

Gamificación de la Asignatura en línea “Estrategias Innovadoras en el Proceso de Aprendizaje”

Marianela Cisneros Ruiz

UPAEP
México

Sobre los Autores:

Marianela Cisneros Ruiz

Licenciada en Pedagogía por la UPAEP y maestra en Calidad de la Educación por la UDLAP. Docente en diferentes niveles educativos y de las tres modalidades (escolarizada, mixta y no escolarizada). Labora en UPAEP como docente desde el 2002 en la licenciatura en Pedagogía y Posgrados en Educación. Se ha desempeñado también como diseñador curricular en la UPAEP y otras instituciones de educación superior. Desde el 2014 labora en la modalidad no escolarizada (UPAEP Online). Es docente en la licenciatura y posgrados en educación y como administrativo es responsable de las acreditaciones, supervisión de cursos virtuales y titulaciones.

Correspondencia: *marianela.cisneros@upaep.mx*

Gamificación de la Asignatura en línea “Estrategias Innovadoras en el Proceso de Aprendizaje”

Resumen:

La asignatura de Estrategias Innovadoras en el Aprendizaje de la Maestría en Innovación Educativa es esencial para la formación profesional del egresado. Ellos estudian en la modalidad en línea. Los estudiantes tienen diferente formación profesional, trabajan en diversos niveles educativos y disponen de tiempo limitado para estudiar. Se ha constatado que algunos reprueban el curso por falta de envío de actividades, especialmente en temas complejos como los de filosofía educativa y paradigmas educativos. Para mejorarlo fue necesario hacer cambios para atraer a la participación de los alumnos mediante la integración de nuevas estrategias de aprendizaje.

Se decidió <<gamificar>> dicha asignatura, buscando beneficiar la realización de actividades enviadas en los temas complejos del curso y propiciar el envío de actividades constantes a lo largo del curso en la plataforma de aprendizaje. El ambiente elegido fue de <<las Olimpiadas>> ya que por incita al juego y la competencia, así mismo es un tema siempre atractivo, inspirador y con una variedad importante imágenes disponibles en la red. El curso de primavera 2020 estuvo disponible en la plataforma de Blackboard y organizado en 4 partes, con más de 20 actividades, 4 de éstas, interactivas, 3 retos, 2 aulas virtuales, 15 frases motivadoras, 5 videos y tres columnas para la recopilación de retos Se aplicó una encuesta final para conocer la opinión de los alumnos.

Los estudiantes afirmaron que el curso <<gamificado>> influyó en un 85.7% para su permanencia hasta el finalizarlo Las actividades en los temas complicados fueron completamente realizadas. Los retos aumentaron la carga de las actividades a realizar lo que lleva a un replanteamiento de éstos. Los estudiantes con mayor calificación fueron quienes realizaron todos los retos. Los encuestados afirmaron que el ambiente fue atractivo al igual que las frases motivadoras de cada semana. Es conveniente integrar los retos en Blackboard.

Palabras Claves: Didáctica universitaria, Estrategia didáctica, Plataforma de Aprendizaje.

1. Presentación

La asignatura de “Estrategias Innovadoras en el Proceso de Aprendizaje” se ofrece totalmente en línea a través del uso de la plataforma de aprendizaje institucional y forma parte del tronco profesional del programa de la Maestría en Innovación Educativa de la modalidad no escolarizada de la UPAEP (UPAEP Online). Esta asignatura vincula los aprendizajes de las asignaturas iniciales con las del tronco electivo.

En la enseñanza en línea con frecuencia los alumnos dejan de enviar actividades y con frecuencia terminan abandonando el curso. Como resultado del análisis del curso se reconocieron algunas estrategias que podrían ayudar a lograr que los estudiantes envíen sus actividades para favorecer el cumplimiento de los objetivos, evitar la baja o reprobar la asignatura.

El presente artículo muestra el proceso de la implementación de la estrategia de <<gamificación>> en un ambiente virtual y los resultados relacionados con el aumento de las actividades enviadas.

