

MEMORIA FINAL¹

Compromisos y Resultados

Proyectos de Innovación y Mejora Docente 2023/2024

Identificación del proyecto	
Código	sol-202300256235-tra
Título	GamiEDUCA. La gamificación en el aula como herramienta para la mejora de la participación, competencias y motivación en el aprendizaje del alumnado en Educación Superior.
Responsable	María del Carmen Canto López

1. Describa los resultados obtenidos a la luz de los objetivos y compromisos que adquirió en la solicitud de su proyecto. Incluya tantas tablas como objetivos contempló.

Objetivo nº 1	<i>Incorporar nuevas estrategias docentes basadas en la gamificación que incrementen la participación, la adquisición de competencias y la motivación de los estudiantes del Grado en Infantil, Primaria y Psicología</i>
Actividades que había previsto en la solicitud del proyecto:	<i>Para conseguir el objetivo propuesto, se incluirán algunas herramientas y estrategias de gamificación en las asignaturas de Psicología del Desarrollo y de la Educación de los Grados de Infantil y Grado en Primaria; así como en la asignatura de Psicología Evolutiva I del Grado en Psicología, impartidas en el primer semestre y segundo semestre del primer curso del Grado. Se incluirán mecánicas y dinámicas de juego: sistema de recompensa para calificar la participación en las asignaturas, establecer la entrega de insignias para reforzar la participación activa en el aula y la realización de prácticas, utilizar herramientas de gamificación como medio de autoevaluación y autorregulación del proceso de aprendizaje. La finalidad del uso de este tipo de herramientas es generar un aprendizaje significativo en un contexto más práctico, incidiendo en los conceptos aportados en las asignaturas gamificadas.</i>
Actividades realizadas y resultados obtenidos:	<i>Para la consecución de este primer objetivo se han incorporado diversas estrategias docentes de gamificación en diferentes asignaturas. En total se han incluido herramientas y recursos de gamificación en 4 asignaturas:</i> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Psicología del desarrollo (Grado en Infantil)</i> - <i>Psicología de la Educación (Grado en Infantil)</i> - <i>Psicología de la Educación (Grado en Primaria)</i> - <i>Psicología Evolutiva I (Grado en Psicología)</i> - <i>Psicología de la Educación I (Grado en Psicología)</i>

¹ Esta memoria no debe superar las 6 páginas.

	<p><i>En el Anexo 1, se incluye la descripción de las herramientas utilizadas en cada asignatura.</i></p> <p><i>Resultados generales observados en las diferentes asignaturas: Los resultados observados en las diferentes asignaturas han sido bastante positivos. La inclusión de recursos gamificados como recompensas e insignias, ha motivado al alumnado, incentivando su participación tanto en actividades individuales como trabajos grupales y exposiciones orales. La inclusión de cuestionarios de autoevaluación, han guiado el proceso de enseñanza-aprendizaje del alumnado y ha propiciado una mejor adquisición de los contenidos. La mayoría de las asignaturas han incluido una salida de campo, brindando la posibilidad de que el alumnado diseñe e implemente actividades y juegos con el alumnado de 3 a 5 años, pudiendo generalizar los contenidos aprendidos y las competencias adquiridas en un entorno real.</i></p>
<p>Objetivo nº 2</p>	<p><i>Difundir y dar a conocer algunas herramientas de gamificación (Quizizz, Kahoot, Mentimeter, Nearpod) en el aula entre el alumnado, como recurso útil que ellos mismos podrán incorporar a su metodología didáctica como futuros docentes.</i></p>
<p>Actividades que había previsto en la solicitud del proyecto:</p>	<p><i>Para la difusión de las herramientas de gamificación implementadas en las asignaturas, se trabajará en dos vertientes:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <i>- Diseño por parte de los estudiantes de cuestionarios, retos... para la evaluación de los conceptos trabajados.</i> <i>- Participación de los estudiantes en los cuestionarios, retos... diseñados por otros/as compañeros/as.</i> <p><i>La finalidad de este tipo de actividades es involucrar al estudiantado en el proceso de enseñanza-aprendizaje de manera activa., así como, fomentar el trabajo cooperativo y la participación en grupo.</i></p>
<p>Actividades realizadas y resultados obtenidos:</p>	<p><i>En todas las asignaturas implicadas en el proyecto de innovación se han utilizado las herramientas de Kahoot/Quizizz y Mentimeter para la evaluación de contenidos y para la puesta en práctica de debates en el grupo clase. Asimismo, el alumnado participante en las asignaturas de Psicología del Desarrollo y Psicología de la Educación del Grado de Infantil, así como, el alumnado de la asignatura de Psicología Evolutiva del Grado de Psicología, han utilizado otras herramientas de gamificación como Genially y Canva para la creación de sus propias insignias y materiales que se han utilizado en la salida de campo realizada en los centros educativos. El alumnado se ha mostrado participativo y entusiasmado con el uso de este tipo de herramientas, ya que al ser digitales están familiarizados con el uso de las mismas.</i></p> <p><i>Los resultados han sido favorables, ya que el alumnado ha podido obtener recompensas a lo largo del proceso de enseñanza-aprendizaje. El alumnado ha podido obtener tarjetas de privilegios para canjearlas por diferentes beneficios, como intentos extras en los cuestionarios de autoevaluación, retraso en entregas de tareas, consultas extras durante el examen, puntos extras en el reto final, entre otros. Se incluyen ejemplos de estas tarjetas de privilegios utilizadas en la asignatura de Psicología del Desarrollo en el Anexo 2.</i></p>

