
Sesi3n

S.Oral 1.5

Hora:

Mi3rcoles, 09/07/2025:

9:00 - 10:30

Ponencias

"Crea la teva pr3pia aventura: implementaci3n d'un ambient gamificat d'aprenentatge centrat en la narrativa". Un projecte d'innovaci3n docent per augmentar la motivaci3n i millorar l'aprenentatge de futurs mestres

Gregorio Jim3nez Valverde, Gerard Guimer3 Ballesta, Marta Marfil S3nchez, Eduard Mart3n Hern3ndez, Alberto Villarrasa Mart3nez, Ingrit Soriguera Gelida, Carlos Heras Paniagua
Universitat de Barcelona, Espanya

En aquest treball presentem el projecte d'innovaci3n *Crea la teva pr3pia aventura: implementaci3n d'un ambient gamificat d'aprenentatge centrat en la narrativa*, aplicat a dues assignatures de did3ctica de les ci3ncies del grau de Mestre d'Educaci3n Prim3ria. L'objectiu 3s augmentar la motivaci3n de l'alumnat, afavorir la contextualitzaci3n de les activitats i desenvolupar compet3ncies transversals, com el treball en grup i la compet3ncia digital docent, mitjan7ant la creaci3n de *storytellings* digitals

AVALUACI3N DE LA GAMIFICACI3N EN L'APRENENTATGE DE LES INFECCIONS DE TRANSMISSI3N SEXUAL (ITS) EN ELS ESTUDIANTS DE GRAU. El joc a les aules universit3ries

Anna Ruiz Comellas¹, Anna Escal3 Besa¹, Josep Vidal Alaball¹, Marta Serrarols¹, Miquel Quesada Sabat3¹, Alba Mart3nez Satorres², Queralt Mir3 Catalina¹, Laia Sola Reguant³, Anna Maria Ram3rez Morros³, Irene VEGANZONES Guanyabens¹

¹UVIC-UCC, Espanya; ²CAMFIC, Espanya; ³IDIAP Jordi Gol, Espanya

Es proposa avaluar una intervenci3n educativa: la gamificaci3n, amb l'objectiu de millorar els coneixements de les infeccions de transmissi3n sexual en els estudiants de primer any de medicina.

Es dissenyar3 un assaig cl3nic aleatoritzat. El grup intervenci3n realitzar3 el taller en format de joc (escape room en format videojoc). El control realitzar3 el taller en format convencional.

Si la intervenci3n resulta efectiva es realitzar3 als estudiants de primer any de tots els graus de la UVIC-UCC.

Gamificaci3n en el Grau d'infermeria: geocatching i escape room

Gerard Mora L3pez, Elsa Gil Mateu, Jesica Capera Fernandez, Georgina Casanova Garrigos, Natividad Ca3nillas Reverte, Marta Berenguer Poblet, Elisabet Torrubia Perez, S3lvia Revert3 Vilarroya, N3ria Albacar Riobo3

Universitat Rovira i Virgili, Espanya

La proposta d'aquest estudi explora l'3s de metodologies de gamificaci3n, concretament el geocaching i l'escape room en el Grau d'Infermeria per promoure un aprenentatge significatiu i motivador. Amb un disseny descriptiu longitudinal, s'han implementat aquestes activitats en assignatures de primer i tercer curs. Els resultats preliminars mostren alts nivells de satisfacci3n, foment del treball en equip i l'aplicaci3n pr3ctica dels coneixements te3rics.

Gamificaci3n digital en formulaci3n qu3mica

Oriol Rius-Ayra

Universitat de Barcelona, Espanya

Les noves generacions, anomenades digitals pel seu domini de les TIC, poden beneficiar-se de l'3s d'eines com Quizlet en l'aprenentatge de qu3mica. Un estudi realitzat amb estudiants de primer curs de F3sica, amb una participaci3n del 97%, ha avaluat l'impacte d'aquesta eina en la memoritzaci3n de formulaci3n inorg3nica, org3nica i val3ncies. L'eina ha facilitat l'aprenentatge, i ha perm3s avaluar la utilitat de Quizlet enfront de l'enfocament tradicional.

