

MEMORIA FINAL INNOVA¹
COMPROMISOS Y RESULTADOS PROYECTOS
DE INNOVACIÓN Y MEJORA DOCENTE
2024/2025

Identificación del proyecto	
Código	sol-202400284380-tra
Título	GAMIEDUCA II. Implementación de estrategias y herramientas de gamificación en el aula universitaria.
Responsable	Rosa María Ruiz Ortiz

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 en algunas asignaturas del Grado en Infantil, Primaria y Psicología estrategias de gamificación educativa para potenciar la participación, la adquisición de competencias y la motivación de los estudiantes universitarios.</i>
Actividades que había previsto en la solicitud del proyecto:	<i>Para alcanzar el objetivo propuesto, se implementarán algunas herramientas de gamificación educativa en las asignaturas de Psicología del Desarrollo, Psicología de la Educación, Dificultades de Aprendizaje y Trastornos del Desarrollo, Habilidades Socioemocionales y Relaciones entre Iguales en Educación Infantil y Actividades para Fomentar el Desarrollo Socioemocional en Educación Infantil pertenecientes al Grado de Infantil; en las asignatura de Identificación y Evaluación de las Dificultades del Aprendizaje y los Trastornos del Desarrollo, Tutoría y Familia e Intervención Psicoeducativa en las Dificultades de Aprendizaje del Grado de Primaria; así como, en las asignaturas de Psicología Evolutiva I, Dificultades de Aprendizaje, Psicología de la Educación I, Psicometría, Métodos de Investigación del Comportamiento y Técnicas e Instrumentos de Evaluación Psicológica del Grado en Psicología.</i> <i>Se introducirán en las diferentes asignaturas algunos componentes de gamificación como por ejemplo: narrativa, timeline, creación y uso de avatares, inclusión de misiones y retos, asignación de insignias para fomentar la participación del alumnado y uso de plataformas para la gestión de recompensas. 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, incrementando</i>

¹ Esta memoria no debe superar las 6 páginas.

	<i>la implicación y motivación del alumnado en su proceso de aprendizaje.</i>
Actividades realizadas y resultados obtenidos:	<i>Para la consecución objetivo 1, se han incorporado diferentes estrategias de gamificación en varias asignaturas de los Grados de Educación Infantil, Primaria y Psicología, las cuales se describen en los anexos señalados a continuación:</i> ▪ <i>Grado Educación Infantil</i> - <i>Psicología del desarrollo (Ver Anexo 1)</i> - <i>Dificultades de Aprendizaje y Trastornos del Desarrollo (Ver Anexo 2)</i> - <i>Actividades para Fomentar el Desarrollo Socioemocional en Educación Infantil (Ver Anexo 3)</i> ▪ <i>Grado Educación Primaria</i> - <i>Psicología de la Educación (Ver Anexo 4)</i> - <i>Identificación y Evaluación de las Dificultades del Aprendizaje y los Trastornos del Desarrollo (Ver Anexo 5)</i> - <i>Intervención Psicoeducativa en las Dificultades de Aprendizaje (Ver Anexo 6)</i> ▪ <i>Grado en Psicología</i> - <i>Psicología Evolutiva I (Ver Anexo 7)</i> - <i>Psicología de la Educación I (Ver Anexo 8)</i> - <i>Técnicas e Instrumentos de Evaluación Psicológica (Ver Anexo 9)</i> <i>Resultados obtenidos:</i> <i>La inclusión de herramientas de gamificación ha generado resultados bastante positivos. El uso de sistemas de recompensas e insignias, ha incrementado la motivación del alumnado, mostrando mayor participación e implicación en las actividades individuales y grupales planteadas. Además, la inclusión de retos en formato de cuestionarios de autoevaluación han ayudado al alumnado a llevar un seguimiento continuo de la asignatura, mejorando la adquisición e integración de los contenidos. Asimismo, la inclusión de salidas de campo, ha permitido al alumnado poner en práctica los conocimientos adquiridos en las asignaturas, reflejándose en el diseño y aplicación de actividades, situaciones de aprendizaje o programas de intervención, en un contexto educativo real.</i> <i>No obstante, en el resto de asignaturas propuestas al inicio, no ha sido posible aplicar herramientas de gamificación debido a los cambios en la asignación docente final y en las contrataciones del profesorado.</i>
Objetivo nº 2	<i>Utilizar en el proceso de enseñanza-aprendizaje dirigido al alumnado herramientas de gamificación (Quizizz, Kahoot, Mentimeter, Genially, Educaplay y RPGMaker) que pueden ser de utilidad para alcanzar los</i>

	objetivos de las asignaturas y para su futura labor educativa y docente.
Actividades que había previsto en la solicitud del proyecto:	Para alcanzar este objetivo, se propondrán a los estudiantes dos tipos de actividades: - Diseño de juegos, retos... para apoyar el aprendizaje de los conceptos trabajados. - Utilización de cuestionarios, retos... para evaluar el progreso en la adquisición de los contenidos trabajados. La finalidad de este tipo de actividades es facilitar el conocimiento y uso por parte del alumnado de herramientas activas e innovadoras, así como, fomentar el trabajo cooperativo y la participación en grupo. Mediante la inclusión de retos se propiciará una mayor familiaridad y autoeficacia del alumnado de primer curso con los sistemas de evaluación tipo test que forman parte de la evaluación final de estas asignaturas.
Actividades realizadas y resultados obtenidos:	En varias de las asignaturas implicadas se han utilizado las herramientas de Kahoot, Quizizz y Mentimeter para la evaluación de contenidos y realización de debates en el grupo clase. Asimismo, se han utilizado otras herramientas de gamificación como Genially, Canva, ClassDojo y Educaplay (por ejemplo en Psicología del desarrollo, Dificultades de aprendizaje y trastornos del desarrollo, Psicología de la educación I, Psicología evolutiva I) para que el alumnado desarrollara algunas retos grupales e individuales y creara los recursos necesarios para utilizarlos en las salidas de campo realizadas a los centros educativos. Resultados obtenidos: El alumnado se ha mostrado receptivo ante el uso de estas herramientas digitales con las que está bastante familiarizado. Además, la realización de retos, les ha permitido la consecución de insignias a medida que se avanzaba en el estudio de la asignatura, dando al alumnado la posibilidad de disfrutar de ciertas tarjetas de privilegios (ej.: intentos extras en cuestionarios, aumento de calificación final, etc.).
Objetivo nº 3	Divulgar las experiencias de gamificación llevadas a cabo en el proyecto a otros contextos y profesionales de la educación.
Actividades que había previsto en la solicitud del proyecto:	Se organizarán actividades de divulgación y transferencia de resultados y beneficios del proyecto. Para ello, se organizará una mesa redonda, donde el profesorado participante presentará las experiencias de gamificación implementadas en las asignaturas. Además, se participará en las Jornadas de Innovación Docente organizadas por la UCA y en congresos nacionales o internacionales, con el objetivo de difundir los resultados y conclusiones del proyecto.

