

EXPERIENCIA DE “GAMIFICACIÓN” EN ALUMNOS DE MAGISTERIO PARA LA EVALUACIÓN DE LA ASIGNATURA “SOCIOLOGÍA DE LA EDUCACIÓN” MEDIANTE EL USO DE LA PLATAFORMA “KAHOOT”.

Fidel Rodríguez^a, Francisco Loro^b & Sandra Villén^c

^aUniversidad Francisco de Vitoria (España, f.rodriiguez.prof@ufv.es), ^bUniversidad Francisco de Vitoria (España, f.loro@ufv.es), ^cUniversidad Francisco de Vitoria (España, s.villen@ufv.es).

Abstract

The objective of this research is to analyze the increase the motivation in the student of “Sociology of Education” when the professor uses the platform “Kahoot” . Also the researchers are interested in knowing if this platform will be used by students when they are professionals. The research structure is the following: a- The researchers will apply the platform “Kahoot”; b-Then the researchers apply a questionnaire (the idea is analyze the “Kahoot” effect in the students); c- Analysis of data and conclusions.

Keywords: Gamification; Evaluation; Platform; Motivation.

Resumen

La presente investigación tiene por objetivo determinar el nivel de motivación para el aprendizaje de la asignatura “Sociología de la Educación” impartida en el curso de 1º de Magisterio de la Universidad Francisco de Vitoria, mediante la implementación de la plataforma “Kahoot”, durante la etapa previa al período de exámenes, en el marco de un proceso parcial de “gamificación”. Para tal fin, el desarrollo de esta propuesta contempla las siguientes fases:

a- Tomando como base el grupo de 50 alumnos que cursan 1º año de Grado en Educación Infantil y Primaria, llevar a cabo 4 sesiones mediante la herramienta “Kahoot”, en las cuales, partiendo de los contenidos más sustantivos del temario, se implementen rondas de preguntas en la lógica de la acción lúdica que ofrece el “Quiz” que es una de las tres modalidades de la plataforma antes señalada, junto con el “Survey” y la “Discussion”.

b-Después de la realización de las cuatro sesiones antes señaladas, aplicar un cuestionario al grupo de 50 alumnos con el objeto de recabar información respecto de la operatividad, posible utilidad y aceptación de la dinámica.

c-Procesar los datos con el objeto de determinar hasta qué punto resulta satisfactoria la utilización de la plataforma “Kahoot” para determinar los siguientes puntos: comprobación del nivel de aprendizaje de los conocimientos impartidos en clase; mejoramiento de la preparación del alumno para el momento en que realice el examen; adecuación de la plataforma al medio universitario; aplicabilidad de la herramienta en cursos de “Infantil” (3 a 6 años) y “Primaria” (6 a 12 años); utilización de la plataforma por parte del alumno en su futuro como profesional de la enseñanza.

d- Se finaliza con unas conclusiones.

Palabras clave: *Gamificación; Evaluación; Plataforma; Motivación.*

Introducción

La práctica educativa como un proceso inscrito en el eje de coordenadas de la sociedad, ha estado sometido a la influencia de los cambios provenientes del desarrollo e implementación de las nuevas tecnologías y la digitalización del tejido social. Inclusive, se ha comenzado a utilizar el término “nativo digital” creado por Marc Prensky para dar cuenta del nuevo actor social que comienza a jugar diversos roles en los espacios de la sociedad (Prensky, 2001).

Partiendo de esta breve apreciación, y como se señaló al comienzo, la educación no ha escapado a este nuevo fenómeno y es importante apuntar que dicha circunstancia está dando lugar a una serie de cambios y adaptaciones en los niveles del sistema educativo en cuanto a metodología de enseñanza, formas de interacción entre el profesor y los alumnos, y revisión de los diversos roles. En tal sentido, no dejan de ser significativas las valoraciones del NMC Horizon Report-2014 Higher Education Edition, en cuanto a las tendencias existentes en la educación universitaria para los próximos 5 años. En un esfuerzo de síntesis, destacan la integración del aprendizaje en línea, la ubicuidad de los medios sociales, el cambio de los estudiantes de consumidores a creadores, y la incidencia de las nuevas tecnologías. Todos estos elementos, de acuerdo con los expertos, tendrían un impacto en la enseñanza en los siguientes plazos: “Flipped classroom” y “Analíticas de aprendizaje” (un año o menos); “Impresión 3D”, “Juegos y Gamificación” (dos a tres años); “Quantified Self” y “Asistentes virtuales” (de cuatro a cinco años) (Johnson, Adams, Estrada & Freeman, 2014). La reciente publicación de la edición de este informe para 2015, añade sobre las tendencias anteriores, el diseño de espacios de aprendizaje personales, el Bring your own Device (BYOD), o las tecnologías de aprendizaje adaptativo, entre otros (Johnson, Adams, Estrada & Freeman, 2014).