Resoluci3n d'un cas d'assassinat en un laboratori de qu3mica anal3tica

D3dac Serra3ima-L3pez, H3ctor Bag3n

Universitat de Barcelona, Espanya

S'exposen els resultats obtinguts en la implementaci3n d'una activitat gamificada al *Laboratori B3sic de Qu3mica Anal3tica* del grau de Qu3mica de la UB, emmarcada en el projecte RIMDA *Disseny i implementaci3n d'activitats gamificades a assignatures b3siques de Qu3mica Anal3tica*, del grup d'innovaci3n docent NEAQA. La iniciativa incideix en la motivaci3n dels estudiants per mitja de la resoluci3n d'un cas d'assassinat a trav3s de la realitzaci3n de les pr3ctiques habituals de l'assignatura.

ACTIVITAT D'ESCAPEROOM EN L'ASSIGNATURA D'ESTADÍSTICA DEL GRAU DE PSICOLOGIA DE LA UNIVERSITAT DE BARCELONA

Maribel Però-Cebollero, Joan Guàrdia-Olmos, Cristina Cañete-Massé, Raquel Cosío-Guirado, Merida Galilea Tapia-Medina, Ruth Dolado-Guivernau
Universitat de Barcelona, Espanya

Presenten els resultats d'una activitat de gamificació, un escape room, per millorar l'adherència a l'assignatura d'estadística del grau de Psicologia de la UB. S'ha treballat amb un total de 466 alumnes al llarg de tres cursos acadèmics, del 2021-22 al 2023-24. Els alumnes van valorar favorablement l'activitat així com el fet de que els havia ajudat a consolidar de forma activa determinats conceptes de l'assignatura.

Integrant la naturalesa de la ciència en la formació inicial del professorat: Proposta narrativa i gamificada per promoure la comprensió científica

Gerard Guimerà Ballesta, Gregorio Jiménez Valverde, Noëlle Fabre Mitjans, Carlos Heras Paniagua
Universitat de Barcelona, Espanya

L'estudi descriu com activitats de naturalesa de la ciència gamificades basades en Harry Potter, en una assignatura de 4t del grau en Educació Infantil. Els resultats mostren un increment en la motivació cap a la ciència i la comprensió de la ciència com a procés col·laboratiu, flexible i amb diversitat de perspectives. Això apunta a una millor predisposició de les futures mestres a transferir aquest enfocament a l'etapa infantil.

Disseny cooperatiu de jocs de taula lingüístics mitjançant Viacocrea. Un recurs innovador en la formació de mestres.

Laia Cutillas Alberich, Manoli Pifarré Turmo
Universitat de Lleida, Espanya

Jugar no és només una manera divertida de passar l'estona, sinó també una forma d'aprendre. Aquest estudi avalua l'experiència de dissenyar jocs de taula mitjançant Viacocrea per part d'estudiants de magisteri. Els objectius són analitzar l'adequació i la creativitat del joc i valorar si Viacocrea ha ajudat als participants a l'hora de dissenyar-lo. Ambdós objectius s'han acomplert, els jocs són adequats i creatius i Viacocrea ha potenciat el procés creatiu i la generació d'idees originals.

La Molècula de la Corba: Un Joc de Taula per Aprendre Sobre Corbes de Valoració

Héctor Bagán Navarro, Alex Tarancón Sanz, Dídac Serraïma-López
Universitat de Barcelona, Espanya

Aquest estudi presenta els resultats d'una activitat gamificada, un joc de taula per treballar les corbes de valoració. Aquesta activitat s'ha dut a terme a l'assignatura Química Analítica del grau de Química i Farmàcia de la Universitat de Barcelona. Els efectes sobre l'aprenentatge s'ha avaluat mitjançant l'observació directa, les enquestes institucionals, enquestes específiques i els resultats obtinguts en preguntes específiques dels exàmens parcial i final.