	Por último, las experiencias de gamificación llevadas a cabo y los resultados se publicarán en el blog "GAMIEDUCA. Gamificando en Educación Superior". Este blog fue creado en el curso 2024 para publicar los resultados de las experiencias de gamificando desarrolladas por el proyecto de innovación sol-202300256235-tra. En el blog tanto profesorado implicado como el alumnado podrán publicar las actividades, recursos, logros de las actividades puestas en práctica (proyectogamieduca.blogspot.com).
Actividades realizadas y resultados obtenidos:	Para alcanzar este objetivo, se organizó una actividad formativa dentro del plan de formación del profesorado de la Facultad Ciencias de la Educación, denominada "I Jornadas GAMIEDUCA 2024-25. Iníciate en la Gamificación en Educación Superior", desarrollada durante los días 29 de enero, 7 de febrero y 4 de junio de 2025 con una duración de 6 horas. En el Anexo 10, se incluye la ficha informativa y se recoge el feedback tras la experiencia del profesorado participante. Además, se ha participado en el "I Congreso Internacional Lúdica. El juego como fenómeno cultural, educativo y social", en el que se ha presentado una comunicación oral para difundir los resultados obtenidos tras la experiencia de gamificación, concretamente, en la asignatura de Psicología del Desarrollo (Grado Educación Infantil; Anexo 11). De este congreso se ha extraído también la publicación de un capítulo de libro en la Editorial Dynkinson. También, gracias a las salidas de campo realizadas, se ha podido transferir la experiencia de gamificación de asignaturas y de la docencia en general a los centros educativos donde se realizaron dichas salidas. Por ejemplo, en la asignatura de Psicología del Desarrollo (Grado en Infantil), el alumnado diseñó e implementó una situación de aprendizaje gamificada para fomentar alguno de los ámbitos de desarrollo infantil (Psicomotor, Cognitivo, Lingüístico y Socioemocional). En el Anexo 12 se recogen algunas fotografías de dicha experiencia. Asimismo, en el esta actividad tuvo una gran acogida por el profesorado de los centros visitados (ver Anexo 13). Por último, se tiene previsto presentar los resultados del proyecto de innovación en las próximas jornadas de innovación de la UCA en caso de que sean organizadas.

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

Tras el análisis realizado por el profesorado participante en el presente proyecto de innovación, se concluye que la inclusión de herramientas de gamificación en distintas asignaturas de los grados de Educación Infantil, Educación Primaria y Psicología, favorece notablemente el proceso de enseñanza-aprendizaje dentro del contexto universitario. Concretamente, estas metodologías activas, promueven una actitud más positiva en el alumnado, que muestra una mayor implicación y motivación con el

seguimiento y estudio de la asignatura, reconociendo su utilidad para su futuro profesional. Además, los retos planteados (cuestionarios de autoevaluación, diseño de juegos gamificados, realización de Scape room...), han facilitado la comprensión e integración de los contenidos de la asignatura por parte del alumnado. Igualmente, la consecución de insignias y la obtención de tarjetas de privilegio (beneficios), incrementaba la motivación de los alumnos/as con la asignatura.

De cara a su futuro profesional, principalmente en el caso del alumnado de las titulaciones de educación, esta experiencia les ha permitido también conocer nuevos recursos y metodologías que podrían aplicar en su futura labor docente, rompiendo con las metodologías más tradicionales. De hecho, no solo han vivenciado los beneficios que genera la inclusión de herramientas de gamificación en su propia persona, sino que gracias a las salidas de campo realizada, también observaron el efecto de esta metodología en el alumnado de la etapa de infantil.

- Incluya en la siguiente tabla el número de alumnado matriculado y el de respuestas recibidas en cada opción y realice una valoración crítica sobre la influencia que el proyecto ha ejercido en la opinión del alumnado.

Opinión del alumnado al inicio del proyecto				
Número de alumnado matriculado: 380 (cómputo total del alumnado de todas las asignaturas participantes)				
<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
	13%	69%	15%	
Opinión del alumnado 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
3%	31,3%	52%	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
		22%	52%	20,8%
En el caso de la participación de profesorado invitado *(solo se ha dado en algunas asignaturas)				
<i>La participación del profesorado 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
	6,6%	5,5%	24%	12,6%
Valoración crítica sobre la influencia que ha ejercido el proyecto en la opinión del alumnado				
De acuerdo con los datos aportados arriba, más del 70% del alumnado participante, ha mostrado una gran satisfacción con la inclusión de nuevas herramientas metodológicas y de innovación en el proceso de enseñanza-aprendizaje. En algunas de las asignatura se ha incluido la ponencia de algún profesional invitado relacionado con la temática de estudio, lo cual ha sido también valorado positivamente.				
El alumnado reconoce que estas herramientas han facilitado el proceso de seguimiento, comprensión, estudio y adquisición de las competencias asociadas a las materias incluidas, aumentando además su				

motivación y dedicación a la misma. Lo cual se ha reflejado también en las calificaciones finales de las asignaturas.

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 experiencias llevadas a cabo en las diferentes asignaturas y los beneficios del proyecto se participará en la Convocatoria de Actuaciones Avaladas para la Formación del Profesorado (2024/25). La propuesta de formación constará de un programa formativo anual de gamificación en Educación Superior, que tendrá la finalidad de acompañar al profesorado participante en la gamificación de alguna asignatura en las que imparte docencia. La formación coincidirá al inicio de semestre y se implementará a través de varias sesiones a lo largo del primer y segundo semestre. Durante la formación no sólo se acompañará al profesorado en el inicio a la gamificación, sino que también se presentarán las iniciativas llevadas a cabo en el presente proyecto, para que sirvan de referencia.

Con el objetivo de consolidar la red de colaboración sobre la gamificación en Educación Superior, entre los profesores implicados en el presente proyecto, se organizará una mesa redonda para compartir las experiencias llevadas a cabo durante el primer y segundo semestre del curso 2024/25. La mesa redonda estará prevista para realizarse en el mes de mayo de 2025, una vez finalizada la docencia.

Otra de las medidas a adoptar para difundir los resultados del proyecto, será a través de las publicaciones en el blog "[GAMIEDUCA. Gamificando en Educación Superior](#)". Este blog fue creado en el curso 2023/24 para publicar los resultados de las experiencias de gamificación desarrolladas por el proyecto de innovación sol-202300256235-tra. En el blog se irán publicando las experiencias y avances en cada una de las asignaturas participantes en el proyecto.

Asimismo, se presentarán comunicaciones en jornadas de innovación, congresos nacionales y/o internacionales.

No obstante, resaltar que algunas de estas medidas están supeditadas a la financiación recibida.

Descripción de las medidas que se han llevado a cabo

Como se comentó en el Objetivo 3, se organizaron las "*I Jornadas GAMIEDUCA 2024-25. Iníciate en la Gamificación en Educación Superior*", dentro del plan de formación del profesorado de la Facultad Ciencias de la Educación, desarrollada durante los días 29 de enero, 7 de febrero y 4 de junio de 2025 con una duración de 6 horas. Se ha participado en el "*I Congreso Internacional Lúdica. El juego como fenómeno cultural, educativo y social*", en el que se ha presentado una comunicación oral, la cual además se ha publicado como un capítulo de libro en la Editorial Dynkinson. También, gracias a las salidas de campo realizadas, se ha podido transferir la experiencia de gamificación de asignaturas y de la docencia en general, a profesionales del ámbito educativo no universitario.

Por último, se tiene previsto presentar los resultados del proyecto de innovación en las próximas jornadas de innovación de la UCA, en caso de que sean organizadas.

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

Anexo 1.

Herramientas de gamificación incluidas en la asignatura Psicología del desarrollo (Grado Educación Infantil).

Esta asignatura se ha gamificado al completo, transformando los contenidos y prácticas en misiones y retos que el alumnado debía de ir superando de forma individual y/o grupal. Además, se ha organizado el campus virtual por pestañas empleando la herramienta de bloqueo de contenidos, recursos y documentos de forma que el alumnado los vaya desbloqueando a medida que va superando los retos establecidos (ver Figura 1). Asimismo se ha creado una narrativa a través de la herramienta Genially mediante la cual se le presentó toda la experiencia al alumnado (Figura 2). Otras herramientas empleadas en esta asignatura son: timeline, insignias (PSDcoins) gestionadas a través de la plataforma ClassDojo, avatares, tarjetas de privilegios, misiones o retos para superar a lo largo de la asignatura (ver Figura 3) y uso de plataformas como Kahoot (evaluación de contenidos) y Genially para diseño de juegos gamificados por parte del alumnado como objetivo de una de las misiones grupales establecidas para esta asignatura (Figura 4).

