

Ciudad de Panamá, Panamá
29 al 31 de mayo de 2019

CIE
2019

ACTAS
Proceedings

I Congreso de
Creatividad e Innovación
en Educación

MODALIDAD ORAL

**GAMIFICACIÓN EN EL AULA: ÍNDICES DE SATISFACCIÓN DEL
ALUMNADO UNIVERSITARIO**

Romero-Ramos, Oscar^{1,2}; Merino-Marbán, Rafael^{1,2}; López-Fernández, Iván.²; Fernández-Rodríguez, Emilio²; Benítez-Porres, Javier²

¹ Investigadores invitados Quality Leadership University

² Universidad de Málaga (España)

www.cie-unicyt.org

ISBN 978-9962-5599-4-8



9 789962 559948



ISBN: 978-9962-5599-4-8

Edita Universidad Internacional de Ciencia y Tecnología (UNICyT)

Coordinación editorial: Aura L. López de Ramos, Mónica Gamboa y Amir Filós

Año de edición: 2019

Presidente del Comité Estratégico Asesor

Rector William Núñez Alarcón – Universidad Internacional de Ciencia y Tecnología

Coordinadora del Comité Organizador

Aura L. López de Ramos - Universidad Internacional de Ciencia y Tecnología

Ilustración:

Mónica Gamboa – Universidad Internacional de Ciencia y Tecnología

El I Congreso de Creatividad e Innovación en Educación (CIE-2019) se organizó juntamente con la Universidad Internacional de Ciencia y Tecnología, Universidad del Caribe, Universidad Euroamericana, Universidad Nuestra Señora del Carmen, Universidad Cristiana de Panamá, Quality Leadership University, Universidad Americana, Universidad Latina de Panamá, Universidad del Istmo e ISAE Universidad. Este Congreso se celebró del 29 al 31 de mayo de 2019 en el Wyndham Panama Albrook Mall, en la Ciudad de Panamá, Panamá, y fue cofinanciado por la SENACYT.

Los trabajos se presentaron en formato de resumen en extenso y fueron arbitrados simple ciego por dos miembros de la Comisión Técnico- Científica resultando seleccionados el 82% de ellos.