Objetivo nº 3		<i>Evaluar las ventajas e inconvenientes del uso de estas herramientas en el aula</i>
Actividades que había previsto en la solicitud del proyecto:		<i>Para la consecución de este objetivo, se llevarán a cabo 2 sesiones de debate durante el transcurso de la asignatura (una en la mitad del semestre y otra al finalizar la asignatura), para que el alumnado pueda reflexionar sobre las herramientas de gamificación utilizadas en las asignaturas y proponer mejoras a tener en cuenta por el profesorado. Además, se solicitará a los estudiantes que completen un formulario de Google Forms, de manera que puedan evaluar la metodología basada en la gamificación utilizada en la asignatura.</i>
Actividades realizadas y resultados obtenidos:		<i>Las actividades llevadas a cabo para la consecución de este objetivo, han estado relacionadas con la organización de uno o dos debates en la mayoría de las asignaturas que han participado en el programa. Las asignaturas de Psicología del Desarrollo y de la Educación del Grado en Infantil, llevaron a cabo un debate tras finalizar la salida de campo en el centro educativo, en el que tuvieron que implementar actividades prácticas con el alumnado. El debate se realizó con el profesorado y el alumnado participante para que todos pudieran valorar la participación y el uso de herramientas gamificadoras y su posible repercusión en la práctica de aula. En la asignatura de Psicología del Desarrollo y Psicología de la Educación del Grado en Infantil, se diseñó un formulario en Google Forms para que valorarán la práctica llevada a cabo tanto el alumnado universitario y el profesorado responsable del centro educativo en el que se realizaron las actividades gamificadas. Igualmente, para las asignaturas de Psicología del Desarrollo de los Grados en Infantil y Primaria, así como en Psicología de la Educación del Grado en Infantil, se diseñó un formulario pretest/ postest para que el alumnado pudiera valorar sus expectativas, recursos utilizados en la asignaturas, actividades planteadas,...</i> <i>Los resultados de los formularios fueron satisfactorios y el alumnado se mostró muy satisfecho con el desarrollo de las diferentes asignaturas. En el Anexo 8 se incluyen los resultados de los diferentes cuestionarios de forma más específica.</i>
Objetivo nº 4		<i>Aumentar la participación activa y la motivación de los estudiantes mediante el uso de estas herramientas tecnológicas atractivas</i>
Actividades que había previsto en la solicitud del proyecto:		<i>Para conseguir este objetivo, se incluirán en las asignaturas diversos elementos del juego, tales como: entrega de insignias para incentivar la participación y la calidad de la misma, elaboración de los ítems de los juegos de preguntas y respuestas (cuestionarios) y participación en los juegos de preguntas y respuestas diseñados.</i>
Actividades realizadas y resultados obtenidos:		<i>La entrega de insignias fue realizada una vez que cada uno de los alumnos votaron de forma individual qué propuestas educativas eran las más motivadoras y su entrega fue argumentada por los grupos que las recibieron como fortalezas de su propuesta práctica.</i> <i>En la asignatura de Psicología de la Educación del Grado en Infantil, el uso del escape room ha enriquecido el proceso educativo, ofreciendo una herramienta versátil para enseñar y evaluar creativamente, promoviendo el aprendizaje colaborativo y el desarrollo de competencias blandas esenciales en el alumnado.</i>

	<p><i>La inclusión de recursos gamificados como recompensas e insignias, ha motivado al alumnado, incentivando su participación tanto en actividades individuales como trabajos grupales y exposiciones orales. Por ello, es consideraran favorables los resultados obtenidos con la implementación de estas estrategias de reforzamiento del aprendizaje.</i></p> <p><i>Por otra parte, la creación de juegos para el repaso de los contenidos abordados en la teoría de la asignatura, ha facilitado el estudio de ciertos contenidos más avanzados y poder asimilarlos de manera más óptima. El alumnado se mostró motivado en la fase de diseño de juegos y en el debate final destacaron la utilidad de estos juegos para la preparación de la prueba escrita individual.</i></p>
<p>Objetivo nº 5 <i>Incrementar la familiaridad y la autoeficacia del alumnado de primer curso con los sistemas de evaluación tipo test que forman parte de la evaluación final de estas asignaturas.</i></p>	
<p>Actividades que había previsto en la solicitud del proyecto:</p>	<p><i>Durante el desarrollo de la asignatura, en los diferentes temas se promoverá el diseño de cuestionarios de evaluación por parte de los estudiantes y la participación del alumnado en los cuestionarios creados por el profesorado o por otros estudiantes.</i></p>
<p>Actividades realizadas y resultados obtenidos:</p>	<p><i>Este objetivo se ha cumplido de forma satisfactoria en las asignaturas de Psicología del Desarrollo y de la Educación del Grado en Infantil, ya que en ambas asignaturas se han incluido cuestionarios de autoevaluación obligatorios en cada uno de las misiones o temas. Los cuestionarios debían ser aprobados con un 5 para poder desbloquear y conseguir el acceso a los contenidos de la siguiente misión o tema. En la asignatura de Psicología del Desarrollo del Grado en Infantil, se incluyó también un cuestionario final de la expedición (Anexo 2).</i></p> <p><i>El alumnado ha valorado de forma muy positiva la inclusión de los cuestionarios, ya que, en la mayoría del alumnado, al ser de primer curso, no estaban familiarizados con las pruebas tipo test y consideraban que la práctica de los cuestionarios de autoevaluación durante el semestre ha resultado de mucha utilidad de cara a la prueba escrita final.</i></p>
<p>Objetivo nº 6 <i>Difundir y dar a conocer las experiencias de gamificación llevadas a cabo en el proyecto.</i></p>	
<p>Actividades que había previsto en la solicitud del proyecto:</p>	<p><i>Para este último objetivo, se llevarán a cabo actividades de difusión y transferencia de resultados y beneficios del proyecto. Para ello, se organizará el “Seminario GamiEDUCA”, donde se presentarán las experiencias de gamificación implementadas en las asignaturas. Por otro lado, se participará en congresos nacionales o internacionales, así como en las Jornadas de Innovación educativa organizadas por la UCA, para la presentación de los resultados y conclusiones del proyecto.</i></p> <p><i>Por otro lado, las experiencias de gamificación llevadas a cabo y los resultados se publicarán en un blog que se creará, denominado GamiEDUCA. En el blog tanto profesorado implicado como el alumnado podrán publicar las actividades, recursos, logros de las actividades puestas en práctica.</i></p>

