

GAMIFICACION EN EDUCACIÓN SUPERIOR: SUBE DE NIVEL CON CLASSCRAFT



Autores Mario Grande de Prado, Sheila García Martín, Ruth Cañón Rodríguez, Elena Ferrero de Lucas, José Luis Vázquez Fernández e Isabel Cantón Mayo (coordinadora).
Grupo de Innovación Docente DIC "Didáctica Innovación y Calidad" -GID 031- Universidad de León.

Objetivos:



Conocer el estado de la cuestión sobre la gamificación (Kapp, 2012) en Educación Superior.

Esto incluye experiencias similares con *Classcraft* o herramientas similares, como *ClassDojo*.

Valorar los cambios asociados a la gamificación mediante LMS (*Learning Management System*) *Classcraft* en el rendimiento y la motivación.

Para ello se tomaran como indicadores las calificaciones y la autopercepción.

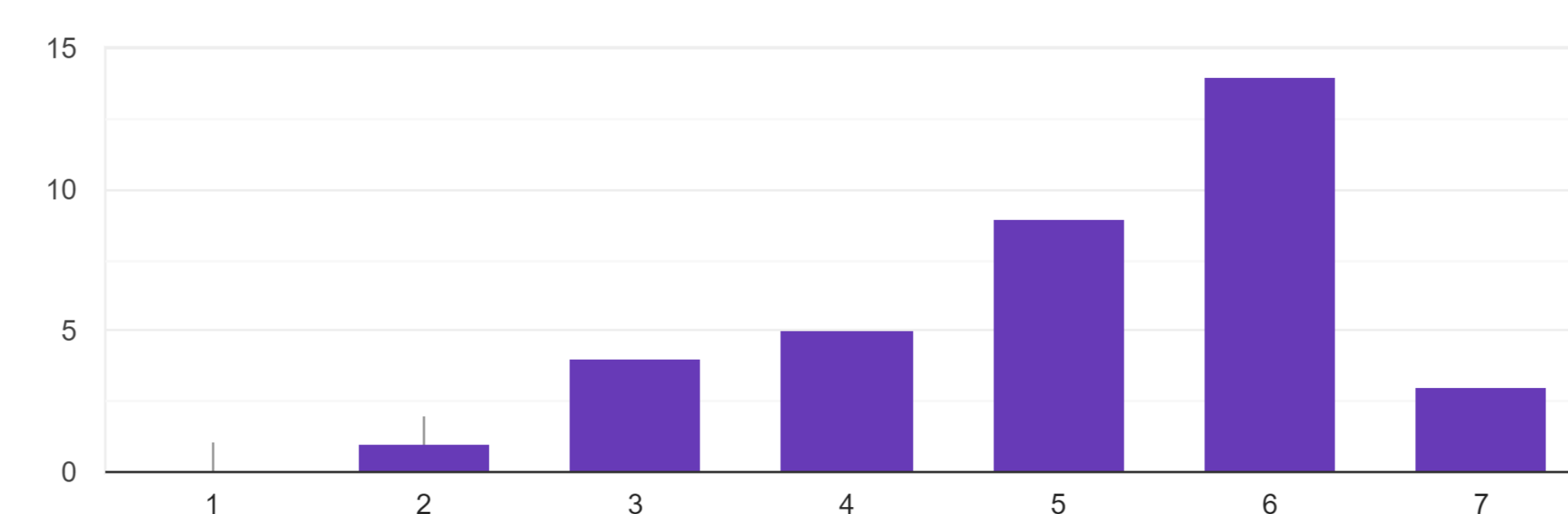
Métodos:

Cuasi experimental ex post facto; análisis de documentos (comparación de % de calificaciones en diferentes cursos) y encuesta mediante cuestionario tipo Osgood de diferencial semántico. Se recogieron datos de alumnos de Ed. Social.