En este contexto, la gamificación como estrategia novedosa, comienza a tomar relevancia en el espacio de la educación superior. Según el informe antes citado, se han producido experiencias como las realizadas en la Universidad Kaplan, donde se implementó la gamificación para la licenciatura en IT (tecnologías de la información) registrándose una mejora de las notas en un 9%, en tanto que el número de estudiantes que suspendieron la asignatura disminuyó en un 16% (Johnson, 2014). Es en este contexto donde exponemos el uso del mencionado recurso, tratando de explorar sus posibles aplicaciones en el proceso de aprendizaje en el alumno de la carrera de Magisterio. Como elemento adicional, también se busca investigar las posibles aplicaciones de esta herramienta por parte del futuro egresado tanto de Educación Infantil como de Educación Primaria.

Vistas las anteriores consideraciones, a continuación se exponen los puntos principales del presente trabajo, donde se aborda la concepción del aula de clase como espacio para las interacciones digitales, las líneas generales del proceso de gamificación y el análisis de los resultados obtenidos en la investigación.

El aula de clase como espacio de interacción educativa

Desde el punto de vista de la Sociología de la Educación, se concibe el aula de clase como un espacio de realización educativa, en el cual se desarrollan los procesos de enseñanza-aprendizaje, y donde en última instancia, la interacción social se define como un proceso comunicativo ya que ...toda conducta

es comunicación (Fontana, 2011: 6). Tradicionalmente, los análisis micro sociológicos del aula partían de un estudio dirigido a examinar (a partir de la presencia física de los actores sociales en el aula) las distintas relaciones entre el profesor y el alumno (Jerez, 2003).

Actualmente, se produce en el salón de clase, lo que los expertos denominan “interacciones sociales digitales”, las cuales se agregan a las interacciones socioeducativas tradicionales. Este nuevo fenómeno, necesariamente plantea una serie de problemas como: a) una readecuación de las relaciones dialógicas entre el profesor y el alumno; b) una reformulación de los mecanismos de difusión de la información asociada al proceso de enseñanza-aprendizaje; c) la adaptación de los recursos digitales al proceso educativo de manera efectiva; d) un replanteamiento del rol del profesor. Sobre alguno de estos aspectos se señala por ejemplo que el docente se ve enfrentado a ...una transformación radical, que lo lleva a ser más un tipo de gestor o promotor académico (Fallas, 2011:77). También se deberá evaluar el carácter particular de la interacción social digital, ya que la misma está asociada a ...una comunicación efímera y fragmentaria, cambiante y removible (Serrano, 2013).

Teniendo en cuenta las anteriores apreciaciones, las interacciones digitales on-line tienen la particularidad de poder ser llevadas a efecto en espacios externos al salón de clase (aula virtual, grupos cerrados de Facebook, Twitter, etc.), en tanto que las interacciones sociales tradicionales del proceso educativo se ubican generalmente en espacios convencionales. Si tomamos en cuenta las operatorias específicas tanto del aula como de las redes digitales, el punto de interés en los procesos de “gamificación” a través de herramientas como la plataforma “Kahoot”, lo encontramos en la superposición en tiempo real, de interacciones socioeducativas tradicionales y digitales, donde ambas interacciones se producen de manera simultánea. En este sentido, lo digital funciona dentro de la clase sin necesidad de procesos de fragmentación social y estableciendo secuencias de relación entre los componentes del aula entendido como un microsistema social.

