

Anexo 2 INNOVA
MEMORIA FINAL. COMPROMISOS Y RESULTADOS
PROYECTOS DE INNOVACIÓN Y MEJORA DOCENTE
2025/2026

Identificación del proyecto	
Código	Sol- 202500299748-tra
Título	Gami-Psicogrupos: una experiencia piloto de gamificación aplicada al aprendizaje de la Psicología de los Grupos de Trabajo Social
Responsable	Lucía Morales Sánchez

- Se recomienda:
 - Atender a los criterios de valoración de las memorias indicados en las bases de la convocatoria.
 - Incluir referencias bibliográficas y datos comparativos con proyectos previos, según casos, para reforzar la evaluación del impacto.
 - Incluir evidencias sobre las medidas de difusión desarrolladas.
- Otros aspectos que considerar:
 - La claridad, la coherencia y la justificación de los datos presentados serán clave en la valoración final.
 - La difusión de resultados debe priorizar la transparencia y accesibilidad a la comunidad universitaria.
 - Serán valorados como evidencias: registro de actividades, listados de participantes, programas de eventos, fotografías, documentos que acreditan la aceptación de una comunicación/ponencia o similar, informes, actas o resúmenes de las acciones realizadas, índices de impacto que respalden la cantidad de personas alcanzadas o el impacto de la difusión, etc.

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.

La gamificación, entendida como la aplicación de elementos y mecánicas propias del juego en contextos no lúdicos, se ha consolidado en los últimos años como una estrategia pedagógica eficaz para mejorar la motivación y el compromiso del estudiantado, también en el contexto de la educación superior. En este sentido, su implementación en el ámbito universitario ha mostrado beneficios en la participación activa, la retención de conocimientos y el desarrollo de habilidades colaborativas (Deterding et al., 2011; Subhash & Cudney, 2018). Además, en el contexto del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES), que promueve un enfoque centrado en el aprendizaje activo y la adquisición de competencias, la gamificación ofrece una alternativa innovadora frente a métodos expositivos tradicionales. Su uso es especialmente pertinente en disciplinas donde el aprendizaje experiencial y la práctica reflexiva son fundamentales, como en el caso del Trabajo Social (Domínguez et al., 2013).

En este sentido, diversos estudios han señalado que la gamificación puede facilitar la comprensión de contenidos complejos, mejorar el ambiente de aula y favorecer la evaluación continua, al integrar dinámicas que estimulan la cooperación, el logro y la retroalimentación constante (Kapp, 2012; Landers, 2014). En este marco, el proyecto *GAMI-PsicoGrupos* se sitúa como una experiencia piloto orientada a explorar el potencial de esta metodología en la formación de futuros profesionales del trabajo social. Además, está enfocada a favorecer el

proceso de enseñanza-aprendizaje del alumnado en relación a la asignatura Psicología Social II de primer curso del Grado en Trabajo Social, donde se abordan contenidos de la Psicología de los Grupos, subdisciplina de la Psicología Social.

A lo largo de varios cursos consecutivos impartiendo esta asignatura, donde el número de alumnado es muy alto (a veces incluso más de 100), he podido observar una escasa motivación intrínseca del alumnado en contenidos teóricos de la asignatura, un bajo nivel de participación activa en clases, especialmente en las teóricas. Además, he observado cierta dificultad a la hora de conectar los conocimientos teóricos con la práctica profesional en escenarios grupales. Y, además, presentan cierto rechazo a los métodos expositivos tradicionales.

Por tanto, este proyecto se presenta como una propuesta de innovación docente orientada a integrar estrategias de gamificación en la asignatura *Psicología de los Grupos* del Grado en Trabajo Social. Este proyecto piloto tiene como objetivo fundamental rediseñar la experiencia de aprendizaje del estudiantado mediante el uso de mecánicas de juego (puntos, recompensas simbólicas, juegos, autoevaluación de los contenidos a través de Kahoot!,...) con el fin de incrementar la motivación, el compromiso y la participación activa del alumnado en los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Con la implementación de este proyecto, se pretende conseguir, entre otros: 1) una mayor motivación e implicación del alumnado con la asignatura, especialmente en las sesiones teóricas; 2) mejoras en el aprendizaje de conceptos complejos mediante la aplicación práctica en entornos simulados y/o el uso de herramientas tales como Kahoot! para el refuerzo y adquisición de contenidos; 3) el desarrollo de competencias transversales como la comunicación, el trabajo en equipo y el liderazgo; 4) fomentar un clima positivo de aula que fortalezca el sentido de pertenencia y la cohesión grupal; y 5) promover la retroalimentación continua y adaptada al ritmo de los/as estudiantes.

Además de lo anterior, al llevar a cabo esta experiencia inicial gamificada en la asignatura, se pretende reforzar el aprendizaje significativo y experiencial a través del juego; promover la autonomía, la implicación y el aprendizaje cooperativo; desarrollar competencias clave en el Trabajo Social tales como la escucha activa, la empatía y la resolución de conflictos, y aumentar el rendimiento académico y el nivel de satisfacción con la asignatura.