Primero se abordará la detección de las necesidades, en segundo las modificaciones realizadas el curso con respecto a periodos anteriores y en tercero los resultados de la implementación y la aplicación de una encuesta.

2. Contexto y situación a atender:

La Maestría en Innovación Educativa, es la de mayor demanda en UPAEP Online. De acuerdo con los datos escolares institucionales, su población representa aproximadamente el 46 % de la matrícula de posgrados y el 31% de todos los estudiantes de la modalidad no escolarizada (posgrados y licenciaturas).

La población de estudiantes está conformada, aproximadamente por el 70% de docentes frente a grupo, 10% directivos, el 5% investigadores y 15% administrativos. Los docentes que están inscritos en el programa laboran en diferentes niveles educativos. Aproximadamente el 70% laboran en instituciones de educación pública y el 30% en privadas. Adicionalmente se ha encontrado que ellos han dejado de estudiar desde hace años y deben hacer frente a las responsabilidades económicas, sociales, laborales y tecnológicas.

La asignatura se impartió en 6 ocasiones entre el año 2018 y el 2019. En estas se detectó que el 82.99% enviaron todas sus actividades. El porcentaje de los alumnos que no entregaron todas las actividades del curso en estos años fue del 17.01%

Esta necesidad llevó a plantear la necesidad de buscar diferentes estrategias para favorecer que los estudiantes enviaran todas sus actividades y como resultado que evitaran reprobar la asignatura.

3. Propósito de la experiencia

El propósito fue aumentar el envío de actividades, a través de una estrategia de <<gamificación>>, para favorecer el aprendizaje de los estudiantes de la asignatura de “Estrategias Innovadoras del Proceso de Aprendizaje de UPAEP Online”.

4. Etapas

Las etapas que conformaron el proyecto fueron las siguientes:

En la primera se analizaron algunas características de los estudiantes y se revisó el contenido de la asignatura en su última versión.

El resultado del análisis sobre las características de los estudiantes que dejan de enviar es debido a problemas de salud, exceso de trabajo, problemas de conexión de internet, limitación de tiempo para hacer las tareas, etc.

En la revisión del curso se detectó que su diseño cumple con los propósitos del programa académico. Este está conformado por:

*Curso montado en la Plataforma de Blackboard institucional

*Contenido del Botón Info Curso e Info Asesor con los elementos indicados en los lineamientos de UPAEP Online.

- Presentación personal en foro del curso en semana 1
- División del curso en 14 semanas
- Organizado en 4 unidades de acuerdo al programa académico
- 5 videos de contenido temático
- 2 exámenes en la plataforma, sobre temas de la unidad 2
- 29 actividades
- 2 foros
- 15 frases motivadoras como avisos de semana
- 2 aulas virtuales

La segunda etapa consistió en analizar las diferentes estrategias de aprendizaje para la modalidad en línea; la capacitación para la construcción de un curso <<gamificado>>; identificar las áreas a modificar y distinguir las herramientas disponibles en la web.

La capacitación anual ofrecida por la dirección de UPAEP Online, se realizó en el mes de diciembre del 2019 en las instalaciones de la institución de manera gratuita. Esta capacitación permitió reconocer más de 10 estrategias, entre las cuales se eligió la de <<gamificación>> porque con ella se favorecer la participación de los estudiantes en la realización de actividades del curso. Así mismo requiere el manejo de herramientas web que ya se tiene acceso y se usan en otros cursos.

A partir de la revisión de la estructura del curso anterior, se detectaron las modificaciones las cuales se presentan en la siguiente tabla:

Tabla 1. Comparativo entre elementos del curso “Estrategias innovadoras del proceso de aprendizaje” impartido en 2018 – 2019 y de primavera 2020.