<p>Actividades realizadas y resultados obtenidos:</p>	<p><i>Este objetivo planteado, no se ha podido conseguir en su totalidad ya que no se ha podido organizar el Seminario GamiEDUCA por la falta de financiación. El proyecto fue concedido, pero sin financiación, por lo que esa actividad planteada para darle una mayor difusión a los resultados del proyecto no se ha podido llevar a cabo. Para poder sustituir este seminario por una actividad similar, dentro de la formación GAMIUCA II, financiada por la convocatoria de Actuaciones avaladas para la Formación del Profesorado 2023/24, se llevó a cabo una sesión específica para presentar las actividades y resultados del proyecto y así, pudiera servir de ejemplo práctico de gamificación en Educación Superior.</i></p> <p><i>Cabe destacar, la participación en congresos internacionales para compartir la experiencia llevada a cabo. Concretamente, se ha participado en dos congresos internacionales: IV Congreso internacional de innovación en la docencia e investigación de las Ciencias Sociales, Jurídicas y de Humanidades (INNDOC 2024) y XII Congreso Internacional Multidisciplinar de Investigación Educativa (CIMIE 2024). Del primer congreso se ha extraído la publicación de un capítulo de libro de la Editorial Dynkinson. También, se tiene previsto presentar los resultados del proyecto de innovación en las próximas jornadas de innovación de la UCA.</i></p> <p><i>Por último, también se ha creado el blog GAMIEDUCA. Gamificando en Educación Superior". Este blog ha sido creado para dar a conocer las iniciativas de gamificación desarrolladas por el proyecto de innovación. En el blog se han publicado las actividades, recursos, logros de las actividades puestas en práctica.</i></p> <p><i>Adicionalmente, se ha podido transferir la experiencia a los centros educativos donde se realizaron las salidas de campo. Concretamente, en la asignatura de Psicología del Desarrollo del Grado en Infantil, el alumnado pudo implementar una situación de aprendizaje gamificada que ellos mismo había diseñado. En la práctica tuvieron que diseñar una experiencia gamificada para trabajar alguno de los ámbitos de desarrollo trabajados en la asignatura (Psicomotor, Cognitivo, Lingüístico y Socioemocional). Algunas fotos de esta experiencia se incluyen en el anexo 7. Los resultados de esta experiencia fueron muy favorables, en el Anexo 8 se incluyen algunos de los comentarios realizados por profesorado de los centros educativos y estudiantes del grado.</i></p>
---	---

2. Realice una breve valoración sobre la influencia del proyecto ejecutado en la evolución de las asignaturas implicadas.

Análisis del impacto de la innovación en las asignaturas relacionadas con el proyecto

El análisis realizado por el profesorado, considera que la inclusión de metodologías activas que hacen uso de herramientas de gamificación contribuye favorablemente al proceso de enseñanza-aprendizaje, así como mejora la implicación del estudiante universitario en el mismo, incrementando la motivación y aumentando la visión de utilidad de la materia para el alumnado. Cabe destacar que algunas de las actividades llevadas a cabo, facilita la comprensión e integración de los contenidos de la materia por parte del alumnado, destacando las actividades que implica el diseño de juegos gamificados y cuestionarios de autoevaluación. El proceso de coevaluación llevado a cabo a través de recompensas aumentó la motivación de forma gradual ya que la exposición progresiva de las propuestas didácticas por parte de los universitarios fue mejorando significativamente por la comparativa que ellos mismos establecían con las primeras exposiciones de sus compañeros, detectando posibles debilidades y superándolas con el fin de conseguir la recompensa para su grupo.

3. Incluya en la siguiente tabla el número de alumnos matriculados y el de respuestas recibidas en cada opción y realice una valoración crítica sobre la influencia que el proyecto ha ejercido en la opinión de los alumnos.

Opinión de los alumnos al inicio del proyecto				
Número de alumnos matriculados: 220				
<i>Valoración del grado de dificultad que cree que va a tener en la comprensión de los contenidos y/o en la adquisición de competencias asociadas a la asignatura en la que se enmarca el proyecto de innovación docente</i>				
Ninguna dificultad	Poca dificultad	Dificultad media	Bastante dificultad	Mucha dificultad
		78%	10,5%	12%
Opinión de los alumnos en la etapa final del proyecto				
<i>Valoración del grado de dificultad que ha tenido en la comprensión de los contenidos y/o en la adquisición de competencias asociadas a la asignatura en la que se enmarca el proyecto de innovación docente</i>				
Ninguna dificultad	Poca dificultad	Dificultad media	Bastante dificultad	Mucha dificultad
	22,5%	66%	8,8%	
<i>Los elementos de innovación y mejora docente aplicados en esta asignatura han favorecido mi comprensión de los contenidos y/o la adquisición de competencias asociadas a la asignatura</i>				
Nada de acuerdo	Poco de acuerdo	Ni en acuerdo ni en desacuerdo	Muy de acuerdo	Completamente de acuerdo
			34%	66%
En el caso de la participación de un profesor invitado				
<i>La participación del profesor invitado ha supuesto un gran beneficio en mi formación</i>				
Nada de acuerdo	Poco de acuerdo	Ni en acuerdo ni en desacuerdo	Muy de acuerdo	Completamente de acuerdo
Valoración crítica sobre la influencia que ha ejercido el proyecto en la opinión de los alumnos				

En el Anexo 8, se incluyen algunas valoraciones del alumnado participante en las diferentes asignaturas. En la mayoría de los comentarios se valora se aporta una valoración muy positiva de la experiencia realizada. El alumnado muestra interés por el uso de metodologías más activas, que promuevan el uso de estrategias de gamificación y experiencias en el aula.

4. Describa las medidas de difusión a las que se comprometió en la solicitud y las que ha llevado a cabo².

Descripción de las medidas comprometidas en la solicitud

Con el objetivo de difundir las conclusiones y beneficios del proyecto se organizará el “Seminario GamiEDUCA”. En estas jornadas se invitarán a los PDI de la Universidad de Cádiz y, concretamente, a los profesores de la Facultad de Ciencias de la Educación, para presentar el desarrollo del proyecto y los principales beneficios y conclusiones halladas. El “Seminario GamiEDUCA” se llevarán a cabo en el segundo semestre del curso 2023/24, concretamente en el 26 de abril de 2024, en la Facultad de Ciencias de la Educación.