Como se ha comentado con anterioridad, la gamificación es una metodología activa especialmente eficaz en contexto de formación universitaria que requieren el desarrollo de habilidades blandas y el aprendizaje experiencia, como es el caso de la formación en Trabajo Social. El presente proyecto, además, destaca por presentar un enfoque interdisciplinar, donde se pretende fusionar la psicología social y la psicología de los grupos, el trabajo social y la gamificación. El enfoque innovador que se plantea, por tanto, responde a las necesidades actuales del EEES de fomentar metodologías centradas en el estudiante, y se alinea con los objetivos de mejora de la calidad docente en la universidad. Por tanto, *GAMI-PsicoGrupos* es una propuesta pedagógica que se presenta como una oportunidad estratégica para mejorar la calidad de la docencia universitaria en el Grado en Trabajo Social de la Universidad de Cádiz, promoviendo aprendizajes más significativos, activos y orientados a la realidad profesional.

A continuación, se muestran los objetivos planteados en la memoria inicial y las actividades llevadas a cabo para cumplirlos, así como los resultados obtenidos:

Objetivo nº 1	Promover el desarrollo de la gamificación como metodología activa en la asignatura Psicología Social II del Grado en Trabajo Social con la finalidad de mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje
Actividades que había previsto en la	Actividad 1. <i>Mostrar la narrativa de la experiencia gamificada el día de presentación de clase a través de un vídeo realizado con la ayuda de la</i>

solicitud del proyecto:	<i>Inteligencia Artificial</i> Actividad 2. Aplicar cuestionarios de evaluación al finalizar cada tema en las sesiones teóricas a través de Kahoot! Actividad 3. Aplicar un juego basado en un programa televisivo para el aprendizaje de las Normas APA 7ª edición de una forma lúdica e interactiva.
Actividades realizadas y resultados obtenidos:	La intervención metodológica consistió en la integración de dinámicas de gamificación en el aula, tales como: Presentar la asignatura con un vídeo elaborado con OpenArt Director (generador de vídeos a través de Inteligencia Artificial), mostrando la narrativa de la experiencia gamificada que se llevará a cabo a lo largo de la asignatura (actividad 1). Asimismo, se empleó la herramienta digital Kahoot! al finalizar cada bloque temático como instrumento de autoevaluación formativa y refuerzo conceptual (actividad 2).  Al finalizar cada tema, se llevó a cabo un cuestionario de Kahoot en el que los/as estudiantes debían ir respondiendo a cada una de las cuestiones planteadas (ver ejemplo de preguntas del tema 1).  Al final de cada Kahoot y en función de las respuestas de los/as participantes, se generaba un podio de tres puestos. Como refuerzo y gratificación, se le ofrecía un caramelo a aquellas personas que quedaban en primer, segundo y tercer

	puesto. Además, se utilizó Genially para crear dos minijuegos/concursos para trabajar y reforzar el uso de las Normas APA 7ª Edición en el aula (actividad 3), actividad con una alta aceptación por parte del alumnado. A continuación se muestran los dos minijuegos implementados en clase: 
--	--

Objetivo nº 2	Incentivar la participación y motivación del alumnado en las sesiones teóricas de la asignatura
Actividades que había previsto en la solicitud del proyecto:	Actividad 4. Crear una clase llamada “Psicogrupal” con el alumnado de la asignatura Psicología Social II en la plataforma ClassDojo, en la que cada alumno/a tiene que crearse su avatar y puede visualizar las recompensas que se les van añadiendo en función de su participación activa en clase. Actividad 5. Crear una recompensa llamada “Psicopoint”. Actividad 6. Administrar la recompensa “Psicopoint” al alumnado que, tras la clase de teoría en la que se realice y registre alguna actividad de participación activa, haya participado en la misma y la haya realizado correctamente. Actividad 7. Crear y establecer un sistema de recompensas simbólicas a través de “tickets canjeables” que serán administrados al final de la asignatura.
Actividades realizadas y resultados obtenidos:	Se creó, a través de ClassDojo, un aula de clase virtual llamada “Psicogrupal 25/56” donde cada alumno/a de la asignatura pudo crear y personalizar su propio avatar y ver, a lo largo del semestre, los puntos de participación activa acumulados (actividad 4). 

Además, en ClassDojo se creó una recompensa llamada “Psicopoint”, la cual se le otorgaba a aquellas personas que iban realizando las actividades de participación activa en las sesiones teóricas a lo largo del semestre (**actividad 5**).



Por otra parte, se fue administrando la recompensa “Psicopoint” al alumnado a lo largo del semestre. En este sentido, tras la clase de teoría en la que se realizó y registró alguna actividad de participación activa, quien participara en la misma y la realizara correctamente, ganaba un Psicopoint (**actividad 6**). El sumatorio total de los Psicopoints obtenidos en cada alumno/a se muestra a continuación:



Además, al concluir el semestre, los puntos acumulados se canjearon por insignias (tickets de recompensa) que otorgaban ciertos privilegios académicos en la asignatura, elaborados con Canva (**actividad 7**).

Dichos privilegios/insignias consistían en que, las personas que tras haber alcanzado al menos un 80% de las actividades de participación activa a lo largo del semestre, obtuvieron una recompensa en forma de ticket que podían canjear por aumentar 0,5 puntos en la asignatura (80% de las actividades de participación activa realizadas); realizar una consulta en el examen con respuesta de SI o NO (90% de las actividades de participación activa logradas); o tener una pregunta extra en el examen (100% de las actividades de participación activa realizadas).

