



La gamificación en el aula: análisis de una experiencia en el grado de Educación Infantil

Esther Mena Rodríguez

Victoria del Rocío Gómez Carrillo

Miguel Ángel Fernández Jiménez

Universidad de Málaga

La gamificación en el aula: análisis de una experiencia en el grado de Educación Infantil



La gamificación en el aula: análisis de una experiencia en el grado de Educación Infantil



EDUCACIÓN



TIC



MOTIVACIÓN

RENDIMIENTO

La gamificación en el aula: análisis de una experiencia en el grado de Educación Infantil

VENTAJAS

MOTIVACIÓN

RENDIMIENTO

FEEDBACK

- ESTUDIANTE SE SIENTE PROTAGONISTA DE SU PROPIO APRENDIZAJE
 - FOMENTA EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO
 - FAVORECE LA MEMORIZACIÓN
 - FACILITA LA INTERACCIÓN EN EL GRUPO CLASE Y ENTRE EL PROFESORADO Y EL ALUMNADO

La gamificación en el aula: análisis de una experiencia en el grado de Educación Infantil

Gamificar no es jugar en el contexto del aula, sino gamificar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

PLANIFICAR

Qué competencias se quieren enseñar

Qué objetivos se intentan conseguir

Qué conocimientos previos tiene nuestro
alumnado

Qué recursos se desean incorporar

La gamificación en el aula: análisis de una experiencia en el grado de Educación Infantil

Mecánicas

- “Reglas que intentan generar juegos que se puedan disfrutar, que generen “adicción” y compromiso por parte de los usuarios, al aportarles retos y un camino por el que transitar ya sea en un videojuego, o en cualquier tipo de aplicación” Cortizo, et al. (2011)

Dinámicas

- “Son aspectos globales a los que un sistema gamificado debe orientarse, está relacionado con los efectos, motivaciones y deseos que se pretenden generar en el participante. Se pueden mencionar varios tipos de dinámicas, entre las cuales sobresalen: restricciones, emociones, la narrativa, la progresión, las relaciones, el estatus, entre otros” Herranz (2013).

La gamificación en el aula: análisis de una experiencia en el grado de Educación Infantil

Metodología: Hipótesis y Objetivos

Hipótesis de investigación: la introducción de la gamificación en el aula de infantil, aumentaría la motivación y el rendimiento

Objetivo general: Implicar al alumnado en la asignatura a través de la gamificación, para conseguir una motivación hacia la misma y eliminar prejuicios infundados a la vez que se aumentaría el rendimiento en la asignatura

Objetivos específicos :

- 1.-Implicar al alumnado en la elaboración de un trivial con Kahoot**
- 2.-Fomentar la participación del alumnado**
- 3.-Aumentar el interés y la motivación del alumnado hacia la asignatura**
- 4.-Conseguir un mayor rendimiento del alumnado en la asignatura**

La gamificación en el aula: análisis de una experiencia en el grado de Educación Infantil