Figura 1

Aspecto campus virtual de la asignatura Psicología del desarrollo



The screenshot displays the virtual campus interface for the course "41118001_24_25_02 - PSICOLOGÍA DEL DESARROLLO (B)". The interface is organized into a sidebar on the left and a main content area on the right. The sidebar contains a list of navigation tabs: INFORMACIÓN GENERAL, CALIFICACIONES, BIENVENIDA EXPEDICIÓN P..., TEOMAR, CONTINENTE PSICOMOTOR, CONTINENTE COGNITIVO, CONTINENTE LINGÜÍSTICO, CONTINENTE SOCIOEMOCIONAL, MISIONES PSD-2425, GRUPO EXPEDICIÓN 01, GRUPO EXPEDICIÓN 02, MISIÓN FINAL GRUPO DE E..., MISIÓN FINAL GRUPO DE E..., and TARJETAS DE PRIVILEGIO. The main content area is titled "MATERIAL ESTUDIO OBLIGATORIO MISIÓN TEOMAR" and includes sections for "BIENVENIDA EXPEDICIÓN PSD-2425", "MATERIAL DE APOYO Sesión 1", "MATERIAL DE APOYO Sesión 2", and "CUESTIONARIO FINAL MISIÓN TEOMAR". The "CUESTIONARIO FINAL MISIÓN TEOMAR" section contains a detailed description of the questionnaire, its purpose, and the rules for participation.

Figura 2

Narrativa asignatura Psicología del desarrollo “Un planeta por descubrir”



Figura 3

Herramientas de gamificación utilizadas en la asignatura Psicología del desarrollo



UN PLANETA POR DESCUBRIR
TIMELINE PSD-2425

MISIÓN 1: TEOMAR
CONTINENTE PSICOMOTOR

MISIÓN 2: CONTINENTE LINGÜÍSTICO
CONTINENTE COGNITIVO

MISIÓN 3: CONTINENTE SOCIOEMOCIONAL
CONTINENTE PSICOMOTOR

MISIÓN 4: CONTINENTE LINGÜÍSTICO
CONTINENTE COGNITIVO

MISIÓN 5: CONTINENTE SOCIOEMOCIONAL
CONTINENTE PSICOMOTOR

MISIÓN FINAL

A lo largo de la expedición se conseguirán PSDCOINS, que servirán para poder comprar tarjetas de beneficios y privilegios.



PSDCOINS



ClassDojo



PSD B_Un planeta por descubrir_2425

PRIVILEGIO INDIVIDUAL

BONIFICACIÓN 0.5 PUNTOS CALIFICACIÓN FINAL

Es necesario tener aprobadas con un 5 la parte teórica y práctica

10 PSDCOINS

PRIVILEGIO INDIVIDUAL

INTENTO EXTRA CUESTIONARIO

3 PSDCOINS

CUESTIONARIO FINAL CONTINENTE COGNITIVO

 **CUESTIONARIO FINAL CONTINENTE COGNITIVO_CURSO 24-25**

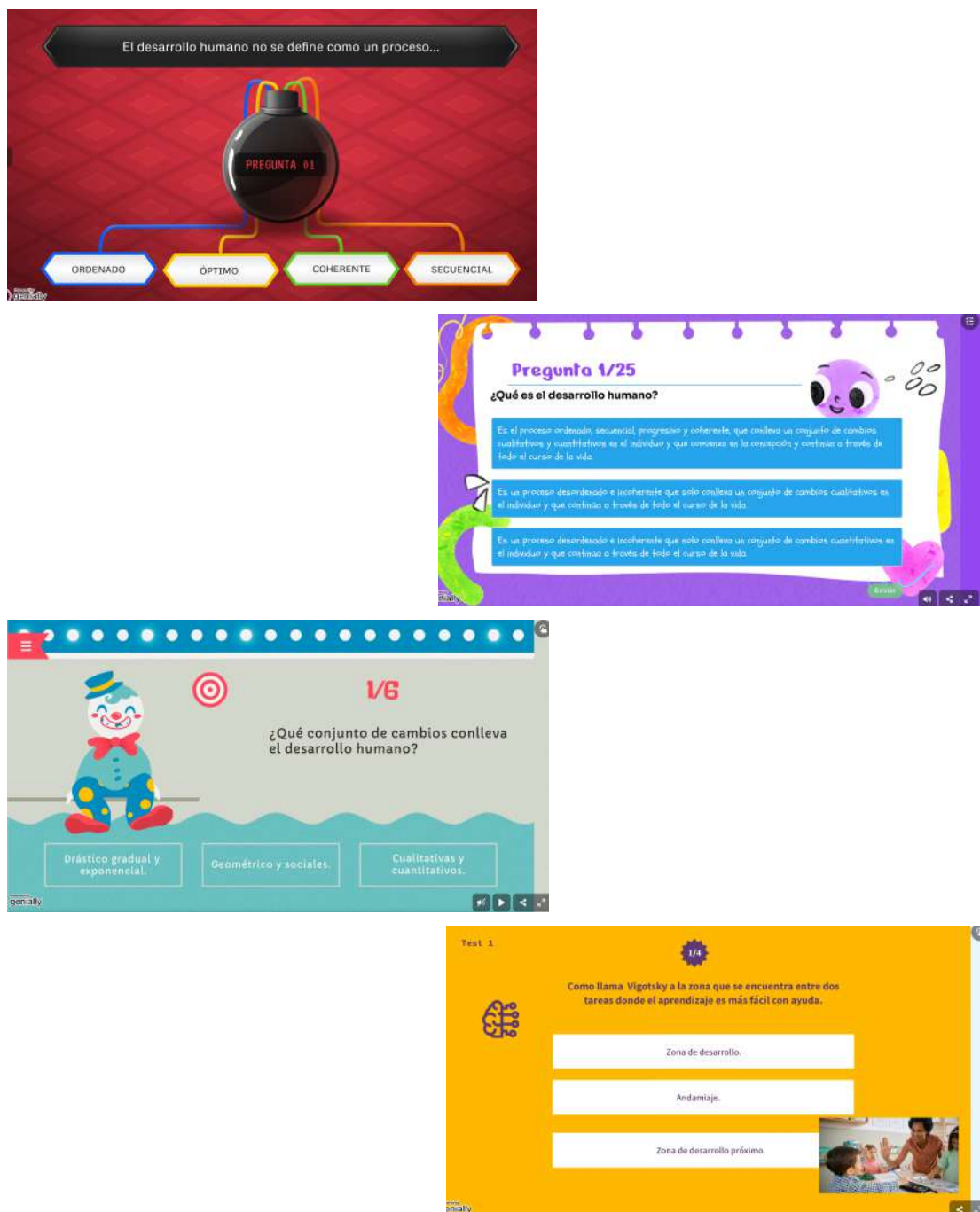
Este cuestionario es **obligatorio** y tiene como objetivo que el alumno/a pueda **comprobar su grado de adquisición de conocimientos** en relación a los diferentes contenidos explicados y estudiados en el tema 3. **Está compuesto por 10 preguntas y disponéis de 12 minutos para su realización.**

Tres respuestas incorrectas restan una pregunta correcta. SÓLO SE DISPONE DE 1 INTENTO.

Fecha de disponibilidad: 3 de diciembre a las 8.00 horas al 9 de diciembre de 2024 a las 23.59 horas

Figura 4

Misión grupal: Ejemplos de juegos gamificados diseñados por el alumnado para trabajar el contenido del continente Teomar



Anexo 2.

Herramientas de gamificación incluidas en la asignatura Dificultades de Aprendizaje y Trastornos del Desarrollo (Grado Educación Infantil).

Esta asignatura se ha gamificado al completo, transformando los contenidos y prácticas en misiones y retos que el alumnado debía de ir superando de forma individual y/o grupal. Además, se ha organizado el campus virtual por pestañas empleando la herramienta de bloqueo de contenidos, recursos y documentos de forma que el alumnado los vaya desbloqueando a medida que va superando los retos establecidos (ver Figura 1). Asimismo se ha creado una narrativa a través de la herramienta Genially mediante la cual se le presentó toda la experiencia al alumnado (Figura 2). Otras herramientas empleadas en esta asignatura son: timeline, insignias (DATcoins) gestionadas a través de la plataforma ClassDojo, avatares, tarjetas de privilegios, misiones o retos para superar a lo largo de la asignatura y diploma final (ver Figura 3). Gran parte de los retos se han elaborado a través de plataformas como Educaplay y las utilidades que ofrece el propio campus virtual (Moodle).