Gamificación aplicada al proceso de enseñanza- aprendizaje

En un intento de definición sencillo, la “gamificación” consiste en aplicar la lógica de funcionamiento del “juego” en cualquier espacio de realización social, pero que no esté vinculado a una actividad lúdica. Al mismo tiempo, se pueden generar niveles de compromiso por parte de los actores sociales que participan en una determinada actividad organizada bajo la lógica de la gamificación, mediante la aplicación de alguno de los siguientes principios asociados a lo que se denomina como “mecánica del juego”: a- Asignar algún tipo de valor a las prácticas sociales realizadas (es lo que se denomina asignar un valor cuantitativo a la acción); b-Plantear algún tipo de objetivo a ser cumplido y que debe ser formulado bajo la fisonomía de un “reto” o “desafío”; c- Establecer formatos de clasificación y niveles para los actores sociales que participen en la actividad “gamificada”, con el objeto de recompensar los diferentes niveles en cuanto a logros y cumplimientos de objetivos; d- Ofrecer compensaciones, bienes, o premios para los participantes que cumplan las metas; e-Diseñar elementos de identificación individual o grupal.

Una de las clasificaciones más utilizadas como referencia actualmente es la propuesta por Kevin Werbach y Dan Hunter en la que se establece un grupo de dinámicas de funcionamiento (Restricciones, Emociones, Narrativa, Progresión y Relaciones) así como una mecánica en el desarrollo de la práctica (Desafíos, Suerte, Competición, Realimentación, Adquisición de recursos, Recompensas, Transacciones, Turnos y Estados de victoria) (Werbach & Hunter, 2012). En nuestro caso se ha puesto en marcha

una mecánica de desafíos a través de la modalidad “quiz” y una dinámica centrada en la progresión, las relaciones y la narrativa de la asignatura.

A esta forma de organización de las actividades en la lógica del juego, se suman las posibles tipologías de comportamiento de los actores sociales cuando pasan a desempeñar el rol de jugadores, y que han sido elaboradas por el investigador Richard Bartle. En esta clasificación se establecen los siguientes perfiles psicológicos de comportamiento, y que en consecuencia, también conllevan un tipo de interacción social:

a-Tipología del “killer”, cuya característica fundamental es la de ser un competidor nato, y cuya acción interactiva con los demás sujetos sociales estará planteada en términos de rivalidad; b-Tipología del “conseguidor”, que basa su acción en el logro de objetivos específicos, resolver retos y lograr recompensas; c-Tipología del “socializador” cuya acción está orientada por una fuerte atracción por los aspectos sociales del juego, así como por la interacción con los otros actores sociales; d- Tipología del “explorador”, interesado en captar la información existente, además de descubrir nuevos procesos que podrían ser desconocidos en cuanto al funcionamiento del sistema (DeBurr, 2013). En el caso de la presente propuesta, las tipologías que más se ajustan a la utilización de la plataforma “Kahoot”, como un posible ejercicio de “gamificación” en el aula serían la del “socializador”, y la del “explorador”.

La plataforma “Kahoot”: Breve descripción y uso.

Esta plataforma está concebida como un espacio digital para el aprendizaje en diversas modalidades, y cuyo carácter on-line le da una operatividad significativa, ya que permite su uso mediante teléfonos móviles. En el caso de la presente investigación, fue utilizada para el momento en que se estaba realizando un repaso general del temario de la asignatura de Sociología de la Educación. Para tal fin, se utilizaron las últimas 4 sesiones del cuatrimestre, con el fin de aclarar dudas, y revisar puntos y aspectos sobre los cuales los alumnos manifestaron cierta dificultad. Seguidamente, 20 minutos antes de finalizar la clase, se utilizó la plataforma en la modalidad de “Quiz”, tal y como se comentó anteriormente, con la formulación de preguntas que estaban relacionadas con la temática en cuestión. Un punto importante que facilitó la implementación de esta actividad, fue el hecho de que los alumnos tuvieron acceso a una red wifi en la universidad, y que los estudiantes contaban en su totalidad con dispositivos móviles, ordenadores portátiles o IPads. Las sesiones fueron llevadas a cabo los días 7, 8, 14 y 15 de enero de 2015.

Recolección de datos y resultados.

