

103. “Arcade Levels” para promover el desarrollo de competencias digitales en futuros docentes.

Chorro Calderón, Elísabet; Cuartero Toledo, Norberto; Sáenz Valiente, Patricia ; Pérez García, Álvaro

Universidad Internacional de la Rioja

RESUMEN

Debido a los estragos causados por la pandemia, todos los sectores educativos se vieron obligados a usar las tecnologías digitales como medio para seguir los procesos educativos a distancia. Aunque con el paso del tiempo esta situación se ha revertido y algunos han vuelto a poner en práctica metodologías más tradicionales y basadas en recursos físicos, la realidad es que, incluso después de la emergencia sanitaria, está creciendo la demanda en formación que capacite al estudiante en el desarrollo de competencias digitales. Por ello, es especialmente importante, prestar atención y maximizar las destrezas digitales que adquieren los futuros docentes en nuestras aulas universitarias, y resolver una carencia que denuncian autores como Chacón et al (2018) sobre que la adquisición de esta competencia se sigue relegando a una simple mención en muchas carreras. En particular, las asignaturas relacionadas con la integración de las TIC en el aula suelen ser muy bien acogidas entre los estudiantes del Grado de Maestro Infantil y Primaria y suelen ser valoradas muy positivamente. Sin embargo, es curioso observar, que incluso en asignaturas tan prácticas como ésta, los alumnos muchas veces optan por aprender los contenidos de una forma teórica más que de una forma práctica. Es por este motivo que nos preguntamos si el hecho de conseguir que los alumnos participen de manera más activa a lo largo de la asignatura favorece la adquisición de competencias digitales docentes. Para alcanzar este objetivo, y dado que no podemos obligar a los alumnos a realizar más tareas evaluativas, se ha optado por crear una experiencia pseudo-gamificada que, aunque no contará para la evaluación académica del alumno, estará enfocada en promover activamente la participación a través de las herramientas digitales que se proponen en la asignatura. En educación se entiende por gamificación,

según autores como Teixes (2015), en incorporar en el aula diferentes elementos del juego para incidir sobre la motivación de los alumnos y lograr conductas que reviertan en un mayor rendimiento académico. En esta experiencia educativa hablamos de pseudo-gamificación porque la entendemos como una experiencia PBL (puntos, insignias y clasificaciones) enriquecida con cierta ambientación, dinámicas y juegos, sin llegar a ser una experiencia completamente gamificada. Aunque la metodología de clase, así como la evaluación de la asignatura, sigue siendo la misma, se les facilitan los materiales a través del Panel Interactivo sobre el cual se van integrando tanto los recursos que venimos usando de manera típica, que no tradicional (presentaciones, actividades y herramientas que se van explorando en clase) como los recursos digitales que se han generado para promover la puesta en práctica y el uso de esas herramientas digitales (nos referimos principalmente a los elementos gamificados). Además, este panel se ha ambientado en una temática que recuerda videojuegos tipo Arcade y todos los contenidos adicionales, que serán voluntarios y que están enfocados al desarrollo de las competencias digitales del alumno, se incluyen dentro del panel simulando pequeñas partidas. Según se progresa en la asignatura, se van desbloqueando niveles de juego que simulan una partida de videojuego. Al superar niveles adquieren bienes virtuales, como gemas, que podrán ser canjeadas en la tienda por premios a su elección (desde un certificado digital, hasta la solicitud de una píldora educativa que ellos mismos pidan). Aunque la asignatura todavía se está cursando, los resultados preliminares de satisfacción son positivos. Al finalizar la asignatura se compararán los resultados de los alumnos que sí han participado en las actividades voluntarias frente a los que no y en base a ello se espera poder encontrar correlación tanto entre la participación activa de los alumnos y el desarrollo de competencias digitales adquiridas como entre la satisfacción con el proceso de e/a de ambos grupos.

PALABRAS CLAVE: Gamificación, PBL, Aprendizaje Basado en el Juego, Competencias Digitales

REFERENCIAS

Chacón, J. P., Suelves, D. M., Saiz, J. G., & Blanco, D. M. (2018). Competencia digital en los planes de estudios de universidades públicas españolas. REDU: Revista de Docencia Universitaria, 16(1), 4

Teixes, F. (2015). Gamificación: motivar jugando. Retrieved from <http://ebookcentral.proquest.com/lib/univunirsp/detail.action?docID=5349901>