Figura 1

Aspecto campus virtual de la asignatura Dificultades de Aprendizaje y Trastornos del Desarrollo

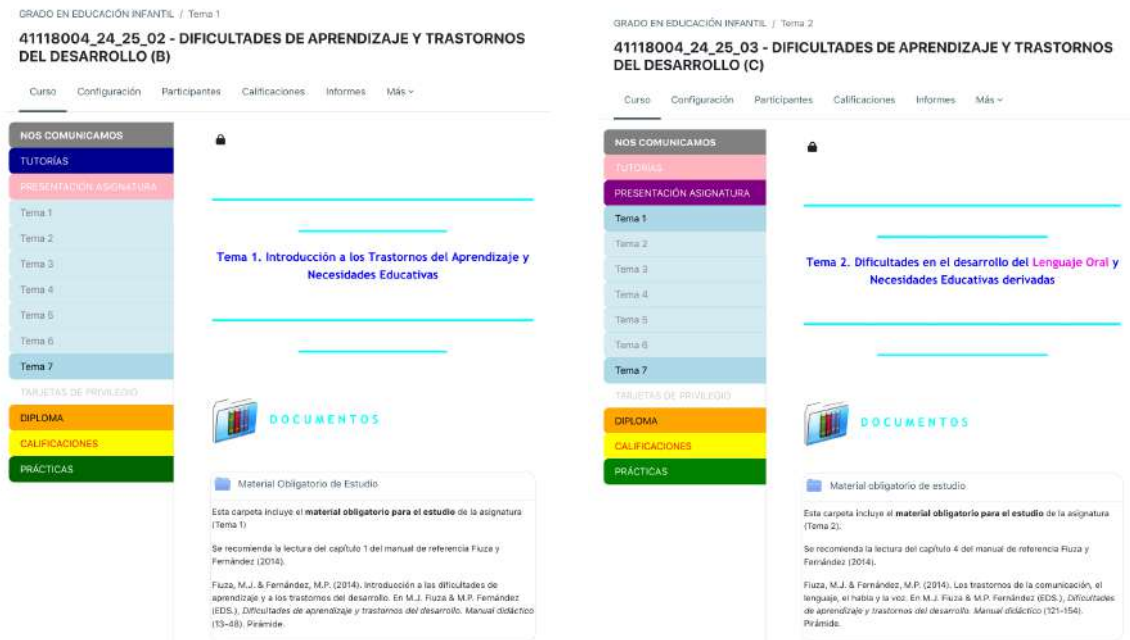


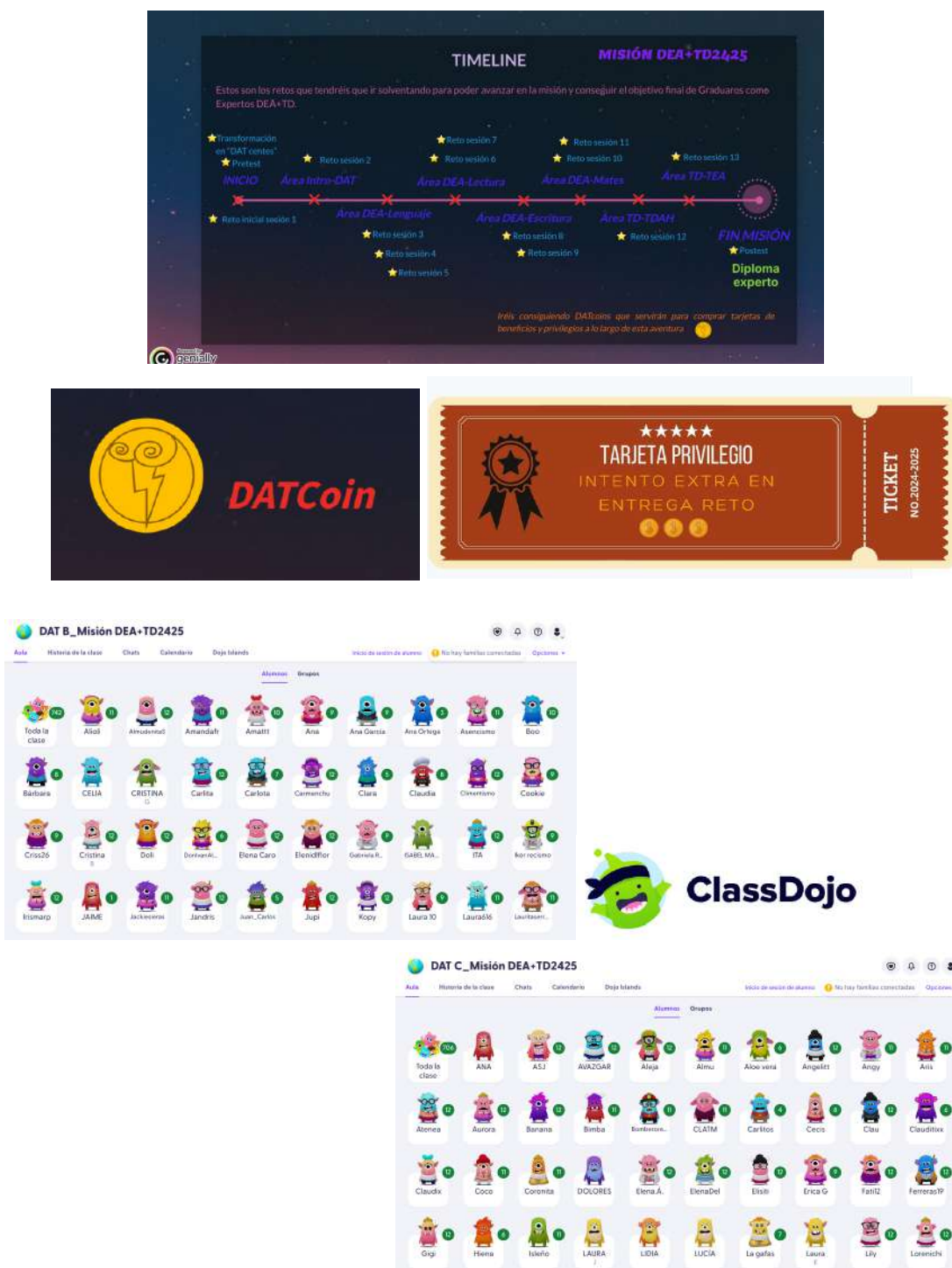
Figura 2

Narrativa asignatura Dificultades de Aprendizaje y Trastornos del Desarrollo “Misión DEA+TD2425”



Figura 3

Herramientas de gamificación utilizadas en la asignatura Dificultades de Aprendizaje y Trastornos del Desarrollo



 Reto Sesión 2: Ruleta pasapalabras Tema 1. Introducción a las DA y TD

Cada alumno/a deberá **entregar en esta tarea una captura de pantalla o fotografía de la puntuación obtenida** en la Ruleta de pasapalabras del Tema 1.

Enlace: https://es.educaplay.com/recursos-educativos/17649502-advina_las_palabras.html

Plazo límite de entrega: 17 de febrero 2024 a las 19:00 horas.



Anexo 3.

