



**PLAN PROPIO DE INVESTIGACIÓN**  
**PROGRAMA DE APOYO A GRUPOS DE INVESTIGACIÓN**  
**INFORME TECNICO FINAL DEL PROYECTO DE INNOVACIÓN DOCENTE**

TÍTULO DEL PROYECTO: Gamificación basada en las TIC en las aulas de primer año del grado de Psicología en castellano e inglés  
CÓDIGO: PID-10/22  
INVESTIGADOR PRINCIPAL: Pamela Barone  
TITULACIÓN: Psicología  
DEPARTAMENTO: Psicología  
FECHA DE INICIO DEL PROYECTO: 01/09/2022  
FECHA DE FINALIZACIÓN: 31/08/2023  
SUBVENCIÓN RECIBIDA: 600 €

### **1) INTRODUCCIÓN**

Breve descripción del proyecto, objetivos y su desarrollo. Deben indicarse, en relación cronológica, las etapas del desarrollo del proyecto durante el periodo al que se refiere el informe de progreso.

#### 1.1) Denominación de la titulación/es y asignaturas que participan y del centro en que está ubicada

El proyecto se desarrolló en el marco de la asignatura "Historia de la Psicología," que forma parte del primer año del grado de Psicología en la Universidad Católica de Murcia (UCAM). Los participantes en este proyecto pertenecieron a ambos grupos del grado presencial en castellano, así como al grupo correspondiente al grado presencial en inglés.

#### 1.2) Nombre del coordinador de la experiencia (materia, bloque de asignaturas)

Pamela Barone fue la coordinadora de la experiencia. Es la IP del proyecto y la profesora responsable de la asignatura Historia de la Psicología.

#### 1.3) Equipo investigador del proyecto:

Las demás personas que integran el equipo de investigación del proyecto son: Harry Moore e Isabel López-Chicheri, ambos profesores de la UCAM; Emilio López-Navarro, Daniela Giorgetti y Carme Isern-Mas, profesores de otras instituciones universitarias.

### **2) DESCRIPCIÓN GENERAL**



- 2.1) Descripción detallada de la metodología docente que ha sido desarrolladas en relación a los objetivos del proyecto
- 2.2) Cambios en la docencia de aquellas asignaturas que están vinculadas al proyecto de innovación
- 2.2) Cronograma del trabajo realizado (descripción de las sesiones y actividades desarrolladas, nivel de participación, acciones emprendidas, tareas/funciones y responsables de las mismas)

2.1) Descripción de la metodología

La metodología empleada consistió en la implementación de un sistema de cuestionarios al finalizar cada tema de la asignatura, utilizando la plataforma en línea *Kahoot!*. La asignatura se compone de 10 temas: del tema 1 al 5 se evaluaron en el primer parcial y los temas 6 a 10 en el segundo parcial. Para la gamificación, se agruparon los temas generando un total de 6 cuestionarios (3 cuestionarios para cada parcial). La aplicación de cada cuestionario *Kahoot!* se llevó a cabo el día siguiente de clase a la conclusión del tema respectivo. Cada cuestionario estuvo compuesto por 10 preguntas de tipo test, con 3 alternativas de respuesta en un formato similar al de los exámenes. De las 10 preguntas en cada cuestionario, 5 tenían una única respuesta correcta, mientras que las 5 restantes requerían identificar más de una respuesta correcta. Dado que la versión básica de *Kahoot!* no admite este formato de pregunta, fue esencial utilizar la versión "premium" para llevar a cabo el proyecto. Con el objetivo de evaluar la eficacia de la estrategia de innovación y asegurar que todos los estudiantes pudieran beneficiarse de ella, la implementación de la gamificación se planificó de la siguiente manera:

	Cuestionarios <i>Kahoot!</i> 1, 2, y 3 (temas Parcial 1)	Cuestionarios <i>Kahoot!</i> 4, 5, y 6 (temas Parcial 2)
Grupo 1	No <i>gamificación</i>	Sí <i>gamificación</i>
Grupo 2	Sí <i>gamificación</i>	No <i>gamificación</i>

El Grupo 1 estuvo conformado por uno de los grupos en castellano y el grupo en inglés, mientras que el Grupo 2 se compuso por el grupo en castellano restante.

La creación de los cuestionarios *Kahoot!* se llevó a cabo con antelación al inicio del curso, por consenso entre los miembros del equipo investigador.

