

BLOQUE I
Assessment Academy

BLOQUE II
Educación inclusiva

BLOQUE III
Enseñanza y
aprendizaje digital

BLOQUE IV
Aprendizaje
Experiencial

Gamificación @home: Mejoras en el aprendizaje a través de realidad aumentada.
| Esther Alba, Luana Gava, Marina Mattera, Lidia Moreno, Eva Roperó y Raquel Ureña.

■ RESUMEN

Con la intención de motivar a los alumnos y conseguir que refuercen su aprendizaje, se ha generado un juego basado en un trivial con realidad aumentada, a través del XRLab. La idea es generar una actividad que se pueda realizar de forma transversal en todos los grados y asignaturas. Se trata de que el estudiante en la clase o a través del aula virtual pueda competir consigo mismo o con otros compañeros en la obtención de conocimientos al mismo tiempo que recibe premios y recompensas. Se genera rivalidad intrapersonal o interpersonal, con el único objetivo de que la formación fluya a base de reconocimientos. El éxito se convierte en una meta atractiva y el estudio se percibe como la manera de lograrlo, por lo que se consigue el aprendizaje a través de la expectativa de condecoraciones. El juego comienza con la realidad aumentada, cuando nos situamos en alguno de los diferentes edificios de la Universidad Europea de Madrid y la elección que realicemos nos lleva a la facultad cuyas preguntas serán las implicadas en la partida. El alumno puede seleccionar dos maneras de competir: la de un solo jugador o multijugadores. Las preguntas van acompañadas de cuatro respuestas posibles, de las que solo una es correcta. Finalizada la secuencia, se ofrece al estudiante un informe con los resultados obtenidos, lo que le permite tener un conocimiento exacto y en tiempo real de los avances conseguidos. Por lo tanto, se potencia el autoconocimiento y las ganas de aprender, a cambio de las compensaciones que puedan ofrecerse, para potenciar la mejora continua y la superación personal. Los resultados obtenidos en la primera experiencia han sido muy positivos.

■ RESULTADO

Los resultados de aprendizaje fundamentalmente se centran en desarrollar el aprendizaje autónomo de los estudiantes, ya que reciben un feedback instantáneo cada vez que contestan a una pregunta del trivial. Esta actividad además goza de la característica de la transversalidad, lo que permitirá ser de aplicación en un futuro cercano a todas las asignaturas de la facultad. Un alumno más motivado será un alumno más eficiente que habrá mejorado el conocimiento adquirido durante la carrera, no sólo gracias a su superación personal, sino también al cambio de actitudes y comportamientos que permitirán transformar la apatía en un verdadero compromiso con el aprendizaje durante toda la vida.