

## Co-diseño de los elementos de gamificación con alumnado universitario

Darder-Mesquida, Antònia, <https://orcid.org/0000-0003-2964-3301>, antonia.darder@uib.es;  
Pérez Garcias, Adolfinia, <https://orcid.org/0000-0002-1863-375X> fina.perez@uib.es;  
Tur Ferrer, Gemma, <https://orcid.org/0000-0003-4508-6808> , gemma.tur@uib.es;  
Villatoro Moral, Sofía, <https://orcid.org/0000-0003-2436-0468>, sofia.villatoro@uib.es;

### Línea temática:

Transformación del proceso educativo mediante tecnología digital

**Palabras clave:** co-diseño, gamificación, formación inicial docente.

### RESUMEN

En este trabajo se presenta el resultado de una experiencia de co-diseño, y concretamente co-diseño de los elementos que entran en juego al aplicar la gamificación, con un grupo-clase universitario. Tras detectar un problema de participación e implicación del alumnado en una asignatura del Grado de Educación Primaria, se considera la gamificación y el co-diseño de los elementos de la misma como posible solución a este problema. Se trata de un enfoque participativo y análisis cualitativo. Después de la implementación del proceso de co-diseño y gamificación se solicita la reflexión a partir de preguntas abiertas que son posteriormente codificadas y analizadas. De los 58 estudiantes matriculados se obtuvieron 30 respuestas. El principal resultado muestra la satisfacción del alumnado, aumento de la motivación e implicación en un porcentaje elevado. De esta forma, se concluye que el co-diseño entre docente y alumnado favorece la participación e implicación del alumnado.

## 1. INTRODUCCIÓN.

El co-diseño promueve un aprendizaje más profundo en los alumnos, aumenta el compromiso, la responsabilidad y la motivación para el aprendizaje y la enseñanza, mejora la relación entre profesorado y alumnado y ofrece a los primeros oportunidades y elementos de análisis para guiar su intervención (Bovill et al., 2015; Pastor et al., 2017). Es un proceso de tres fases: descubrimiento, ideación y prototipado (Gros, 2019). En la primera se explora el contexto para tener un conocimiento de sus peculiaridades y se alcanzan acuerdos; en la segunda, se concibe el proceso de co-diseño en sí mismo y finalmente, en la tercera, se implementa.

Se introduce, además, la gamificación como elemento motivador y activador de la participación del alumnado, así como de sus habilidades para el aprendizaje autorregulado (Sabourin et al., 2013). Foncubierta y Rodríguez (2014, p. 2) definen la gamificación como

Técnica que el profesor emplea en el diseño de una actividad de aprendizaje (sea analógica o digital) introduciendo elementos del juego (insignias, límite de tiempo, puntuaciones, etc.) y su pensamiento (retos, competición, etc.) con el fin de enriquecer esa experiencia de aprendizaje, dirigir y/o modificar el comportamiento de los alumnos en el aula.

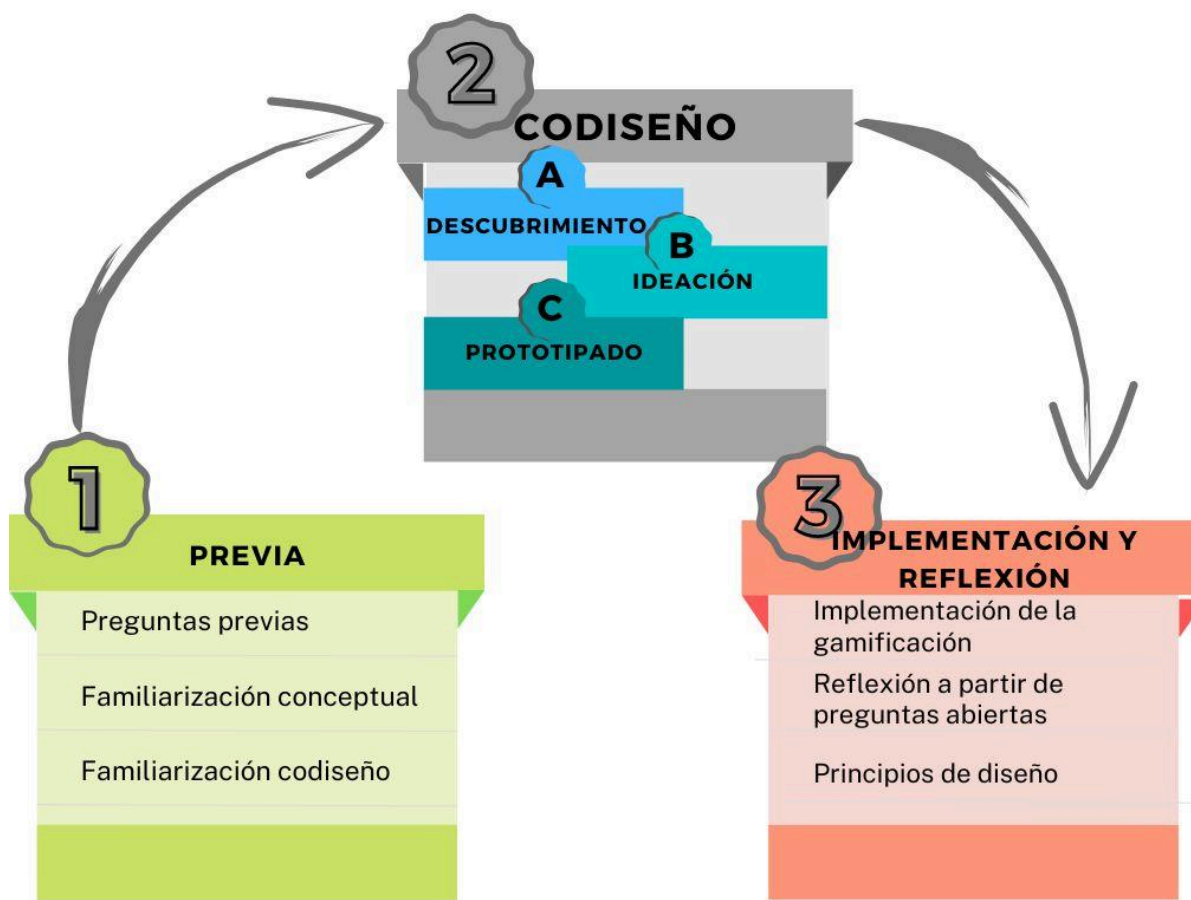
En este trabajo se presenta una experiencia de co-diseño de la gamificación en una asignatura universitaria, donde los elementos del juego (normas, insignias, puntuaciones y recompensas) son co-diseñadas entre el grupo-clase y la docente.