Con el propósito de maximizar la participación de los estudiantes, se implementó un sistema de recompensas basado en su desempeño en la gamificación. Al concluir cada bloque de tres *Kahoot!*, se elaboró un listado que registraba los aciertos de los participantes, y posteriormente se creó una clasificación en función de estos resultados. A partir de dicha clasificación, se otorgaron las siguientes recompensas:



Grupo en castellano	Grupo en inglés	Recompensa
A los usuarios entre el puesto 1 y el 3, ambos inclusive	A los usuarios en el puesto 1 y 2	Se les restarán 3 errores del examen parcial tipo test
A los usuarios entre el puesto 4 y el 6, ambos inclusive	A los usuarios en el puesto 3 y 4	Se les restarán 2 errores del examen parcial tipo test
A los usuarios entre el puesto 7 y el 10, ambos inclusive	A los usuarios en el puesto 5 y 6	Se les restará 1 error del examen parcial tipo test

## 2.2) Cambios en la docencia

La modificación implementada en la metodología docente para llevar a cabo este proyecto de innovación incluyó la incorporación de 3 sesiones de gamificación para cada grupo, sumando un total de 9 sesiones. Dada la insuficiente cobertura en las aulas asignadas a los dos grupos del grado en castellano, se tomó la decisión de reservar aulas de informática, a las cuales los estudiantes se trasladaron para participar y responder a los cuestionarios Kahoot!

## 2.3) Cronograma del trabajo realizado

### Sesión 1:

- La primera sesión tuvo lugar en el primer día de clases de cada grupo. Al concluir la sesión, los estudiantes completaron la Escala CEAP48, una herramienta de evaluación que aborda la motivación, estilos de metas académicas y atribuciones causales (Barca-Lozano et al., 2005). Utilizamos esta escala como indicador de la motivación hacia el aprendizaje.
- Pamela Barone, profesora de la asignatura, fue la encargada de recopilar los datos de los estudiantes durante esta sesión.
- Se registró un elevado porcentaje de participación entre los estudiantes. En el grupo en inglés, algunos alumnos no pudieron asistir a esta sesión debido a problemas con sus visados, ya que aún no se habían incorporado al curso.

### Sesión 2:

- Durante esta sesión, se realizó el primer cuestionario de Kahoot, aplicado exclusivamente al Grupo 1, compuesto por uno de los grupos del grado en castellano y el grupo en inglés.
- La responsable de la creación del cuestionario en la plataforma fue Isabel López-Chicheri.
- La implementación del cuestionario en clase estuvo a cargo de Pamela Barone.
- Se evidenció un alto índice de participación por parte de los estudiantes.

### Sesión 3:

- Durante esta sesión, se realizó el segundo cuestionario de



Kahoot, aplicado exclusivamente al Grupo 1.

- La responsable de la creación del cuestionario en la plataforma fue Carme Isern-Mas.
- La implementación del cuestionario en clase estuvo a cargo de Pamela Barone.
- Se evidenció un alto índice de participación por parte de los estudiantes.

Sesión 4:

- Durante esta sesión, se realizó el tercer cuestionario de Kahoot, aplicado exclusivamente al Grupo 1.
- Carme Isern-Mas fue la responsable de la creación del cuestionario en la plataforma.
- La implementación del cuestionario en clase estuvo a cargo de Pamela Barone.
- Se evidenció un alto índice de participación por parte de los estudiantes

Sesión 5:

- Durante esta sesión, los estudiantes de todos los grupos llevaron a cabo el primer examen parcial.
- Antes del examen, los estudiantes completaron la escala CAEP48.
- La responsabilidad de administrar la escala y estar presente durante el examen recayó en Pamela Barone, Harry Moore e Isabel López-Chicheri.

Sesión 6:

- En esta sesión, se llevó a cabo el cuarto cuestionario de Kahoot, aplicado específicamente al Grupo 2, compuesto por el grupo restante del grado en castellano.
- Harry Moore fue el encargado de la creación del cuestionario en la plataforma.
- La implementación del cuestionario en clase estuvo a cargo de Pamela Barone.
- Se observó un índice de participación moderado por parte de los estudiantes.

Sesión 7:

- En esta sesión, se llevó a cabo el quinto cuestionario de Kahoot, aplicado específicamente al Grupo 2.
- Daniela Giorgetti fue la encargada de crear el cuestionario en la plataforma.
- La implementación del cuestionario en clase estuvo a cargo de Pamela Barone.
- Se observó un índice de participación moderado por parte de los estudiantes.

Sesión 8:

- En esta sesión, se llevó a cabo el sexto cuestionario de Kahoot, aplicado específicamente al Grupo 2, compuesto por el grupo restante del grado en castellano.
- Emilio López-Navarro fue el encargado de la creación del



cuestionario en la plataforma.

- La implementación del cuestionario en clase estuvo a cargo de Pamela Barone.
- Se registró un bajo índice de participación por parte de los estudiantes. Es importante señalar que tanto el día anterior como el día posterior a la fecha de esta sesión eran festivos y, aunque el día en cuestión era lectivo, muchos estudiantes optaron por tomarse el puente.

Sesión 9:

- En esta sesión, los estudiantes de todos los grupos realizaron el segundo examen parcial.
- Previo al examen, los estudiantes completaron la escala CAEP48.
- La responsabilidad de administrar la escala y estar presente durante el examen fue asumida por Pamela Barone, Harry Moore e Isabel López-Chicheri.