Descripción de las medidas que se han llevado a cabo

Tal y como se ha comentado anteriormente, de las medidas de difusión comprometidas, no se ha podido llevar a cabo la organización del Seminario, sin embargo, dentro de la formación GAMIUCA II, financiada por la convocatoria de Actuaciones avaladas para la Formación del Profesorado 2023/24, se llevó a cabo una sesión específica para presentar las actividades y resultados del proyecto y así, pudiera servir de ejemplo práctico de gamificación en Educación Superior. A partir de esta difusión, se ha creado un grupo de trabajo para poder seguir trabajando en la gamificación de asignaturas para el próximo curso. Además, de esta difusión, se ha creado el blog y se han presentado los resultados en comunicaciones orales presentadas a congresos y la correspondiente publicación de capítulo de libro asociada al congreso.

Le experiencia ha sido muy enriquecedora, tanto para profesorado, como para alumnado. El próximo curso académico seguiremos esta misma línea de gamificación en las asignaturas participantes junto a otras nuevas asignaturas que iniciarán su aventura gamificadora.

² Si en la solicitud no indicó compromiso de difusión de resultados este criterio no se tendrá en cuenta en la evaluación

ANEXOS

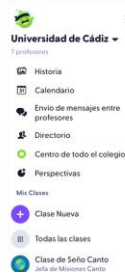
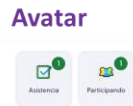
Anexo 1.

Descripción de las herramientas y recursos utilizados

Las herramientas y estrategias introducidas han sido las siguientes:

- *Psicología del desarrollo (Grado en Infantil): Esta asignatura se ha gamificado en su totalidad, ya que todos los contenidos y prácticas se transformaron en misiones y retos a superar. El campus virtual de la asignatura se rediseñó organizándose por pestañas, para darle un formato más atractivo y que estuviera acorde a la narrativa planteada. En el Anexo 2, se presentan ejemplos del campus virtual y de la narrativa que se llevó a cabo, así como del timeline, recompensas, avatares y tarjetas de privilegios diseñadas para el desarrollo de la asignatura. Concretamente, las herramientas y recursos de gamificación que se han incluido son: el uso de avatares por los estudiantes, diversas misiones o retos para superar a lo largo de la asignatura, cartas de recompensa, Insignias (PSDCoins) y uso de plataformas como Kahoot para evaluación de contenidos y Genially para diseño de juegos. En una de las prácticas de esta asignatura el alumnado tuvo que diseñar un juego para reforzar y practicar los contenidos de una de las misiones y proporcionar los juegos para que el resto de equipos pudieran repasar los contenidos trabajados. En el Anexo 3, se incluyen capturas de pantalla de los juegos diseñados por el alumnado.*
- *Psicología de la Educación (Grado en Infantil): las herramientas y recursos de gamificación que se han incluido son: el uso de plataformas como Kahoot para evaluación de contenidos y la realización de cuestionarios de repaso de cada tema con recompensa para poder acceder nueva información y facilitar el estudio de la asignatura. También se han abordado temas mediante escape rooms, usando acertijos y tareas con tiempo limitado para desafiar las habilidades del alumnado, fomentando el trabajo en equipo, la resolución de problemas y reforzando conocimientos.*
- *Psicología del Desarrollo (Grado en Primaria): Se ha usado como herramientas de gamificación, la entrega de insignias, las cuales han funcionado como sistema de coevaluación entre grupos de trabajo permitiendo por un lado la exposición de propuestas educativas directamente relacionadas con los contenidos de la asignatura, así como la defensa de trabajo por parte del grupo en cuanto a qué beneficios tienen sus actividades sobre el desarrollo evolutivo en la infancia.*
- *Psicología de la Educación (Grado en Primaria): las herramientas y recursos de gamificación que se han incluido son: el uso de plataformas como Kahoot para evaluación de contenidos y la realización de cuestionarios de repaso de cada tema con recompensa para poder acceder nueva información y facilitar el estudio de la asignatura.*
- *Psicología Evolutiva I (Grado en Psicología): Esta asignatura se ha gamificado en su totalidad, tanto el contenido como las prácticas se han transformado en misiones que el alumnado debía superar. Toda la asignatura se desarrolló en base a una narrativa (que tenía lugar en el planeta Evoland), haciendo uso de avatares (en la plataforma Classdojo), contando con un timeline (diseñado en Genially), recompensas en formato insignia (Evocoins) y tarjetas de privilegios. Los elementos mencionados anteriormente pueden verse en el Anexo 4. También se ha usado la plataforma Quizizz para la evaluación de contenido. Igualmente, el alumnado en una de las prácticas diseñó una serie de juegos para reforzar los contenidos de los primeros temas de la asignatura. En el Anexo 5 pueden verse algunas capturas de los juegos diseñados por el alumnado.*
- *Psicología de la Educación I (Grado en Psicología): en esta asignatura se han incluido algunas herramientas de gamificación como Kahoot para evaluación de contenidos y cuestionarios, así como la realización de una práctica de gamificación. Concretamente, en la primera práctica el alumnado tenía que realizar unas cartas para jugar posteriormente creando un juego con normas. En el anexo 6 se incluyen ejemplos de las cartas diseñadas.*

Anexo 2. Herramientas y recursos utilizados en la gamificación de PSD (Grado en Infantil)



Tarjetas de privilegio

Insignias



41118001_23_24_03 - PSICOLOGÍA DEL DESARROLLO (C)