Después de haber realizado las sesiones, se aplicó un cuestionario a 43 de los 50 alumnos, el cual debía ser contestado con la escala Likert (1-6, menos de acuerdo, más de acuerdo). El objetivo fundamental de esta iniciativa fue obtener una valoración, por parte del alumno, respecto del posible beneficio y utilidad de la mencionada plataforma, así como detectar las fallas o potenciales usos inadecuados. Además el cuestionario tenía 11 preguntas de las cuales hemos utilizado 7, ya que consideramos que son las más adecuadas para esta investigación. Es importante aclarar que las 4 preguntas restantes estaban vinculadas con aspectos técnicos y operativos de la aplicación (por ejemplo, duración del tiempo previsto para responder las preguntas, etc.). A partir del procesamiento de los datos, y atendiendo a los resultados de la primera pregunta, se podría afirmar que los alumnos encuestados aparentemente consideraron la herramienta como adecuada (el 66% valora la pregunta entre un 5 y 6) para medir el nivel de conocimientos de la asignatura (Ver Gráfico 1).

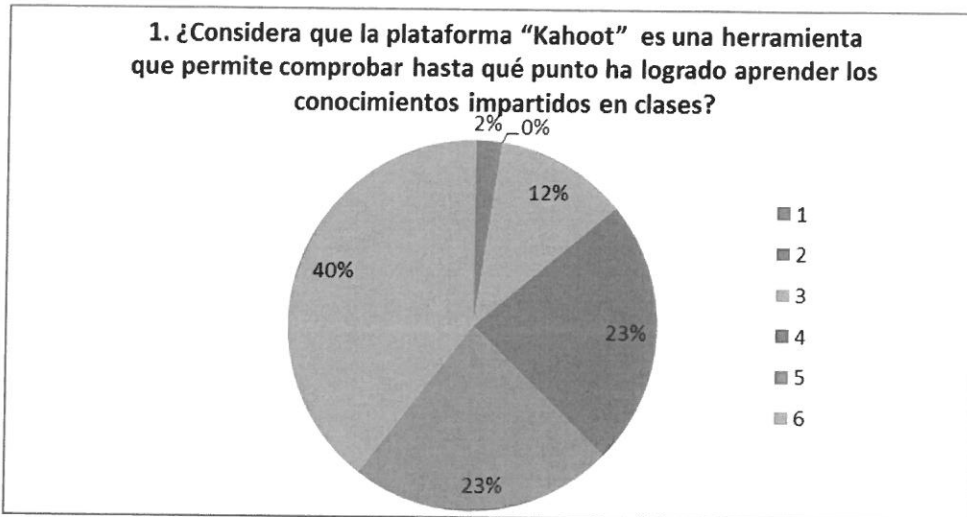


Gráfico 1. Preguntan N° 1

Fuente: Encuesta realizada a los alumnos de curso de 1° de Magisterio.¹

En cuanto a la posible contribución de la herramienta para una mejor una preparación de los alumnos en función de los exámenes, la pregunta n° 2 que buscaba evaluar este punto reveló que el 72% de los encuestados (valores entre 5 y 6), consideran que el uso del “Kahoot” les prepara mejor para las pruebas finales del cuatrimestre (ver Gráfico 2).

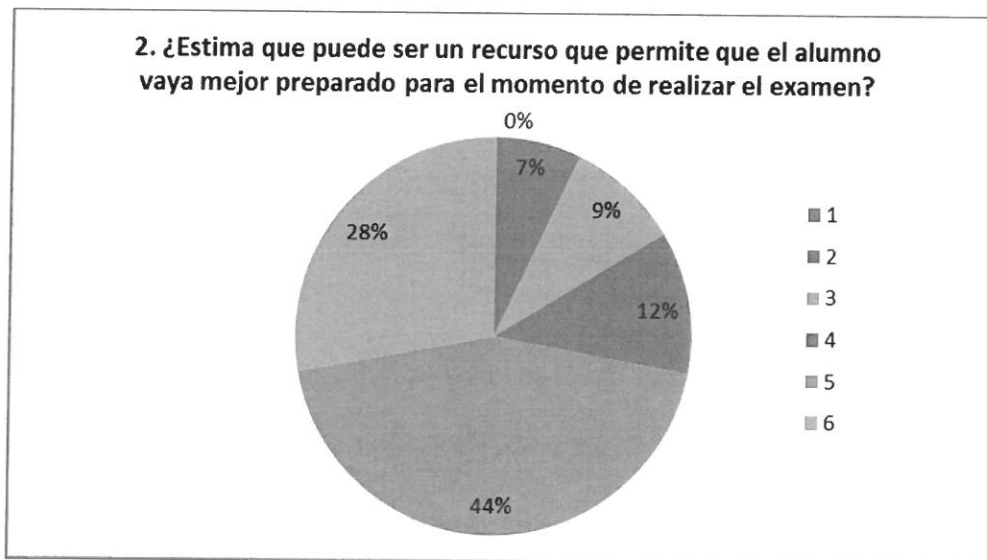


Gráfico 2. Preguntan N° 2

Fuente: Encuesta realizada a los alumnos de curso de 1° de Magisterio.