## 2. MÉTODO

La experiencia se ha llevado a cabo durante el curso 2022-23 con un grupo de alumnos del Grado de Educación Primaria con 58 estudiantes matriculados. Se desarrolla un proceso de corte participativo y enfoque cualitativo. En la Figura 1 se presentan las fases del proceso, incluyendo la fase de reflexión a partir de preguntas abiertas de cuya información se extraen los resultados.

Figura 1

Fases del proceso de co-diseño basado en Ayala Moreno et al. (2022)



### 3. RESULTADOS

Se presentan los resultados de la reflexión y satisfacción del alumnado participante sobre el procedimiento de co-diseño de la gamificación. Se cuenta con 30 respuestas abiertas y el 96,7% de estas muestran una satisfacción positiva con dicho procedimiento. El otro 3,3% (1) se presenta neutral.

En cuanto al análisis de las reflexiones sobre el proceso de co-diseño, destaca con mayor porcentaje (43,3%) aquellas que refieren a la motivación que ha supuesto, sin embargo, hay que distinguir de entre estas, las referidas a la motivación por el co-diseño con la docente y las referidas a la propia gamificación tal (tabla 1).

Además, los estudiantes se refieren al proceso de co-diseño como aquel que les ha supuesto mayor implicación, ha favorecido su participación e inclusión, además de la cooperación, respeto y asumir el protagonismo de su aprendizaje.

Tabla 1.

Codificación de la reflexión del alumnado.

Códigos	n	%
Motivación	13	43,3
Motivación referida a la gamificación	5	38,5
Motivación referida al co-diseño	8	61,5
Implicación	7	23,3
Participación	2	6,7
Inclusión	2	6,7
Respeto	1	3,3
Cooperación	1	3,3
Protagonista	1	3,3
No responde	1	3,3

### 4. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

El co-diseño supone la colaboración como iguales entre profesorado y alumnado, implicando a estos en la toma de decisiones sobre un proceso o producto. Además, promueve la responsabilidad con el proceso de aprendizaje y posiciona al estudiante en el centro de este

(Ayala et al., 2020). A partir de la interpretación de los resultados se observa como el co-diseño ha favorecido el compromiso, la implicación y la motivación para el aprendizaje de una asignatura (Bovill et al., 2015; Pastor et al., 2017).

**Agradecimientos:** Este estudio forma parte del proyecto de I+D+i / PID2020-113101RB-I00, financiado/a por MCIN/ AEI/10.13039/501100011033/

## 5. REFERENCIAS

- Ayala Moreno, J.B; de-Benito Crosetti, B. Darder Mesquida, A. y Agudelo Velásquez, O.L. (2022). Codiseño de itinerarios flexibles de aprendizaje, una experiencia de investigadores en formación. En O. Agudelo, B.de-Benito, A. Darder, J. Moreno, J. Munar, F. Negre, A. Perez, J. Salinas, G. Tur y S. Urbina (Eds.) EDUTEC 2022. Educación transformadora en un mundo digital: conectando paisajes de aprendizaje.(pp. 19-21). IRIE. <https://edutec2022.uib.es/libro-de-actas/>
- Bovill, C., Cook-Sather, A., Felten, P., Millard, L., i Moore-Cherry, N. (2015). Addressing potential challenges in co-creating learning and teaching: overcoming resistance, navigating institutional norms and ensuring inclusivity in student–staff partnerships. *Higher Education*, 71(2), 195–208. <http://doi.org/10.1007/s10734-015-9896-4>
- Foncubierta, J. M., y Rodríguez, C. (2014). Didáctica de la gamificación en la clase de español. Editorial Edinumen. <http://bit.ly/2SznSLH>
- Gros, B., (2019). La investigación sobre el diseño participativo de entornos digitales de aprendizaje. Universidad de Barcelona, 1-70. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.24298.06087>
- Pastor, X., Lozano, R., y Gros, B. (2017). El aprendizaje basado en la indagación y el codiseño. Experiencia aplicada en el grado de ingeniería biomédica. Octaedro.
- Sabourin, J.L., Shores, L.R., Mott, B.W., y Lester, J.C. (2013). Understanding and Predicting Student Self-Regulated Learning Strategies in Game-Based Learning Environments. *International Journal of Artificial Intelligence in Education*, 23(1),94–114. doi:10.1007/s40593-013-0004-6