www.cie-unicyt.org

Miembros del Comité Estratégico Asesor

Rector William Núñez Alarcón – Universidad Internacional de Ciencia y Tecnología

Rectora Xiomara de Arrocha - ISAE Universidad

Rectora Liliana Piñero - Universidad Euroamericana

Rector Oscar León - Quality Leadership University

Rectora Verónica Arce de Barrios - Universidad Americana

Rectora Mirna de Crespo - Universidad Latina de Panamá

Rectora Adriana Angarita - Universidad del Istmo

Rectora Prudencia R. de Delgado - Universidad Cristiana de Panamá

Rector William Rodríguez García - Universidad del Caribe

Rector Vicente Amable Moreno - Universidad Nuestra Señora del Carmen

Miembros del Comité Organizador

Aura L. López de Ramos - Universidad Internacional de Ciencia y Tecnología

Ulina Mapp - ISAE Universidad

Liliana Piñero - Universidad Euroamericana

Ricardo Acosta - Quality Leadership University

Alba Mata - Universidad Americana

Gianna Frassati - Universidad Latina de Panamá

Dania Batista - Universidad del Istmo

Leydis Lezama - Universidad Cristiana de Panamá

Jaime Estrella - Universidad del Caribe

Ernesto Angulo - Universidad Nuestra Señora del Carmen

Mónica Gamboa - Universidad Internacional de Ciencia y Tecnología

Amir Filós - Profesional independiente

Miembros de la Comisión Técnico-Científica

Cecilia Osuna - Universidad Internacional de Ciencia y Tecnología

Concepción Velez - Universidad Internacional de Ciencia y Tecnología

Erick Ramos - Universidad Internacional de Ciencia y Tecnología

Carlos Yabichella - Universidad Internacional de Ciencia y Tecnología

Mariana León - Quality Leadership University

Andrea Miranda - Quality Leadership University

Sorayda Rincón - Universidad del Arte GANEXA

Norbis Mujica - Universidad Euroamericana

Elizabeth De Freitas - ISAE Universidad

Sebastián Reyes - ISAE Universidad

Zoleida Liendo - Universidad Metropolitana de Educación, Ciencia y Tecnología

Ivonne C. Harvey López - Sistema de las Naciones Unidas-UNOPS|Perú

Luis Luis - Universidad Americana

Yelitza Campos - Universidad Americana

Elsa de Tirado - Universidad Latina de Panamá

Maricarmen Soto - Universidad Latina de Panamá/Universidad Internacional de Ciencia y Tecnología

CIE-2019-R020
GAMIFICACIÓN EN EL AULA: ÍNDICES DE SATISFACCIÓN DEL
ALUMNADO UNIVERSITARIO

Romero-Ramos, Oscar^{1,2}; Merino-Marbán, Rafael^{1,2}; López-Fernández, Iván.²;
Fernández-Rodríguez, Emilio²; Benítez-Porres; Javier²

¹ Investigadores invitados Quality Leadership University

² Universidad de Málaga (España)

El uso de las nuevas tecnologías en las aulas se ha convertido en una herramienta indispensable en las instituciones educativas con resultados contrastados (Balta y Tzafilkou, 2019), de forma que las tendencias actuales plantean que se deben promover su uso y promover su actualización continua, al ser entornos que evolucionan rápido y son motivantes para el alumnado.

Dentro de estos recursos tecnológicos se encuentran aquellos que favorecen el aprendizaje mediante el uso del móvil o tablet (M-Learning). Como parte del proceso de desarrollo del aprendizaje mediante el M-Learning, 24 miembros principales del proyecto europeo MOBIlearn celebraron una sesión de reflexión durante su reunión plenaria final en enero de 2005 (Sharples, Taylor y Vavoula, 2005) en la que se concluyó que las interacciones entre el aprendizaje-tecnología son complejas y que los estudiantes se apropian rápidamente de cualquier tecnología disponible a medida que se mueven entre las configuraciones.

Según las ideas anteriores, este tipo de recursos tecnológicos son entornos motivantes, creativos, que evolucionan con rapidez, y a su vez los alumnos se adaptan a los mismos de igual manera en calidad de “nativos digitales”.

En línea con estos aspectos, el objetivo general del presente estudio ha sido evaluar los índices de satisfacción del alumnado universitario al usar una metodología “gamificadora” (M-Learning) usando como herramienta la aplicación “Socrative”.

Han participado en la experiencia un total de 388 alumnos universitarios (121 hombres; 267 mujeres), matriculados en 12 asignaturas adscritas a cinco titulaciones diferentes. Se realizaron dos sesiones por asignatura para consolidar contenidos de clase usando “Socrative”. Posteriormente fue aplicado un cuestionario con formato Likert de cinco puntos compuesto por 21 preguntas relacionadas con variables motivacionales, adquisición de contenidos, percepción sobre el uso de las TIC, índice de satisfacción y aspectos sociales, y una pregunta multirespuesta final. Se realizó un análisis descriptivo y frecuencial de las variables (SPSS 24.0 para Windows).

Los aspectos motivacionales presentan una puntuación alta por la mayoría de los alumnos, estando muy de acuerdo y de acuerdo (MDA-DA) en que el uso de Socrative es

una actividad motivante (77,6 %) y hace las clases más amenas que las tradicionales (74,4 %).

En cuanto a la adquisición de contenidos, están MDA-DA en que estas herramientas ayudan a asimilar y clarificar conceptos (71,2 %; Fig. 1A). Otra variable que tiene una valoración muy alta por parte del alumnado es la importancia que les dan al uso de las TIC para mejorar el aprendizaje de conceptos (81,5%; Fig. 1B) y los índices de satisfacción del alumnado en esta experiencia educativa que consideran buena o muy buena (80,7%; Fig. 1C).

