

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

Identificación del proyecto	
Código	sol-202500299944-tra
Título	Innovación en el Aula: Estrategias de Gamificación para el Fomento de Competencias en Psicología y Educación
Responsable	Cristina Muñoz Ladrón de Guevara

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.**

<i>Objetivo n° 1</i>	<i>Incorporar en asignaturas clave de los Grados de Educación Infantil, Educación Primaria y Psicología estrategias de gamificación educativa para potenciar la participación, la adquisición de competencias y la motivación de los estudiantes universitarios.</i>
<i>Actividades que había previsto en la solicitud del proyecto:</i>	<i>A1: Análisis y selección de contenidos curriculares de las asignaturas implicadas (Psicología del Desarrollo, Psicología de la Educación, Dificultades de Aprendizaje y Trastornos del Desarrollo, Habilidades Socioemocionales y Relaciones entre Iguales en Educación Infantil, 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, Psicometría, Métodos de Investigación del Comportamiento y Técnicas e Instrumentos de Evaluación Psicológica del Grado en Psicología) para identificar oportunidades de gamificación. (Mes 1)</i> <i>A2: Diseño de mecánicas de juego (puntos, insignias, niveles, tablas de clasificación, desafíos), narrativas atractivas y componentes de gamificación (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) adaptadas a los objetivos de aprendizaje. (Mes 1-2)</i> <i>A3: Planificación de la creación y adaptación de recursos gamificados utilizando plataformas gratuitas o ya disponibles en la UCA como Quizizz, Kahoot, Mentimeter, Genially, Educaplay y RPGMaker, con la finalidad de generar un aprendizaje significativo en un contexto más práctico, incidiendo en los conceptos aportados en las asignaturas gamificadas, incrementando la implicación y motivación del alumnado en su proceso de aprendizaje. (Mes 2-3)</i> <i>A4: Elaboración de guías y material de apoyo para el profesorado sobre la implementación de las actividades gamificadas. (Mes 3)</i>

Actividades realizadas y resultados obtenidos:	Se articularon experiencias de gamificación adaptadas a las materias y se reunieron materiales reutilizables. El póster elaborado para las V Jornadas UCA identifica siete asignaturas implicadas: Dificultades de Aprendizaje y Trastornos del Desarrollo, Psicología Social II, Psicología del Desarrollo, Técnicas e Instrumentos de Evaluación Psicológica, Identificación y Evaluación de las Dificultades de Aprendizaje y los Trastornos del Desarrollo, Métodos de Investigación del Comportamiento y Psicología Evolutiva I. La incorporación de Psicología Social II amplió la relación inicial de titulaciones. En Psicología Evolutiva I se documentan una narrativa sobre cinco etapas del desarrollo, un mapa de progreso, avatares, evocoins, tarjetas de privilegio y actividades mediante Canva, Genially, Wayground y Moodle. En Psicología del Desarrollo se documentan misiones, narrativa, PSDcoins, ClassDojo, Kaboot y juegos creados por el alumnado. En Dificultades de Aprendizaje y Trastornos del Desarrollo se aportan tarjetas DATcoins y un diploma de 2025/26. La documentación gráfica del resto de experiencias procede de la memoria de GAMIEDUCA II de 2024/25 y se incorpora expresamente como antecedente, sin atribuir aquellas capturas a 2025/26. Las descripciones de cursos previos fundamentan la continuidad del diseño; no equivalen a evidencia nueva de ejecución en cada asignatura. Véanse los anexos IV-VI.
--	---

Objetivo n° 2	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 objetivos de las asignaturas y para su futura labor educativa y docente
Actividades que había previsto en la solicitud del proyecto:	A5: Implementar actividades, juegos y cuestionarios para apoyar el aprendizaje. A6: Recoger valoraciones de motivación y compromiso al inicio y al final. A7: Analizar indicadores del rendimiento académico. A8: Recoger opiniones cualitativas mediante entrevistas o grupos focales.
Actividades realizadas y resultados obtenidos:	Se aplicaron misiones, retos, actividades prácticas y cuestionarios interactivos, vinculados a los contenidos de las asignaturas documentadas. En Psicología Evolutiva I se analizaron 35 respuestas válidas de un grupo de 80 matriculados: 26/35 (74,3 %) valoraron favorablemente la contribución de la innovación; 8/35 fueron neutrales y 1/35 desfavorable. En la comparación individual de la dificultad recordada al inicio con la finalmente percibida, 16/35 declararon menos dificultad, 12/35 la misma y 7/35 más. Las respuestas abiertas mencionan el carácter dinámico y aplicado de la metodología y, también, la extensión de tareas, los plazos de las monedas y la utilidad del avatar. El instrumento disponible no es una escala específica de motivación; tampoco se aportan series comparables de calificaciones ni actas de entrevistas o grupos focales. Por ello los datos permiten describir percepciones, sin demostrar cambios causales en el rendimiento o en la motivación.

Objetivo n° 3	Divulgar las experiencias de gamificación llevadas a cabo en el proyecto a otros contextos y profesionales de
----------------------	---

	la educación, así como promover la transferencia del conocimiento y las buenas prácticas en gamificación entre el profesorado de la UCA y la comunidad educativa externa.
<i>Actividades que había previsto en la solicitud del proyecto:</i>	A9: Organización de una mesa redonda donde el profesorado participante presentará las experiencias de gamificación implementadas en las asignaturas para compartir experiencias durante el primer y segundo semestre del curso 2025/26. (Mes 7) A10: Organización de talleres y sesiones de formación para otros docentes de la UCA interesados en implementar la gamificación en sus aulas, incluyendo la propuesta de un programa formativo anual de gamificación en Educación Superior. (Mes 7) A11: Presentación de los resultados y experiencias en congresos o jornadas de innovación docente (incluyendo las Jornadas de Innovación Docente organizadas por la UCA) y publicación de artículos en revistas especializadas. (Mes 9) A12: Actualización y publicación continua de las experiencias de gamificación llevadas a cabo y los resultados en el blog "GAMIEDUCA. Gamificando en Educación Superior" (https://www.google.com/search?q=proyectogamieduca.blogspot.com), incluyendo actividades, recursos y logros. (Mes 4-9) A13: Elaboración de un manual de buenas prácticas en gamificación educativa, basado en los resultados del proyecto. (Mes 8)
<i>Actividades realizadas y resultados obtenidos:</i>	Se elaboró el póster «Gamificación en Educación Superior: diseño de experiencias de aprendizaje activo para el desarrollo competencial en Psicología y Educación», vinculado al proyecto INNOVA sol-202500299944-tra y aceptado para las V Jornadas de Innovación Docente Universitaria UCA. La autoría conjunta de cinco integrantes permitió sintetizar las experiencias y organizar materiales docentes susceptibles de transferencia. El programa formativo, la mesa redonda, un artículo, publicaciones nuevas en el blog, un repositorio público y el manual completo figuraban entre los compromisos; con la documentación reunida no se acreditan como actuaciones finalizadas en 2025/26. El material complementario de GAMIEDUCA II documenta, para 2024/25, una actividad formativa de seis horas en tres fechas, una ponencia en un congreso y salidas a centros educativos. Se describen y reproducen en el Anexo VI como antecedentes de transferencia del equipo; no se computan como resultados de difusión de 2025/26.

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
Alcance acumulado. La memoria GAMIEDUCA II contabilizó 380 matrículas en 2024/25. Sumadas las 80 matrículas de Psicología Evolutiva I consideradas en esta evaluación de 2025/26, se obtienen 460 matrículas contabilizadas entre dos ediciones (380 + 80); no se trata necesariamente de 460 personas distintas ni del total de matrícula de las siete asignaturas de 2025/26. La encuesta disponible aporta 35 respuestas válidas únicamente para el grupo de Psicología Evolutiva I ($35/80 = 43,75\%$ de ese grupo). La valoración favorable actual fue $26/35 = 74,3\%$. La memoria de 2024/25 comunicó un $72,8\%$ favorable, pero no proporciona los recuentos de respuestas por categoría ni el total de respuestas válidas. Por ello no es posible

sumar las respuestas de ambos cursos ni calcular un porcentaje combinado exacto utilizando 460 matrículas como denominador. La evolución metodológica se aprecia en la disponibilidad de narrativas, mapas, avatares, retos y recompensas adaptados a varias materias. Las preguntas abiertas valoran la práctica y el dinamismo, y señalan ajustes necesarios en carga, plazos, accesibilidad a materiales y claridad de las mecánicas. Estos indicadores de proceso y percepción no acreditan por sí solos una mejora causal del aprendizaje o de las calificaciones.