Los tickets de recompensas, elaborados con Canva, fueron los siguientes:



Objetivo nº 3	Valorar la experiencia gamificada tras finalizar el semestre
Actividades que había previsto en la solicitud del proyecto:	Actividad 8. Realizar un cuestionario dirigido al estudiantado con la finalidad de valorar la experiencia piloto de gamificación en la asignatura. Actividad 9. En la última sesión de clase, entregar los “tickets canjeables” a aquellos/as alumnos/as que hayan logrado alguna de las recompensas a través de la obtención de un número mínimo de “Psicopoints” por la realización de las actividades de participación activa en las clases teóricas.
Actividades realizadas y resultados obtenidos:	La evaluación del proyecto (actividad 8) se articuló en torno a dos cuestionarios de percepción de elaboración propia (ad hoc), administrados en línea en dos momentos del semestre (pre y post). Ambos instrumentos combinaron ítems dicotómicos (sí/no), escalas tipo Likert (1–5) y preguntas abiertas: - El cuestionario inicial, aplicado antes de comenzar la intervención, permitió establecer la situación de partida del alumnado: el grado de dificultad que anticipaba en la asignatura, su conocimiento previo del concepto de gamificación y de las herramientas digitales que se

	emplearían (Kahoot! y ClassDojo), así como sus preferencias metodológicas y aquello que consideraba más motivador en el desarrollo de las clases. - El cuestionario final, cumplimentado al término de la experiencia, recogió la percepción del alumnado sobre las distintas herramientas y mecánicas gamificadas aplicadas, su contribución a la comprensión y el refuerzo de los contenidos, y la valoración global de la asignatura. Por otra parte, en la última sesión de clase, se entregaron las insignias (tickets de recompensas) al alumnado (actividad 9). Es de destacar que casi el 50% de los/as estudiantes matriculados en la asignatura obtuvieron una insignia. Es decir, casi la mitad del alumnado participó en, al menos, el 80% de las actividades de participación activa realizadas en clase. Por tanto, podría considerarse que el uso de ClassDojo y asignación de puntos (Psicopoints), así como el canje de estos puntos por tickets son actividades que favorecen la participación y motivación del alumnado. El número de alumnos/as que obtuvieron diferentes insignias (tickets) fueron 51, divididos de la siguiente forma: - Insignia 1 (Ticket de participación activa): 13 alumnos/as - Insignia 2 (Ticket de consulta suprema): 17 alumnos/as - Insignia 3 (Ticket de pregunta suprema): 21 alumnos/as
--	---

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

<i>Análisis del impacto de la innovación en las asignaturas relacionadas con el proyecto</i>
En conjunto, los datos evidencian una mejora sustancial en la motivación y la participación del alumnado, así como un mayor dinamismo en las sesiones teóricas y una actitud más proactiva hacia los contenidos de la asignatura. 1. Expectativas y conocimientos previos El cuestionario inicial (n = 46) reveló que el estudiantado anticipaba una dificultad notable en la asignatura: el 56,5% preveía una dificultad media y el 21,8% una dificultad bastante o muy elevada, frente a un 21,7% que esperaba escasa dificultad. En cuanto a la familiaridad con la metodología, el 80,4% desconocía el concepto de gamificación, si bien la totalidad del alumnado (100%) se mostró favorable a que se incorporasen elementos de gamificación en el aula. Respecto a las herramientas digitales, Kahoot! era conocido por el 100% de los participantes, mientras que ClassDojo resultaba desconocido para el 69,6%, lo que confirma el carácter novedoso de esta última en el contexto universitario. En relación con sus preferencias metodológicas, el alumnado situó en los niveles más altos de motivación el hecho de que las clases fueran dinámicas, que se emplearan elementos innovadores para trabajar los

contenidos y que se aplicaran metodologías activas en el aula. Por el contrario, las clases magistrales expositivas concentraron las valoraciones más bajas, lo que ratifica la pertinencia de la intervención propuesta (ver Figura 1).

Figura 1.

Preferencias metodológicas del alumnado en la situación inicial



Nota. Elaboración propia

2. Valoración general de la experiencia

Al valorar el impacto general de la innovación, el 85,2% del alumnado se mostró «muy» o «completamente» de acuerdo con que los elementos aplicados habían favorecido la comprensión de los contenidos y la adquisición de competencias (ver Figura 2), y el 70,5% coincidió en que dichos elementos habían favorecido su motivación hacia el aprendizaje (ver Figura 3).

