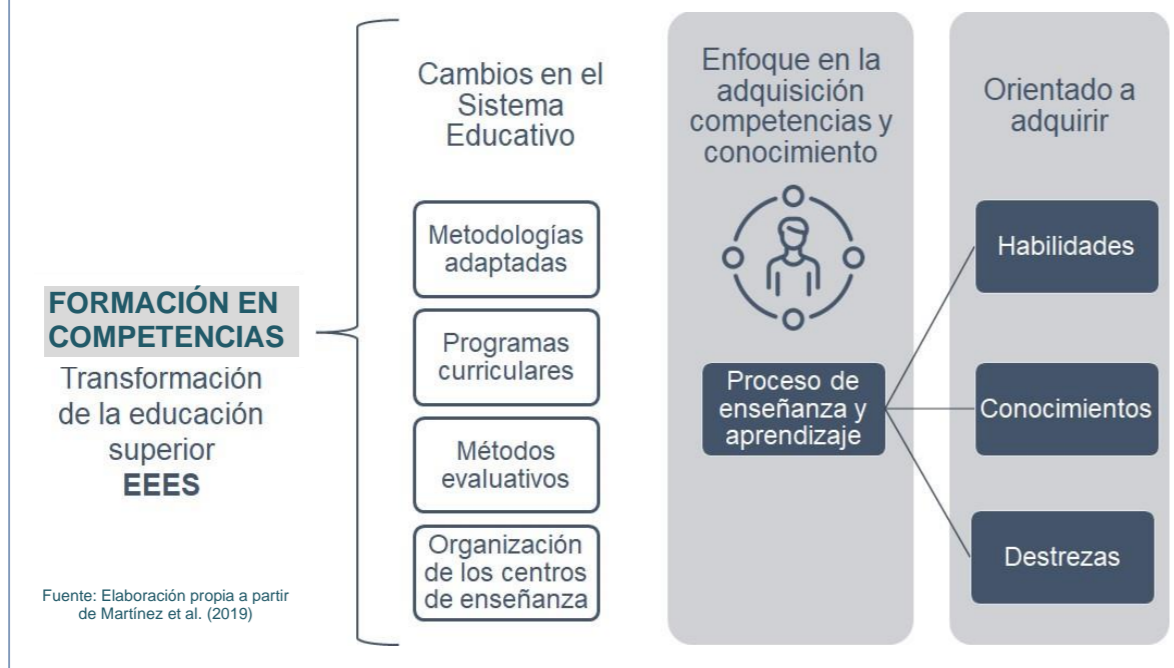


¿ES LA GAMIFICACIÓN UN CAMINO A LA SATISFACCIÓN DEL ALUMNADO UNIVERSITARIO?

Silvia Álvarez Santás, Luis Alberto Casado Aranda, Ana Belén Bastidas Manzano
Universidad a Distancia de Madrid (UDIMA), Universidad de Granada (UGR)