Cursos anteriores 2018 - 2019	Curso primavera 2020
Plataforma aprendizaje institucional	Plataforma aprendizaje institucional
Blackboard	Blackboard
	Temática de <<las olimpiadas>>
Contenido del Botón Info Curso e Info	Contenido del Botón Info Curso e Info
Asesor con los elementos indicados en los lineamientos de UPAEP ONLINE	Asesor con los elementos indicados en los lineamientos de UPAEP ONLINE, con imágenes de <<las olimpiadas>>
Presentación personal en foro del curso en semana 1 se pide que en una plantilla de power point colocaran foto actual (individual o con su familia) colocando	Presentación personal en foro del curso en semana 1. Se pide que simule ser algún atleta. Superponen su foto en el rostro del

datos sobre actual trabajo, hobbies y algún otro dato personal.	deportista. El asesor pone sus datos y foto como ejemplo Se comparten los datos sobre trabajo, hobbies y algún otro dato personal. Se coloca el nombre la bandera y el nombre del país que inicie la letra de su nombre. Presentación de atletas y delegaciones (Galería de famosos) La presentación tiene al inicio unas imágenes del inicio del desfile de los atletas y al final de una imagen del fuego olímpico encendido.
División del curso en 14 semanas	División del curso en 14 semanas
Organizado en 4 unidades	Organizado en 4 unidades. Cada unidad está representada por 4 categorías de deportes olímpicos.
5 videos temas	5 videos sobre temas 2 videos sobre los juegos olímpicos 1 tabla con los deportes de los juegos olímpicos en 2016.
2 exámenes en la plataforma sobre temas de la unidad 2	2 exámenes en la plataforma sobre temas de la unidad 2

29 actividades	25 actividades, incluye la instrucción de algunas actividades con videos explicativos
2 foros	2 foros 4 actividades interactivas
15 frases motivadoras como avisos de semana	15 frases motivadoras como avisos de semana de deportistas existosos. 3 retos (finalizando unidad 1, 3 y 4)
2 aulas virtuales	2 aulas virtuales Encuesta final sin puntuación sobre el curso para conocer su opinión

En la columna derecha se pueden notar los cambios en el curso de primavera 2020. Elaboración propia.

Se reconoció que las herramientas requeridas para <<gamificar>> el curso eran Canva, Genially, Educaplay, Flipgrid de las cuales se tenía registro previo como usuario.

La tercera etapa consistió en realizar los cambios semanalmente incluyendo la aplicación de una encuesta final para reconocer el impacto de la <<gamificación>> en el envío de las actividades en el curso.

El curso inició el 13 de enero y culminó el 26 de mayo del 2019. Los cambios con las herramientas se iniciaron el fin de semana previo al inicio del curso y fueron el banner del curso con la temática señalada, la información del botón INFO ASESOR e INFO CURSO, así como una diapositiva con la imagen del asesor, usando la imagen de una atleta y con la bandera de México, para el foro de la semana 1.

A partir de la semana 1 se fueron realizando paulatinamente los siguientes cambios:

- Presentación de atletas y delegaciones (Galería de famosos). La presentación tiene al inicio unas imágenes del inicio del desfile de los atletas y al final de una imagen del fuego olímpico encendido (Google Slides)
- Organización en 4 unidades, cada unidad está representada por 4 categorías de deportes olímpicos (Canva)
- 2 videos sobre los juegos olímpicos (Youtube y Genially)
- 1 tabla con los deportes de los juegos olímpicos en 2016 (Google Slides)
- 4 actividades interactivas (Educaplay, Genially, Flipgrid)
- 15 frases motivadoras como avisos de semana usando imágenes de deportistas exitosos (Google imágenes)
- 3 retos (finalizando unidad 1, 3 y 4) (Genially)
- Encuesta final sin puntuación sobre el curso para conocer su opinión (Google Forms)

Finalmente se compararon los resultados en el envío de actividades de los cursos previos con los del curso <<gamificado>> y se concentraron las respuestas de la encuesta aplicada al final.

5. Estrategias seguidas por los sujetos involucrados

El cambio en este curso <<gamificado>> fue en la forma de presentar y estructurar la asignatura. El uso de retos al final de cada unidad y la incorporación de actividades interactivas en los temas que generan más resistencia (las primeras 2 unidades del programa) fueron los cambios más significativos.

La forma de participación fue diferente, pues los retos tenían una puntuación adicional que permitía acumular décimas sobre la calificación final. Esto fue aclarado desde la semana 1 del curso.