Figura 2

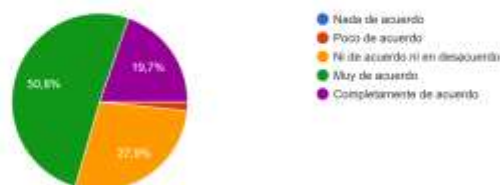
Valoración de los elementos de innovación y mejora docente aplicados en la asignatura y su impacto favorecedor sobre la comprensión de los contenidos y/o la adquisición de competencias asociadas a la misma



Figura 3

Valoración de los elementos de innovación y mejora docente aplicados en la asignatura sobre el efecto en la motivación hacia el aprendizaje de los contenidos de la misma

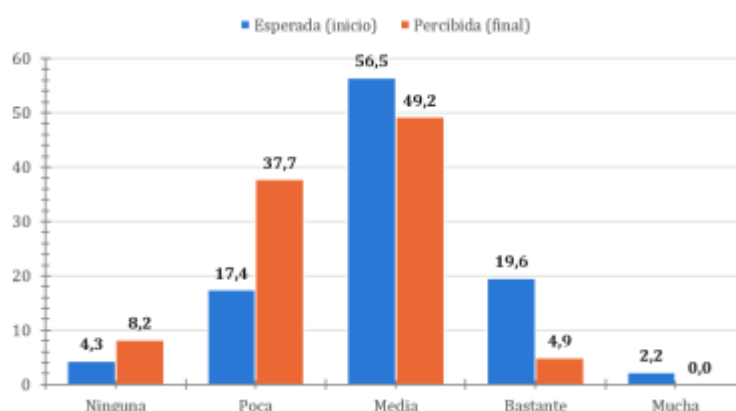
Los elementos de innovación y mejora docente aplicados en esta asignatura han favorecido mi motivación hacia el aprendizaje de los contenidos de la misma
61 respuestas.



De forma coherente, la dificultad percibida al finalizar la asignatura resultó inferior a la anticipada al inicio: el 45,9% declaró ninguna o poca dificultad, el 49,2% una dificultad media y únicamente el 4,9% una dificultad elevada, sin que ningún participante refiriera mucha dificultad. La Figura 4 compara la dificultad que el alumnado anticipaba al comienzo con la efectivamente percibida al término de la experiencia.

Figura 4.

Grado de dificultad de la asignatura: expectativas frente a experiencias

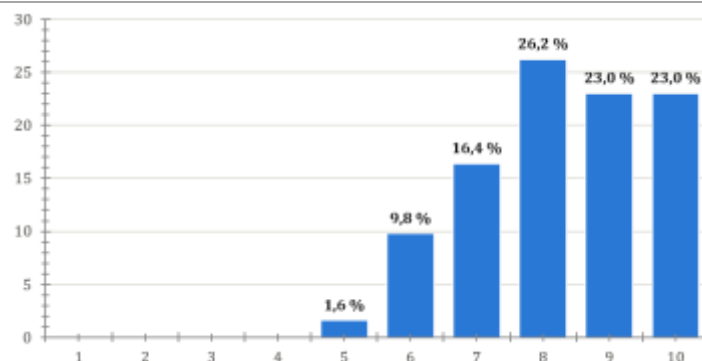


Nota. Elaboración propia

Finalmente, la valoración global de la asignatura ($N = 61$)—considerando contenidos, metodología, docencia y elementos innovadores implementados—fue muy elevada, con una media de 8,28 sobre 10 (ver Figura 5).

Figura 5.

Valoración global de la experiencia



Nota. Elaboración propia; Escala de 1 (muy baja) a 10 (muy alta).

En el apartado de respuesta abierta, donde se les preguntó qué es lo que más le había gustado de la asignatura, los aspectos más destacados por el alumnado coincidieron con los componentes gamificados de la experiencia.

De manera recurrente se mencionaron los Psicopoints, el uso de ClassDojo, las ventajas de los tickets de recompensas, los juegos, los cuestionarios de Kahoot!, el dinamismo e interactividad de las sesiones, la combinación de teoría y práctica y el sistema de recompensas, junto con la labor docente y el uso de metodologías innovadoras apoyadas en la tecnología. Estas aportaciones cualitativas refuerzan los datos cuantitativos y evidencian una acogida muy favorable de la experiencia piloto.

- 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:		109 alumnos/as		
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				
Ninguna dificultad	Poca dificultad	Dificultad media	Bastante dificultad	Mucha dificultad
2 (4,3%)	8 (17,4%)	26 (56,5%)	9 (19,6%)	1 (2,2%)
Opinión del alumnado en la etapa final del proyecto				
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				
Ninguna dificultad	Poca dificultad	Dificultad media	Bastante dificultad	Mucha dificultad
5 (8,2%)	23 (37,7%)	30 (49.2%)	3 (4.9%)	0
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				
Nada de acuerdo	Poco de acuerdo	Ni en acuerdo ni en desacuerdo	Muy de acuerdo	Completamente de acuerdo

0	0	9 (14,8%)	41 (67,2%)	11 (18%)
En el caso de la participación de profesorado invitado				
<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

Valoración crítica sobre la influencia que ha ejercido el proyecto en la opinión del alumnado

Tras la implementación del proyecto, el cuestionario final (n = 61) reflejó percepciones marcadamente positivas hacia el conjunto de herramientas empleadas.

En cuanto a Kahoot!, utilizado como instrumento de autoevaluación formativa al término de cada bloque temático, el 95% del alumnado consideró que su uso le había ayudado a reforzar y adquirir los contenidos de la asignatura. La satisfacción con la realización de estos cuestionarios alcanzó una media de 4,20 sobre 5 (ver Figura 6).