¹ Estos datos fueron obtenidos de una encuesta aplicada a los alumnos del 1° de Magisterio el 15 de enero de 2015, después de haberse realizado la cuarta sesión en la cual se utilizó la plataforma “Kahoot”. Esta actividad se llevo a efecto en el aula 0.5 del edificio “H” de la Universidad Francisco de Vitoria.

Sobre el logro de un mayor manejo del conocimiento del temario, aparentemente los resultados en esta pregunta son positivos (el 47% de los encuestados otorga valores entre 5 y 6) pero las respuestas son más dispersas. En tal sentido, el 30% de los encuestados contesta negativamente a la cuestión, lo cual lleva a estimar que los alumnos no consideran mayoritariamente que el uso de esta herramienta favorezca el manejo del contenido de la materia (Ver Gráfico 3).

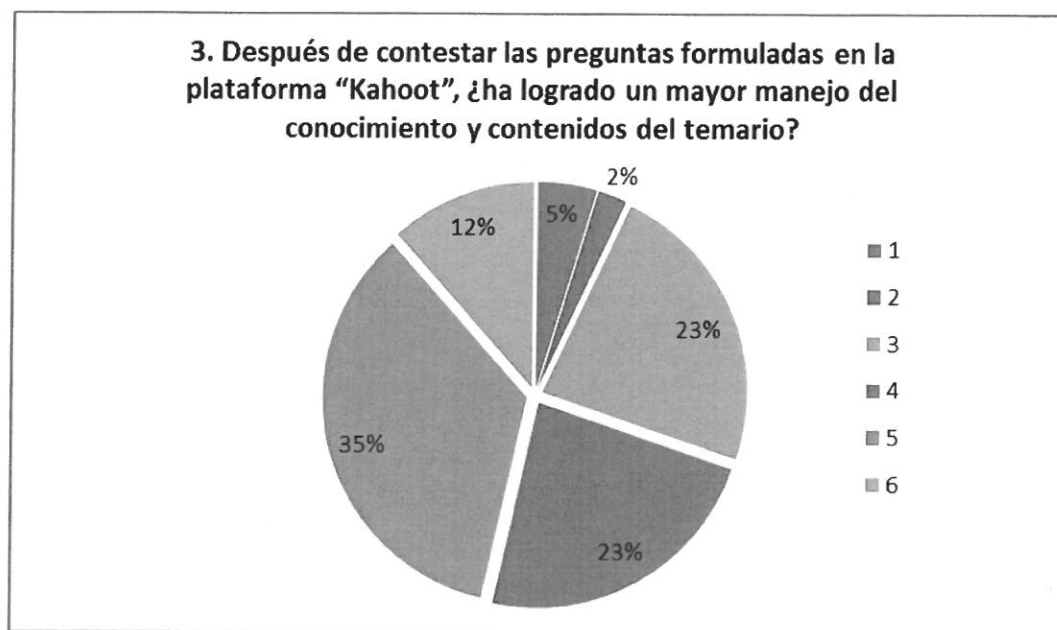


Gráfico 3. Pregunta N° 3

Fuente: Encuesta realizada a los alumnos de curso de 1° de Magisterio.

En cuanto a uno de los aspectos quizás más importantes, ya que implica evaluar hasta qué punto el uso de la plataforma “Kahoot” puede ser adecuada en el área universitaria, la mayoría de los alumnos (más del 80% de los estudiantes encuestados) considera adecuada la herramienta empleada en la formación en este nivel (Ver Gráfico 4).

