

Título de la propuesta: Ventajas e inconvenientes de gamificar contenido: presentación del proyecto EN-GAME

Autoras: Cristina Castillo Rodríguez y Cristina Navas Romero

El uso de la gamificación en el aula ha experimentado una sorprendente explosión en tanto metodología innovadora y atractiva en las aulas de distintas etapas educativas, desde infantil hasta educación terciaria. Es así como se ideó el proyecto EN-GAME (*Engage me in the game*). El principal objetivo de este proyecto de innovación educativa era involucrar al alumnado, convirtiéndose en el principal agente activo del proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que se encargaban de gamificar varias unidades, por equipos, de una asignatura del Grado de Primaria. Para conocer la satisfacción de esta experiencia, se interrogó a un total de 322 estudiantes por los aspectos que más les gustaron y los que menos. Las respuestas de los informantes se han dimensionado y analizado cuantitativamente con SPSS. Entre las respuestas positivas arrojadas por los estudiantes se encuentran que se trata de un método ideal para fomentar el trabajo en equipo y que pueden implementarlo en su futuro como docentes de Educación Primaria. Además, muchos de los informantes manifestaron que no encontraron aspectos negativos a destacar, mientras que otros resaltaron el factor tiempo y ponerse de acuerdo con las actividades a gamificar.