Figura 6

Grado de satisfacción y nivel de ayuda proporcionada por la realización de los cuestionarios de Kahoot para repasar y reforzar los contenidos de la asignatura.



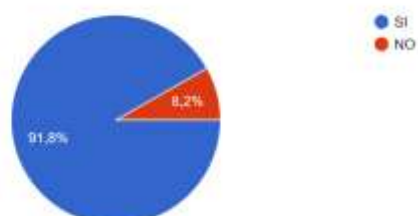
En este sentido, el 91,8% consideró que, en relación a las clases teóricas, el uso de Kahoot al finalizar cada tema le ayudó a reforzar y adquirir los contenidos de la asignatura (ver Figura 7)

Figura 7

El papel de Kahoot en el refuerzo y adquisición de contenidos de la asignatura

En relación a las clases teóricas, ¿considera que el uso de Kahoot al finalizar cada tema le ha ayudado a reforzar y adquirir los contenidos de la asignatura?

61 respuestas



Respecto a ClassDojo y al sistema de puntos «Psicopoints», el 82% valoró su uso como motivador para la participación activa en clase (ver Figura 8). El sistema de recompensas asociado —el canje de «tickets» por privilegios académicos— obtuvo una valoración superior, ya que el 95,1% consideró motivador la administración de recompensas a través de tickets canjeables tras el recuento de puntos de participación activa durante el semestre (ver Figura 9).

Figura 8

Percepción sobre el uso de ClassDojo y la administración de Psicopoints

En relación a la participación activa en clase, ¿considera motivador el uso de ClassDojo y la administración de puntos Psicopoints?

61 respuestas

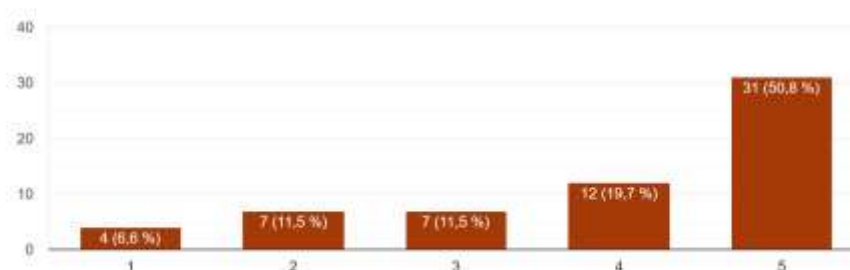
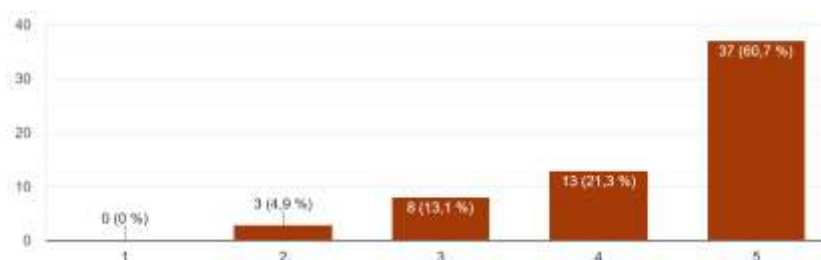


Figura 9

Percepción sobre la administración de recompensas e insignias a través de “tickets canjeables” tras el recuento de puntos de participación activa durante el semestre

En relación a la participación activa en clase, ¿considera motivador la administración de recompensas a través de "Tickets canjeables" tras ...cipación activa durante el semestre (Psicopoints)?

61 respuestas



Por lo que se refiere a Genially, empleado para el aprendizaje del estilo APA (7.^a edición) mediante minijuegos y concursos, el 90,2% del alumnado consideró que participar en ellos le había ayudado a aprender y reforzar el uso de dichas normas (ver Figura 10), con una utilidad percibida media de 4,34 sobre 5 (ver Figura 11). Por último, la Figura 7 sintetiza gráficamente la valoración media de cada herramienta (ver Figura 12)..

Figura 10

Grado de valoración y ayuda de los minijuegos/ concursos sobre las Normas APA sobre el aprendizaje y refuerzo de las mismas

¿Considera que le ha ayudado participar en los diferentes juegos para el aprendizaje de las Normas APA 7a edición para aprender y reforzar el uso de estas?

61 respuestas

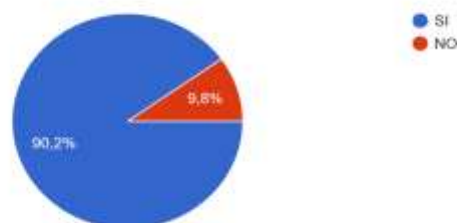


Figura 11

Utilidad percibida sobre el tratamiento de las Normas APA a través de los minijuegos/ concursos realizados en clase

Valore del 1 al 5 (siendo 1 poco y 5 mucho) la utilidad de trabajar las Normas APA a través de los minijuegos/concursos realizados en clase