Respecto de la posible utilización de la plataforma “Kahoot” en los curso de “Infantil” y “Primaria”, se puede observar que más de la mitad de la clase (60% de los encuestados otorgan valores entre 1 y 3), no consideran que esta herramienta sea adecuada para alumnos con edades comprendidas entre los 3 y los 6 años. Sin embargo, los alumnos encuestados piensan que sí puede ser aplicable con alumnos de edades comprendidas entre los 6 y los 12, donde un 83% de los encuestados otorgan valores entre 4 y 6 (Ver Gráficos 5 y 6).

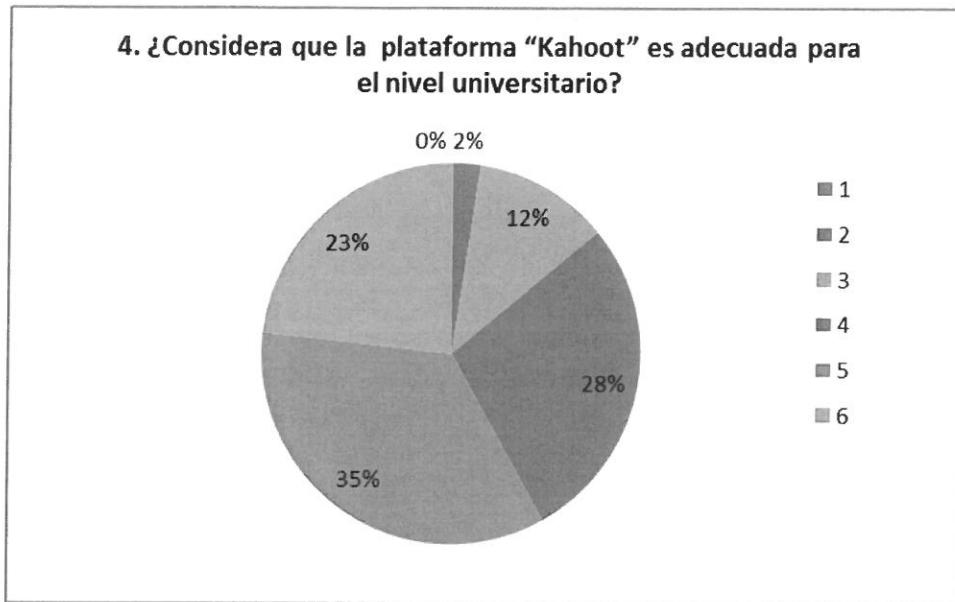


Gráfico 4. Pregunta N° 4

Fuente: Encuesta realizada a los alumnos de curso de 1° de Magisterio.

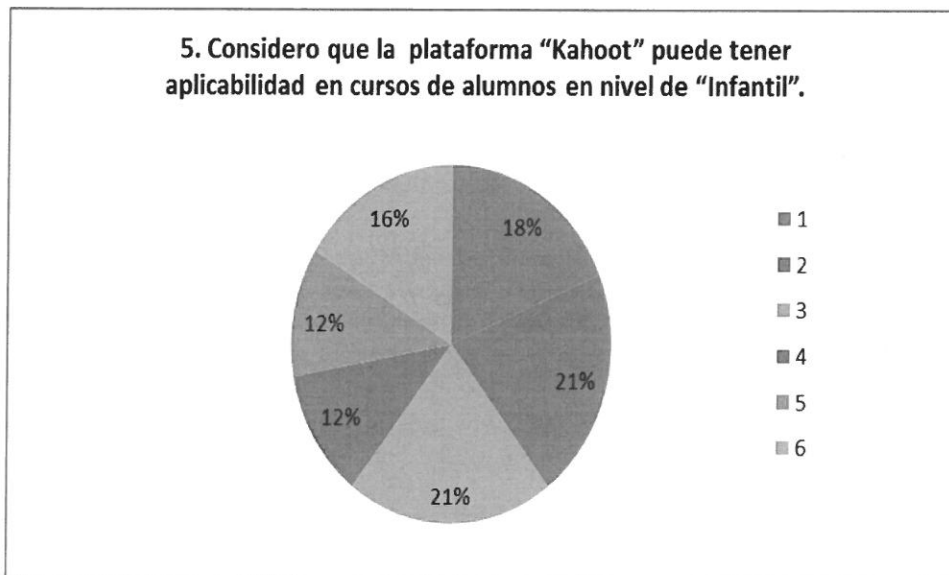


Gráfico 5. Pregunta N° 5

Fuente: Encuesta realizada a los alumnos de curso de 1° de Magisterio.