La recompensa al participar en los retos no sólo fue una calificación, sino también recibían pequeñas medallas; al final del curso los estudiantes que enviaron todos los retos, consiguieron la medalla de oro. El reconocimiento fue realizado a través del tablero de avisos con los nombres de los participantes que ganaron la medalla.

En todo momento se contó con la asesoría de la directora de la modalidad y coordinadora académica para la generación de las actividades, retos y consulta de las bases de datos de institucionales para elaborar el informe y contrastar los resultados.

6. Obstáculos y logros

Los resultados derivados del análisis de actividades no enviadas en el curso <<gamificado>> fue del 6.89%. Las actividades enviadas en consecuencia fueron del 93.11%.

En comparación con los periodos anteriores (2018 – 2019) del mismo curso fue del 17.01% y las actividades enviadas fue de 82.99%

Por lo anterior se puede observar un aumento en el total de las actividades del curso de primavera 2020, lo que conlleva a verificar el cumplimiento del objetivo propuesto.

Los resultados de las actividades enviadas en los cursos del 2018 – 2019 en comparación con la de primavera 2020 se puede observar en la siguiente tabla.

Tabla 2. Comparativo entre actividades entregadas y no entregadas del curso “Estrategias innovadoras del proceso de aprendizaje” impartido en 2018 – 2019 y de primavera 2020

Actividades enviadas en 2018 - 2019	Actividades enviadas en primavera 2020
82.99%	93.11%
Actividades no enviadas en 2018-2019	Actividades no enviadas en primavera 2020
17.01%	6.89%

Existe un aumento en las actividades enviadas del curso <<gamificado>> con respecto a los periodos anteriores.

De acuerdo con la encuesta aplicada a los estudiantes del curso, ellos afirmaron que el curso <<gamificado>> contribuyó en un 87% para terminar sus actividades y culminar el curso. Ellos confirmaron en el 100% que las actividades interactivas de las unidades 1 y 2 contribuyeron a su realización.

7. Aprendizajes

El proceso de <<gamificación>> de los cursos virtuales requieren un tiempo de dedicación adicional al habitual. Demandan, además de conocer el programa del académico, también ser hábil en el manejo de herramientas web, del uso de la plataforma de aprendizaje y dar realimentación constante a los estudiantes pues hay más dudas con la forma de contabilizar, ponderar y responder los retos.

Es necesario integrar en los próximos cursos el sistema de “logros” que tiene la plataforma de aprendizaje institucional, para promover que los alumnos vayan obteniendo

reconocimientos cuando hayan concluido todas las actividades de cada unidad. Lo anterior se relacionará no solo con el envío sino con la obtención de una puntuación igual o mayor a 8.5

Referencias:

Blackboard Learn, (2019). Curso Estrategias Innovadoras en el Proceso de Aprendizaje. Centro de calificaciones. Periodo 122 – Otoño 2019

https://upaep.blackboard.com/webapps/blackboard/execute/announcement?method=search&context=course&course_id=113343599_1&handle=cp_announcements&mode=cpview

Blackboard Learn, (2020). Curso Estrategias Innovadoras en el Proceso de Aprendizaje. Centro de calificaciones. Periodo 123 – Primavera 2020.

https://upaep.blackboard.com/webapps/gradebook/do/instructor/enterGradeCenter?course_id=113342599_1&cvid=fullGC

Blackboard Learn, (2020). Curso Estrategias Innovadoras en el Proceso de Aprendizaje. Periodo 123 – Primavera 2020.

https://upaep.blackboard.com/webapps/blackboard/execute/announcement?method=search&context=course&course_id=113342599_1&handle=cp_announcements&mode=cpview

UNISOFT, (2020). Reporte Avance Alumnos. Maestría Innovación Educativa. Sistema 125

<http://unisoft.upaep.mx:7009/UnisoftV5/seguridad/apl/Menu.zul>

UNISOFT, (2019) Calificaciones Finales. Periodo 116 al 121. Primavera 2018 a otoño 2019. Estrategias Innovadoras en el proceso de. Maestría en Innovación Educativa.