3. 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:		460 matrículas acumuladas en dos ediciones (380 en 2024/ 25 + 80 en Psicología Evolutiva I, 2025/26). En el grupo evaluado este curso: 80 matriculados y 35 respuestas válidas.		
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
0 (0,0 %)	4 (11,4 %)	25 (71,4 %)	5 (14,3 %)	1 (2,9 %)
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
1 (2,9 %)	11 (31,4 %)	19 (54,3 %)	4 (11,4 %)	0 (0,0 %)
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 (0,0 %)	1 (2,9 %)	8 (22,9 %)	19 (54,3 %)	7 (20,0 %)
En el caso de la participación de profesorado invitado				
La participación del profesorado invitado ha supuesto un gran beneficio en mi formación				
Nada de acuerdo	Poco de acuerdo	Ni en acuerdo ni en desacuerdo	Muy de acuerdo	Completamente de acuerdo

No procede	No procede	No procede	No procede	No procede
Valoración crítica sobre la influencia que ha ejercido el proyecto en la opinión del alumnado				
Se analizaron 35 respuestas válidas del grupo evaluado ($35/80 = 43,75\%$). La valoración favorable fue de $26/35 = 74,3\%$. La dificultad recordada al inicio obtuvo $108/35 = 3,086$ puntos y la finalmente declarada $96/35 = 2,743$ (escala ordinal 1-5): diferencia descriptiva exacta $12/35 = 0,343$ puntos. Por parejas, 16 estudiantes declararon menos dificultad, 12 la misma y 7 más. Las dos valoraciones figuran en un mismo cuestionario, por lo que la relativa al inicio puede estar sujeta a recuerdo retrospectivo. Las respuestas abiertas identifican utilidad de las actividades prácticas y cuestionarios, junto con posibles mejoras en la carga, los plazos, el acceso a materiales y la explicación del avatar. En 2024/25 se publicó un 72,8 % de opinión favorable, pero no se facilitaron recuentos ni denominador de encuestas; las 380 matrículas de ese curso no pueden convertirse en 380 respuestas. No se calcula un porcentaje conjunto de opinión para las dos ediciones.				

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
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 (2025/26). 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 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 2025/26. 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". 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. Se publicará un artículo en una revista especializada en innovación educativa o en las áreas de psicología/educación. Además, se desarrollará un repositorio online con los materiales gamificados creados y guías didácticas para su libre difusión. Cualquier acción de difusión indicará expresamente el apoyo de la Convocatoria INNOVA 2025/2026 de la Universidad de Cádiz.
Descripción de las medidas que se han llevado a cabo
1. Difusión universitaria: resumen y póster «Gamificación en Educación Superior: diseño de experiencias de aprendizaje activo para el desarrollo competencial en Psicología y Educación», aceptado para las V Jornadas de Innovación Docente Universitaria UCA. El póster identifica el proyecto, el equipo y las asignaturas implicadas. 2. Materiales de transferencia: se organizaron ejemplos de narrativas, mapas, cuestionarios, avatares, monedas y tarjetas para futuras acciones docentes. 3. Desajustes: no se adjuntan evidencias de una mesa redonda o un programa formativo desarrollados en esta edición, ni de un artículo, nuevas entradas de blog, repositorio público o manual íntegro. La formación GAMIEDUCA del 29 de enero, 7 de febrero y 4 de junio de 2025, la ponencia del congreso de marzo de 2025 y las salidas a centros que recoge el material complementario son antecedentes de 2024/25. No acreditan el cumplimiento de los compromisos de difusión específicos de esta edición. 4. Continuidad: se prevé completar y publicar los recursos con indicaciones de uso y organizar un intercambio docente posterior. En toda difusión se identificará el apoyo de la Convocatoria INNOVA 2025/2026 de la Universidad de Cádiz.

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

Conclusiones

El proyecto reunió experiencias gamificadas y materiales adaptables a varias asignaturas. Las dos ediciones aportan 460 matriculas contabilizadas en el alcance conocido (380 de 2024/25 y 80 del grupo de Psicología Evolutiva I evaluado en 2025/26), sin equivaler a una muestra conjunta de 460 encuestas. En las 35 respuestas actuales, 26 valoraron favorablemente la innovación y 16 indicaron menor dificultad final que la que recordaban haber previsto. La ausencia de recuentos de la edición anterior impide agregar porcentajes; la falta de indicadores comparables de rendimiento limita las conclusiones a proceso y percepción. Las críticas sobre carga de trabajo, plazos, desbloqueo de materiales y finalidad de los avatares orientan mejoras concretas. La continuidad es viable con materiales ya desarrollados y herramientas gratuitas o institucionales. Se propone recoger en el futuro medidas iniciales y finales en momentos distintos, denominadores y recuentos por asignatura, y evidencias de aprendizaje previamente definidas. Se priorizará asimismo la publicación de recursos y la formación docente pendiente. No se solicitó financiación económica; no procede memoria económica de gastos.

ANEXOS

Anexo I. Desarrollo de las experiencias por asignatura

Las experiencias de 2025/26 se describen a partir de los materiales aportados. Cuando la única documentación gráfica disponible corresponde a GAMIEDUCA II (2024/25), se indica expresamente su carácter de antecedente; las capturas históricas del Anexo VI no acreditan por sí mismas la repetición de la actividad en 2025/26.

1. Psicología del Desarrollo (Grado en Educación Infantil)

Se dio continuidad a la gamificación global de la asignatura, transformando contenidos y prácticas en misiones y retos individuales o grupales. El Campus Virtual se estructuró por pestañas y con desbloqueo progresivo de contenidos; la narrativa «Un planeta por descubrir», presentada mediante Genially, actuó como hilo conductor. La experiencia incorporó línea temporal, avatares, PSDcoins gestionadas con ClassDojo, tarjetas de privilegio, cuestionarios de Kahoot y juegos gamificados diseñados por el propio alumnado en Genially. De este modo, la participación, el repaso y la aplicación práctica quedaron integrados en una única secuencia de aprendizaje.

2. Dificultades de Aprendizaje y Trastornos del Desarrollo (Grado en Educación Infantil)

Durante el desarrollo de la asignatura Dificultades de Aprendizaje y Trastornos del Desarrollo se incorporaron diferentes estrategias y herramientas de gamificación con el objetivo de favorecer la participación, la motivación y la implicación activa del alumnado. Se emplearon recursos digitales como Genially, ClassDojo, Quizizz, Educaplay y los Cuestionarios del Campus Virtual para plantear actividades interactivas, cuestionarios y dinámicas de repaso y consolidación de los contenidos. Además, se implementó un sistema propio de recompensas basado en los DATcoins, una moneda virtual que el alumnado podía obtener a través de su participación y desempeño en distintos retos de la asignatura y posteriormente canjear por tarjetas de privilegios, que ofrecían diversas ventajas relacionadas con la evaluación. De este modo, las herramientas digitales se integraron en una dinámica de gamificación más amplia que incorporaba elementos como recompensas, incentivos y privilegios.

3. Identificación y Evaluación de las Dificultades de Aprendizaje y los Trastornos del Desarrollo

Antecedente 2024/25: «Misión Edunova» articuló contenidos en fases y prácticas en misiones cooperativas mediante Genially, casos, minijuegos, reuniones simuladas y un congreso virtual. El póster de 2025/26 incluye esta asignatura entre las implicadas, pero las capturas disponibles para esta descripción proceden de la memoria anterior.

4. Psicología Evolutiva I (Grado en Psicología)

En 2025/26 la propuesta se organizó como un viaje por cinco etapas del desarrollo humano. Se usaron mapa de progreso, avatares, insignias o evocoins y recompensas. Canva sirvió para el diseño y seguimiento; Genially para materiales interactivos, Wayground para los retos y Moodle para el acceso progresivo a recursos. El Anexo V reproduce todas las páginas de evidencias aportadas para esta asignatura.

5. Técnicas e Instrumentos de Evaluación Psicológica (Grado en Psicología)

En Técnicas e Instrumentos de Evaluación Psicológica, la propuesta se articuló mediante una narrativa interactiva diseñada en Genially y contextualizada en los contenidos de evaluación psicológica. El avance por los retos se vinculó a insignias organizadas por categorías y a un sistema de tarjetas de privilegio. En 2025/26 esta estructura se concretó en «El enigma de Ashcliffe», un itinerario en cuatro fases con mapa de progreso, pretest, posttest, monedas y recompensas.