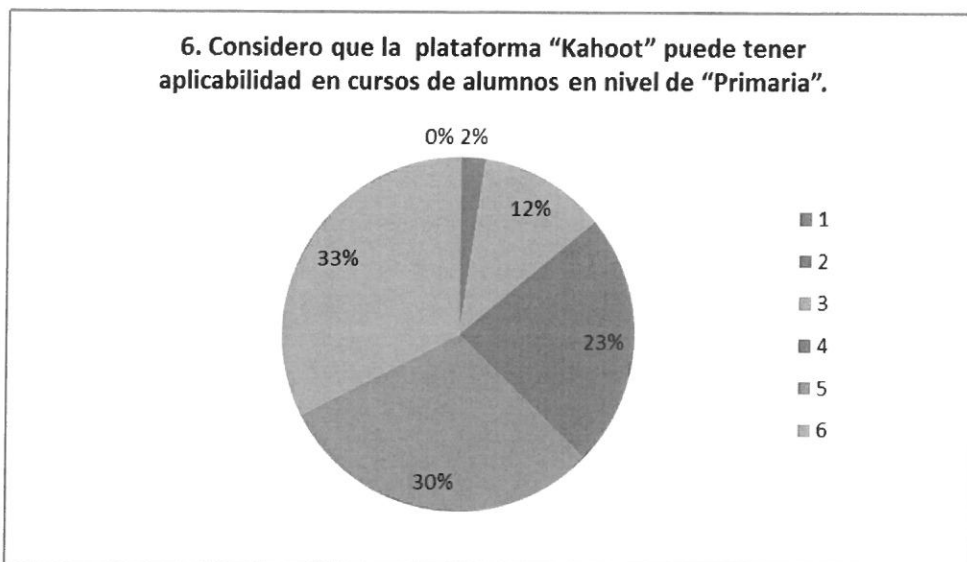


Gráfico 6. Pregunta N° 6

Fuente: Encuesta realizada a los alumnos de curso de 1° de Magisterio.

Finalmente, más del 75% de los alumnos encuestados ha considerado la posibilidad de aplicar la herramienta "Kahoot" en su futuro profesional (Ver Gráfico 7). Esta circunstancia quizás sea una de las más significativas, ya que implicaría –en caso de tomar en cuenta este ítem-, evaluar el uso y la enseñanza de dicha plataforma, con la idea de dotar al futuro docente de una serie de destrezas que le permitan un uso adecuado y efectivo en el momento de impartir clases.

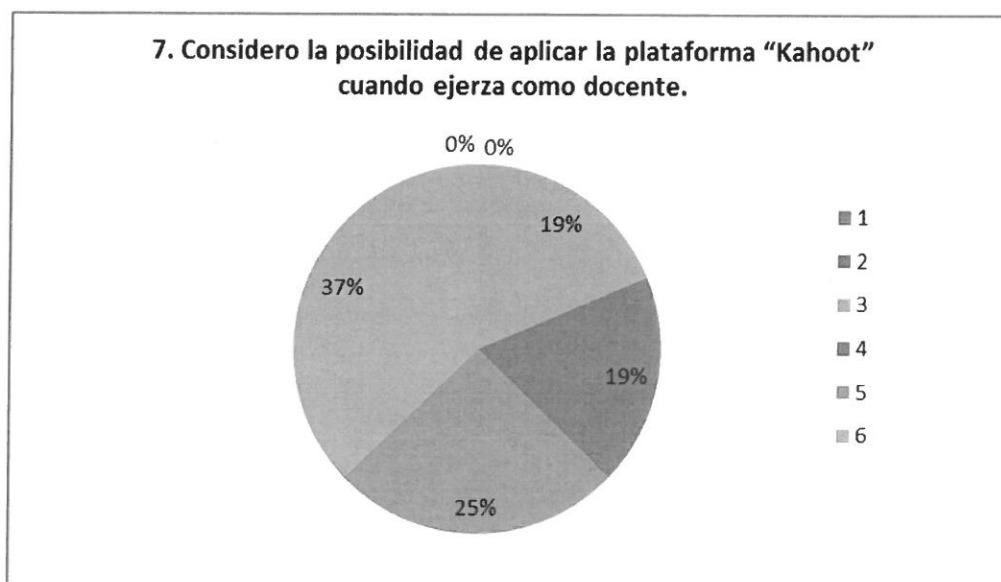


Gráfico 7. Pregunta N° 7

Fuente: Encuesta realizada a los alumnos de curso de 1° de Magisterio.

