



UE POWER DECK.

Baraja de gamificación del Plan de Ciencias

EQUIPO

Maria Vela Perez, Paloma Julia Velasco Quintana, Guillermo Castilla Cebrian, Luis Miguel Gracia Exposito, Jose Manuel Lopez Lopez, José Antonio Pérez Rodríguez, Juan Carlos Maroto Carro, Mariana Paula Arce Garcia, Rosa Maria Rodríguez Jimenez, Gil Jannes, Jose Alberto Aijon Jimenez, Niurka Barrios Bermudez y en la primera puesta en práctica además Pedro Jesús Camacho y Milagrosa Puig.

PALABRAS CLAVE

Aprendizaje activo, gamificación, habilidades comunicativas, innovación pedagógica.

RESUMEN

La baraja de gamificación Basic Science Power Deck es un elemento de dinamización de las clases que busca generar interacción profesor-estudiante.

Cuando enfrentado a una pregunta cualquiera lanzada por el profesor durante una clase, el estudiante, generalmente, se encuentra en una situación que percibe como desventajosa. Contestar correctamente no tiene repercusión (más allá de la satisfacción personal), pero equivocarse frente a compañeros y profesor le supone subrayar públicamente su falta.

La baraja busca suplir esa carencia generando una “economía” interna al aula: si contestas correctamente, recibes, aleatoriamente, una carta (de 52) que puedes conservar hasta final de curso y que puedes usar cuando quieras, que tiene el poder de modificar el flujo normal de la clase de alguna manera. Algunas cartas te dan tiempo extra en una prueba escrita, otras te otorgan días suplementarios para una entrega, otras redirigen o evaden preguntas, te permiten usar apuntes y otras serie de ventajitas.

Lo estudiantes suelen ofrecer algo de resistencia a estas innovaciones con lo que se incluyó la cara “Oro, oro” que asigna +0.3 ptos. a la nota final del alumno de forma automática. Solo hay una en toda la baraja, con lo que no se descompensa el flujo de evaluación, pero es una recompensa extrínseca lo bastante potente como para que algunos estudiantes entren al juego. A partir de ahí, el uso de cartas se retroalimenta a sí mismo y la baraja se convierte en su propio aliciente. La clase se dinamiza y los estudiantes se implican.

PRIMERAS PRUEBAS DE CAMPO

La baraja y su funcionamiento se pilotó en una serie de asignaturas de distinto espectro durante el segundo y tercer trimestre del curso académico 2015/2016. Se pidió a los docentes que participaron en el programa piloto que tomaran una serie de mediciones sobre el uso de las cartas. Había dos motivos para esto: en primer lugar, para abrir una línea de investigación sobre la gamificación analógica como elemento motivador y dinamizador del aula; en segundo lugar, lograr ajustar el funcionamiento de la baraja y detectar carencias o descompensaciones en sus descripciones.