6. Psicología Social II (Grado en Trabajo Social)

Psicología Social II figura entre las siete asignaturas identificadas en el póster de 2025/26. La descripción narrativa audiovisual, Psicopoints y tarjetas de privilegio procede de los antecedentes del equipo; no se han aportado capturas nuevas específicas de esta asignatura, por lo que no se atribuyen tales imágenes a la edición actual.

7. Métodos de Investigación del Comportamiento (Grado en Psicología)

Métodos de Investigación del Comportamiento figura entre las asignaturas implicadas en el póster del proyecto. La documentación disponible no permite precisar ni cuantificar la ejecución de sus actividades gamificadas durante 2025/26, por lo que se evita atribuirle resultados de aprendizaje no acreditados.

Guía breve de buenas prácticas transferibles

1. Partir de los resultados de aprendizaje: cada misión, reto o recompensa debe responder a una competencia concreta.
2. Utilizar una narrativa sencilla y una progresión visible que permitan al alumnado comprender el propósito y el estado de avance.
3. Combinar actividades individuales y cooperativas y reservar las recompensas para conductas académicas observables, evitando que sustituyan al aprendizaje.
4. Integrar retroalimentación frecuente mediante cuestionarios, revisión de casos, puntos, insignias o desbloqueo progresivo de contenidos.
5. Ajustar carga, plazos y accesibilidad; explicar desde el inicio las reglas, el valor de las monedas y las condiciones de canje de privilegios.
6. Evaluar con indicadores viables y conservar evidencias docentes reutilizables, minimizando los datos personales y documentando las adaptaciones realizadas.

Anexo II. Síntesis interanual y referencias

Síntesis interanual. Alcance conocido: 380 matrículas comunicadas en 2024/25 + 80 matrículas del grupo de Psicología Evolutiva I en 2025/26 = 460 matrículas entre dos ediciones. La edición anterior informó un 72,8 % de valoración favorable sin recuentos de respuestas ni denominador; la actual obtuvo $26/35 = 74,3$ % en el grupo evaluado. No se calcula una media interanual ni un porcentaje conjunto de encuestas, pues 380 y 80 son matrículas, no números de respuestas.

Referencias bibliográficas

- Ratinho, E., y Martins, C. (2023). The role of gamified learning strategies in student's motivation in high school and higher education: A systematic review. *Heliyon*, 9(8), e19033. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e19033>
- Sailer, M., y Homner, L. (2020). The gamification of learning: A meta-analysis. *Educational Psychology Review*, 32, 77-112. <https://doi.org/10.1007/s10648-019-09498-w>
- Subhash, S., y 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>
- Zeng, J., Sun, D., Looi, C.-K., y Fan, A. C. W. (2024). Exploring the impact of gamification on students' academic performance: A comprehensive meta-analysis of studies from the year 2008 to 2023. *British Journal of Educational Technology*, 55(6), 2478-2502. <https://doi.org/10.1111/bjet.13471>

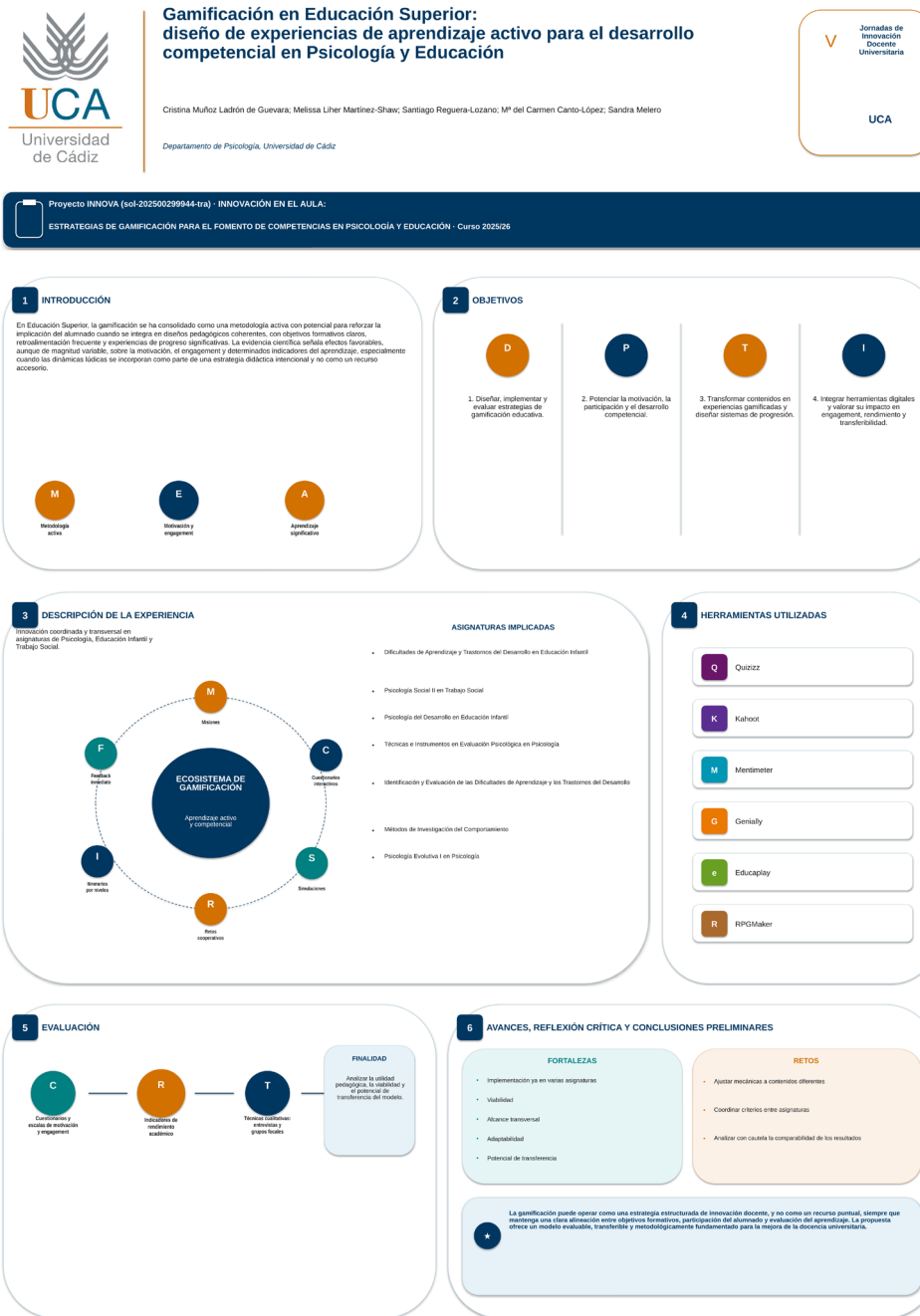
Anexo III. Registro de evidencias

Se relacionan materiales docentes y productos de difusión. Se presentan únicamente resultados agregados de la opinión del alumnado y se distinguen las evidencias de 2025/26 de los antecedentes gráficos de 2024/25.

Código	Documento	Acredita
E1	Solicitud INNOVA 2025/26	Objetivos A1-A13 y compromisos reproducidos literalmente.
E2	Resolución definitiva INNOVA	Aceptación de sol-202500299944-tra y ausencia de financiación.
E3	Gamificación 25-26.docx	Narrativa, etapas, avatares, evocoins, privilegios, Wayground y Moodle en Psicología Evolutiva I.

