

## **La gamificación como herramienta pedagógica en la enseñanza universitaria por competencias**

Antonio Oscar Morcela<sup>a</sup>, Darío Maximiliano Dimarco<sup>a</sup>, Mauricio Javier Mackenzie<sup>a</sup>,  
María Victoria D'Onofrio<sup>a</sup>

<sup>a</sup>Departamento de Ingeniería Industrial, Facultad de Ingeniería UNMdP, Juan B. Justo 4302  
C.P.: 7600, Mar del Plata, Buenos Aires, Argentina  
fi.vicky@gmail.com

**Resumen.** En este artículo se presenta la experiencia del desarrollo de una actividad lúdica dentro del aula en una asignatura del último año de la carrera de Ingeniería Industrial. El juego no solo es parte del aprendizaje del tema abordado oportunamente, sino que también relaciona diferentes competencias cognitivas y genéricas que el estudiante de Ingeniería Industrial debe adquirir y/o desarrollar a lo largo de su carrera. Organizar la enseñanza universitaria en función de las competencias involucra implementar estrategias didácticas que favorezcan el alcance de los objetivos de la asignatura, por lo tanto el cambio metodológico es fundamental. Además, la evolución de la educación hace que las herramientas tradicionales no generen el deseo de aprender, sino más bien el aburrimiento, desmotivación y el mero cumplimiento de los requisitos académicos, por lo que es necesario innovar para acompañar los aprendizajes. En este marco, se propone la aplicación de juegos educativos en el aula tal como el uso de un servicio web de educación social y gamificado denominado Kahoot!®. Consiste en crear un tablero de juego, con preguntas y 4 posibles respuestas tipo multiple choice, que en un determinado tiempo los estudiantes, agrupados en equipos de tres integrantes, deben contestar ingresando desde un enlace web en sus teléfonos celulares. Los resultados parciales son proyectados en una pantalla única al frente del aula. Al finalizar la partida, cuando se han completado todas las preguntas, un podio premia a aquellos que han conseguido la mayor puntuación por respuestas correctas y en el menor tiempo, avanzando a lo alto del ranking. El cuerpo docente puede exportar los datos de los resultados en planillas de cálculo y mostrar el progreso de los resultados en distintos gráficos. Si bien se brinda un desarrollo y explicación de la respuesta correcta, la herramienta es considerada por los docentes como de refuerzo, ya que las preguntas son demasiado cortas como para indagar en detalle. El propósito es que los estudiantes puedan aprender, divertirse y fijar conocimientos, ante contenidos que les puedan resultar poco atractivos. Los resultados preliminares de la experiencia han sido satisfactorios, tanto en el desempeño de los alumnos así como también desde los objetivos propuestos por el cuerpo docente de la asignatura. La importancia de la experiencia reside en que los estudiantes demostraron entusiasmo y atención desde el inicio de la clase, y predisposición para participar en el juego. Tan importante como esto es que la actividad permite desarrollar capacidades en competencias de egreso tales como el desempeño efectivo en equipos de trabajo, la comunicación efectiva y la toma de decisiones, altamente demandadas tanto por la industria como por cualquier ámbito de desarrollo profesional. El estudio que evalúa la adquisición de las competencias mencionadas se encuentra en desarrollo.

**Palabras Clave:** Kahoot! – competencias – cambio metodológico – gamificación