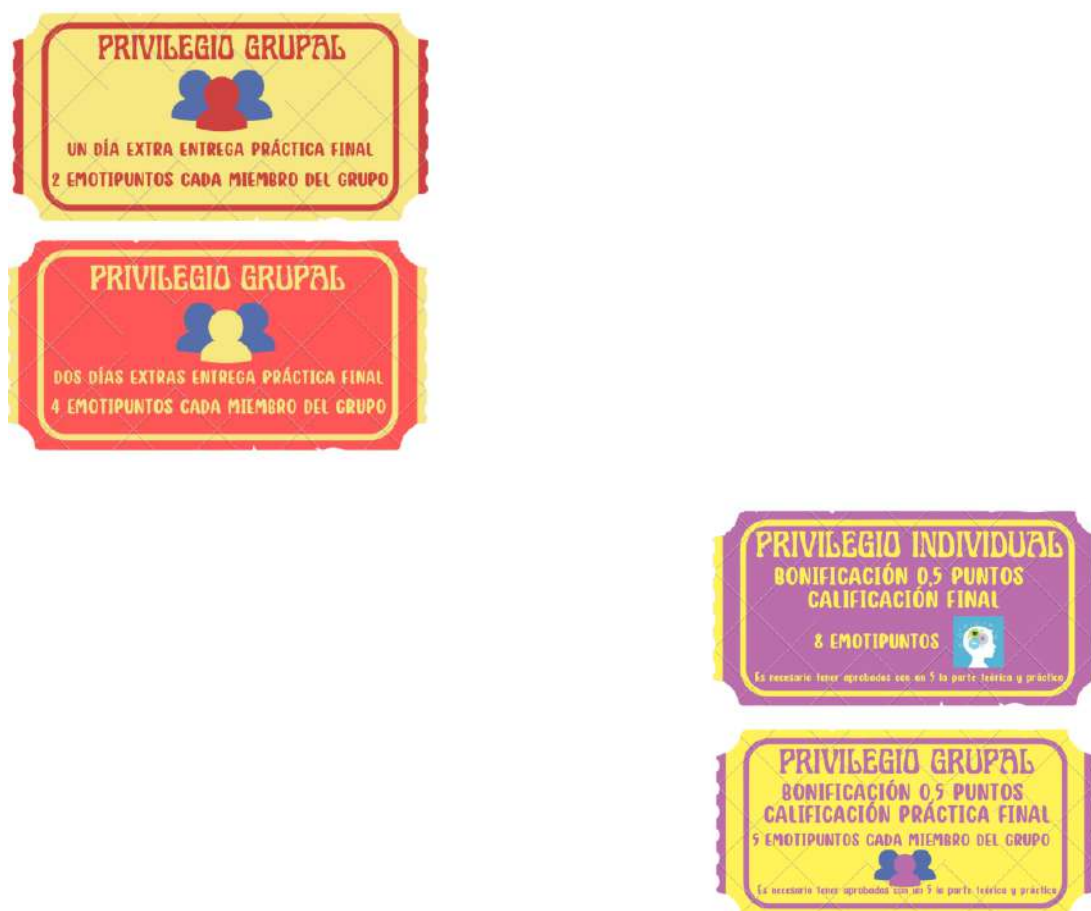
Herramientas de gamificación incluidas en la asignatura Actividades para Fomentar el Desarrollo Socioemocional en Educación Infantil (Grado Educación Infantil).

En esta asignatura se han implementado algunas herramientas de Kahoot y Mentimeter para la evaluación de contenidos y para la puesta en práctica de debates en el grupo clase. Asimismo, se han utilizado otras herramientas de gamificación como ClassDojo y Canva para la asignación de puntos y la creación de las tarjetas de privilegios que se han ofrecido al alumnado para el canjeo de puntos. 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.

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, puntos extras en la práctica final o en la calificación final, entre otros (Figura 1)

Figura 1

Herramientas de gamificación utilizadas en la asignatura Actividades para Fomentar el Desarrollo Socioemocional en Educación Infantil (Tarjetas de privilegio)



Anexo 4.

Herramientas de gamificación incluidas en la asignatura Psicología de la educación (Grado Educación Primaria).

En esta asignatura se implementó una propuesta de actividades prácticas basada en la gamificación con el objetivo de fomentar la motivación, la creatividad y el compromiso activo del alumnado universitario. Los estudiantes participaron en el diseño y ejecución de actividades didácticas dirigidas a niños de Educación Primaria, integrando competencias STEAM (Ciencia, Tecnología, Ingeniería, Arte y Matemáticas) y temáticas relacionadas con la investigación aeroespacial. Esta metodología permitió vincular los contenidos teóricos de la asignatura con aplicaciones prácticas en contextos educativos reales, promoviendo el aprendizaje significativo. Además, se estableció un sistema de recompensas simbólicas mediante insignias, otorgadas a los grupos que destacaban por la originalidad, pertinencia y capacidad motivadora de sus propuestas (Figura 1). Estas insignias eran aportadas por los alumnos universitarios, lo que implica estimular un proceso de evaluación entre iguales de una forma motivadora. También, se estimuló la heteroevaluación pues la profesora de la asignatura aporta feedbacks inmediatos en relación a la puesta en escena de los juegos dirigidos al alumnado de Educación Primaria. Este elemento lúdico favoreció un ambiente de colaboración y superación entre los estudiantes, reforzando actitudes positivas hacia el trabajo en equipo y la innovación pedagógica. La experiencia puso de relieve el potencial de la gamificación como herramienta formativa en el contexto universitario, especialmente en la formación inicial del profesorado, ya que la asignatura se imparte en el primer curso del Grado.

Figura 1

Herramientas de gamificación incluidas en la asignatura Psicología de la educación (Insignias)



Anexo 5.

Herramientas de gamificación incluidas en la asignatura Identificación y Evaluación de las Dificultades del Aprendizaje y los Trastornos del Desarrollo (Grado Educación Primaria).

Esta asignatura se gamificado al completo y se han incorporado múltiples herramientas de gamificación con el objetivo de transformar la asignatura en una experiencia activa, inmersiva y motivadora para el alumnado. En concreto, se ha organizado el campus virtual (Figura 1) y se ha creado una narrativa de ciencia ficción a través de la herramienta Genially ("Misión Edunova"), que organiza el contenido teórico en fases y el práctico en misiones cooperativas (Figura 2); asimismo, también a través de esta plataforma se creó el Timeline (Figura 3), que ha servido de marco organizador de toda la experiencia. Otras herramientas empleadas en esta asignatura son: retos secuenciados, niveles de progresión, insignias simbólicas, puntos de experiencia que daban acceso a beneficios y minijuegos interactivos para reforzar contenidos previos del grado (ver Figura 4). Además, se vivenció el proceso de Detección, Identificación del alumnado NEAE y la organización de la Respuesta Educativa haciendo uso de inteligencia artificial para generar vídeos personalizados por equipos para la resolución de casos prácticos (Figura 5), reuniones docentes simuladas y una sesión de entrevista real con dos maestras invitadas. El cierre de la asignatura se realizó con un Congreso Virtual ficticio en el que el alumnado presentó el trabajo realizado (Figura 6).

Figura 1

Aspecto campus virtual de la asignatura Identificación y Evaluación de las Dificultades del Aprendizaje y los Trastornos del Desarrollo.



Figura 2

Narrativa asignatura Identificación y Evaluación de las Dificultades del Aprendizaje y los Trastornos del Desarrollo “Misión Edunova”



Figura 3

Timeline asignatura Identificación y Evaluación de las Dificultades del Aprendizaje y los Trastornos del Desarrollo “Misión Edunova”



Figura 4

Herramientas de gamificación utilizadas en la asignatura Identificación y Evaluación de las Dificultades del Aprendizaje y los Trastornos del Desarrollo

Insignias de rangos



Minijuego: Repaso de la asignatura en Quizziz.



Misiones cooperativas (Parte práctica):



Ejemplo de Misión 1:



Minijuego: Concurso “Salta” sobre Normas APA 7.



Figura 5

Videos personalizados por equipos para la resolución de casos prácticos realizados mediante inteligencia artificial, asignatura Identificación y Evaluación de las Dificultades del Aprendizaje y los Trastornos del Desarrollo



Figura 6

Congreso Virtual ficticio, asignatura Identificación y Evaluación de las Dificultades del Aprendizaje y los Trastornos del Desarrollo



Anexo 6.

Herramientas de gamificación incluidas en la asignatura Intervención Psicoeducativa en las Dificultades de Aprendizaje (Grado Educación Primaria).

