

## Gamificación educativa y aprendizaje-servicio en el Proyecto de innovación “Pratctics”

**Pablo Usán Supervía<sup>1</sup>**

Universidad de Zaragoza, España

### RESUMEN

El aprendizaje-servicio (APS) es una herramienta educativa que integra el servicio a la comunidad con la enseñanza en cualquiera de sus etapas educativas con el fin de formar parte de una sociedad más inclusiva. De este modo, numerosas universidades de diferentes países están aplicando esta metodología a través de proyectos de aprendizaje-servicio que combinan objetivos de aprendizaje curricular con los de servicio a la comunidad para promover la inclusión educativa.

Esta experiencia de intervención práctica se contextualiza en las prácticas educativas del Grado de Magisterio en Educación Primaria (Universidad de Zaragoza, España) en la asignatura “Psicología del Desarrollo” donde el alumnado, por grupos colaborativos, trabajan con dos entidades de la ciudad en la creación de dos productos didácticos de aprendizaje: actividades de contenido audiovisual para alumnado con problemas en la comunicación y juegos de mesa educativos para fomentar las inteligencias múltiples. A lo largo de la experiencia se describe el procedimiento, entidades y tecnologías utilizadas.

Como conclusiones de esta práctica de innovación destacamos el desarrollo de habilidades de pensamiento crítico y resolución de problemas, la construcción de relaciones positivas con los miembros de las entidades, conexión de las experiencias teóricas con las materias académicas, así como el trabajo en equipo y colaborativo del alumnado.

**Palabras clave:** Aprendizaje activo; Educación básica; Enseñanza en equipo; Tecnología educacional; Universidad.

### ABSTRACT

Service-learning is an educational tool that integrates community service with teaching at any of its educational stages in order to be part of a more inclusive society. In this way, numerous universities in different countries are applying this methodology through service-learning projects that combine curricular learning objectives with those of service to the community to promote educational inclusion.

This experience of practical intervention is contextualized in the educational practices of the Teaching Degree in Primary Education (Universidad de Zaragoza, Spain) in the subject "Developmental Psychology" where the students, by collaborative groups, work with two entities of the city in the creation of two didactic learning products: audiovisual content activities for students with communication problems and educational board games to promote multiple intelligences. Throughout the experience, the procedure, entities and technologies used are described.

As conclusions of this innovation practice, we highlight the development of critical thinking and problem-solving skills, the construction of positive relationships with the members of the entities, the connection of theoretical experiences with academic subjects, as well as team and collaborative work of the student body.

**Keywords:** Active learning; Basic education; Team teaching; Educative technology; University.

---

<sup>1</sup>Dirección de contacto: pablousan@hotmail.com

## 1. Introducción

Los aprendizajes basados en competencias en los nuevos planes de estudio de las etapas educativas han irrumpido con gran protagonismo gracias a la llegada del Plan Bolonia a nuestro sistema educativo europeo y español (Miguel & Laserna, 2020).

En relación con las competencias, el papel de las metodologías activas en el aula adquiere cada vez más relevancia en nuestros días dentro del sistema educativo en todas sus etapas educativas, desde Educación Infantil hasta la Educación Superior.

En los últimos años, hemos podido presenciar como las aulas se han llenado de proyectos, programas y nuevas formas de proceder; en definitiva, un cambio metodológico en el proceso de enseñanza-aprendizaje (Juárez et al., 2019).

Por ello, la metodología activa de aprendizaje-servicio ha incrementado su alcance en la educación superior en las últimas décadas. El aprendizaje-servicio es un método para enlazar el aprendizaje del alumnado con el compromiso social; dicho de otra manera, es aprender haciendo un servicio a la comunidad fomentando la inclusión de todos sus participantes.

Esta actuación educativa basada en tecnologías educativas de manera colaborativa con las diferentes entidades expuestas a continuación supone una acción de inclusión y aprendizaje del alumnado que se contextualiza en la asignatura de “Psicología del Desarrollo” del Grado de Magisterio en Educación Primaria de la Universidad de Zaragoza (España).

