisis de la asistencia a clase de los alumnos de la asignatura, determinando si el uso de la aplicación contribuyó a incentivarla.
- Motivar a los alumnos, convirtiendo en lúdico el proceso de aprendizaje.

- Aprendizaje de los estudiantes “haciendo cosas”. De este modo, se mejoraron los procesos cognitivos.
- Desarrollo de habilidades y aptitudes tales como la socialización, el trabajo en equipo o la importancia de compartir por parte de los estudiantes.
- Desarrollo de competencias tecnológicas imprescindibles para operar en contextos diversos y complejos.
- Adquisición de capacidades para el auto-aprendizaje, permitiendo que el alumno pueda llegar a convertirse en el mero constructor de sus propios conocimientos.

2.- Se ha utilizado la aplicación aportada por un miembro del grupo de investigación que nos ha permitido utilizar un sistema más económico y versátil que los existentes hasta ahora para desarrollar el proyecto con las ventajas de:

- Eliminar la necesidad de instalar ningún programa, hardware ni driver específico.
- Arquitectura de diseño en Cloud, acceso al sistema desde cualquier lugar y dispositivo.
- Muy sencillo de utilizar, sin complicadas configuraciones ni asociar mandos hardware.

3. Metodología empleada en el proyecto

El presente proyecto extendió la metodología previamente desarrollada en anteriores proyectos dentro del aula al entorno de aprendizaje fuera del aula. La base del proyecto es el uso de la gamificación como método pedagógico, definida como el uso de la mecánica, dinámica y marcos de juego, para aumentar el interés de los alumnos por las asignaturas que estudian transformando el proceso de aprendizaje en algo divertido y lúdico.

El empleo de esta metodología permitió mejorar los resultados a través del aumento de la interactividad dentro y fuera del aula fomentando el aprendizaje colaborativo/competitivo, por medio del uso de la pizarra digital interactiva (PDI) integrada a una aplicación para dispositivos móviles con acceso a internet, que sirve como un SRA en el aula e integra todos los medios audiovisuales y la red con la pizarra interactiva. Además, se usaron otra aplicación conocida como Smart AMP que permitió crear grupos de alumnos que trabajaron de forma coordinada tanto en casa como en clase y presentaron los contenidos generados a toda la clase o también permitieron el uso de la pizarra digital desde los dispositivos móviles de cada alumno de modo que los alumnos pudieron trabajar en equipo creando contenidos que luego fueron guardados y sirvieron a todos los alumnos para su estudio, permitiendo que todos los alumnos participen frente al modelo actual donde solo unos pocos puede ser seleccionados por el profesor para participar en la clase. La metodología empleada aumento la autonomía del estudiante de tal manera que pudo generar nuevos conocimientos sin necesidad del profesor. También se desarrolló el aprendizaje colaborativo enseñando a trabajar en equipo dentro de los grupos y estimular la competitividad al competir entre grupos y estudiantes individualmente.

Se crearon grupos de trabajo tutorizados por el profesor a los que se les asignaron un tema y buscaron información, seleccionaron la relevante y en clase crearon sus contenidos en la pizarra digital que fue evaluada por el profesor y los otros grupos. Dentro de cada grupo los estudiantes intercambiaron información y trabajaron en una tarea hasta que todos sus miembros la entendieron y terminaron, aprendiendo a través de la colaboración. Los grupos competieron entre sí en los problemas que les planteo el profesor, elaborando un ranking de grupo. También se aplicó el mismo sistema de la gamificación haciendo ranking por alumnos. El procedimiento consistió en introducir al final de bloques de temas, juegos de preguntas y problemas con distintos niveles de dificultad que el alumno/grupo debió de superar y por cada nivel que se superaron se le asignó una puntuación con la que se realizaron los rankings. Este ranking pretende motivar a los

estudiantes a mejorar sus resultados con respecto a sus compañeros de forma individual y frente a otros grupos de forma colectiva. Las puntuaciones finales tuvieron en cuenta la puntuación obtenida en los juegos de grupos e individuales, que fue una media de la puntuación obtenida en de los rankings individuales y por grupo, puntuación por niveles superados, desarrollo de temas por grupo y progresión positiva en las puntuaciones obtenidas en los juegos.

Los miembros del proyecto adaptaron la estrategia docente descrita, a las características propias de las asignaturas con las que participaron, y graduando el nivel o intensidad con la que implantaron esta técnica docente. De este modo, se empleo para refrescar los conocimientos de clases anteriores, evaluar, a posteriori, en el aula, la comprensión de conceptos ya trabajados, e incluso para conocer la opinión del alumno en relación con aspectos de la docencia.

Nuestro estudio comparó dos grupos: un grupo control donde los profesores realizaron una clase magistral y un grupo experimental donde el profesor realizó una clase interactiva con dispositivos con acceso a internet (portátiles, smartphones, ordenadores y tablets) como clickers, el uso de la pizarra digital y la aplicación Smart AMP y aplico la metodología de la gamificación. Se realizo una comparación de los resultados obtenidos por los dos grupos, así como una encuesta a los alumnos.