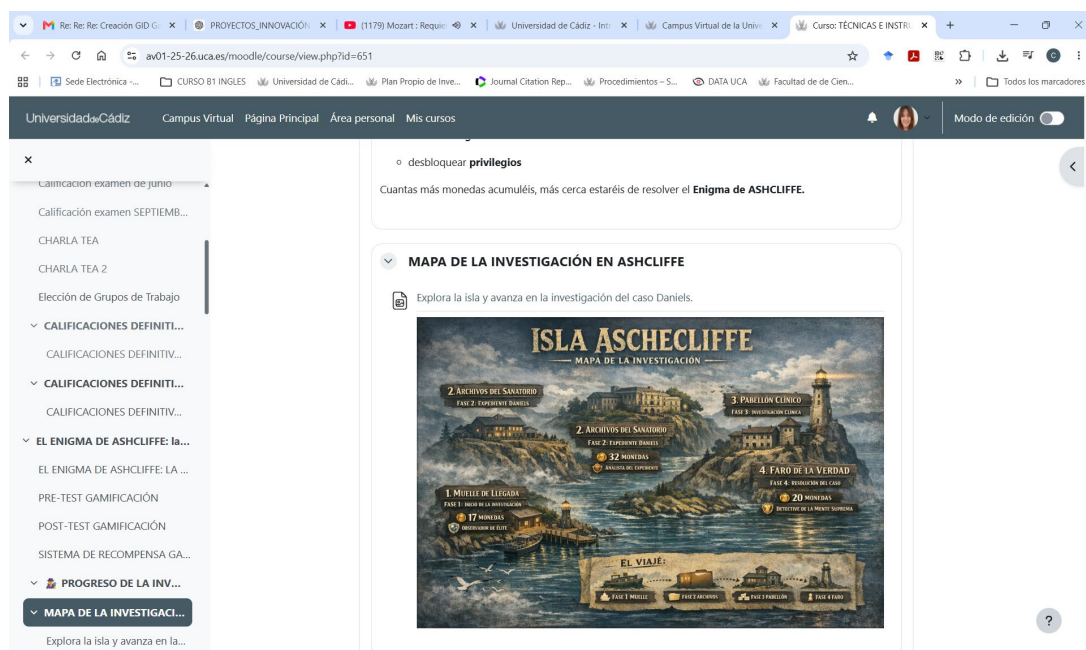
Código	Documento	Acredita
E4	Gamificación e imágenes PSD C 25-26.docx	Narrativa, misiones, PSDcoins, ClassDojo, Kahoot, Genially y juegos del alumnado en Psicología del Desarrollo.
E5	Materiales DAT 2026	DATcoins, tarjetas de privilegio y diploma final.
E6	Captura de Técnicas e Instrumentos	«El enigma de Ashcliffe»: cuatro fases, pretest, posttest, progreso y recompensas.
E7	Resumen y póster V Jornadas UCA	Difusión, equipo, siete asignaturas, herramientas y reflexión crítica.
E8	Memoria final GAMIEDUCA II 2024/25	Antecedente metodológico, descripciones por asignatura y continuidad interanual.
E9	Evidencias 2025/26 completas	Anexo V: todas las páginas gráficas de Psicología Evolutiva I y Psicología del Desarrollo, además de las tres piezas DAT aportadas.
E10	GAMIEDUCA II: material complementario 2024/25	Anexo VI: páginas originales 7-37 del material complementario GAMIEDUCA II 2024/25 (31 páginas), incluidas formación, congreso, salidas y valoración de centros. Antecedentes históricos.

Anexo IV. Evidencias gráficas



V Jornadas de Innovación Docente Universitaria UCA - Proyecto INNOVA sol-20250029944-tra

Figura E1. Póster científico elaborado para las V Jornadas de Innovación Docente Universitaria UCA.



The screenshot shows a web browser window displaying a Moodle course page. The URL is av01-25-26.uca.es/moodle/course/view.php?id=651. The page header includes the University of Cádiz logo and navigation links like 'Campus Virtual', 'Página Principal', 'Área personal', and 'Mis cursos'. A sidebar on the left lists course activities, with 'MAPA DE LA INVESTIGACIÓN EN ASHCCLIFFE' selected. The main content area shows a gamified interface for 'El Enigma de Ashcliffe'. It includes a title 'desbloquear privilegios', a description 'Cuantas más monedas acumuléis, más cerca estaréis de resolver el Enigma de ASHCCLIFFE.', and a section titled 'MAPA DE LA INVESTIGACIÓN EN ASHCCLIFFE'. Below this, there is a map of the island with various locations and objectives, such as '1. MUELLE DE LLEGADA', '2. ARCHIVOS DEL SANATORIO', '3. PABELLON CLINICO', and '4. FARO DE LA VERDAD'. Each location has associated points and objectives. At the bottom, there is a section titled 'EL VIAJE' with a progress bar and a question mark icon.

Figura E2. «El enigma de Ashcliffe» en Técnicas e Instrumentos de Evaluación Psicológica, curso 2025/26.

PSICOLOGÍA EVOLUTIVA I

GRADO EN PSICOLOGÍA

La gamificación en Psicología Evolutiva I se ha elaborado en torno a un viaje hacia el conocimiento sobre el ser humano. El alumnado diseñaba su propio avatar en 5 fases, que se corresponden con las principales etapas evolutivas (desarrollo prenatal, nacimiento, infancia, adolescencia y adultez) a través de una ficha y conforme iban consiguiendo insignias avanzaban en su desarrollo.

Para la asignatura se han usado herramientas como Canva, Genially, Wayground y Moodle. Concretamente Canva se ha usado para la elaboración y diseño del mapa de progreso (Figura 1), las tarjetas de privilegio (Figura 2), un seguimiento activo para alumnado y docente sobre la consecución y canjeo de insignias (Figura 3) y la ficha de entrega de avatares (Figura 4). Por otro lado, Genially se ha empleado en la elaboración de materiales interactivos para las sesiones prácticas (ej. Tareas piagetianas, figura 5). Wayground (anteriormente Quizizz) se ha usado para proponer al alumnado diferentes retos para la consecución de insignias o evocoins (Figura 6). Finalmente, se han ejecutado desbloques de contenidos (Figura 7) aprovechando las funcionalidades de Moodle (Campus Virtual).

Figura 1. Mapa de progreso Psicología Evolutiva I.

Figura E3. Evidencia docente de Psicología Evolutiva I, curso 2025/26.

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

GRADO EN EDUCACIÓN INFANTIL / INFORMACIÓN GENERAL DE LA EXPEDICIÓN PSD-2425

41118001_25_26_03 - PSICOLOGÍA DEL DESARROLLO (grupo 3)



Figura 2

Narrativa asignatura Psicología del desarrollo "Un planeta por descubrir"

Figura E4. Evidencia docente de Psicología del Desarrollo, curso 2025/26.

Evidencias del sistema DATcoins



Figura E5. Tarjetas de privilegio asociadas a DATcoins y diploma final utilizados en Dificultades de Aprendizaje y Trastornos del Desarrollo.

Anexo V. Evidencias gráficas de 2025/26

Se reproducen las páginas con todas las capturas aportadas para Psicología Evolutiva I y Psicología del Desarrollo. Los materiales DAT se incluyen a continuación. La imagen de grupo y los avatares se emplean como documentación docente.

PSICOLOGÍA EVOLUTIVA I

GRADO EN PSICOLOGÍA

La gamificación en Psicología Evolutiva I se ha elaborado en torno a un viaje hacia el conocimiento sobre el ser humano. El alumnado diseñaba su propio avatar en 5 fases, que se corresponden con las principales etapas evolutivas (desarrollo prenatal, nacimiento, infancia, adolescencia y adultez) a través de una ficha y conforme iban consiguiendo insignias avanzaban en su desarrollo.

Para la asignatura se han usado herramientas como Canva, Genially, Wayground y Moodle. Concretamente Canva se ha usado para la elaboración y diseño del mapa de progreso (Figura 1), las tarjetas de privilegio (Figura 2), un seguimiento activo para alumnado y docente sobre la consecución y canjeo de insignias (Figura 3) y la ficha de entrega de avatares (Figura 4). Por otro lado, Genially se ha empleado en la elaboración de materiales interactivos para las sesiones prácticas (ej. Tareas piagetianas, figura 5). Wayground (anteriormente Quizizz) se ha usado para proponer al alumnado diferentes retos para la consecución de insignias o evocoins (Figura 6). Finalmente, se han ejecutado desbloques de contenidos (Figura 7) aprovechando las funcionalidades de Moodle (Campus Virtual).

Figura 1. Mapa de progreso Psicología Evolutiva I.

V.2. Psicología Evolutiva I, 2025/26. Página 2 de las evidencias facilitadas.

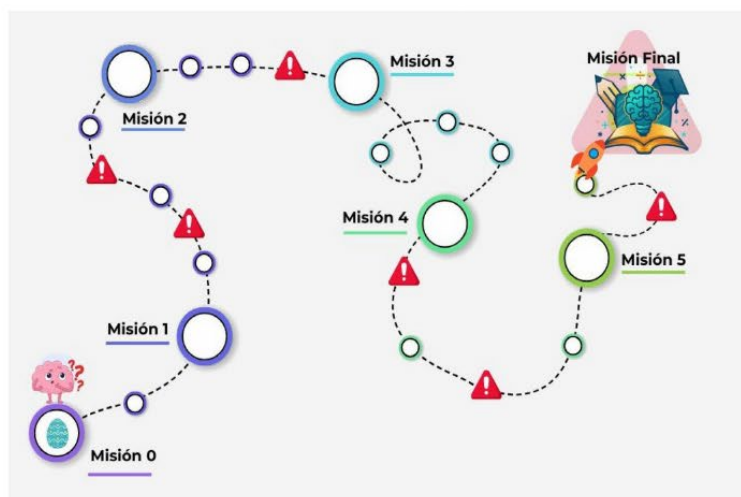


Figura 2. Tarjetas de privilegio Psicología Evolutiva I.