Curso Configuración Participantes Calificaciones Informes Más ▾

INFORMACIÓN GENERAL DE LA EXPEDICIÓN PSD-2324

CALIFICACIONES

BIENVENIDA EXPEDICIÓN PSD-2324

TEOMAR

CONTINENTE PSICOMOTOR

CONTINENTE COGNITIVO

CONTINENTE LINGÜÍSTICO

CONTINENTE SOCIOEMOCIONAL

MISIONES PSD-2324

GRUPO EXPEDICIÓN 1

GRUPO EXPEDICIÓN 2

MISIÓN FINAL_GRUPO DE EXPEDICIÓN 1

MISIÓN FINAL_GRUPO DE EXPEDICIÓN 2

TARJETAS DE PRIVILEGIO

NOS COMUNICAMOS

Avisos

DIARIO DE MISIÓN 25/10/2023_SÓLO PARA ALUMNADO SIN ACCESO AL TEMA 2

No mostrado a los estudiantes

A partir de los contenidos explicados en la clase de hoy, define los siguientes términos:

Habitación

Agudeza visual

Convergencia

Autorregulación emocional

Referencia social

Apego

Para ello solo tenéis que darle a responder a la entrada que he creado y exponer vuestras definiciones.

El foro estará abierto hasta el miércoles 25 de octubre de 2023 a las 18.00 horas.

NO se aceptarán entregas fuera de plazo.

Cuestionarios de Autoevaluación

CUESTIONARIO FINAL MISIÓN TEOMAR

CUESTIONARIO
CUESTIONARIO FINAL MISIÓN TEOMAR_CURSO
23-24

Este cuestionario es **obligatorio** y tiene como objetivo que el alumno/a pueda **comprobar su grado de adquisición de conocimientos** en relación a los diferentes contenidos explicados y estudiados en el tema 1. **Está compuesto por 10 preguntas y disponéis de 12 minutos para su realización. Dos preguntas incorrectas restan una pregunta correcta. Sólo se dispone de un intento.**

Fecha de disponibilidad: 11 de octubre a las 8.00 horas al 17 de octubre a las 23.59 horas

El paradigma conductista de Skinner se basa en:

19

CUESTIONARIO FIN DE EXPEDICIÓN PSD 23-24. GRUPO 1

Las emociones básicas tienen tres componentes:

Escalar o tocar el tambor ¿qué tipo de movimientos dinámicos-manuales mejorarían?

26

20

<input type="radio"/> Estímulo-respuesta-consecuencias	<input checked="" type="radio"/> Estímulo-respuesta
<input type="radio"/> Estímulo-conducta-genes	<input type="radio"/> Ninguna es correcta

<input checked="" type="radio"/> Sentimiento subjetivo, respuesta directa y comportamiento externo	<input type="radio"/> Sentimiento objetivo, respuesta fisiológica y comportamiento externo
<input type="radio"/> Sentimiento objetivo, respuesta directa del sujeto y comportamiento interno	<input type="radio"/> Ninguna es correcta

<input checked="" type="radio"/> Movimientos simultáneos	<input type="radio"/> Movimiento alternativos
<input type="radio"/> Movimientos disociados	<input type="radio"/> Movimiento aerodinámicos

Anexo 3.

Juegos diseñados por el alumnado de Psicología del Desarrollo (Grado en Infantil) utilizando herramientas de gamificación



Anexo 4.

Herramientas y recursos utilizados en la gamificación de Psicología Evolutiva I (Grado en Psicología).

4. Narrativa

Llamamiento especial

Hace unas horas ha caído un objeto no identificado en la terraza de la cafetería de la facultad. Se ha desatado el caos en el campus, todo el mundo ha entrado corriendo en la facultad y el exterior se considera zona de peligro potencial.

Habéis sido seleccionados para ser parte del equipo de investigación. Vuestra misión es inspeccionar el objeto, identificar su procedencia y determinar su peligrosidad.

¡La facultad os necesita!

Nos acercamos al objeto

Informe preliminar:

En el lateral se muestra el aspecto visual del objeto. Al acercarnos ha comenzado a emitir esa luz brillante. Espera...

El objeto extraño





¡¡Hola terrícolas!! Soy la profesora Piagew, habéis llegado a nuestro planeta Evoland I al entrar en contacto con nuestro teletransportador. Lo perdimos en nuestra última misión de reconocimiento y nuestros sistemas lo situaban en la Tierra.

Al acercarnos al objeto, todo el equipo hemos sido absorbidos por esa luz tan brillante y hemos aparecido en este lugar tan peculiar...



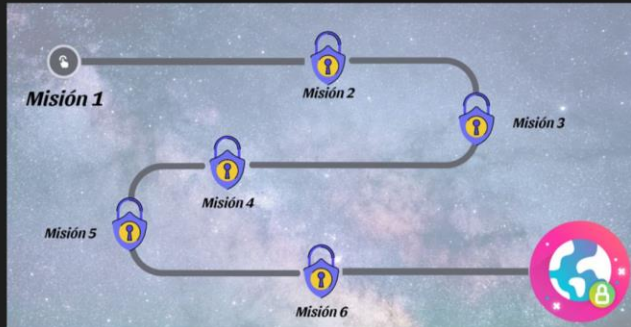
5. Avatares



Profesora Piagew

6. Misiones

GRUPALES



Misión 1: Camuflaje

¡Nos convertimos en habitantes de Evoland II!

Para pasar desapercibidos y no asustar a la población, debemos disfrazarnos de evolanianos. Para ello debemos registrarnos en ClassDojo y personalizar nuestro avatar.

Una vez hecho esto podréis continuar con la siguiente misión

Misión 2: Jugamos con la teoría (P1)

La profesora Piagew quiere aprender un poco más sobre el desarrollo humano y enseñar a su alumnado algo sobre la historia de la Ps. Evolutiva. Pero los alumnos y alumnas de Evoland no son partidarios de las clases magistrales, por lo que tenemos que desarrollar otro método alternativo de aprendizaje.

Hemos descubierto que les encantan los juegos de mesa, ¿hacemos uno?