Antecedentes



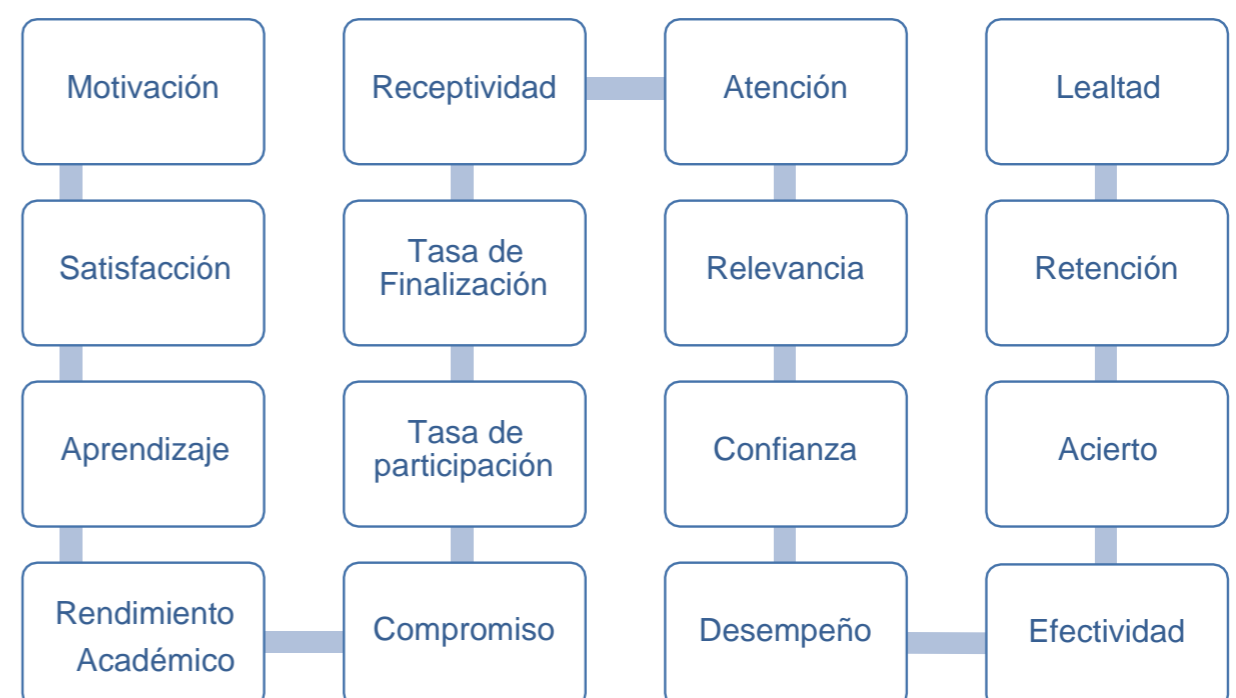
Estado de la Cuestión



Diseño y Método

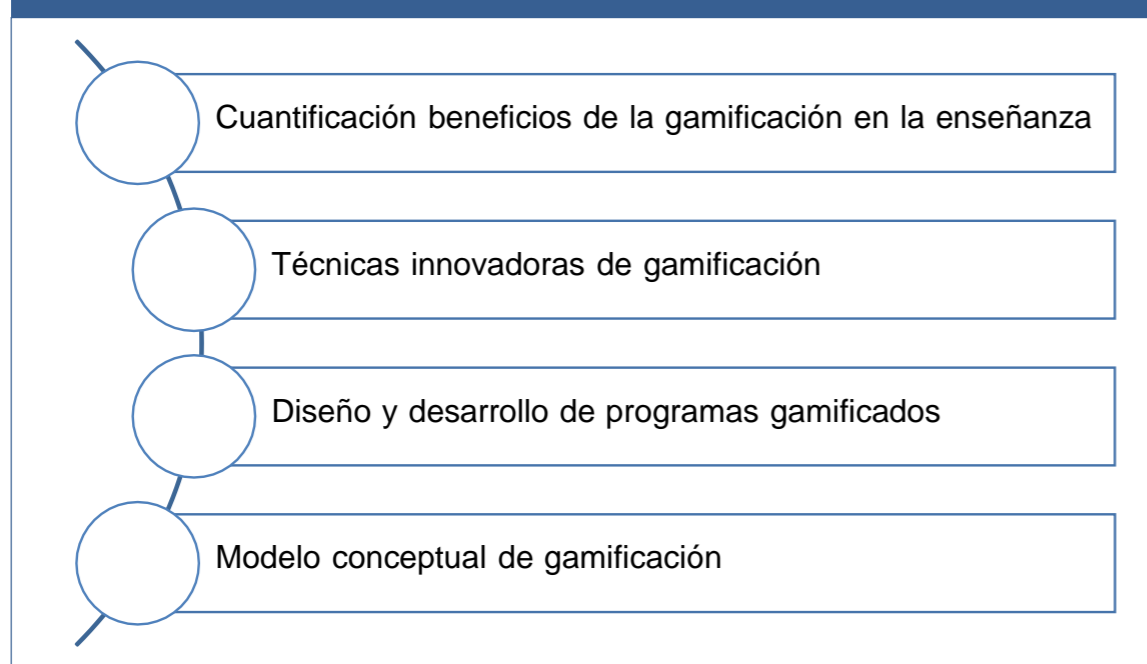


Figura 1- Principales parámetros analizados en los estudios sobre gamificación

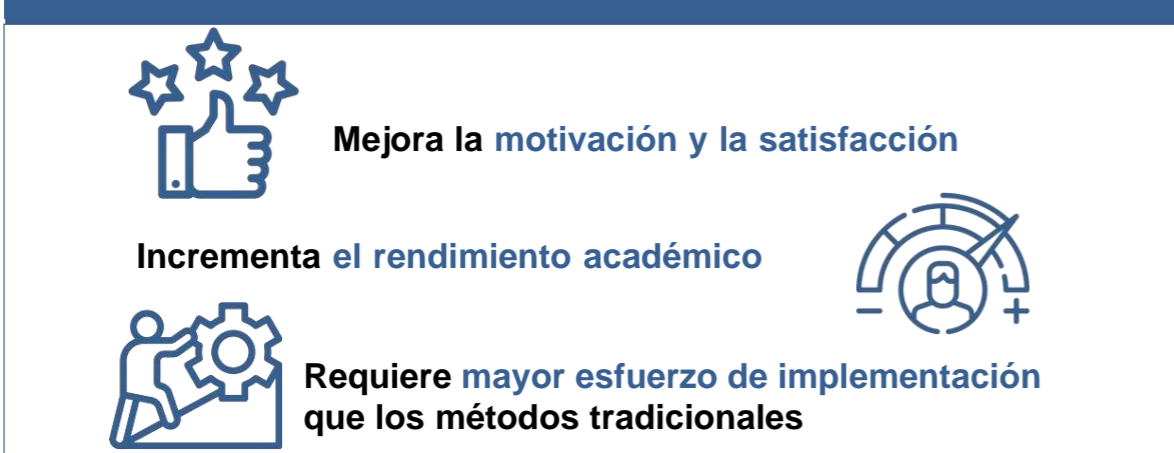


Fuente. Elaboración propia

Resultados



Conclusiones



Beneficios de la Gamificación

- Mejora la **motivación** del estudiante
- Mejora en el **rendimiento académico**
- Respuestas muy positivas a las **encuestas sobre satisfacción**
- Favorece la **adquisición de conocimientos** y el desarrollo de **habilidades** como el trabajo en equipo.
- Preferencias por las **actividades dinámicas y divertidas**
- Capta la atención y permite el aprendizaje en un **ambiente mejorado**
- El aula invertida **involucra a los estudiantes** en su propio aprendizaje
- El aprendizaje fuera del aula **refuerza lo aprendido** en el interior
- Los **juegos en equipo** aumentan el sentido de pertenencia a un grupo, generan beneficios sociales y mejoran la interacción entre compañeros
- Los **simuladores** permiten prácticas seguras en estudios médicos y arquitectónicos
- La **gamificación** no elimina ni minimiza el papel del docente

Contacto

Silvia Álvarez Santás
Universidad a Distancia de Madrid (UDIMA)
silvia.Alvarez.s@udima.es

Referencias

Martínez, M. F. C., José, R. M. M., Lema, L. E. C., & Andrade, L. C. V. (2019). Formación por competencias: Reto de la educación superior. *Revista de Ciencias Sociales (Ve)*, 25(1).

García-Casaus, F., Cara-Muñoz, J. F., Martínez-Sánchez, J. A., & Cara-Muñoz, M. M. (2021). La gamificación en el aula como herramienta motivadora en el proceso enseñanza-aprendizaje. *Logía, educación física y deporte: Revista Digital de Investigación en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte*, 1(2), 43-52.