



PIIDUZ

Innovación
docente

Participantes:

M^a Jesús Cardoso
Óscar Casanova
Rosa M^a Serrano
Javier Zarza

Titulación:

Grados y Máster

Centros:

Facultad de
Educación
y
Facultad de
Ciencias de la
Salud

Un paso más en la gamificación con tecnología de las asignaturas. Actividades universitarias de *Hall Escape*

Objetivos:

- OB1. Mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje aplicando estrategias metodológicas de la gamificación.
- OB2. Dar a conocer funcional y pedagógicamente estrategias relacionadas con la participación activa y la gamificación.
- OB3. Potenciar el rol activo del alumnado en el manejo de dichos recursos tecnológicos y pedagógicos y creación de propuestas didácticas, actividades y materiales que favorezcan su realización.
- OB4. Favorecer la competencia crítica y reflexiva del alumnado, así como la competencia de aprender a aprender y de iniciativa personal.
- OB5. Implicar al alumnado en la sensibilización de la incorporación de todos los ODS.

Método:

- El proyecto se fundamenta en un proceso de investigación-acción en equipo docente, aplicándolo con los estudiantes a su cargo durante el curso 2022-2023. Los estudiantes son futuros docentes de diferentes niveles educativos, desde Educación Infantil hasta Bachillerato, así como de Terapia Ocupacional.
- Implementación de diversas estrategias para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en el ámbito de la gamificación utilizando tecnología.

Conclusiones principales:

- El proceso formativo en las asignaturas involucradas ha experimentado una mejora sustancial en términos de calidad, integrándolo de manera continua en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Se ha fomentado en el estudiantado la vivencia de las propuestas metodológicas-tecnológicas.
- La diversidad de propuestas gamificadas y de aplicaciones tecnológicas utilizadas por los docentes han favorecido la evaluación de las asignaturas, facilitando el registro y transferencia de información para la evaluación.

Transferencia / Impacto:

- Mayores logros mediante el uso de recursos variados adaptados a diferentes estilos de aprendizaje, fáciles de elaborar y utilizar.
- Además del impacto directo en la mejora de las asignaturas universitarias, también se ha observado un impacto indirecto en la mejora del proceso didáctico y evaluativo en otros niveles educativos en los que los estudiantes, futuros docentes y terapeutas ocupacionales, ejercerán en los próximos años.