Los aspectos sociales han sido los menos valorados, estando MDA y DA en que la actividad mejoraba las relaciones entre compañeros y profesores en un 52,3% de los casos (Fig.1D).

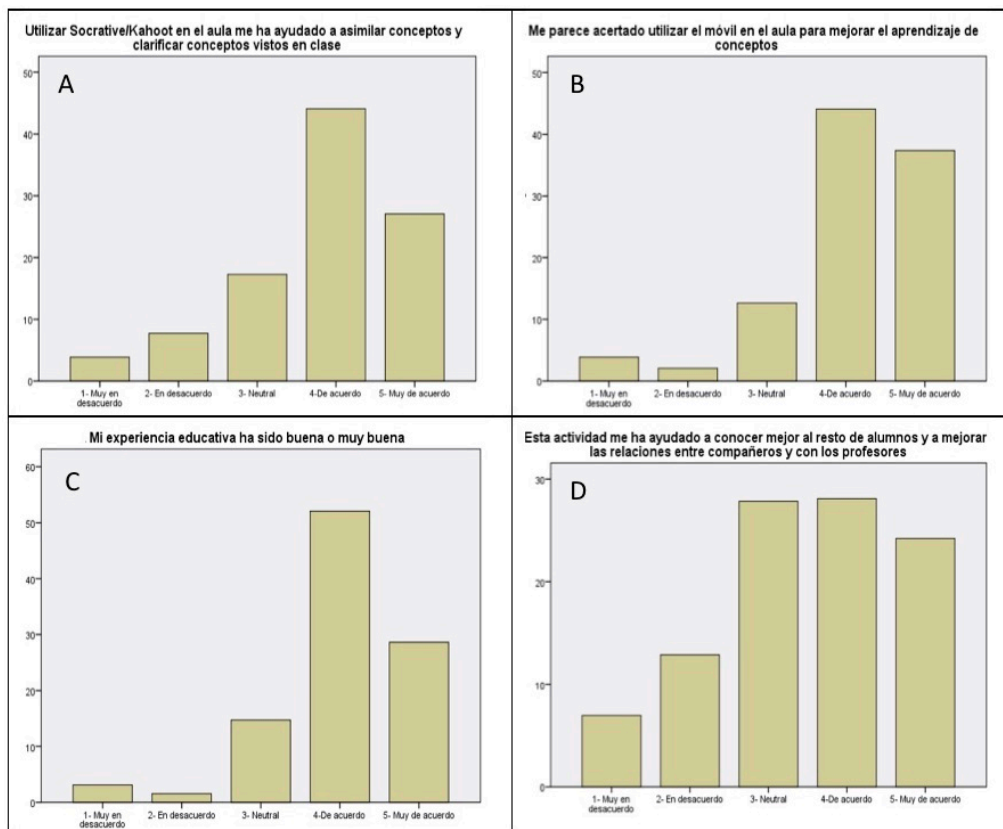


Figura 1.- Valoración sobre el uso de Socrative en el aula y la adquisición de conocimientos (A), uso de las TIC para mejorar el aprendizaje (B), índices de satisfacción (C) y mejora de las relaciones sociales (D).

Entre los resultados más destacados se encuentran la alta puntuación en los aspectos motivacionales, la adquisición de contenidos y la importancia que les dan los alumnos al uso de las TIC para mejorar el aprendizaje de conceptos. Por lo que los índices de satisfacción del alumnado en esta experiencia educativa consideran que es buena o muy buena en un alto porcentaje de los casos. Los aspectos sociales han sido los menos valorados, por lo que sería interesante introducir estrategias grupales a través de estas aplicaciones para mejorar las relaciones sociales, cooperación, respuesta grupal, etc.

Palabras clave: Socrative, Mobile Learning, aprendizaje significativo, Smartphone.