

Proyecto Innovación Docente – Convocatoria 2018/2019

1. Título del proyecto

Gamificación en el aula: uso de la herramienta Classcraft.

2. Responsable del proyecto

Manuel Ceballos González.

3. Resumen del proyecto

El presente proyecto de innovación docente se basa en la gamificación en el aula utilizando la herramienta Classcraft. Esta plataforma fue creada por Shawn Young. Se trata de crear un juego de rol con los alumnos en los cuales hay diferentes personajes que se organizan por equipos. El profesor define una serie de comportamientos que quiere alentar y otros tantos que desea desalentar. Dichas conductas conllevan la consecución de puntos de experiencia o pérdida de puntos vitales. Así, dentro de un entorno lúdico y dinámico, se persigue el que los alumnos desarrollen actitudes que les lleven a la consecución de las competencias de la asignatura. Este proyecto afectará de manera directa a los alumnos de las asignaturas de Matemáticas I y Matemáticas II de los grados de Ingeniería de la Universidad Loyola Andalucía. Más concretamente verán aumentado su interés y participación en dichas asignaturas.

La gamificación en el aula es una herramienta que se usa como apoyo a las metodologías pedagógicas desarrolladas por los docentes, no es una metodología en sí misma, sino que se puede combinar con otras como Flipped classroom, el uso de redes sociales, el trabajo cooperativo.

El presente proyecto de innovación docente se basa en el empleo de dinámicas y mecánicas de juego en entornos y aplicaciones no lúdicas con el fin de mejorar los siguientes aspectos:

- **Participación:** se incrementa la participación de los alumnos en las actividades llevadas a cabo en el aula, pues deben conseguir unos objetivos concretos. Lograremos

que realicen más preguntas, respondan con mayor frecuencia a las cuestiones planteadas y que acudan más a tutoría. Además, se fomentará el conocimiento y la socialización entre los alumnos al realizar tareas en grupo.

- **Personalización del proceso de enseñanza-aprendizaje:** la gamificación nos permitirá incluir retos individuales y grupales, así como establecer las mecánicas de manera personalizada para el alumno y sus procesos de asimilación de comportamiento y conocimientos.
- **Motivación:** mediante este proyecto conseguiremos aumentar la motivación de los estudiantes al darle un entorno más dinámico, lúdico y ameno.
- **Creación de equipos:** el alumno aprenderá a trabajar en grupo y se generarán entornos cooperativos de trabajo. Evaluación personalizada: la herramienta Classcraft nos permitirá seguir una evolución personalizada de nuestros alumnos a través de gráficos y valores cuantitativos que asociaremos con la consecución de las competencias.
- **Compromiso:** las dinámicas de juego permiten mayor implicación por parte del alumnado en las actividades realizadas en el aula.
- **Aprendizaje significativo:** los alumnos adquirirán este tipo de aprendizaje que fue introducido por el teórico David Ausubel.
- **Toma de decisiones:** habrá unas reglas y normas de juego muy claras de modo que el alumnado conozca qué decisiones debe tomar o no para conseguir determinadas recompensas o penalizaciones.
- **Consecución de competencias en el aula:** se diseñarán eventos en la plataforma Classcraft de modo que persigan la consecución de una competencia concreta.

Los resultados obtenidos al finalizar el proyecto serán expuestos en modo de artículo para su futura publicación o exposición en un congreso de docencia.