



# X Congrés Internacional de Docència Universitària i Innovació (CIDUI)

Espais d'aprenentatge: agents de canvi a la universitat

## Mostrar sessions

### Resum de la sessió

#### Sessió

##### SM 2

Hora: Dimecres, 04/07/2018: 14:30 - 16:00

#### Ponències

##### La gamificació en l'educació superior

**Joan Segur Ferrer<sup>1</sup>, Raquel Font Lladó<sup>1</sup>, Núria Puigtió Rebollo<sup>1</sup>, Alexander Tibor Latinjak<sup>1,2</sup>**

<sup>1</sup>Escola Universitària de la Salut i l'Esport (EUSES) - Centre adscrit a la Universitat de Girona, Espanya; <sup>2</sup>University of Suffolk

En les darreres dècades s'ha posat de manifest la importància de la motivació en l'aprenentatge significatiu de nous continguts (Linnenbrink, 2006). Per aquest motiu, molts docents han optat per utilitzar nous mètodes d'ensenyament. En aquest context, la gamificació s'ha postulat com una alternativa. Per això i seguint la línia dels principis de Bolonya, durant els cursos 2016-2017 i 2017-2018 s'ha aplicat un projecte d'aprenentatge gamificat sobre l'ús de la gamificació en l'àmbit educatiu.

##### The TOP gamification platform as a change agent in the acquisition of the competences attributed to the Degree in Computer Engineering

**Marta Fuentes, Sergi Robles, Sandra Miguel, Jordi Pons, Adrià Sánchez**

Universitat Autònoma de Barcelona, Espanya

This paper presents the evolution of the top gamification platform used by engineering students at UAB. The platform was initially conceived just as a technological tool to assign merits and create rankings of students in a gamification context, but during the last three years it has proved to be an effective changing agent regarding competence acquisition. This paper shows how the platform and the whole gamification process around are being transformed from a psycho-pedagogical approach.

##### Ús de Kahoot! com a eina de ludificació per a la retroalimentació a temps

**Rosa Pàmies-Vilà<sup>1</sup>, Albert Fabregat-Sanjuan<sup>2</sup>, Joan Puig-Ortiz<sup>1</sup>, Lluís Jordi<sup>1</sup>, Antoni Hernandez Fernandez<sup>1</sup>**

<sup>1</sup>Universitat Politècnica de Catalunya; <sup>2</sup>Universitat Rovira i Virgili

Es presenta l'actuació duta a terme en les pràctiques de Teoria de Màquines i Mecanismes de l'ETSEIB. S'introdueix una retroalimentació a temps mitjançant l'aplicació *Kahoot!* la qual cosa permet estimular l'interès de l'alumnat i ajudar a adquirir els coneixements de l'assignatura amb les metodologies típiques de l'aprenentatge basat en jocs. Els resultats mostren millores significatives en els grups on s'ha dut a terme l'actuació i aporten evidències en favor de la ludificació.

##### La ludificación como herramienta de motivación en el aula

**Rocio de la Torre<sup>1</sup>, Jasmína Berbegal-Mirabent<sup>2</sup>**

<sup>1</sup>Universitat Politècnica de Catalunya; <sup>2</sup>Universitat Internacional de Catalunya

Se presenta una estrategia basada en la ludificación para motivar a estudiantes de un plan de estudios no-STEM en la asignatura de Estadística. Los objetivos planteados fueron: mantener la atención en clase, fomentar hábitos de estudio autónomos y mejorar las calificaciones. Las evidencias y análisis realizados demuestran que la actividad desarrollada ayuda al estudiantado a alcanzar los objetivos planteados. Además, su diseño permite la transferencia a otras asignaturas y planes de estudio.

##### StarWars, una experiència de gamificació

**Aina Fernández Aragonés**

Fundació Tecnocampus - UPF, Espanya

Aquest projecte recull una experiència docent de gamificació d'una assignatura universitària, amb l'objectiu d'afavorir la motivació dels estudiants per a l'elaboració de les seves activitats d'aprenentatge, especialment aquelles que no estan subjectes a una activitat avaluativa dins l'assignatura. L'experiència es va basar en gamificar l'assignatura de Llenguatge i Expressió Audiovisual, del Grau en Mitjans Audiovisuais del Tecnocampus, utilitzant Star Wars com a eix temàtic.

##### Una innovación gamificada en el Grado de Pedagogía. La visión del equipo docente

**Isaac Calduch Pérez**

Universitat de Barcelona, Espanya

Esta comunicación presenta los resultados de una innovación docente gamificada en el grado de Pedagogía. Los resultados expuestos pretenden ilustrar cómo el equipo docente ha vivido la experiencia, señalando tres vectores que atraviesan las distintas categorías que emergen de sus entrevistas: actitud del formador, ambiente lúdico y cultura docente. Dichos tres vectores se configuran como elementos a los que prestar especial atención a la hora de diseñar propuestas gamificadas en la universidad.

##### La lliga de la justícia - La gamificació com a eina per la motivació del treball dels continguts

**Anna Castells Molina**

ESCS Tecnocampus Mataró (UPF), Espanya

La lliga de la justícia descriu un procés d'innovació gamificada on la incorporació d'aspectes lúdics a l'aula afavoreix l'aprenentatge de les competències i els continguts.

La dinàmica ha estat una bona estratègia per a la millora del treball autònom de l'alumnat, l'increment de la predisposició a la realització de tasques no obligatòries i la lectura de bibliografia recomanada. També ha estat a una motivació extraordinària per continuar el treball i "viure" el temari fora la universitat.