V.3. Psicología Evolutiva I, 2025/26. Página 3 de las evidencias facilitadas.

Figura 3. Seguimiento insignias Psicología Evolutiva I.

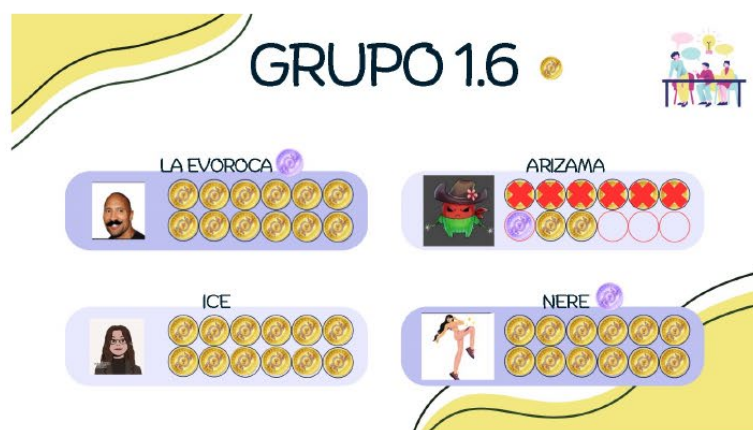


Figura 4. Ficha entrega avatares Psicología Evolutiva I.

V.4. Psicología Evolutiva I, 2025/26. Página 4 de las evidencias facilitadas.

FICHA EVOLUTIVA I

DATOS

NOMBRE AVATAR:

SUBGRUPO:

NOMBRE ESTUDIANTE:

UNA VIDA POR LLEGAR

PEGA TU AVATAR
HUEVO AQUÍ

CONOCIENDO EL MUNDO

PEGA TU AVATAR
BEBÉ AQUÍ

CONSTRUYENDO BASES

PEGA TU AVATAR
NIÑO/A AQUÍ

AFIANZANDO CONOCIMIENTO

PEGA TU AVATAR
ADOLESCENTE AQUÍ

MAESTRO/A DEL CONOCIMIENTO

PEGA TU AVATAR
ADULTO AQUÍ

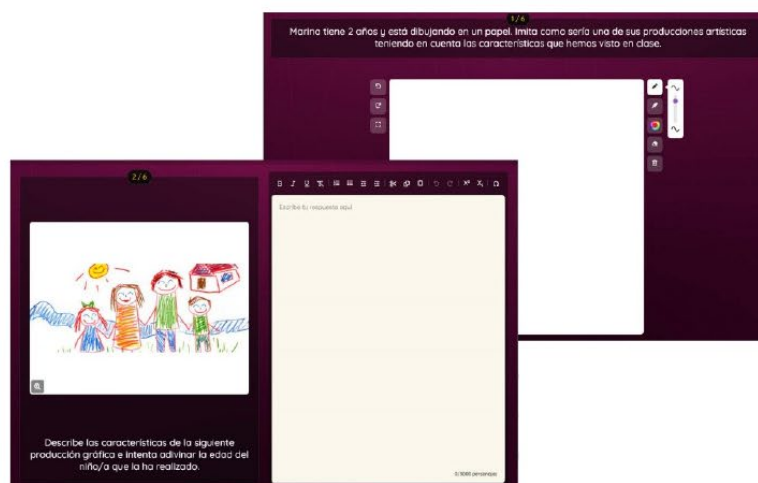
Cada fase representa un paso crucial en tu evolución

V.5. Psicología Evolutiva I, 2025/26. Página 5 de las evidencias facilitadas.

Figura 5. Materiales elaborados con Genially para Psicología Evolutiva I.



Figura 6. Retos elaborados con Wayground para Psicología Evolutiva I.



V.6. Psicología del Desarrollo, Grado en Educación Infantil, 2025/26. Página 1 de las evidencias facilitadas.

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



Figura 2

Narrativa asignatura Psicología del desarrollo "Un planeta por descubrir"

V.7. Psicología del Desarrollo, Grado en Educación Infantil, 2025/26. Página 2 de las evidencias facilitadas.



Figura 3
Herramientas de gamificación utilizadas en la asignatura Psicología del desarrollo

V.8. Psicología del Desarrollo, Grado en Educación Infantil, 2025/26. Página 3 de las evidencias facilitadas.

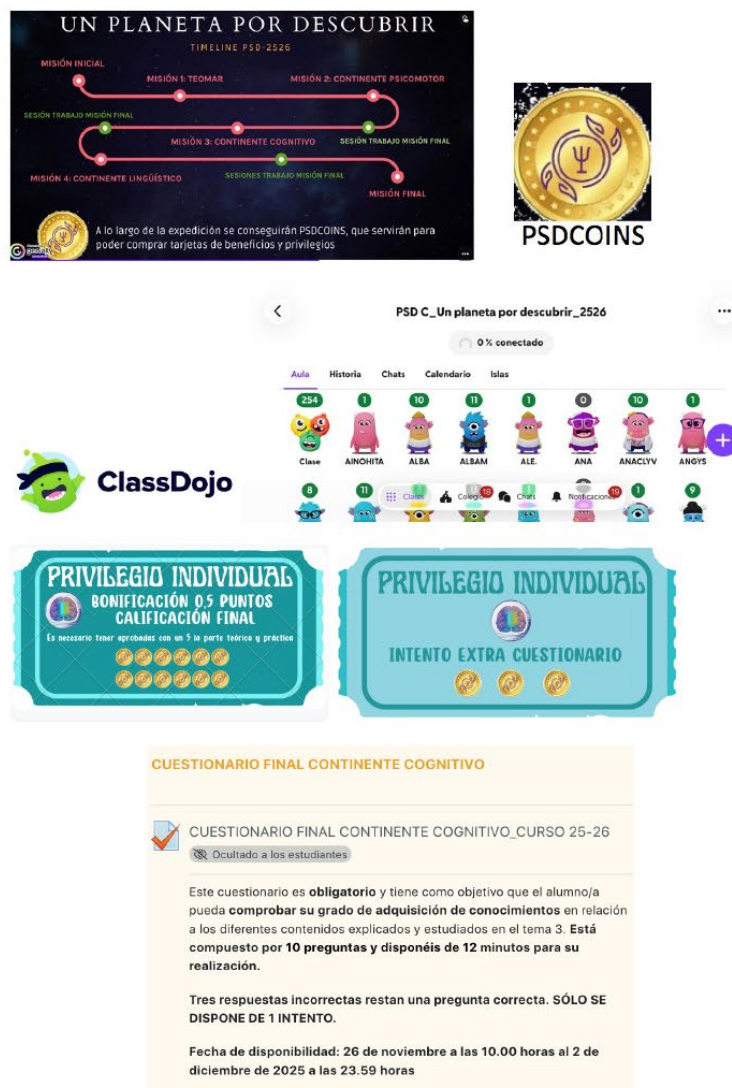
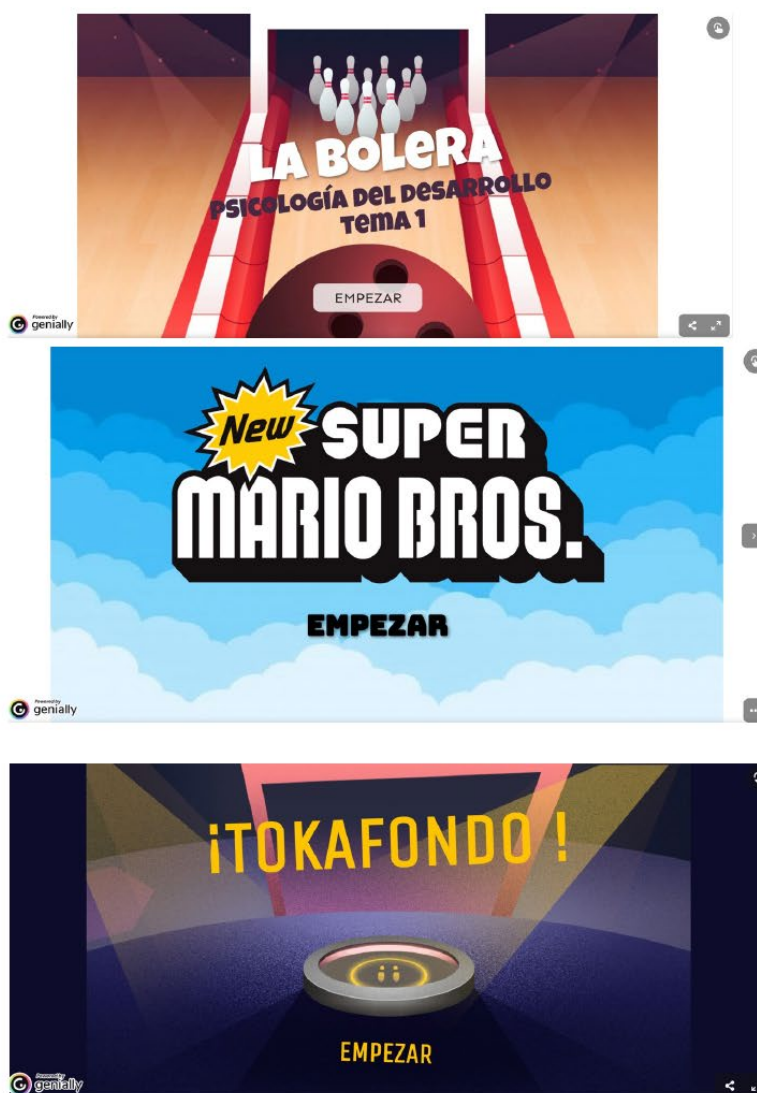