61 respuestas

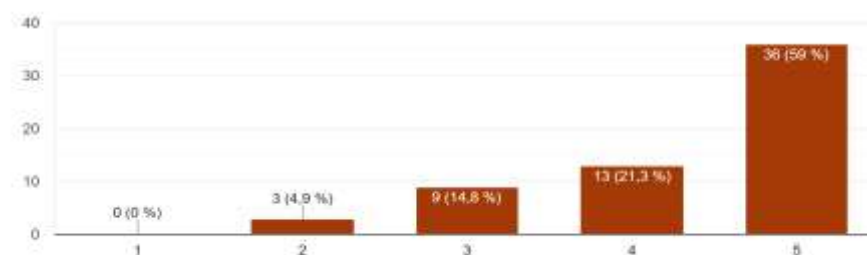
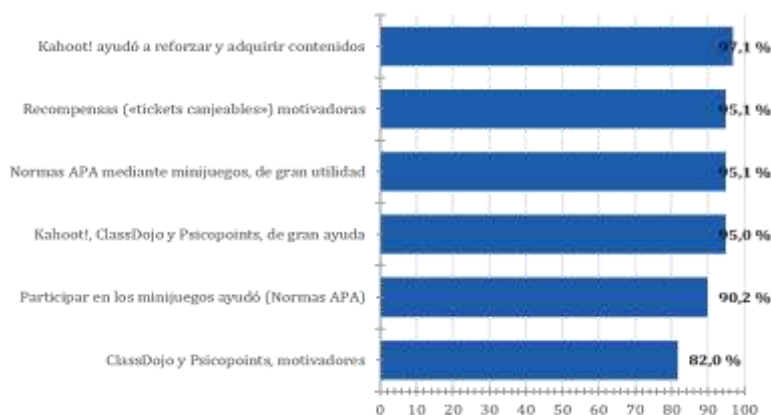


Figura 12.

Percepción de las herramientas gamificadas



Nota. Elaboración propia; Los ítems formulados como preguntas dicotómicas muestran el porcentaje de respuestas afirmativas; el resto, medidos en escala de 1 a 5, muestran el porcentaje de alumnado que puntuó 3 o más (algo/bastante/mucho).

Los datos recogidos describen una valoración mayoritariamente positiva de la experiencia por parte del estudiantado. Esta valoración resulta congruente con la situación de partida reflejada en el cuestionario inicial, en la que el alumnado declaraba conceder escaso valor motivacional a la clase magistral expositiva y situaba en los niveles más altos las metodologías activas, las dinámicas y el uso de elementos innovadores. En este sentido, la literatura sobre gamificación en educación superior ha descrito su potencial para favorecer la implicación y la motivación del estudiantado (Lee y Hammer, 2011) y ha asociado el uso de dinámicas gamificadas con un mayor rendimiento académico y una reducción del absentismo y el abandono (Lima et al., 2025). El presente estudio, de carácter descriptivo y basado en la percepción del alumnado, permite constatar una valoración favorable por parte del mismo.

Los resultados podrían interpretarse, de manera tentativa, a la luz de la Teoría de la Autodeterminación (Deci y Ryan, 1985, 2000). Las mecánicas empleadas guardan correspondencia con las tres necesidades psicológicas básicas. Por un lado, la competencia, con la retroalimentación inmediata de los cuestionarios de Kahoot! —que el 95 % del alumnado consideró útiles para reforzar los contenidos ($M = 4,20$ sobre 5). Por otro, la autonomía, con el canje de los «tickets» por privilegios académicos. Y por último, la relación, con el sentimiento de aula asociado al uso de ClassDojo. Además, la elevada valoración de los Psicopoints y del sistema de recompensas (considerado motivador por el 95,1 % del alumnado) es coherente con la lógica de puntos, insignias y clasificaciones descrita en la jerarquía PBL (Werbach y Hunter, 2012).

En relación con la dificultad, el porcentaje de alumnado que anticipaba una dificultad elevada al inicio (21,8 %) fue menor en la valoración final (4,9%). Al tratarse de medidas recogidas de forma independiente, este dato no puede interpretarse como un cambio atribuible a la intervención, sino como una descripción de la expectativa inicial y de la valoración final. Con esta cautela, el patrón observado sería compatible con la idea de un ajuste adecuado entre el reto planteado y las habilidades del estudiantado (Csikszentmihalyi, 1990).

La asignatura Psicología Social II se imparte a un grupo numeroso (ratio superior a 100 estudiantes), un contexto en el que resulta difícil aplicar las metodologías activas y participativas que promueve el modelo del EEES, y en el que tienden a predominar la pasividad y el anonimato del alumnado. Que un modelo de gamificación predominantemente estructural (Kapp, 2012), superpuesto al programa sin alterar su rigor, reciba una valoración global de la asignatura de 8,28 sobre 10 puede describirse como un indicio de aceptación de este tipo de propuestas en aulas multitudinarias.

Además, los resultados deben interpretarse a la luz de varias limitaciones. Se trata de un estudio descriptivo y transversal, sin grupo de comparación y circunscrito a una única asignatura y titulación, por lo que no permite establecer relaciones causales ni generalizar los hallazgos. Además, la información procede en su totalidad de la percepción autoinformada del alumnado —susceptible de deseabilidad social— y no se acompaña de medidas objetivas de aprendizaje o rendimiento. Futuras investigaciones que incorporen grupos de comparación, medidas objetivas de rendimiento y un seguimiento a lo largo del tiempo permitirían contrastar y precisar las tendencias aquí descritas.