Metodología: Muestra, Instrumentos y Diseño

1º Grado Educación Infantil FCCEE

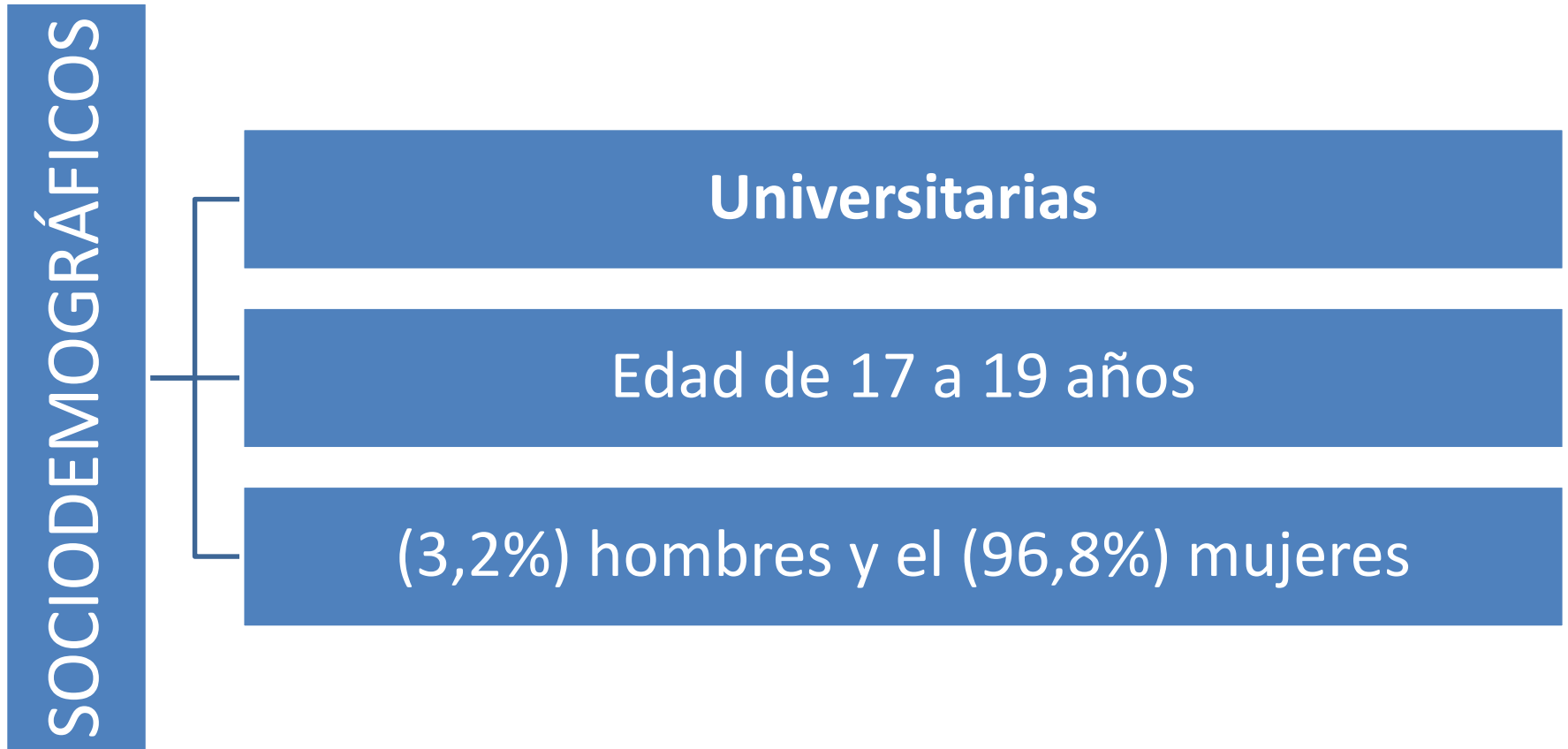
n=62

- 1.- Trivial con la plataforma Kahoot de 151 preguntas con 4 respuestas cada una**
- 2.- cuestionario on line con Vbles sociodemográficas; 6 preguntas tipo Likert (de 1 a 5) y 4 preguntas de respuesta corta**

Diseño Mixto

La gamificación en el aula: análisis de una experiencia en el grado de Educación Infantil

Resultados



La gamificación en el aula: análisis de una experiencia en el grado de Educación Infantil

Resultados

	N	Mínimo	Máximo	Media	Desviación estándar
1.-¿Consideras el Kahoot útil para aprender?	62	4,0	5,0	4,403	,4945
5.-¿Te ha servido el Kahoot para afianzar ideas?	62	3,0	5,0	4,306	,4988
6.-¿Encuentras útil esta forma de repasar conceptos clave de la asignatura?	62	3,0	5,0	4,677	,5364
7.-¿Consideras que el Kahoot te ha resultado útil para el examen de la asignatura?	62	4,0	5,0	4,645	,4824
8.-¿Recomendarías esta forma de aprender?	62	4,0	5,0	4,548	,5017
10.-¿Consideras que has aprendido en la asignatura con la utilización del kahoot?	62	4,0	5,0	4,855	,3551
N válido (por lista)	62				