La implementación de este tipo de metodologías exige un cambio fundamental en la actitud de profesorado y alumnado quienes han tenido que adaptar su rol dentro del aula a un nuevo modelo de educación que promueve el protagonismo activo del alumnado en su proceso de aprendizaje frente a la denominada “escuela tradicional” que hasta hace poco imperaba en nuestros días.

Del mismo modo, el docente ha tenido, poco a poco, que abandonar su papel como mero transmisor de conocimientos para dar lugar a una figura más abierta, flexible y guía en el aprendizaje del alumnado en las aulas (Usán & Salavera, 2020).

El aprendizaje-servicio es una herramienta educativa que integra el servicio a la comunidad con la enseñanza en cualquiera de sus etapas educativas con el fin de formar parte de una sociedad más inclusiva. Chiva et al. (2018) afirman que este tipo de prácticas permiten la adquisición de habilidades sociales en los estudiantes que son llevadas a la práctica en el día a día. Por este motivo, tal y como comentábamos en la introducción, es una metodología que responde al nuevo Marco Europeo de Educación Superior promoviendo la formación de ciudadanos críticos, activos y responsables (Chiva & Gil, 2018).

Por ello, numerosas universidades de diferentes países están aplicando esta metodología a través de proyectos de aprendizaje-servicio que combinan objetivos de aprendizaje curricular con los de servicio a la comunidad para promover la mejora de las realidades donde se realiza el servicio fomentado, de este modo, la inclusión educativa de las personas que lo llevan a cabo (Redondo & Fuentes, 2020).

Tal y como venimos comentando, la actuación de intervención que se presenta responde al fomento de la metodología de aprendizaje-servicio en contexto universitario a través de la tecnología en diferentes entidades de la ciudad creando productos didácticos de aprendizaje, que responden a producciones finales que son entregadas a dichas entidades fomentando la colaboración y participación de sus miembros.

Así, los objetivos que se desprenden de las actuaciones de aprendizaje servicio, quedan descritas a continuación:

1. Trabajar en equipo de manera cooperativa.
2. Fomento de la comunicación colaborativa entre los estudiantes universitarios.
3. Establecimiento de relaciones positivas con las entidades de la comunidad fuera de la propia Universidad.
4. Potenciación del aprendizaje significativo.
5. Realización de producciones didácticas que son útiles en las entidades receptoras.
6. Fomento de la conciencia social e inclusión.

A su vez, todos estos objetivos se alinean con las competencias que adquiere el alumnado universitario en su realización:

- A) Diseñar y regular espacios de aprendizaje en contextos de diversidad y que atiendan a la igualdad de género, a la equidad y al respeto a los derechos humanos, que conformen los valores de la formación ciudadana.
- B) Colaborar con los distintos sectores de la comunidad educativa y del entorno social (...).
- C) Reflexionar sobre las prácticas de aula para innovar y mejorar la labor docente.
- D) Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.
- E) Trabajar en equipo siendo capaz de ejercer diferentes roles dentro del grupo de trabajo.

Todo ello, conduce a las dos experiencias prácticas realizadas en el aula en cuanto a la gamificación educativa y aprendizaje-servicio.

## **2. Metodología**

### *2.1. Contexto*

Las actuaciones de aprendizaje-servicio (APS) responden a un proyecto de innovación docente denominado “PracTICS” en las prácticas educativas de la asignatura “Psicología del Desarrollo” llevadas a cabo en la Facultad de Educación de la Educación (Universidad de Zaragoza, España).

### *2.2. Participantes*

Alumnado de 1º del Grado de Magisterio en Educación Primaria de la Facultad de Educación (Zaragoza, España) de la asignatura de “Psicología del Desarrollo” en el curso académico 2022-2023.

### *2.3. Temporalización*

Dicho recurso educativo se dispone de manera puntual en la asignatura contextualizado en el segundo semestre (enero-junio) en diferentes prácticas, como observamos a continuación, por duración de dos semanas cada una.