Esta asignatura se han incluido algunos aspectos innovadores como la visita de un profesional externo para ampliar el conocimiento del alumnado sobre una temática vinculada a la asignatura (Asociación Dislexia Cádiz). Además, se han planteado algunos juegos de simulación; por un lado, un juego denominado *Desigualdad simulada* que tiene como objetivo generar en el alumnado universitario una experiencia directa de la desigualdad en el acceso a las tareas escolares. En este juego se divide al grupo clase en dos grupos diferentes a los cuales se les plantean dos actividades distinta en cuanto a complejidad. Una vez se cumple el tiempo dado para su realización se hace una puesta en común para conocer las sensaciones vividas por el alumnado (Figura 1). Por otro lado, se diseñó otro juego de simulación, denominado *Etiquetas invisibles*, que tiene como finalidad provocar una vivencia que sirva de base para la reflexión posterior sobre el papel de los prejuicios en el contexto educativo. En este juego a cada estudiante se le coloca en su espalda una una tarjeta con un calificativo (por ejemplo: “inteligente”, “torpe”, “inquieto”, “brillante”, “incapaz”, etc.) sin que la persona conozca su contenido y seguidamente deben moverse por el aula e interactuar con sus compañeros durante varios minutos, de forma que serán tratados según la etiqueta que ven en sus espaldas, sin revelarla ni explicarla. Finalizada la dinámica, los estudiantes acceden a un foro virtual donde escriben cómo se sintieron al ser tratados de determinada manera sin entender el motivo, y analizan las implicaciones que este ejercicio tiene para la práctica docente con niños y niñas con dificultades de aprendizaje (Figura 2).

Figura 1

Juego de simulación Desigualdad simulada (feedback del alumnado)

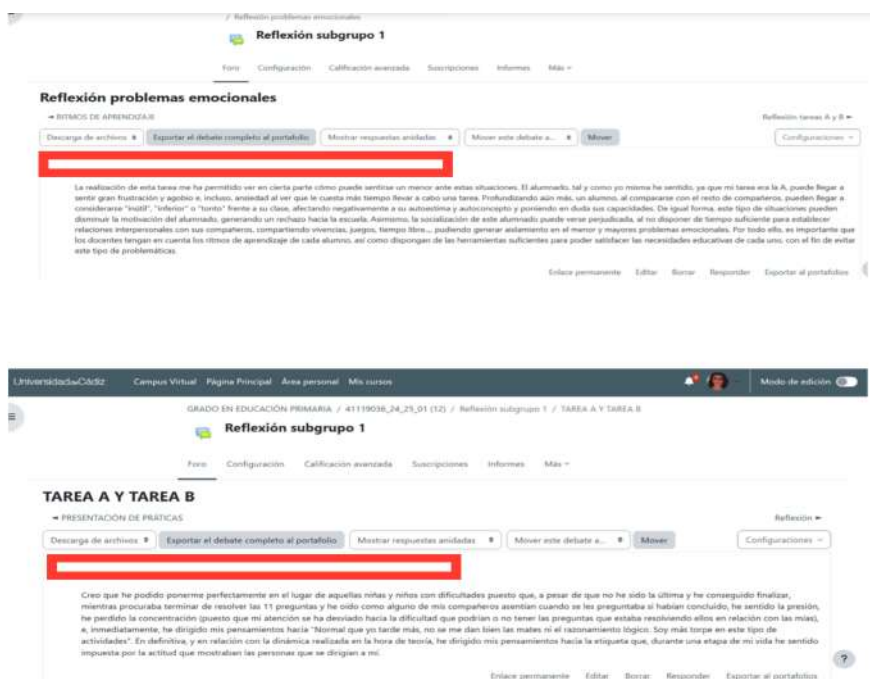


Figura 2
 Juego de simulación Etiquetas invisibles (feedback del alumnado)

GRADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA / 41119036_24_25_01 (12) / Reflexión / ETIQUETAS

Reflexión

Foro Configuración Calificación avanzada Suscripciones Informes Más ▾

ETIQUETAS

→ Reflexión etiquetas

Descarga de archivos ▾
 Exportar el debate completo al portafolio
 Mostrar respuestas anidadas ▾
 Mover este debate a... ▾
 Mover
 Configuraciones ▾

La dinámica que hemos realizado hoy en clase evidencia la necesidad de actuar sobre las "etiquetas" impuestas a las niñas y a los niños, especialmente a aquellos y aquellas con dificultades de aprendizaje, y que provocan que las actitudes de las personas que se dirigen a ellos se vean modificadas. En consecuencia, estos niños acaban esperando que todas las personas con las que se cruzan a lo largo de su vida, actúen de la misma manera, o lo que es lo mismo, en consecuencia a la "etiqueta" que en una etapa de su vida les fue impuesta.

[Enlace permanente](#)
 Editar
 Borrar
 Responder
 Exportar al portafolio

Universidad de Cádiz
 Campus Virtual
 Página Principal
 Área personal
 Mis cursos

GRADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA / 41119036_24_25_01 (12) / Reflexión / Reflexión etiquetas

Reflexión

Foro Configuración Calificación avanzada Suscripciones Informes Más ▾

Reflexión etiquetas

→ Reflexión etiquetas

Descarga de archivos ▾
 Exportar el debate completo al portafolio
 Mostrar respuestas anidadas ▾
 Mover este debate a... ▾
 Mover
 Configuraciones ▾

Me ha gustado la dinámica porque refleja las etiquetas y los estereotipos que suelen influir en el trato que reciben las personas en la vida diaria. Estas etiquetas, por supuesto, se dan en gran medida en la escuela y es por eso que esta actividad nos puede ser útil a los futuros docentes para ser conscientes de ese trato en función de las etiquetas y evitarlo.

[Enlace permanente](#)
 Editar
 Borrar
 Responder
 Exportar al portafolio

Anexo 7.

Herramientas de gamificación incluidas en la asignatura Psicología evolutiva I (Grado Psicología).

Esta asignatura se han empleado algunas herramientas de gamificación. En concreto, se ha creado una narrativa y el timeline a través de la herramienta Canva (Figura 1). Por otro lado, se ha empleado la plataforma de ClassDojo para gestionar el comportamiento y la participación de los estudiantes mediante un sistema de puntos y recompensas (Figura 1). Complementariamente, se han aprovechado las funciones del campus virtual de la Universidad de Cádiz, configurando un acceso progresivo a los contenidos en función del cumplimiento de retos y la superación de actividades. Finalmente, Quizizz ha sido fundamental para crear cuestionarios interactivos para aplicar en clase.

Figura 1

Herramientas de gamificación utilizadas en la asignatura Psicología evolutiva I (Grado Psicología)



Anexo 8.

Herramientas de gamificación incluidas en la asignatura Psicología de la educación I (Grado Psicología).

Esta asignatura se han empleado algunas herramientas de gamificación de forma puntual en algunas prácticas de la asignatura. En concreto, se ha creado una narrativa a través de la herramienta Genially para introducir la asignatura (Figura 1); asimismo, también a través de esta plataforma se le presentó una de las prácticas al alumnado (Práctica 1), en la que tenía que completar un Scape room (Figura 2). Otra herramienta empleada en esta asignatura son los privilegios que el alumno consigue con la realización de las actividades/retos (ejemplos: conseguir puntos para la nota de participación de clase (5%) o bien no tener que hacer un cuestionario de autoevaluación (5%)). También se ha empleado la elaboración de vídeo por parte del alumnado para trabajar el contenido de la asignatura, y la realización de retos con juegos de cartas elaboradas en función de los autores más relevantes que se estudian en la asignatura (Figura 3).