4. Recursos humanos

Un grupo mixto multidisciplinar, compuesto por 5 Profesores del Departamento de Toxicología y Farmacología de la UCM, 1 profesores del Departamento de Toxicología y Legislación Sanitaria de la UCM y un Profesor de Farmacología de la Universidad Alfonso X, que han implantado el proyecto en su docencia en distintas áreas de conocimiento en las que la imparten.

El proyecto cuenta también con la colaboración de un ingeniero informático, que forma parte del personal de la UCM, que ha desarrollo de sistema informático que se desea aplicar.

Por último, también cuenta con una alumna de grado que ayudara a la implantación del proyecto en grado y cuenta con la colaboración de tres investigadores dos de doctorado y otro postdoctoral que ayudara a la implantación del proyecto en postgrado.

El equipo lo forman:

Javier Mourín: Desarrollador del sistema informático necesario usado para la consecución del proyecto.

Andrea Flores Calle: Estudiantes de Grado del Departamento de Toxicología y Farmacología. Ayudarán a realizar la implantación del proyecto en los estudios de Grado actuando de enlace de los profesores con los alumnos, comunicando cualquier incidencia y posibles mejoras.

Gabriela Zeballos, Paula Moyano-Cires Ivanoff: Estudiantes de doctorado del Departamento de Toxicología y Legislación Sanitaria. Ayudarán a realizar la implantación del proyecto en los estudios de doctorado y especialidad actuando de enlace de los profesores con los alumnos, comunicando cualquier incidencia y posibles mejoras.

José Manuel García Sánchez: Investigador postdoctoral del Departamento de Toxicología y Legislación Sanitaria. Ayudará a realizar la implantación del proyecto en los estudios de doctorado y especialidad actuando de enlace de los profesores con los alumnos, comunicando cualquier incidencia y posibles mejoras.

María Teresa Frejo: Profesora Titular de Universidad del Departamento de Toxicología y

Farmacología de la UCM que ha aplicado el proyecto a su docencia y recabando los resultados obtenidos en su docencia.

María José Anadón: Profesora Titular de Universidad del Departamento de Toxicología y Legislación Sanitaria de la UCM que ha aplicado el proyecto a su docencia y recabando los resultados obtenidos en su docencia.

Miguel Andrés Capó: Profesor Titular de Universidad del Departamento de Toxicología y Farmacología de la UCM que ha aplicado el proyecto a su docencia y recabando los resultados obtenidos en su docencia.

María Jesús Díaz Plaza: Profesora Titular de Universidad del Departamento de Toxicología y Farmacología de la UCM que ha aplicado el proyecto a su docencia y recabando los resultados obtenidos en su docencia.

Margarita Lobo: Profesora Asociado del Departamento de Toxicología y Farmacología de la UCM que ha aplicado el proyecto a su docencia y recabando los resultados obtenidos en su docencia.

Jimena García Lobo: Profesora del Departamento de Farmacología de la Universidad Alfonso X el Sabio que ha aplicado el proyecto a su docencia y recabando los resultados obtenidos en su docencia.

Javier Del Pino: Coordinador del proyecto, supervisó el trabajo individual de cada Profesor, participó a su vez en el proyecto durante su docencia y procesó los resultados obtenidos.

5. Desarrollo de las actividades

Se siguió la metodología siguiente en función del programa de trabajo:

1ª Fase: Desarrollo de sistemas de juegos de pregunta y creación de contenidos (junio-Septiembre)

La primera fase consistió en dos etapas:

1. Desarrollo de los sistemas juegos de preguntas que fueron utilizados para implementar la gamificación para las aplicaciones usadas y pizarra digital. Se establecieron los grupos que participaran en el desarrollo de contenidos y resolución de problemas prácticos.
2. Preparación de los contenidos necesarios para cada asignatura. Se llevaron a cabo varias reuniones de los integrantes del proyecto. En la primera reunión del equipo se definieron los objetivos y los contenidos que se integraron en la aplicación informática.

2ª Fase: Formación de los estudiantes y desarrollo de la experiencia (Octubre-Julio)

La segunda fase es consistió en dos etapas:

1. Formación de los alumnos en el funcionamiento de la aplicación y dinámica de su uso.
2. Implantación de la metodología a la docencia de los profesores implicados en el proyecto.

Se realizó una reunión en octubre para la coordinación de los profesores en el uso de la metodología y una reunión al final de cada trimestre para contrastar el uso realizado del sistema y las incidencias producidas, y otra al término del periodo docente, para poner en común los resultados obtenidos.

