



Workshop de Investigadores en Ciencias de la Computación
Universidad Nacional de Chilecito
15 y 16 de abril de 2021

IEI

Aplicación de la herramienta Quizizz como estrategia de Gamificación en la Educación Superior

Lazarte, Ivanna^{1,2}; Gómez, Sofía G.²

¹Departamento Informática, Facultad de Tecnología y Ciencias Aplicadas, UNCA – ²Departamento de Formación Básica, Facultad de Tecnología y Ciencias Aplicadas, UNCA

RESUMEN

En los últimos años, la gamificación ha despertado gran interés en el ámbito educativo como consecuencia del auge de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), los videojuegos y las nuevas tendencias educativas que buscan garantizar el aprendizaje competencial y activo del alumno desde la innovación y la eficacia.

La gamificación es la inclusión de elementos de los juegos en contextos que no son juegos. Diversos autores señalan que, en el ámbito de la educación, la gamificación se presenta como una oportunidad para motivar y/o mejorar las dinámicas de grupo, la atención, la crítica reflexiva y el aprendizaje significativo de los estudiantes, potenciando el proceso de enseñanza y aprendizaje en el aula.

Mediante este proyecto se incorpora la gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura Probabilidad y Estadística que se dicta en el 2° año de las carreras de Ingeniería de la Facultad de Tecnología y Ciencias Aplicadas (FTyCA) de la Universidad Nacional de Catamarca (UNCA). El propósito de este proyecto es implementar y promover ambientes de aprendizaje dinámicos, incentivando la participación de los alumnos en espacios donde se sientan motivados y se diviertan mientras aprenden y descubren la importancia de la Estadística en la toma de decisiones.

¿QUE ES LA GAMIFICACIÓN?

El término gamificación se define como el uso de las mecánicas de juego en entornos ajenos al juego, con el fin de conducir el comportamiento de los alumnos mediante la participación, la interacción, la adicción o la competición hacia la consecución de un determinado objetivo de aprendizaje (Jaber et al, 2016; Ortegón Yañez, 2016).

SUS BENEFICIOS

- Mejora la actitud de los alumnos para con su aprendizaje.
- Elimina el temor al fracaso transmitiendo que perder siempre es una posibilidad.
- Enseña a trabajar en equipo.
- Transmite la importancia de la competencia sana.



APLICACIÓN DE LA HERRAMIENTA QUIZIZZ COMO ESTRATEGIA DE EVALUACIÓN

En el contexto del Aislamiento Social, Preventivo y Obligatorio durante el ciclo lectivo 2020, se decidió aplicar una experiencia de gamificación como estrategia de evaluación formativa. Esta estrategia se realizó utilizando la herramienta Quizizz, la cual permite evaluar a los alumnos mientras se divierten, a través de cuestionarios online. Se seleccionó esta herramienta porque es la más completa (comparada con Kahoot y Socrative) permitiendo al docente realizar actividades más dinámicas (Heredia-Sánchez, 2020). Además, Quizizz permite incluir imágenes o fórmulas a las preguntas y también a las posibles respuestas, elegir si se muestran o no las respuestas correctas después de un fallo, enviar al alumno (o a su tutor) un archivo PDF con todos los detalles de su evaluación y obtener informes completos de las evaluaciones, con estadísticas muy útiles como, por ejemplo, las preguntas con mayor fallo o acierto.



RESULTADOS OBTENIDOS

Las evaluaciones se planificaron para realizarse al finalizar cada unidad temática de la asignatura para las carreras Ingeniería Electrónica y Minas (Grupo 1) durante el primer cuatrimestre, donde participaron 31 alumnos y las carreras de Ingeniería en Informática y Agrimensura (Grupo 2) en el segundo cuatrimestre, donde participaron 35 alumnos.

Para evaluar la estrategia de evaluación propuesta, al finalizar la cursada se realizó una encuesta anónima a los alumnos, mediante la herramienta QuestionPro.

Las preguntas y respuestas obtenidas de ambos grupos se detallan en la siguiente Tabla.

Como se observa en la Tabla, al 93,75% de los alumnos del Grupo 1 y al 100% del Grupo 2 les resultó divertida la evaluación gamificada. El 87,50% del Grupo 1 y el 83,33% del Grupo 2 consideraron que esta estrategia les requiere mayor concentración. En cuanto a la pregunta sobre si el juego les permite aprender los conceptos de la asignatura, el 75% del Grupo 1 y el 94,44% del Grupo 2 respondieron que aprenden mucho. Con respecto al hecho de que la premiación con puntos los motiva a esforzarse para superar a sus compañeros, el 75% del Grupo 1 y el 72,22% del Grupo 2 consiguieron que los motiva mucho.

N°	Pregunta	Grupo 1	Grupo 2
1	¿Te resulta divertida la evaluación mediante el juego?	SI 93,75% NO 6,25%	SI 100% NO 0%
2	¿La evaluación mediante el juego te requiere más concentración para realizarla?	SI 87,50% NO 12,50%	SI 83,33% NO 16,67%
3	¿El juego te permite aprender los conceptos de la asignatura?	★ 0% ★★ 0% ★★★ 25% ★★★★ 18,75% ★★★★★ 56,25% (*)	Nada 0% Poco 5,56% Mucho 94,44%
4	¿Premiar con puntos te motiva a esforzarte para superar a tus compañeros y de paso aprender?	★ 0% ★★ 6,25% ★★★ 18,75% ★★★★ 12,5% ★★★★★ 62,5% (*)	Nada 0% Poco 27,78% Mucho 72,22%

(*) En el Grupo 1 los alumnos debían puntuar con estrellas. Para clarificar las opciones de respuesta, en el Grupo 2 se decidió optar por Nada, Poco, Mucho.

FORMACIÓN DE RECURSOS HUMANOS

Los integrantes del proyecto cuentan con conocimientos y experiencia en docencia universitaria de disciplinas tecnológicas y/o en el uso de TIC en educación. La directora del proyecto está finalizando la Especialización en Docencia Universitaria en Disciplinas Tecnológicas, mientras que la asesora está finalizando su Tesis de Maestría en Procesos Educativos mediados por Tecnologías.

Los alumnos que integran el proyecto investigan y prueban diferentes herramientas de gamificación que pueden aplicarse en la Educación Superior. También participaron en jornadas exponiendo los avances de su investigación.

CONTACTO

ilazarte@tecnounca.edu.ar, sofiagomez@tecnounca.edu.ar