Figura 1

Narrativa asignatura Psicología de la educación I (Grado Psicología)



Figura 2

Práctica 1 asignatura Psicología de la educación I: Scape room



Figura 3

Juegos realizados por el alumnado en la asignatura Psicología de la educación I



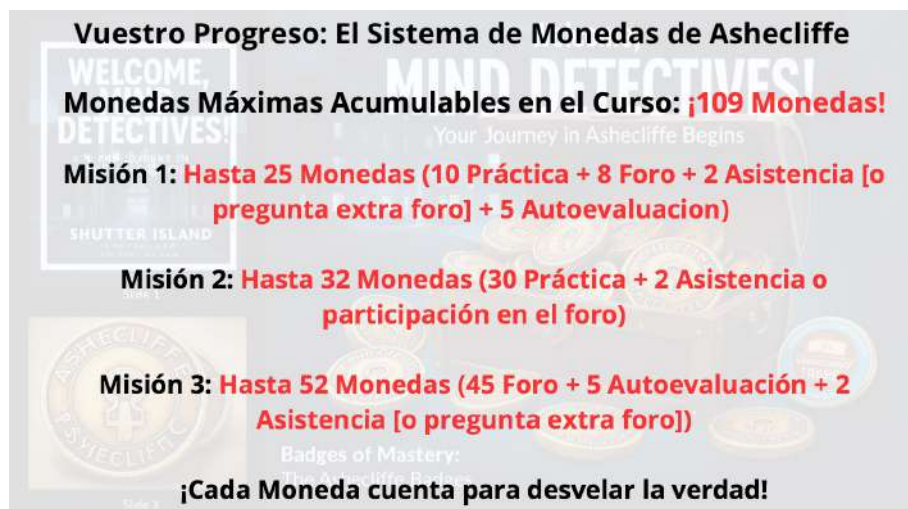
Anexo 9.

Herramientas de gamificación incluidas en la asignatura Técnicas e Instrumentos de Evaluación Psicológica (Grado Psicología).

Esta asignatura se han empleado algunas herramientas de gamificación. En concreto, se ha creado una narrativa a través de la herramienta Genially, ambientada en la temática de la materia; además, se han utilizado insignias de diferentes categorías que el alumnado iba consiguiendo a medida que iba superando los distintos retos planteados y se han presentado diferentes tarjetas de privilegios (Figura 1).

Figura 1

Herramientas de gamificación incluidas en la asignatura Técnicas e Instrumentos de Evaluación Psicológica (Grado Psicología).







Anexo 10.

Actividad formativa organizada dentro del Plan de Formación del profesorado.

Facultad de Ciencias de la Educación

CONOCENOS • ELECCIONES • TITULACIONES • ALUMNADO • PLAN FORMATIVO • MOVILIDAD • INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN •

COVID-19 • CALIDAD • C.A. VIRGEN DE EUROPA DE LA LÍNEA

Inicio • Formación del profesorado: I Jornadas GAMIEDUCA 2024-25. Iníciate en la Gamificación en Educación Superior.

Formación del profesorado: I Jornadas GAMIEDUCA 2024-25. Iníciate en la Gamificación en Educación Superior. 29

enero 2025

Actualizada 20 enero, 2025

Publicada 17 diciembre, 2024

Evento

» Horarios Curso 2025-26

» Calendario Académico 2025-26

» Calendario Académico 2024-25

» Horarios Curso 2024-25

» Exámenes Curso 2024-25

- Fechas: 29 de enero, 7 de Febrero y 4 de Junio de 2025.
- Horario: 11:30 - 13:30 horas.
- Duración total: 6 horas.
- Lugar: Aula 3, Facultad de Ciencias de la Educación.
- Destinatarios: Profesorado universitario.
- Ponentes:
 - Rosa María Ruiz Ortiz
 - María del Carmen Canto López
 - Sandra Melero Santos

El objetivo general es promover el interés y el uso de herramientas de gamificación por parte del profesorado en su docencia universitaria.

Objetivos específicos:

- Conocer los conceptos básicos de la gamificación educativa.
- Presentar experiencias previas de gamificación en Educación Superior en la Facultad de Ciencias de la Educación.
- Facilitar herramientas, recursos y aplicaciones para llevar a cabo la gamificación en el aula universitaria.
- Animar y asesorar en el diseño de experiencias de gamificación para implementar en las asignaturas del segundo semestre.
- Compartir experiencias de gamificación llevadas a cabo a partir de esta actividad formativa.

Contenidos:

- Gamificación educativa: conceptos clave y componentes de la gamificación.
- Técnicas y dinámicas de la gamificación.
- Aplicaciones, recursos y herramientas para la gamificación en la Educación Superior: Campus virtual, Genially, Classdojo, Mentimeter...

20 plazas disponibles.

[Inscripciones](#)

JULIO 2025

L	M	X	J	V	S	D
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

« May

Feedback profesorado participante:

– Profesora P.R.G.:

“Tras asistir al curso, planteo como propuesta para el próximo curso académico la incorporación de la plataforma ClassDojo como herramienta de apoyo a la aplicación de técnicas de grupo en la asignatura de Psicología de los Grupos del Grado de Psicología.

Concretamente, se crearían perfiles individuales para cada estudiante, a los que se les asignarían o restarían puntos en función de su participación, ejecución y rendimiento en distintas técnicas de grupo propuestas por el profesorado. El objetivo principal es fomentar el desarrollo de competencias vinculadas al trabajo en equipo, tales como el liderazgo, la cohesión grupal, la comunicación asertiva o la toma de decisiones, entre otras. La asignación de puntos se realizará en base a una rúbrica previamente diseñada por el profesorado, la cual incluirá criterios específicos que describen los comportamientos esperables del alumnado en cada técnica grupal.

Asimismo, se contemplarán las valoraciones aportadas por los propios estudiantes sobre sus compañeros/as de grupo, lo que contribuirá a enriquecer el proceso de reflexión grupal y coevaluación.

Los puntos obtenidos podrían ser canjeados por diversos beneficios académicos, como: la obtención de 1 o 2 décimas adicionales en una actividad específica relacionada con la técnica grupal trabajada, la posibilidad de entregar una tarea con algunos días de retraso sin penalización, la opción de rehacer una actividad ya evaluada con el fin de mejorar la calificación, o el acceso anticipado a ciertos recursos del campus virtual, entre otras.

Respecto a mi opinión sobre el curso, considero que ha sido una iniciativa interesante y enriquecedora que permite fomentar metodologías más activas en el aula, lo que, a su vez, puede incentivar la participación del alumnado, su motivación y una actitud más proactiva de su proceso de aprendizaje. Valoro muy positivamente esta experiencia formativa, ya que me ha ofrecido nuevas perspectivas y recursos que considero aplicables y útiles para mejorar la calidad de la enseñanza universitaria y potenciar un aprendizaje más significativo centrado en el estudiante”.

- Profesora L.M.S.:

“En cuanto al curso, me ha ayudado bastante para tener un primer acercamiento a la gamificación y conocer recursos para aplicar en las aulas de educación superior. Gracias a las experiencias proporcionadas por las personas coordinadoras del proyecto, he conocido algunas herramientas que he podido aplicar en el aula y que anteriormente desconocía. Ha sido una experiencia muy satisfactoria, aunque estaría bien poder generar un grupo mayor de personas que apliquen esta metodología activa en el aula y seamos más personas las que compartan sus experiencias ya que considero que la gamificación promueve la adquisición de contenidos favoreciendo el proceso de enseñanza-aprendizaje del alumnado ya que también mejora la motivación del alumnado.

Te comento lo que he aplicado en la asignatura Psicología Social II, en el Grado en Trabajo Social:

- *Video elaborado con IA el día de presentación, contando un poco la narrativa y presentando la asignatura.*
- *Uso de ClassDojo para contar la participación activa en el aula. Cada actividad de participación activa realizada por el/la alumno/a, se le asignaba un "Psicopoint".*
- *Administración de recompensas con tickets canjeables por la participación activa: punto de participación activa, minipunto de participación activa, consulta suprema y pregunta suprema.*
- *Realización de Kahoots tras la finalización de cada tema”.*

- Profesora P.F.L.:

“Las sesiones que hemos compartido me han resultado muy inspiradoras y útiles. Conocer más a fondo la metodología de gamificación me ha permitido descubrir nuevas formas de enfocar el proceso de enseñanza-aprendizaje. He podido observar una actitud receptiva y entusiasta por parte del alumnado, el cual en su mayoría se ha implicado de forma muy positiva en las actividades gamificadas. Creo que esto puede explicarse a su vez porque es una forma de evaluar el proceso de aprendizaje como un continuo y no solo como un resultado final, influyendo en que el alumnado percibe que su esfuerzo es evaluado, obteniendo una recompensa. Esta buena acogida me anima a seguir explorando esta línea y a desarrollar

propuestas más completas para el próximo curso. Además, ha sido muy enriquecedor escuchar y aprender de compañeras que ya tienen proyectos en marcha, sobre todo para quienes estamos empezando en el mundo de la docencia universitaria. Sus experiencias me han servido de inspiración y me han dado ideas concretas que espero poder adaptar e implementar en mi futura práctica docente. En resumen, este tipo de iniciativas deberían repetirse más a menudo, tanto para docentes que se estén iniciando en sus carreras, como para quienes llevan más tiempo, porque siempre es positivo conocer nuevas formas de enseñar y abrir la puerta a otras maneras de conectar con el alumnado ¡Muchas gracias por todo!

