

## **GAMIFICAR LA EVALUACIÓN EN LA CLASE INVERTIDA**

Autores: **Gómez, C.; Guerra, A.; López, M. I.; Miranda, I. G.**

Pertenencia Institucional: **Facultad de Educación**

Proyecto de Investigación de pertenencia: **“Hacia una pedagogía emergente y disruptiva: la caída de los muros en la cultura digital”**

Palabras clave: **gamificación-recuperación de la información- evaluación**

Eje temático: **3- Educación y tecnologías digitales**

Correos electrónicos: [mcgomez@uncu.edu.ar](mailto:mcgomez@uncu.edu.ar), [alejandroomarguerra@gmail.com](mailto:alejandroomarguerra@gmail.com),  
[ridepuncuyo@gmail.com](mailto:ridepuncuyo@gmail.com), [gramiranda.04@hotmail.com](mailto:gramiranda.04@hotmail.com)

### **RESUMEN**

Este trabajo da cuenta de la experiencia de aplicación de herramientas de gamificación como forma diferente de aprendizaje en el ámbito de la formación de docentes de la Facultad de Educación.

Se relaciona con el interrogante: **“¿Cómo se desarrolla una propuesta de enseñanza utilizando la gamificación y la clase invertida?”**, que forma parte de los cuestionamientos de los que se ocupa el proyecto de investigación: *Hacia una pedagogía emergente y disruptiva: la caída de los muros en la cultura digital*, correspondiente al período 2016 – 2018.

A fin de: “analizar las valoraciones de los estudiantes respecto de los procesos gamificados e invertidos según características del aprendizaje”, objetivo de la investigación, el equipo se planteó incluir estrategias sencillas de gamificación en algunos tramos del proceso de enseñanza de los futuros docente.

Esta decisión tuvo como propósito experimentar alternativas en momentos críticos tales como la revisión y recuperación de la información específica trabajada. En tal sentido, durante el desarrollo del cursado se emplearon dos aplicaciones a las que los estudiantes pudieron acceder a través de los smartphones: Kahoot! y Quizizz.

Los resultados obtenidos hasta el momento evidencian que la aplicación de herramientas digitales, que rescatan la actitud lúdica, en momentos de recuperación de conocimientos y/o de evaluación; permiten realizar una inmersión más activa; logran entablar una relación positiva con el error, convirtiéndolo en motivador de la autosuperación; y colabora con la metacognición del proceso de aprendizaje a partir de realizar el análisis de los errores en los juegos realizados.

Estos resultados posibilitan sostener que la gamificación constituye un certero complemento metodológico en la elección pedagógica de la clase invertida..

### **Bibliografía**

Ozollo, F. y Gómez, C. (2016). Barajar y dar de nuevo: la gamificación se ocupa de las competencias digitales docentes. En: III Congreso Internacional de Videojuegos y Educación: Cive 2015. Buenos Aires: Bellver Moreno, Carmen, pp.73-74.

Werbach, K., & Hunter, D. (2014). Gamificación: revoluciona tu negocio con las técnicas de los juegos. Pearson Educación.

McGonigal, J. (2011). Reality is broken: Why games make us better and how they can change the world. Penguin.

IX JORNADAS INSTITUCIONALES DE INVESTIGACIÓN Y I JORNADAS DE POSGRADO

# GAMIFICAR LA EVALUACIÓN EN LA CLASE INVERTIDA

**Autor(es):** Gómez, C; Guerra, A; López, I; Miranda, G.

**Pertenencia Institucional** Facultad de Educación.

**Palabras clave** Gamificación-recuperación de la información- evaluación

**Eje temático** Educación y tecnologías digitales

**Email** mcgomez@uncu.edu.ar, alejandroomarguerra@gmail.com, ridepuncuyo@gmail.com, gramiranda.04@hotmail.com

## INTRODUCCIÓN

¿Cómo se desarrolla una propuesta de enseñanza utilizando la gamificación y la clase invertida?

El equipo se planteó incluir estrategias sencillas de gamificación en algunos tramos del proceso de enseñanza de los futuros docentes.

Esta decisión tuvo como propósito experimentar alternativas en momentos críticos tales como la revisión y recuperación de la información específica trabajada a partir de la utilización de apps para smartphone durante la clase presencial.

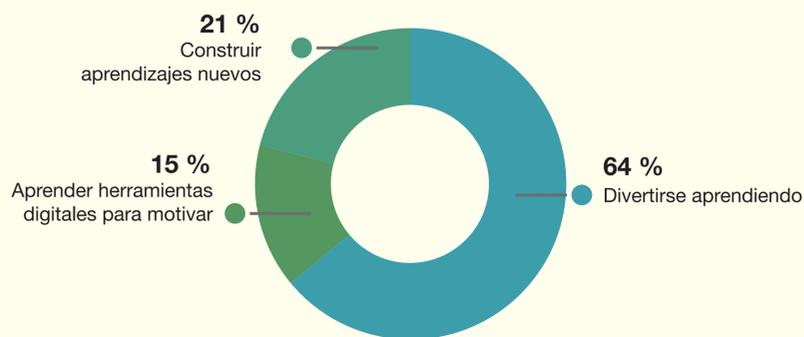
## OBJETIVO

Elaborar procesos de enseñanza de acuerdo con la metodología de gamificación y de clase invertida.

Analizar las valoraciones de los estudiantes respecto de los procesos gamificados e invertidos según características del aprendizaje.



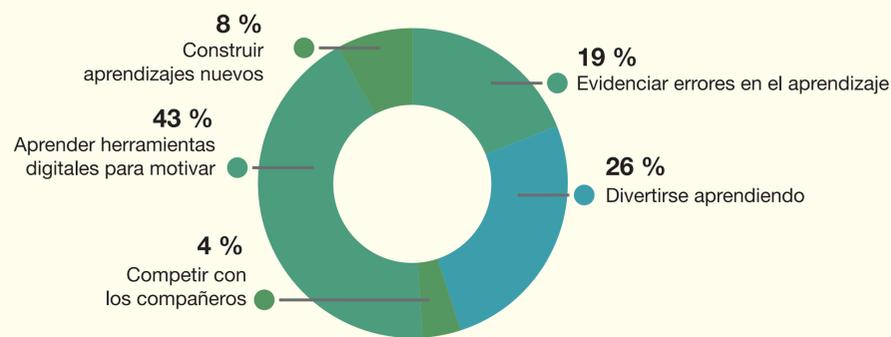
¿Para qué sirvieron, según su criterio, las actividades gamificadas?  
Primer Lugar



## RESULTADOS

Según la valoración de los protagonistas en el uso de estrategias de gamificación, este tipo de actividades para recuperar y revisar la información trabajada sirvió sobre todo para evidenciar cuáles fueron los errores en el aprendizaje y poder así realizar una revisión precisa sobre los mismos y, en segundo lugar, para aprender herramientas digitales para motivar, experiencia que es posible extrapolar en sus futuras prácticas docentes.

¿Para qué sirvieron, según su criterio, las actividades gamificadas?  
Segundo Lugar



## CONCLUSIONES

Más del 70% de los estudiantes pudieron vivenciar la enseñanza disruptiva, característica de las pedagogías emergentes. Este dato presenta, al equipo investigador, el desafío de repreguntarse sobre este aspecto y de evaluar en las prácticas el efectivo cumplimiento de la disrupción.

Se considera de manera altamente positiva la identificación de los estudiantes no sólo de la clase invertida como metodología propuesta, sino también que han advertido procesos gamificados dentro de aquélla, teniendo en cuenta que nunca fueron verbalmente definidos por el cuerpo docente.