

44. Aprendiendo TIC con retos digitales: gamificación en la formación de maestros

Sáenz Valiente, P.; Chorro Calderón, E.

patricia.saenz@unir.net; elisabet.chorro@unir.net

Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades
Universidad Internacional de La Rioja (UNIR)

Resumen

La incorporación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en la formación de los futuros docentes se ha convertido en un eje central para la renovación de los procesos de enseñanza y aprendizaje (Cabero & Martínez, 2019). Y si además tenemos en cuenta las últimas regulaciones sobre los marcos de competencia digital docente (INTEF, 2022), no podemos negar que la adquisición de destrezas para dominar estas tecnologías se está volviendo una necesidad entre los docentes. Las asignaturas relacionadas con las TIC en los Grados de Maestro buscan precisamente este acercamiento a la tecnología, desde una perspectiva práctica y vivencial. Y metodologías activas como el aprendizaje basado en retos (Gibert et al, 2018) o la gamificación no solo pueden conseguir motivar al alumno, sino que bien combinadas pueden acercar la realidad al aula a través de los retos prácticos, demostrando además ser buenas catalizadoras para poner en práctica las metodologías activas en el aula (Navarro-Mateos y Pérez-López, 2020). Esta sinergia puede ofrecer a los estudiantes una experiencia formativa atractiva y cercana a los entornos virtuales que ellos mismos utilizan en su vida cotidiana; por otro, los prepara para los desafíos de la educación del siglo XXI, que demandan creatividad, pensamiento crítico y desarrollo de las competencias digitales. Por ello el objetivo principal de este trabajo es favorecer el desarrollo de competencias digitales de manera práctica y voluntaria mediante la propuesta de retos que no solo supongan un desafío digital, sino que respondan a una necesidad real del alumno. En esta experiencia, se optó por integrar elementos del juego en la asignatura de TIC I del Grado de Maestros en Educación Infantil en formato online para promover la participación y el aprendizaje experiencial de los alumnos, con un sistema basado

principalmente en el planteamiento de retos y la obtención de puntos y recompensas. Para trabajar los contenidos de la asignatura durante las clases los alumnos deben resolver casos prácticos y cercanos a la realidad de lo que se encontrarán en su ejercicio profesional. De forma paralela se proponen retos digitales que incitan a que se conecten, precisamente a través de los recursos TIC. De esta forma la realización de los retos es totalmente voluntaria y no tiene repercusión directa en su calificación, pero sí supone un enriquecimiento de su aprendizaje respecto a los contenidos de la materia. Además en el reto semanal se verá implicado algún recurso TIC relacionado con el temario. Los alumnos pueden elegir cuáles de ellos completar y en función del grado de dificultad de los mismos se les asignarán puntos de recompensa. Estos puntos quedan recogidos en una plataforma en la que cada uno de ellos tendrá registrado su propio personaje. Los puntos obtenidos pueden ser canjeados por diferentes recompensas a lo largo del curso. Al finalizar la asignatura, se recogieron los datos de participación en los retos, asistencia a las clases presenciales online y los resultados obtenidos en sus calificaciones finales, centrando el análisis en la relación entre estas variables. La acogida por parte de los alumnos de la propuesta ha sido muy positiva. Las pequeñas recompensas animaban a los alumnos a realizar los retos que se iban incluyendo y contribuían a mantener la motivación del alumnado (Castañeda-Vázquez et al., 2019). De los resultados se desprende que la participación en los retos digitales (carácter voluntario) es igual o superior a la participación de los alumnos en clase (carácter obligatorio), desprendiéndose así que los retos propuestos han motivado a los alumnos a participar de manera activa y por ende han consolidado destrezas digitales propias de la asignatura.

Palabras clave: Gamificación, PBL (Points-Badges-Leadboard), Aprendizaje basado en retos, TIC, Competencia Digital

Referencias bibliográficas

- Cabero, J., & Martínez, A. (2019). Las TIC y la formación inicial de los docentes. Modelos y competencias digitales. *Profesorado Revista de Currículum y Formación Del Profesorado*, 23(3), 247–268. <https://doi.org/10.30827/profesorado.v23i3.9421>
- Castañeda-Vázquez, C., Espejo-Garcés, T., Zurita-Ortega, F., & Fernández-Revelles, A. (2019). La formación de los futuros docentes a través de la gamificación, tic y evaluación continua. *SPORT TK-Revista EuroAmericana de Ciencias del Deporte*, 8(2), 55–63. <https://doi.org/10.6018/sportk.391751>
- Gibert R.P, Rojo M, Torres J.G. Becerril, H. (2018). Aprendizaje basado en retos. *Revista Electrónica ANFEI Digital*. Num. 9

Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado. (2022). *Marco Común de Competencia Digital Docente*. Recuperado de https://intef.es/wp-content/uploads/2023/05/MRCDD_GTTA_2022.pdf

Navarro-Mateos, Carmen & Pérez-López, Isaac. (2020). La gamificación como catalizadora de metodologías activas -Gamification as a catalyst of active methodologies. *Revista Alea Jacta Est* Núm. 2 Pág. 17-82