Mi contacto con la gamificación ha sido en las siguientes asignaturas:

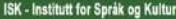
1) Dificultades de Aprendizaje, durante las sesiones de teoría, siguiendo con el proyecto que tu habías montado activando los retos en el campus (el foro y el cuestionario) y anotando las insignias en classdojo.

2) Actividades para el aprendizaje socioemocional entre iguales, igualmente en las sesiones de teoría, que ya contaba con un proyecto de gamificación desarrollado por Mari Carmen Canto, a través de la activación de retos y anotación de insignias en classdojo.

3) Orientación psicológica y profesional: he utilizado de forma puntual algunas herramientas digitales como mentimeter para conocer ideas previas, así como genially y educaplay para hacer quizzes de repaso y la herramienta de cuestionarios del campus virtual, llevando el control de los puntos a través de classdojo. Finalmente, el día del examen los alumnos han canjeado sus insignias por diferentes recompensas (nota extra en la asignatura, conocer una pregunta del examen o nota extra en una práctica) según el número de insignias conseguidas por la participación de los retos”.

Anexo 11.

Participación en el "I Congreso Internacional Lúdica. El juego como fenómeno cultural, educativo y social"





La Dirección del «I Congreso Internacional Lúdica.
El juego como fenómeno cultural, educativo y social»,
celebrado de manera virtual en la plataforma
ludica.congreso.info durante los días 19 y 20 de marzo de 2025,
hace constar que:

DRA. ROSA MARÍA RUIZ ORTIZ

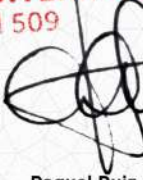
ha presentando la ponencia titulada:

**HERRAMIENTAS DE GAMIFICACIÓN EN LA ENSEÑANZA UNIVERSITARIA:
GAMIEDUCA II**

Un resumen de dicha ponencia será publicado por Egregius Editorial en la publicación:
"Un resumen de dicha ponencia será publicado por Egregius Editorial en la publicación: "Libro de I
Congreso Internacional Lúdica", con ISBN 978-84-1177-141-2



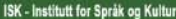
Marina Camino Carrasco
Presidenta del congreso



Raquel Ruiz Pareja
Directora del congreso



Francisco Anaya Benítez
Secretario Técnico del congreso



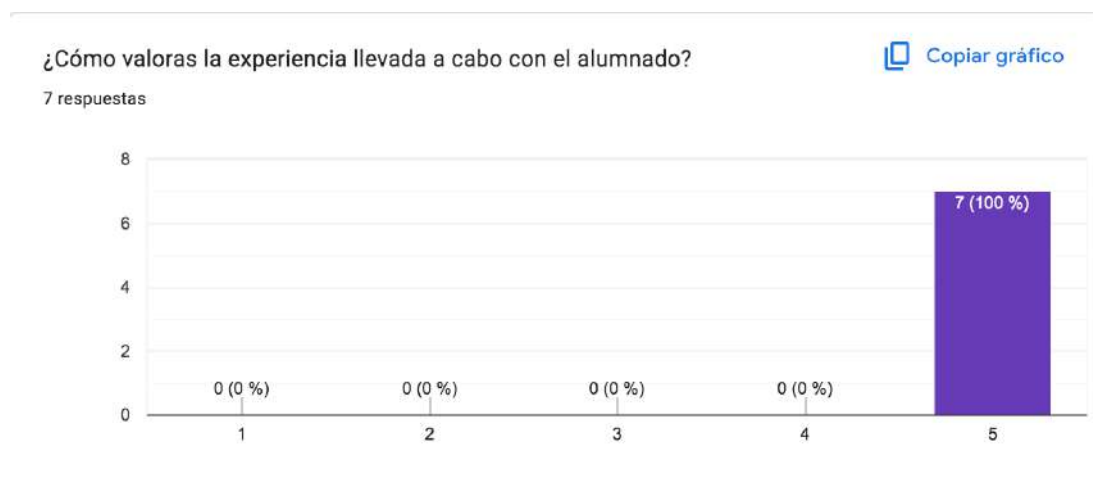
Anexo 12.
Imágenes salida de campo a centros educativos.



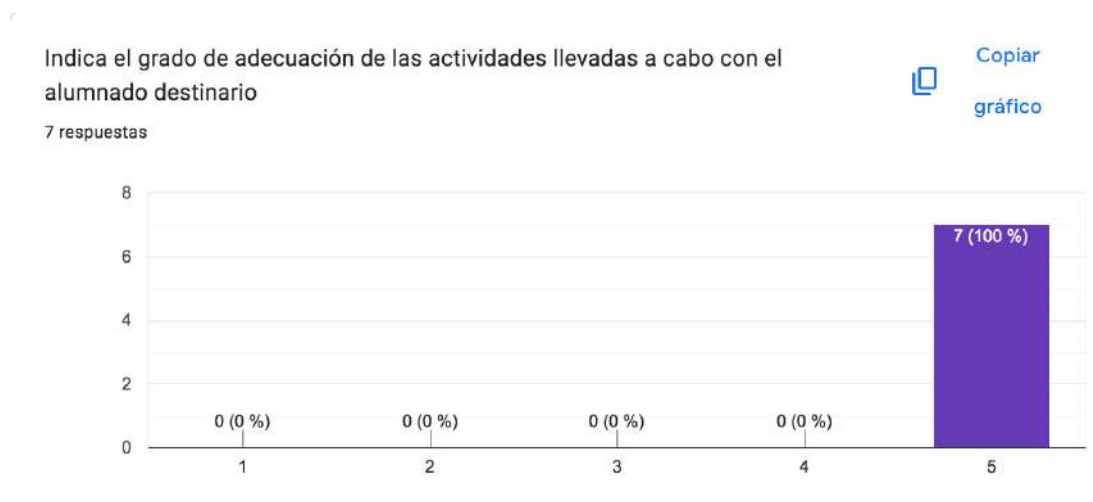


Anexo 13.

Acogida por parte del profesorado de los centros educativos visitados.



Nota: Escala 1= Muy mala, 5= Muy buena



Nota: Escala 1= Nada adecuado, 5= Muy adecuado

Describe brevemente tu percepción sobre la experiencia llevada a cabo en el centro educativo (7 respuestas)

“Me ha encantado todas las actividades realizadas en nuestro centro. Aprendemos muchos y los niños disfrutan mucho de cada una de ellas”.

“La experiencia ha sido muy positiva, el material elaborado y presentado ha sido impresionante logrando que las actividades fueran mas atractivas, si cabe. El trato del alumnado hacia I@s

niñ@s ha sido muy bueno, demostrando un gran compromiso y paciencia. La responsable de la salida ha sido un encanto y ha informado a la tutora en todo momento”.

“Fantástica, mucha preparación muy adecuada, actividades muy motivadoras y mucha implicación por parte del alumnado del grado. Enhorabuena!!”

“Muy positiva y enriquecedora.”

“Ha sido una experiencia positiva y educativa y los alumnos @ lo han disfrutado mucho. Genial. Enhorabuena a los profes y alumnos@”.

“Me pareció una experiencia muy enriquecedora tanto para nuestro alumnado como para el alumnado del grado de Infantil. El material utilizado estaba muy elaborado, las actividades propuestas muy adaptadas a la sdA que estamos llevando a cabo, juegos y actividades originales y llamativas. A mi alumnado de tres años les encantó y disfrutaron mucho. Gracias.”

“La presentación de las actividades fue muy atractiva, estaban muy bien preparadas y organizadas”.