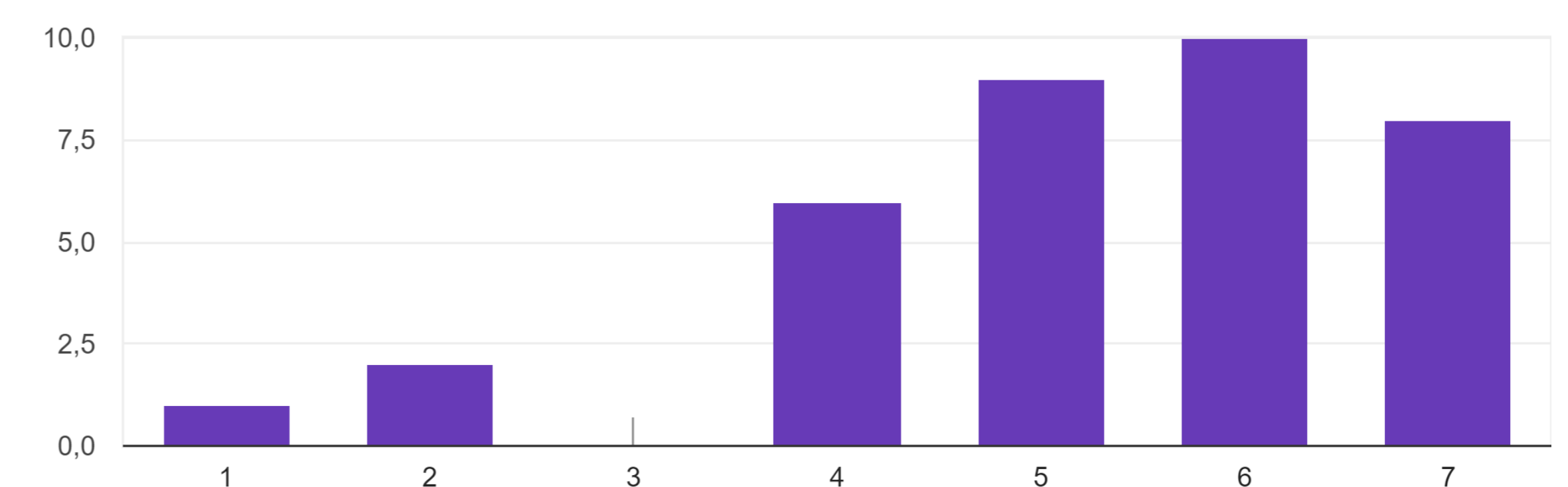


Gráficos y tablas

ABRUMADOR [1] - FÁCIL DE CONTROLAR [7] (Valora el Classcraft y su aplicación educativa entre los dos polos citados)
36 respuestas



INEFICAZ [1] - EFICAZ [7] (Valora el Classcraft y su aplicación educativa entre los dos polos citados)
36 respuestas



Resultados:



Se observan pequeños cambios positivos en las notas.

En líneas generales, el alumnado valora como positivo el uso del *Classcraft* en el aula, con la mayor parte de las puntuaciones por encima del valor medio (4)

Conclusiones:



Sería preciso una cantidad mayor de muestra para realizar afirmaciones tajantes, pero no parece desatinado afirmar que el alumnado percibe el *Classcraft* como una herramienta dinámica y útil.

La efectividad de esta medida depende de muchos factores y debe ser valorada cuidadosamente, aunque otras experiencias nos permiten ser optimistas (Hurtado, Gil y Aguilar, 2019; Sipone, Abella, Barreda y Rojo, 2019)

Referencias:



- Hurtado Torres, D., Gil Duran, N. & Aguilar Paredes, C. (2019). THE MAZE: Gamificando el concepto de identidad. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 22(2), 31-42.
- Kapp, K. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education*. San Francisco: John Wiley & Sons.
- Sipone, S., Abella-García, V., Barreda, R., & Rojo, M. (2019). Learning about Sustainable Mobility in Primary Schools from a Playful Perspective: A Focus Group Approach. *Sustainability*, 11(8), 23-87