6. Misiones

INDIVIDUALES

41121017_23_24_01 - PSICOLOGÍA EVOLUTIVA I (1)

Curso Configuración Participantes Calificaciones Informes Más -

> General Expandir todo

> INTRODUCCIÓN

> MISIONES GRUPOS EXPEDICIÓN A Y B

> TEMA 1: Bases biológicas, factores explicativos y conceptos básicos del desarrollo

> TEMA 2: Perspectivas teóricas y métodos en el estudio del desarrollo

> TEMA 3: Desarrollo psicomotor, cognitivo y lingüístico temprano (0-2)

> TEMA 4: Desarrollo físico, cognitivo y lingüístico en la infancia (2-12)

> TEMA 5: Desarrollo físico y cognitivo en la adolescencia

> TEMA 6: Desarrollo cognitivo en la adultez y en la vejez

TEMA 2: Perspectivas teóricas y métodos en el estudio del desarrollo

No disponible hasta que: Consiga la puntuación requerida en MISIÓN INDIVIDUAL A: PROBAMOS NUESTROS CONOCIMIENTOS SOBRE EL TEMA 1

7. Recompensas

Puntos y recompensas



Tareas para conseguir evocoins:

- Cuestionarios
- Reflexiones
- Definiciones
- Ideas principales de la sesión
- Casos prácticos
- Creación de casos breves



Anexo 5.

Juegos diseñados por el alumnado de Psicología Evolutiva I utilizando herramientas de gamificación



Anexo 6

Práctica de gamificación presentada en la asignatura de Psicología de la Educación I (Grado en Psicología)



Nombre



De dónde es



Estudios cursados

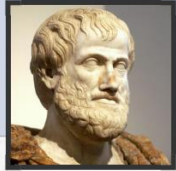
Principales Aportaciones

Año **Aquí puedes poner un título destacado**

Tus contenidos guían, pero solo enganchan si son interactivos. Capta la atención de tu público con una infografía o ilustración interactiva.

Año **Aquí puedes poner un título destacado**

Tus contenidos guían, pero solo enganchan si son interactivos. Capta la atención de tu público con una infografía o ilustración interactiva.



ARISTÓTELES
Estagira, Grecia (384 a.C - 322 a.C)

ESTUDIOS CURSADOS

- Estudios realizados en la academia de Platón hasta la muerte de su maestro.
- Fundación del Liceo en Atenas.

APORTACIONES MÁS IMPORTANTES

GRAN MORAL (384 A.C.) Libro en el que se muestra la importancia de la moderación cuando se posee una virtud.

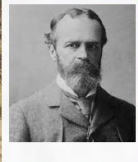
ÉTICA A NICÓMACO (340 A.C.) En este libro define el concepto de felicidad. Este término alude al hecho de situarse en un punto medio entre dos extremos, es decir, alejarse de los excesos.

POLÍTICA (330-323 A.C.) El último de los libros de Política está dedicado a la educación de los jóvenes en el régimen ideal.

Concepto de educación: La educación es un deber del Estado con los ciudadanos. El desarrollo de la inteligencia y los hábitos es fundamental. Considera que este equilibrio en el hombre, así como su desarrollo perfecto y el de la sociedad, se logra a través de la educación. Los dos pilares de este concepto:

Formación Educación voluntarista orientada hacia la virtud (areté)

Cultivo de la inteligencia Orientada al logro de la cultura.



JAMES

Nueva York, EEUU (1842-1910)

APORTACIONES MÁS IMPORTANTES

- Psicología
- Filosofía
- Medicina

-Estudio de conciencia y estados emocionales->Teoría de la emoción

- *The Principles of Psychology*; intenta explicar cómo funciona el cerebro humano

-Psicología funcionalista->adaptación del individuo

-Padre de la psicología en EEUU->enfoque pragmático de la misma

-Se interesó por la formación de los profesores en el ámbito de la educación

-Se concibe a los niños como organismos activos->mente activa para la adaptación



LEWIS Terman (1877-1956)

Estados Unidos

Pionero de la psicología educativa en la Universidad de Stanford

PRINCIPALES APORTACIONES

Lleva a cabo la revisión de la escala de Binet-Simon y elabora las escalas de inteligencia de Stanford-Binet donde se mide la inteligencia y la capacidad cognitiva

Destaca por sus trabajos sobre niños superdotados mediante la utilización de la escala de Binet y con los test de rendimiento académico.

Su obra principal es *"The Use of Intelligence Tests"* (1916)

Anexo 7.
Fotos Experiencia gamificada en centros educativos





Anexo 8.

Valoraciones alumnado de las asignaturas participantes en el proyecto y profesorado de centros educativos

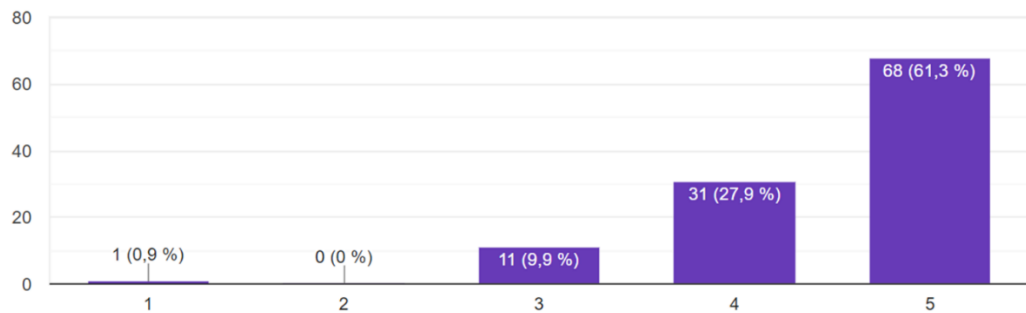
Valoraciones Asignatura Psicología del desarrollo (Grado en Infantil)

Alumnado

Valoración de la experiencia por el alumnado

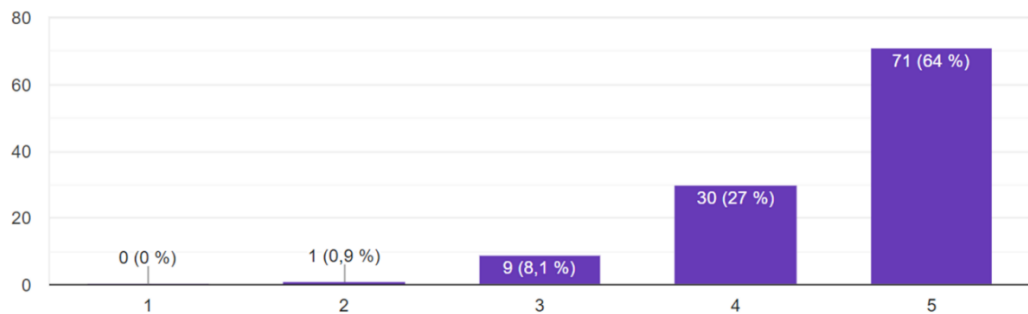
¿Cómo valoras tu experiencia en el centro educativo?