Figura 4
Misión grupal: Ejemplos de juegos gamificados diseñados por el alumnado para trabajar el contenido del continente Teomar

V.9. Psicología del Desarrollo, Grado en Educación Infantil, 2025/26. Página 4 de las evidencias facilitadas.



V.10. Dificultades de Aprendizaje y Trastornos del Desarrollo, 2025/26: DAT Privilegios 2026.jpg.



OTRA OPORTUNIDAD
 TARJETA PRIVILEGIO
 \$\$\$\$

Valido hasta el
 28/05/2026

Por 7 DATcoins, añade la posibilidad de responder a una pregunta corta por si te quedas a una de aprobar el examen.



MEJORA TU NOTA PRÁCTICA
 TARJETA PRIVILEGIO
 \$\$\$\$

Valido hasta el
 28/05/2026

Por 10 DATcoins, permite subir 0,5 la nota de una práctica.



PREGUNTA SUPREMA
 TARJETA PRIVILEGIO
 \$\$\$\$

Valido hasta el
 28/05/2026

Por 13 DATcoins, tienes la opción de realizar una única pregunta sobre un ítem concreto del examen a la que responderé "Sí" o "No". Incluye los privilegios "Otra oportunidad" y "Mejora tu nota práctica".

V.11. Dificultades de Aprendizaje y Trastornos del Desarrollo, 2025/26: DAT Tarjeta privilegio Intento extra.jpg.



V.12. Dificultades de Aprendizaje y Trastornos del Desarrollo, 2025/26: DIPLOMA DAT+DEA.jpg.



DIPLOMA

CERTIFICADO

*Docente Experto en Dificultades de
Aprendizaje y Trastornos del Desarrollo*

Se otorga este diploma como testimonio de su compromiso, dedicación y
esfuerzo, así como de su logro de alto nivel de experto/a.

¡Enhorabuena por su dedicación y logro en esta Misión DEA+TD!

Melissa L. Martínez

JEFA DE MISIÓN

Anexo VI. Capturas de GAMIEDUCA II 2024/25

Las siguientes páginas reproducen íntegramente los anexos del material complementario de GAMIEDUCA II (2024/25), desde su página original 7 hasta la 37. Son antecedentes y ejemplos de recursos del equipo. Su incorporación facilita la comprensión de la continuidad metodológica, pero no supone atribuir estas capturas a 2025/26.

Síntesis de la evidencia histórica. Las páginas originales 7-29 describen recursos utilizados en nueve asignaturas de Educación Infantil, Educación Primaria y Psicología durante 2024/25: narrativas, misiones, desbloqueo de contenidos, insignias, cuestionarios y juegos del alumnado. Se incluyen también las experiencias de simulación «Desigualdad simulada» y «Etiquetas invisibles». Estas descripciones contextualizan la continuidad metodológica; el póster actual identifica por separado las siete asignaturas del proyecto 2025/26.

Difusión y transferencia en 2024/25. Las páginas 30-32 documentan la actividad formativa «I Jornadas GAMIEDUCA 2024-25. Iníciate en la Gamificación en Educación Superior» (29 de enero, 7 de febrero y 4 de junio de 2025; seis horas, según la memoria previa) y recogen valoraciones de docentes y ejemplos de aplicación posterior. La página 33 contiene el certificado de la ponencia «Herramientas de gamificación en la enseñanza universitaria: GAMIEDUCA II», presentada por Rosa María Ruiz Ortiz en el I Congreso Internacional Lúdica de los días 19 y 20 de marzo de 2025. El certificado anuncia un resumen futuro; por sí solo no acredita su publicación.

Salidas y recepción en centros en 2024/25. Las páginas 34-35 contienen imágenes de actividades en centros educativos y las páginas 36-37 reúnen las valoraciones facilitadas por profesorado de los centros, incluidas siete respuestas abiertas. Constituyen evidencia descriptiva y cualitativa de aquella edición, sin constituir una medición comparable de aprendizaje ni de satisfacción del alumnado de 2025/26. Las matrículas de 2024/25 (380) y las del grupo actual de Psicología Evolutiva I (80) suman 460; las encuestas de cursos distintos no se agregan por carecer de los recuentos de respuestas de 2024/25.

VI.1. GAMIEDUCA II, curso 2024/25, página 7 de su memoria original. Antecedente gráfico.

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



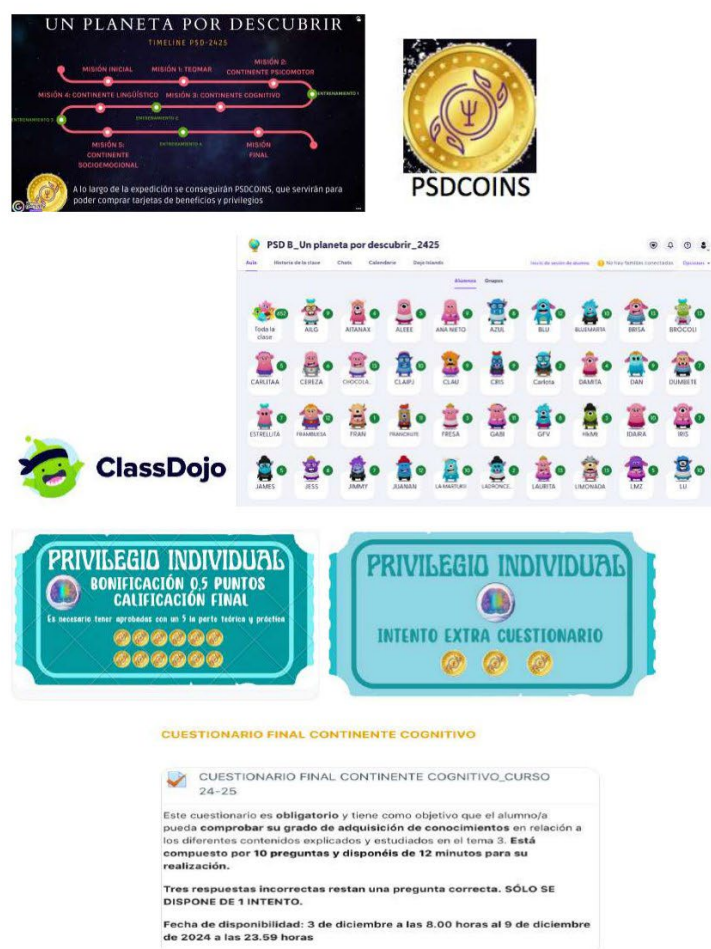
VI.2. GAMIEDUCA II, curso 2024/25, página 8 de su memoria original. Antecedente gráfico.

Figura 2
 Narrativa asignatura Psicología del desarrollo "Un planeta por descubrir"



VI.3. GAMIEDUCA II, curso 2024/25, página 9 de su memoria original. Antecedente gráfico.