Conclusiones

Después de realizada la presente investigación podemos señalar los siguientes puntos:

a- En principio, se observa que el proceso de digitalización de la sociedad está abarcando diversos sectores, incluyendo el área educativa, circunstancia que implica un verdadero esfuerzo de adaptación a los nuevos recursos y escenarios.

b-En esta dinámica, el espacio de enseñanza en las universidades está siendo objeto de diversas presiones y retos, en el camino hacia una reformulación de los procedimientos de enseñanza y evaluación. En consecuencia, todo parece apuntar a una necesaria incorporación de la TICs y de los diversos dispositivos digitales.

c-Si tomamos como base la experiencia exploratoria realizada con la plataforma “Kahoot”, aunque posiblemente sea necesaria una profundización de los procedimientos y aplicabilidad del mencionado recurso, pensamos que puede ser una herramienta útil, sobre todo, por las posibilidades de “gamificación” en el proceso de enseñanza-aprendizaje. En este sentido, son importantes los resultados obtenidos en la aplicación de la encuesta al grupo de alumnos del curso de 1º de Magisterio de la Universidad Francisco de Vitoria, ya que en un importante porcentaje, se observan elementos a favor de una utilización de este recurso tanto en el aspecto de la enseñanza-aprendizaje, como en el campo profesional por parte de los estudiantes cuando estén ejerciendo su profesión.

d- Necesariamente debe darse continuidad al proceso de investigación, a fin de precisar y mejorar la introducción y aplicación de los recursos digitales.

Referencias

- Cobb, P., & Bauersfeld, H. (1995). *The Emergence of Mathematical Meaning: Interaction in Classroom Cultures*. New York: Lawrence Erlbaum Associates, Inc., Publishers.
- DeBurr, D. (2013). *Build Gamified Websites with PHP and jQuery*. Packt Publishing.
- Fallas, L. (2011). La UNED ante las interacciones sociales digitales: el caso de audiovisuales en línea. *Innovaciones Educativas*. XIII (18), 77-83. <http://www.uned.ac.cr/ece/images/revista/numero%2018%202012/08-Fallas-Audiovisuales.pdf>
- Fernández, F. y Moraleda, A. (2014). “La Inteligencia Emocional y su desarrollo competencial en educación”. *Educación Emocional: Reflexiones y ámbitos de aplicación*. Madrid, UFV. pp. 11-40.
- Fontana, M., Robledo, F., Juárez, G., (2011). Enfoque sistémico, eneagrama y coaching como un marco de metodología innovadora docente universitaria. *Actas VIII jornadas Internacionales de Innovación Universitaria*. Universidad Europea de Madrid. <http://hdl.handle.net/11268/1652>
- Jerez, R., (2003). *Sociología de la Educación. Guía didáctica y textos fundamentales*. Lérida Milenio.
- Johnson, L., Adams Becker, S., Estrada, V., and Freeman, A. (2014). *NMC Horizon Report: Library Edition*. Austin, Texas: The New Media Consortium <http://cdn.nmc.org/media/2014-nmc-horizon-report-library-EN.pdf>
- Johnson, L., Adams Becker, S., Estrada, V., and Freeman, A. (2015). *NMC Horizon Report: 2015 Higher Education Edition*. Austin, Texas: The New Media Consortium <http://cdn.nmc.org/media/2015-nmc-horizon-report-HE-EN.pdf>
- Prensky, M. (2001). *Digital Natives, Digital Immigrants*. On the Horizon. University Press, Vol 9. Nº 5, 2001.
- Serrano, J. (2013). *Vidas conectadas: tecnología digital, interacción social e identidad*. *Historia y Comunicación Social* Vol. 18. 353-364 <http://revistas.ucm.es/index.php/HICS/article/viewFile/44249/41810>
- Werbach, K., & Hunter, D. (2012). *For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize your business*. Wharton Digital Press.