111 respuestas



Indica la utilidad de esta experiencia para tu futura labor docente

111 respuestas



Comentarios aportados por el alumnado:

- *Me pareció una experiencia muy bonita y satisfactoria. Además, disfrutamos mucho de las actividades tanto los alumnos como yo.*
- *Disfruté mucho de la experiencia a la vez que aprendí.*
- *Una experiencia de 10, y agradecida porque estas salidas se hagan desde primero ya q nos da una motivación extra*
- *Ha sido una experiencia muy bonita y acogedora. Los niños al principio estaban un poco tímidos, pero se soltaron y estuvieron muy cariñosos con nosotros. He podido observar que hay niños que tienen mucha capacidad a la hora de realizar cualquier actividad, y que a otros les cuesta más (o simplemente que son muy tímidos y no quieren realizarla).*
- *Todo muy bien, niños y niñas muy buenos y muy listos siempre haciéndonos caso en todo*
- *Fue una experiencia inolvidable, disfruté tanto yo como ellos.*

- *Muy bonita*
- *Ha estado muy guay, porque hemos aprendido mucho con ellos y de ellos*
- *Me ha servido mucho para ver que, aunque planifiques algo pues puede haber modificaciones como que no de tiempo o que algún niño le cueste realizar más alguna actividad*
- *Fueron muy buenos niños y se portaron muy bien con nosotros*
- *Inolvidable y llena de ilusión*
- *Atentos y con ilusión, algunos más tímidos que otros, pero en general con todos/as fue genial.*
- *Muy satisfactoria, me gustaría repetir*
- *Fue muy ilusionante, emotivo, con ganas de volver al centro y ver como disfrutaban con nosotros al igual que nosotros con ellos*
- *Fue genial el trato de los niños con nosotras porque, aunque estaban un poco tímidos al principio después se soltaron y se lo pasaron genial, al igual que nosotras con ellos.*
- *Fue una experiencia muy acogedora ya que todo el alumnado y los docentes del centro nos atendieron con mucho entusiasmo. Lo más bonito fue ver como los mas pequeños adquirían los conocimientos con las actividades planteadas por nosotros mismos. Una maravillosa experiencia*
- *Desde mi experiencia, aunque fueran alumnos de 3 años estuvieron la mayoría muy atentos a todas las actividades que había que realizar y al ser tantas “profes” con tan pocos alumnos, pues nos organizábamos muy bien y conocimos las dificultades que algunos alumnos presentaban respecto a otros y siempre dándole lo mejor de nosotras para que se sienta integrado y en la misma línea que el resto de sus compañeros.*
- *Fue una experiencia muy enriquecedora, puesto que confirmé que me quería dedicar a educación infantil.*
- *Me sentí muy cómoda y todos los integrantes del grupo nao divertidos haciendo la actividad con los niños/as*
- *Muy buena propuesta para trabajar los conceptos seleccionado. Práctica muy divertida en la que hemos aprendido mucho.*

Profesorado

- *Para ser alumnado de primero, las actividades han estado muy bien diseñadas y ejecutadas*
- *Tal y como les comenté a los mismos alumnos, me gustó mucho la experiencia y las actividades. Todo muy bien organizado. Con ganas de que realicéis más actividades con nosotras.*
- *Muy positiva*

Valoraciones Asignatura Psicología de la Educación (Grado en Infantil)

Alumnado

Valoración de la experiencia por el alumnado

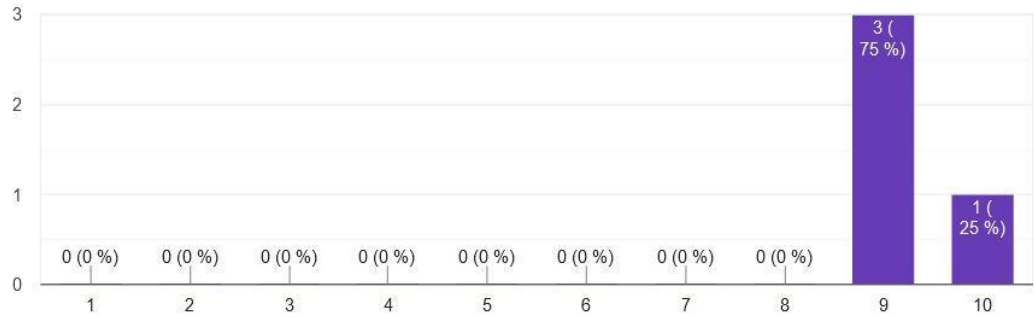
- *“Me ha gustado mucho realizar esta salida, cómo estaba todo decorado, organizado y los valores que inculcan transversalmente al recibirnos con los brazos abiertos y dejándonos sus horas de clase. Esta práctica nos motiva a seguir estudiando para en un futuro no muy lejano estemos así, y sobre todo estando en el primer curso del grado.”*
- *“Yo creo que este proyecto ha sido la mejor decisión que se ha podido tener. Me ha permitido ver desde otra realidad los conceptos dados, ya que han estado enfocados a mi día a día del futuro.”*
- *“Ha sido una muy buena experiencia que considero que tiene muchas ventajas y aspectos positivos. Se agradecen las prácticas de este tipo.”*
- *“Desde ese día el clima de clase ha mejorado.”*
- *“Muchas gracias por todo, por hacer esto posible, tanto a ti como al centro educativo. Ya que lo fácil es leer un PowerPoint. Sin embargo, de esta manera nos ayuda muchísimo, ya que nos damos cuenta de que vamos a tener y cuál va a ser nuestro trabajo durante los próximos años de nuestras vidas.”*