La gamificación en el aula: análisis de una experiencia en el grado de Educación Infantil

Resultados

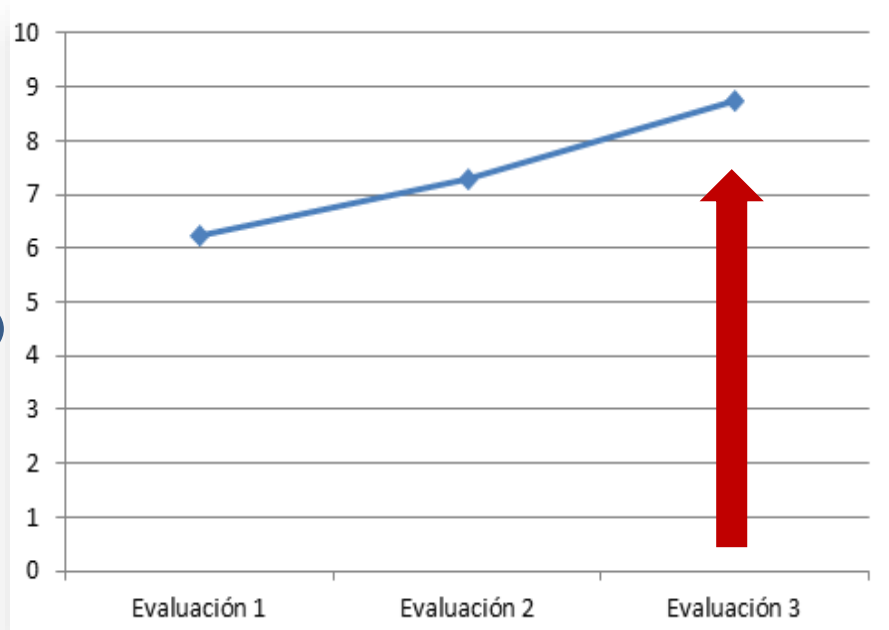


La gamificación en el aula: análisis de una experiencia en el grado de Educación Infantil

Resultados

Los objetivos de nuestra investigación se han cumplido

Motivación

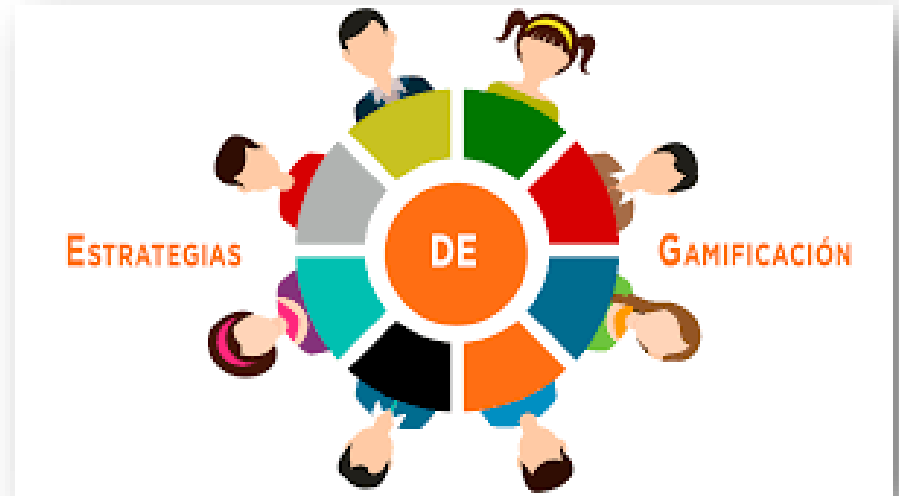


Rendimiento

La gamificación en el aula: análisis de una experiencia en el grado de Educación Infantil

Conclusiones

Tiempos Cambian



Mejora del proceso de Enseñanza/Aprendizaje

Estudiantes



Profesorado



La gamificación en el aula: análisis de una experiencia en el grado de Educación Infantil

Esther Mena Rodríguez

Victoria del Rocío Gómez Carrillo

Miguel Ángel Fernández Jiménez

Universidad de Málaga