4. **Describe las medidas de difusión a las que se comprometió en la solicitud y las que ha llevado a cabo. Describe, analice y valore los desajustes respecto a lo previsto en el proyecto y las soluciones aplicadas.**

Descripción de las medidas comprometidas en la solicitud
De cara a difundir el proyecto, así como las diferentes actividades realizadas dentro del mismo para alcanzar los diversos objetivos, en el presente proyecto se plantean las siguientes medidas de difusión: 1) Presentar los resultados en algún congreso internacional de innovación educativa (INNDOC, CIDICO, ICON-EDU...) en formato comunicación oral. 2) Publicar los resultados de la experiencia en una publicación en formato capítulo de libro o artículo en revista de innovación educativa. 3) Presentar los resultados en una red de profesorado del Departamento de Psicología que implementan la gamificación como metodología activa en sus asignaturas. 4) Presentar los resultados en las Jornadas de Innovación de la Universidad de Cádiz (en caso de que la hubiese) o en alguna actividad desarrollada por la Universidad de Cádiz para la divulgación y transferencia de conocimiento.
Descripción de las medidas que se han llevado a cabo
De todas las medidas de difusión previstas en la memoria del proyecto, se han llevado a cabo todas ellas en su totalidad. A continuación, se detallan las medidas ejecutadas, así como la descripción y justificación de las actividades: 1) Por una parte, se han presentado los resultados en formato comunicación oral en el Congreso Internacional sobre Innovación y Tendencias Educativas EDUTRENDS 2026 “Nuevas realidades, nuevos horizontes, nuevas estrategias”. La comunicación oral, denominada “<i>GAMI-PsicoGrupos: Innovación docente mediante gamificación en el aprendizaje de la Psicología de los Grupos</i>” se encuentra en el siguiente enlace: https://edutrends.org/ponencia/gami-psicogrupos-innovacion-docente-mediante-gamificacion-en-el-aprendizaje-de-la-psicologia-de-los-grupos/ Certificado de ponencia presentada:



2) Por otra parte, a partir de la presentación de la comunicación oral en el anteriormente mencionado congreso, se ofreció la oportunidad de **divulgar los resultados de la experiencia en una publicación en formato capítulo de libro con una editorial de prestigio**. Dicho capítulo de libro se titula “*Gamificar para aprender: Innovación docente en Psicología Social a través del proyecto GAMI-PsicoGrupos*” y se encuentra actualmente en proceso de publicación. Además, en la sección de agradecimientos del capítulo de libro se añadió lo siguiente, como forma de visibilizar el trabajo y el apoyo por parte de la Unidad de Innovación Docente de la Universidad de Cádiz en la ejecución de este proyecto:

“Expresamos nuestro sincero agradecimiento a la Unidad de Innovación Docente de la Universidad de Cádiz por la concesión y financiación del Proyecto de Innovación Docente 'GAMI-PsicoGrupos: una experiencia piloto de gamificación aplicada al aprendizaje de la Psicología de los Grupos en estudiantes de Trabajo Social' (Sol-202500299748-tra), en el marco de la Convocatoria INNOVA de Proyectos de Innovación y Mejora Docente para el curso 2025/2026.”

A continuación, se muestra captura de pantalla de la plataforma del congreso donde se indica que el documento final de publicación se encuentra añadido correctamente para su publicación, así como la primera página del capítulo de libro enviado:



Indicar que, además de la comunicación oral y capítulo de libro anteriormente mencionados donde se presenta el proyecto de innovación docente GAMI-PsicoGrupos, también soy autora de una comunicación oral y un capítulo de libro presentado en este mismo congreso sobre gamificación

denominado “*Transformando el aula universitaria a través del juego: recursos digitales para potenciar el aprendizaje activo*”, alineado también con el presente proyecto. A continuación, se muestra el certificado de presentación de la comunicación oral:



3) Por otra parte, se han presentado los resultados del proyecto en una red de profesorado del **Departamento de Psicología que implementan la gamificación como metodología activa en sus asignaturas**. Específicamente, dicha red se ha constituido como un Grupo de Innovación Docente de la Universidad de Cádiz (GID-2508- GamiEDUCA). El certificado de esta actividad de difusión se muestra a continuación:

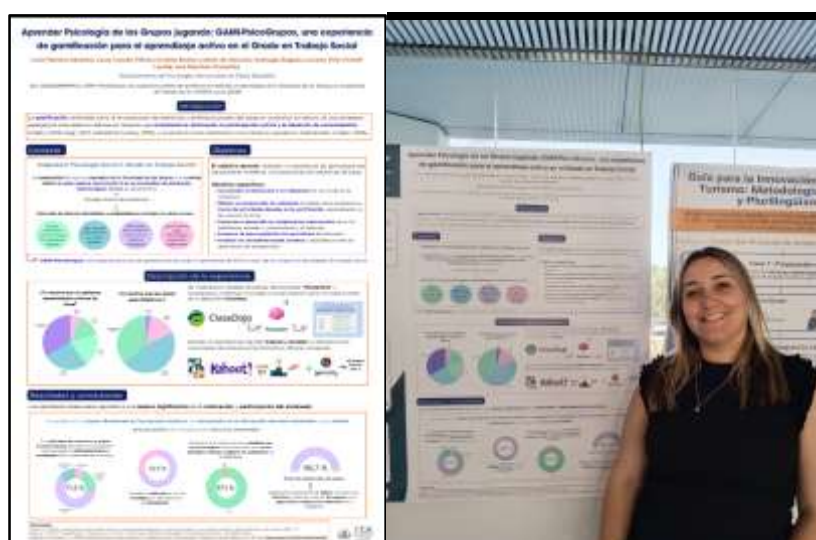


4) Por último, se han presentado los resultados del proyecto en formato póster en las **V Jornadas de Innovación de la Universidad de Cádiz** con la finalidad de divulgar esta experiencia piloto y llegar a la comunidad universitaria para su transferencia social y del conocimiento. El póster tiene como título “*Aprender Psicología de los Grupos jugando: GAMI-PsicoGrupos, una experiencia de gamificación para el aprendizaje activo en el Grado en Trabajo Social*”. A continuación se muestran el certificado de participación en las jornadas, así como el póster presentado en las mismas.

Certificado de participación en las V Jornadas de Innovación Docente de la Universidad de Cádiz en el curso 2025/2026.



Póster: Aprender Psicología de los Grupos jugando: GAMI-PSICOGRUPOS, una experiencia de gamificación para el aprendizaje activo en el Grado en Trabajo Social



5. Conclusiones. Entre ellas, describa las aplicaciones futuras del proyecto, su sostenibilidad y posible continuidad y estrategias para ello.

Conclusiones

Los resultados de esta experiencia piloto sugieren que la gamificación constituye una vía prometedora para la renovación docente en la enseñanza universitaria de la Psicología de los Grupos. El alumnado valoró favorablemente las herramientas y mecánicas empleadas, declaró percibir una mayor motivación e implicación y otorgó una valoración global elevada a la asignatura.

La experiencia se describe como una alternativa a la docencia expositiva tradicional bien acogida en un

aula de gran tamaño, que el alumnado asocia con un clima más participativo y con el trabajo de competencias transversales relevantes para la formación en Trabajo Social. Estos indicios animan a seguir explorando y consolidando este tipo de propuestas, así como a contrastarlas mediante diseños de investigación más robustos. Futuras investigaciones que incorporen grupos de comparación, medidas objetivas de rendimiento y un seguimiento a lo largo del tiempo permitirían contrastar y precisar las tendencias aquí descritas.

Además, este mismo proyecto podrá aplicarse a más asignaturas del área de Psicología Social, especialmente a aquellas con los contenidos de Psicología de los Grupos. Igualmente, el proyecto piloto se podrá aplicar en todas las asignaturas mientras que los contenidos se adapten a los contenidos establecidos en el programa docente de la asignatura, constituyéndose este proyecto como un protocolo de actuación y un banco de recursos de gamificación que pueden aplicarse en todas las asignaturas, siempre que se adapte al grupo y asignatura en cada caso.

Por último, indicar la sostenibilidad del proyecto, ya que éste está alineado con los objetivos de EEES y los objetivos ODS. Además, éste no conlleva ningún coste debido a la gratuidad de las aplicaciones utilizadas y, además, el convenio de algunas de ellas con la Universidad de Cádiz para utilizar sus versiones optimizadas y de pago, tales como son Kahoot! y Canva.

Referencias bibliográficas:

- Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The psychology of optimal experience*. Harper & Row.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985). *Intrinsic motivation and self-determination in human behavior*. Springer.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). The "what" and "why" of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior. *Psychological Inquiry*, 11(4), 227-268. https://doi.org/10.1207/S15327965PLI1104_01
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). *From game design elements to gamefulness: Defining "gamification"*. In Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments (pp. 9–15). ACM. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- Domínguez, A., Saenz-de-Navarrete, J., de-Marcos, L., Fernández-Sanz, L., Pagés, C., & Martínez-Herráiz, J. J. (2013). *Gamifying learning experiences: Practical implications and outcomes*. Computers & Education, 63, 380–392. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2012.12.020>
- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. John Wiley & Sons.
- Landers, R. N. (2014). Developing a theory of gamified learning: Linking serious games and gamification of learning. *Simulation & Gaming*, 45(6), 752–768. <https://doi.org/10.1177/1046878114563660>
- Lee, J. J., & Hammer, J. (2011). Gamification in education: What, how, why bother?. *Academic exchange quarterly*, 15(2), 146.
- Lima, M.A., Ortega, C. V. S., Quiñonez, V. H. L., & Amores, N. V. R. (2025). Impacto de la gamificación en el rendimiento académico de estudiantes de educación superior. *Revista Social Fronteriza*, 5(2). [https://doi.org/10.59814/resofro.2025.5\(2\)697](https://doi.org/10.59814/resofro.2025.5(2)697)
- Subhash, S., & Cudney, E. A. (2018). Gamified learning in higher education: A systematic review of the literature. *Computers in Human Behavior*, 87, 192–206. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.05.028>
- Werbach, K., & Hunter, D. (2012). *For the win: How game thinking can revolutionize your business*. Wharton Digital Press.