Profesorado

Valora del 1 al 10 la visita del alumnado de la UCA a vuestro centro

[Copiar](#)

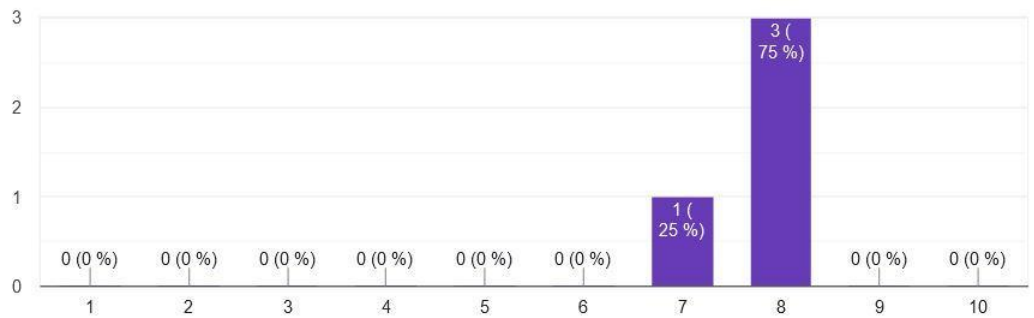
4 respuestas



Indica la utilidad de esta experiencia para el centro y tu alumnado

[Copiar](#)

4 respuestas



¿Volverías a participar como docente con tu clase en un intercambio de este tipo?

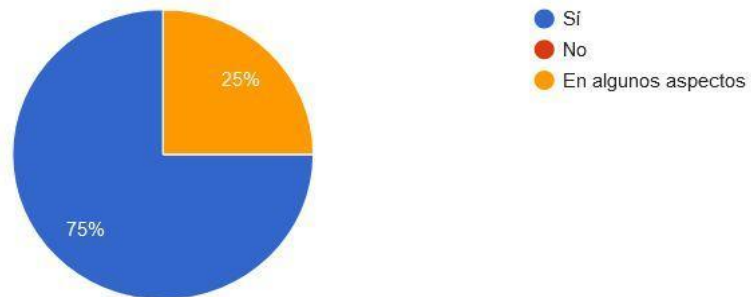
[Copiar](#)

4 respuestas



¿Crees que la intervención realizada por el alumnado estaba adaptada al curso y edad de tu alumnado?

4 respuestas



¿Qué es lo que crees que se podría mejorar en la puesta en práctica para futuros cursos y/o de qué manera crees que podría enriquecer más a tu alumnado o a ti como docente?

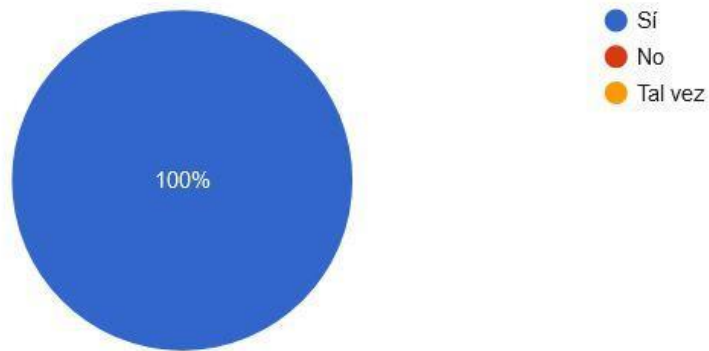
- *Completando la visita del alumnado de infantil a las instalaciones de la universidad.*
- *Que el alumnado de la UCA pueda dedicar más tiempo en la puesta en práctica de las actividades que habían preparado. Quizás menor número de actividades para poder desarrollarlas con más detenimiento.*
- *Nosotros preparar una actividad para que ellos vieran como nosotros trabajamos en clase desde los principios Dna.*
- *Mas contacto con el alumnado de infantil de los alumnos de la universidad.*

¿Qué es lo que más te ha gustado de la experiencia?

- *El intercambio de trabajo e ilusión con el grupo de profesoras de la UCA*
- *Que el alumnado de la UCA pueda tener un primer contacto con el alumnado de educación infantil y con la realidad de un centro educativo.*
- *La motivación del alumnado de la Uca. Su entusiasmo contagio al alumnado de colegio.*
- *Escuchar las inquietudes de las nuevas generaciones y ver que hay gente con vocación y respeto por la infancia.*

¿Recomendarías a otr@s compañer@s participar en próximos cursos?

4 respuestas



¿Por qué?

- *Es una oportunidad para enriquecerse tanto el profesorado como el alumnado.*
- *Me parece fundamental la colaboración de la universidad y la escuela, para el conocimiento mutuo y para enriquecernos.*
- *La actividad ha sido muy enriquecedora pues ambos nos necesitamos para seguir avanzando. Las investigaciones recientes de la universidad hacen que nuestra labor docente se recicle, así como la experiencia de la realidad docente con alumnado permite que puedan estar en contacto con la infancia más allá de la bibliografía científica.*

Comenta cualquier otra cuestión que creas interesante añadir para poder seguir mejorando en la puesta en práctica de esta experiencia

- *Tenemos un gran valor al haber organizado este tipo de encuentros. Estoy muy agradecidas a Esperanza y Verónica y espero que repitamos la experiencia con todas las mejoras posibles los próximos cursos. Plantear la puesta en común con los docentes de una manera más organizada en la que los alumnados de la UCA presenten con anterioridad sus dudas, además de las que surjan en el momento.*
- *Pienso que es fundamental que el alumnado que estudia educación infantil pueda tener contacto con niños desde el primer curso.*
- *Propongo que se repita con el mismo alumnado para ver tener una reflexión de años consecutivos con las mismas actividades y modificaciones.*