**3) RESULTADOS OBTENIDOS** (Descripción científica de la mejora en la calidad de la docencia -satisfacción y participación del alumnado, satisfacción del profesorado, resultados académicos, colaboración docente, vinculación con ámbitos profesionales, etc.-)

En primer lugar, se comentarán brevemente los resultados obtenidos en relación a las variables estudiadas: motivación y rendimiento académico. Los resultados no mostraron efectos significativos de la gamificación en la motivación, ya sea intrínseca o extrínseca, de los participantes. A pesar de la falta de relación entre la gamificación y la motivación intrínseca, se evidenció una disminución de esta última a lo largo del curso. Sin embargo, esta declinación no parece estar vinculada con la introducción de la gamificación.

En cuanto al rendimiento académico, para el grupo en general, hubo una mejora significativa entre el primer y el segundo parcial. No obstante, al analizar los grupos por separado, no se observaron diferencias en el rendimiento académico entre el grupo que recibió la gamificación (grupo experimental) y el grupo de control, ni en el primer ni en el segundo parcial.

Por otro lado, el profesorado está satisfecho con la implementación de la gamificación en las dinámicas de aula, ya que genera una mayor implicación por parte de los estudiantes tanto en clase como en su preparación para los Kahoot!. Sin embargo, es importante destacar que esta mayor implicación por parte de los estudiantes no se vio reflejada de manera significativa en la escala objetiva que mide la motivación.

Por último, la colaboración docente se fortaleció mediante reuniones periódicas para evaluar la evolución de las estrategias gamificadas y valorar los resultados obtenidos, con el objetivo de implementar mejoras a futuro.



UCAM

UNIVERSIDAD CATÓLICA  
DE MURCIA

#### 4) VALORACIÓN DEL PROYECTO

4.1) Conclusiones, posibilidades de generalización e implantación, obstáculos, estrategias de difusión, prospectiva (otras posibilidades que se abren)

Una conclusión que se desprende del proyecto es que hemos observado una disminución de la motivación intrínseca a lo largo del curso, independientemente de la gamificación. Esto nos alerta de la complejidad de los factores que pueden influir en la motivación universitaria. Los estudiantes, al comenzar su carrera, podrían mostrar una motivación muy alta, pero a medida que avanzan en el cuatrimestre, se dan cuenta de que los contenidos y las exigencias ya no son los mismos que en el bachillerato, lo que posiblemente influya en su motivación, independientemente de la experiencia gamificada. Sería beneficioso replantear la estrategia en el segundo cuatrimestre, una vez que los estudiantes estén familiarizados con la vida universitaria para saber si la gamificación podría influir en su motivación. Además, se deberían realizar investigaciones a largo plazo para comprender mejor la evolución de la motivación a lo largo de un grado universitario.

Otra conclusión se refiere a la necesidad de abordar, en futuras investigaciones, las influencias culturales y geográficas sobre el efecto de la gamificación en la motivación estudiantil. En nuestra muestra se han incluido estudiantes de un grupo internacional, aunque en menor proporción que los estudiantes del grupo en castellano. Dadas sus características particulares, sería beneficioso evaluar un grupo más grande de estudiantes internacionales y analizar las posibles diferencias que podrían manifestarse en cuanto a motivación.

Una tercera conclusión es que el rendimiento académico ha mejorado a lo largo del curso, aunque esta mejora no necesariamente está vinculada a la gamificación. Sería prudente reevaluar la experiencia en el segundo cuatrimestre, una vez que los estudiantes se familiaricen más con el contexto universitario y sus requerimientos para determinar si el grupo que recibe los contenidos con la gamificación mejora su desempeño.

En cuanto a las estrategias de difusión, los resultados del proyecto se han difundido en dos congresos internacionales (se detallan a continuación) y se presentarán en las jornadas de innovación docente de la UCAM que se desarrollarán en febrero.

- Marzo 2023: II Congreso Internacional de Calidad e Innovación Docente en Ciencias de la Salud, Murcia, España.
- Diciembre 2023: IX Congreso Internacional en Contextos Psicológicos, Educativos y de la Salud, Sevilla, España.

Además, se redactó un capítulo que se publicará en el libro "Nuevos enfoques de aproximación a la investigación e intervención en contextos educativos" de la Editorial Dykinson (Q1, SPI).



UCAM

UNIVERSIDAD CATÓLICA  
DE MURCIA

Vicerrectorado de Investigación

#### 4) ESTADO DE EJECUCIÓN DEL GASTO (Revisión a través de CIENTIA)

	PRESUPUESTO CONCEDIDO.	GASTO REAL EJECUTADO.	BALANCE ACTUAL.
M. INVENTARIABLE			
M. FUNGIBLE			
VIAJES Y DIETAS			
OTROS GASTOS		<b>75</b>	
<b>TOTAL</b>	<b>600</b>		<b>525</b>