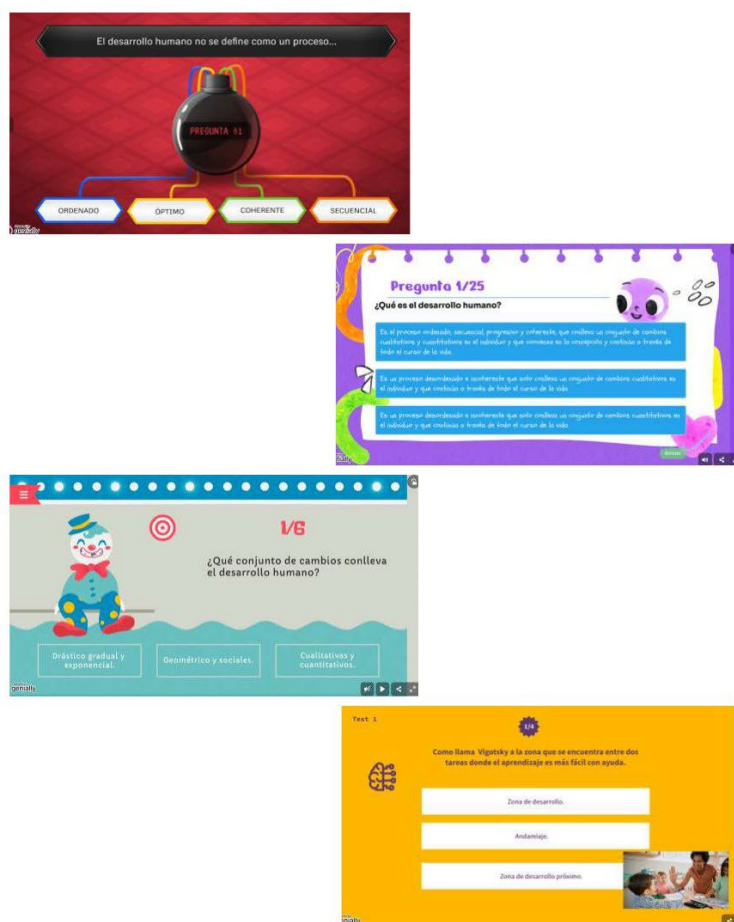
Figura 3
Herramientas de gamificación utilizadas en la asignatura Psicología del desarrollo



VI.4. GAMIEDUCA II, curso 2024/25, página 10 de su memoria original. Antecedente gráfico.

Figura 4

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



VI.5. GAMIEDUCA II, curso 2024/25, página 11 de su memoria original. Antecedente gráfico.

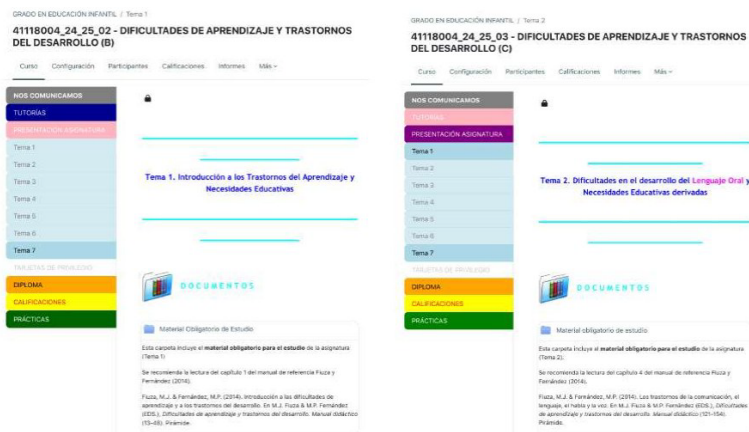
Anexo 2.

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



VI.6. GAMIEDUCA II, curso 2024/25, página 12 de su memoria original. Antecedente gráfico.

Figura 2

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





VI.8. GAMIEDUCA II, curso 2024/25, página 14 de su memoria original. Antecedente gráfico.

 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.



VI.9. GAMIEDUCA II, curso 2024/25, página 15 de su memoria original. Antecedente gráfico.

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)



VI.10. GAMIEDUCA II, curso 2024/25, página 16 de su memoria original. Antecedente gráfico.

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)



VI.11. GAMIEDUCA II, curso 2024/25, página 17 de su memoria original. Antecedente gráfico.



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 vivió 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.



VI.12. GAMIEDUCA II, curso 2024/25, página 18 de su memoria original. Antecedente gráfico.

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"



VI.13. GAMIEDUCA II, curso 2024/25, página 19 de su memoria original. Antecedente gráfico.

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.

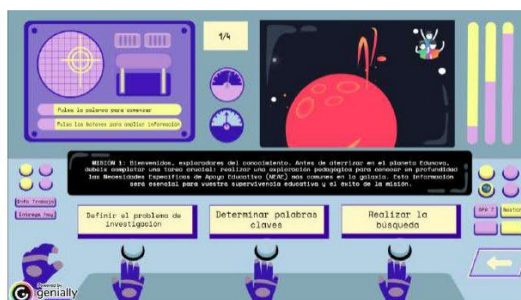


Misiones cooperativas (Parte práctica):



VI.14. GAMIEDUCA II, curso 2024/25, página 20 de su memoria original. Antecedente gráfico.

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



VI.15. GAMIEDUCA II, curso 2024/25, página 21 de su memoria original. Antecedente gráfico.



Figura 6
Congreso Virtual ficticio, asignatura Identificación y Evaluación de las Dificultades del Aprendizaje y los Trastornos del Desarrollo



VI.16. GAMIEDUCA II, curso 2024/25, página 22 de su memoria original. Antecedente gráfico.



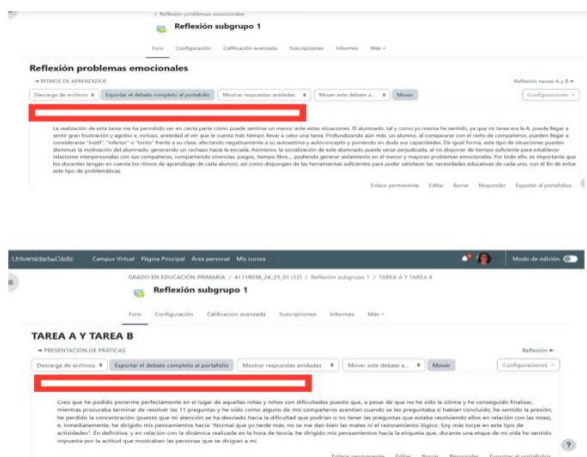
Anexo 6.

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).

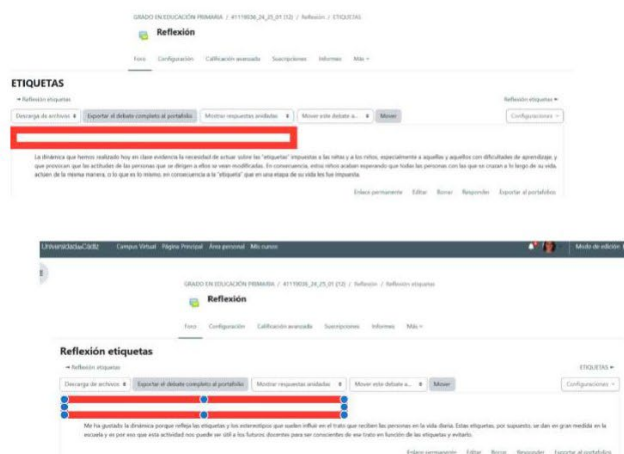
Figura 1

Juego de simulación *Desigualdad simulada* (feedback del alumnado)



VI.17. GAMIEDUCA II, curso 2024/25, página 23 de su memoria original. Antecedente gráfico.

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



VI.18. GAMIEDUCA II, curso 2024/25, página 24 de su memoria original. Antecedente gráfico.