Los miembros del equipo docente emplearon el sistema en la docencia que impartieron. Cada uno de ellos concretó la estrategia docente y la intensidad de uso de las herramientas, teniendo en cuenta los recursos limitados de que se dispone. Cada docente preparo los materiales adecuados para la puesta en práctica de la estrategia docente, elaborando las preguntas tipo test y de los niveles de juego correspondientes a la asignatura con la que participa en el proyecto. De este modo, se emplearon para refrescar los conocimientos de clases anteriores, evaluar, a posteriori, en el aula, la comprensión de conceptos ya trabajados, e incluso para conocer la opinión del alumno en relación con aspectos de la docencia que se estimen relevantes. En consecuencia, cada docente elaboro los materiales necesarios diseñando los itinerarios formativos adaptándolos según el feedback recibido.

Los miembros del equipo docente asistieron a las reuniones, participaron en la elaboración del método de evaluación del logro de los objetivos y facilitaron al Director los resultados obtenidos y las conclusiones derivadas de la evaluación, para su inclusión en la memoria final.

Al finalizar las clases se pidió a los alumnos que evaluaran este tipo de enseñanza y herramientas con cuestionarios anónimos para valorar la idoneidad del sistema, su dificultad y los problemas que han surgido. Finalmente se solicitó a los alumnos que desarrollen ideas con el fin de dar soluciones a los posibles inconvenientes del sistema.

3. Evaluación de los resultados (Julio)

Durante este periodo se evaluaron, de forma conjunta, los resultados de la implantación del sistema sobre los objetivos propuestos y como mejorar los problemas encontrados para mejorar la aplicación de esta herramienta para la evaluación continua y mejora de la comprensión de contenido, resultados académicos y motivación de los estudiantes. El método empleado tomo en consideración la apreciación no sólo de los profesores implicados en el proyecto, sino también de los alumnos que participaron. En dicha evaluación, se tuvo en cuenta, entre otros parámetros, el tiempo de dedicación requerido para la preparación de los cuestionarios y niveles de juego y, la incidencia en la organización de la propia docencia, las dificultades que se plantearon, la reacción de los alumnos y el desarrollo de las clases en el aula, la mejora en la adquisición de competencias y conocimientos, así como el análisis de los resultados académicos obtenidos por los estudiantes que participaron y de los cuestionarios contestados por los alumnos.

6. Anexos

6.1 Resultados

Nuestro estudio comparó dos grupos: un grupo control donde los profesores realizaron una clase magistral y un grupo experimental donde el profesor realizó un proceso de aprendizaje colaborativo/competitivo interactivo con la metodología de la gamificación usando en clase elementos de respuesta en el aula con acceso a internet (portátiles, smartphones, ordenadores y tablets) como clickers, la pizarra digital y la aplicación Smart Amp, observándose que en el grupo en el cual se implanto este procedimiento se produjo un aumento en la asistencia, en el rendimiento, así como la motivación.

También se realizó una encuesta a los alumnos del grupo donde se usó el sistema de evaluación continua con cuestionarios anónimos para valorar la idoneidad del sistema, su dificultad y los problemas que han tenido a la hora de resolver los casos prácticos. El cuestionario constó de las siguientes preguntas:

- 1.- Facilidad en el manejo de la aplicación. Con una mayoría de respuestas de fácil a muy fácil (muy complicado, complicado; fácil; muy fácil).
- 2.- La aplicación fomenta la participación en clase. Con una mayoría de respuestas de a veces o siempre (nunca; a veces; a menudo; siempre).
- 3.- El sistema empleado mejora el rendimiento en los resultados. Con una mayoría de respuestas de bastante a mucho (nada; poco; bastante; mucho).
- 4.- Considera el uso de la aplicación práctico para la evaluación continua de la asignatura. Con una mayoría de respuestas de práctico a muy práctico (nada práctico; poco práctico; práctico; muy práctico).
- 5.- El programa utilizado le ha valido para mejorar la retención de conocimientos. Con una mayoría de respuestas de bastante a mucho (nada; poco; bastante; mucho).
- 6.- La aplicación supone una mejora en el método de enseñanza. Con una mayoría de respuestas de bastante a mucho (nada; poco; bastante; mucho).
- 7.- Cual es su valoración sobre la aplicación: Con una mayoría de respuestas de buena a muy buena (muy mala; mala; buena; muy buena).

En conclusión:

- El sistema permite la evaluación continua de los alumnos y la interactividad con un coste mínimo frente a los clickers y la pizarra digital convencional, evitando los problemas de compatibilidad que estos pueden generar y además tener la posibilidad de poder crear nuevas funcionalidades, así como la integración del aprendizaje dentro y fuera del aula.

En nuestra experiencia, el sistema mejora el rendimiento de los alumnos aumentando su participación en clase y fijación de los conocimientos aportados por el profesor, así como permite al profesor que pueda conocer que aspectos de la clase deben ser mejor explicados, antes de dar los conceptos por sabidos. Estos resultados serán presentados en los congresos en la decima edición de la Annual International Conference of Education, Research and Innovation (**ICERI**), en Sevilla del 16 al 9 de Noviembre de 2017.