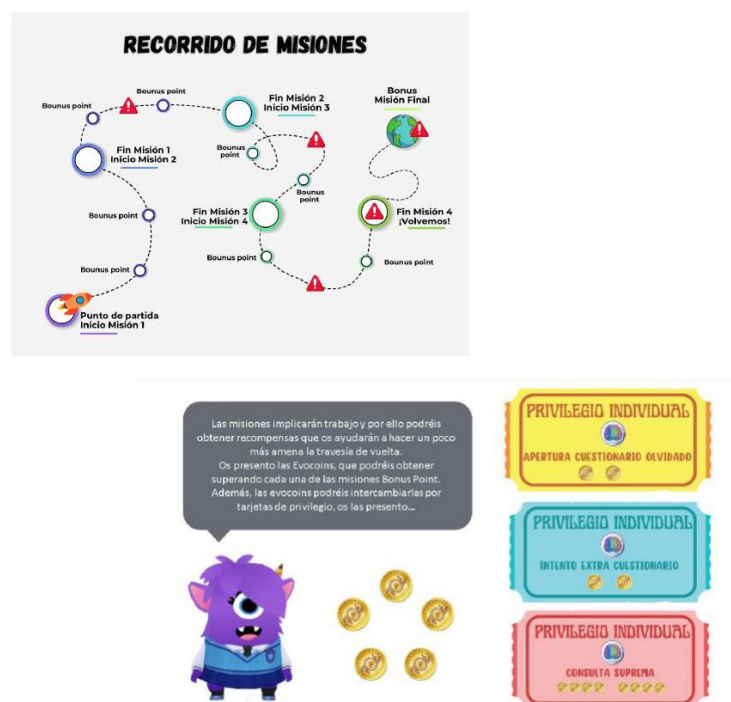
Anexo 7.

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)



VI.19. GAMIEDUCA II, curso 2024/25, página 25 de su memoria original. Antecedente gráfico.

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

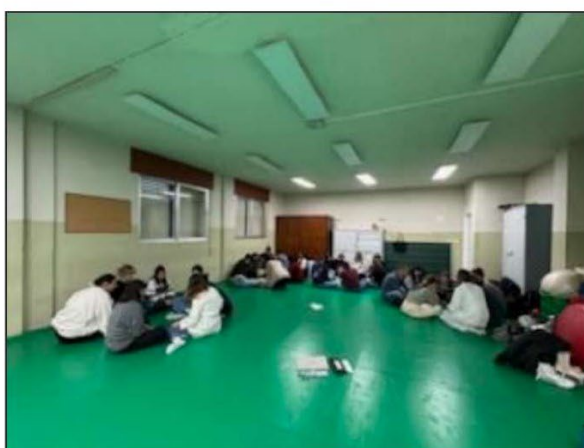
Práctica 1 asignatura Psicología de la educación I: Scape room



VI.20. GAMIEDUCA II, curso 2024/25, página 26 de su memoria original. Antecedente gráfico.

Figura 3

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



VI.21. GAMIEDUCA II, curso 2024/25, página 27 de su memoria original. Antecedente gráfico.

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).



VI.22. GAMIEDUCA II, curso 2024/25, página 28 de su memoria original. Antecedente gráfico.



VI.23. GAMIEDUCA II, curso 2024/25, página 29 de su memoria original. Antecedente gráfico.



VI.24. GAMIEDUCA II, curso 2024/25, página 30 del material complementario original. Antecedente histórico.

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. Inicie en la Gamificación en Educación Superior.

Evento

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

enero 2025

Actualizada 29 enero, 2025 Publicado 17 diciembre, 2024

- 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

» Horarios Curso 2025-26

» Calendario Académico 2025-26

» Calendario Académico 2024-25

» Horarios Curso 2024-25

» Exámenes Curso 2024-25

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.

VI.25. GAMIEDUCA II, curso 2024/25, página 31 del material complementario original. Antecedente histórico.



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:

- Vídeo 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

VI.26. GAMIEDUCA II, curso 2024/25, página 32 del material complementario original. Antecedente histórico.



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.

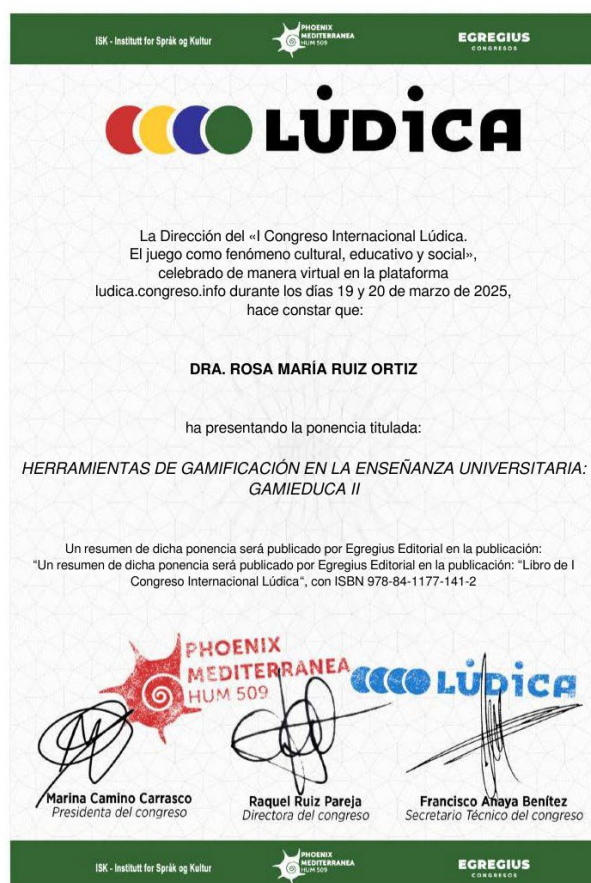
2) Actividades para el aprendizaje socioemocional entre iguales, igualmente en las sesiones de teoría, que ya contaba con un proyecto de gamificación desarrollado por Mari Carmen Canto, a través de la activación de retos y anotación de insignias en classdojo.

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".

VI.27. GAMIEDUCA II, curso 2024/25, página 33 del material complementario original. Antecedente histórico.

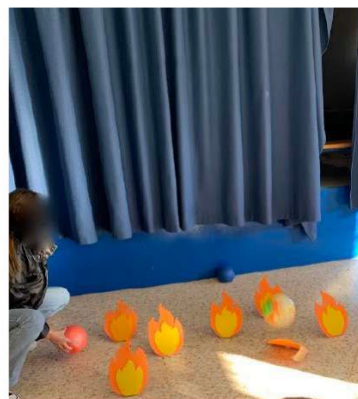
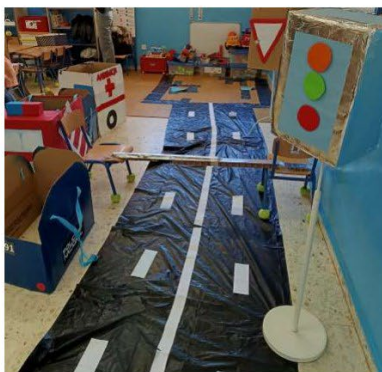
Anexo 11.

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



VI.28. GAMIEDUCA II, curso 2024/25, página 34 del material complementario original. Antecedente histórico.

Anexo 12.
Imágenes salida de campo a centros educativos.



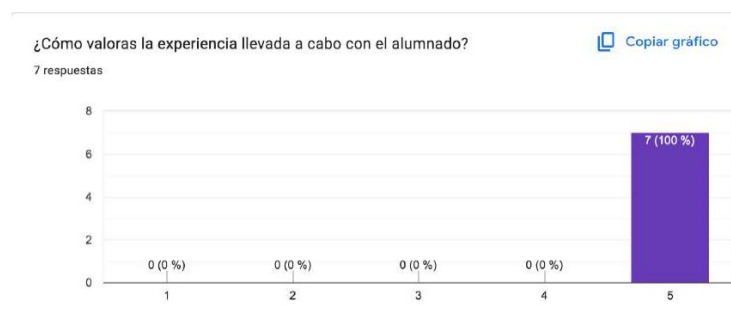
VI.29. GAMIEDUCA II, curso 2024/25, página 35 del material complementario original. Antecedente histórico.



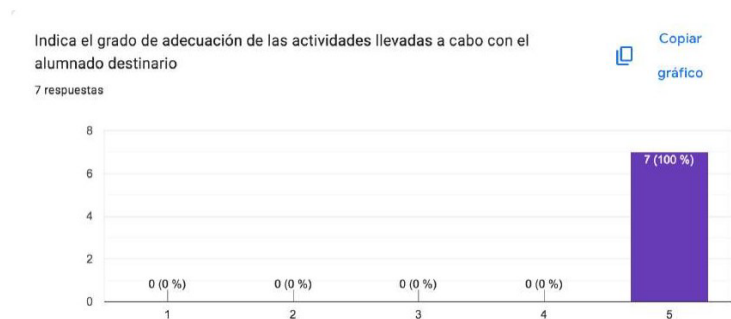
VI.30. GAMIEDUCA II, curso 2024/25, página 36 del material complementario original. Antecedente histórico.

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 los"

VI.31. GAMIEDUCA II, curso 2024/25, página 37 del material complementario original. Antecedente histórico.



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".