### *2.4. Procedimiento*

El procedimiento de cada actuación de aprendizaje servicio por medio de la tecnología para fomentar la inclusión del alumnado universitario y de las entidades colaboradoras recae en los siguientes pasos:

- A) Explicación de la práctica a realizar en consonancia con la teoría impartida.
- B) Trabajo en pequeños grupos cooperativos dentro y fuera del aula.
- C) Creación del producto didáctico en base a las indicaciones realizadas.
- D) Envío del producto a las entidades colaboradoras.
- E) Evaluación y seguimiento del proceso.

### 3. Resultados

#### 3.1. Actuaciones de aprendizaje-servicio

##### APS 1: Potenciación de la comunicación aumentativa y alternativa

**Tabla 1.** APS 1: Tabla resumen de la actuación

<p><b>Objetivo:</b> Componer diferentes actividades audiovisuales para potenciar la comunicación aumentativa y alternativa de alumnado con dificultades en ARASAAC.</p>
<p><b>Producto didáctico realizado:</b> Actividades audiovisuales desde diferentes apps.</p>
<p><b>Entidad:</b> Centro Aragonés para la Comunicación Aumentativa y Alternativa (ARASAAC).</p> <div style="text-align: center;">  </div>
<p><b>Tecnología utilizada:</b> Quizizz, Educaplay, Symbaloo, Kahoot, Quizlet, Liveworksheets y Canva.</p>
<p><b>Descripción de la actuación:</b> Los diferentes grupos de prácticas realizan actividades de contenido audiovisual para explorar diferentes canales de comunicación del alumnado del Centro Aragonés para la Comunicación Aumentativa y Alternativa (ARASAAC). Posteriormente, elaboran una infografía con los datos de la actividad y enlaces que son subidos en la página web de la entidad ARASAAC. (Enlace web: <a href="https://arasaac.org/materials/es/5108">https://arasaac.org/materials/es/5108</a>)</p>
<p><b>Imágenes de los productos didácticos realizados:</b></p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div>

**Figura 2.** Ejemplos de los diferentes productos didácticos realizados (APS 1)

*APS 2: Fomento de las inteligencias múltiples con juegos de mesa*

**Tabela 2.** APS 2: Tabla resumen de la actuación

<p><b>Objetivo:</b> Realizar varios juegos de mesa cooperativos basados en la potenciación de las inteligencias múltiples en el aula para el alumnado con atención a la diversidad de la fundación “Federico Ozanam”</p>
<p><b>Producto didáctico realizado:</b> Juegos de mesa manipulativos e interactivos con instrucciones del juego.</p>
<p><b>Entidad:</b> Fundación “Federico Ozanam”</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p><b>Figura 3.</b> Logo Fundación “Federico Ozanam”.</p>
<p><b>Tecnología utilizada:</b> Genially, Slidecore y Slidescarnival</p>
<p><b>Descripción de la actuación:</b> Los diferentes grupos realizan de manera cooperativa juegos de mesa los cuales se erigen bajo el fomento de las inteligencias múltiples de Gardner. Además, añaden las instrucciones del juego para facilitar la comprensión y diseño.</p>
<p><b>Imágenes de los productos didácticos realizados:</b></p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div> <p><b>Figura 4.</b> Ejemplos de los diferentes productos didácticos realizados (APS 2).</p>

**4. Conclusiones**

Las dos actuaciones de aprendizaje-servicio presentadas suponen un ejemplo de práctica educativa llevada a cabo en las aulas de Educación Superior que sintetizan la colaboración e inclusión de otras entidades educativas de la comunidad.

Las conclusiones más notorias de ambas pueden sintetizarse en:

- Desarrollo de habilidades de pensamiento crítico, resolución de problemas, liderazgo, toma de decisiones, colaboración y comunicación.

- Construcción de relaciones positivas con los miembros de las entidades educativas.
- Conexión de sus experiencias con las materias académicas.
- Desarrollo de una comprensión más profunda de sí mismos y una mayor empatía y respeto por los demás.
- Aplicación de su creatividad en la realización de las actividades audiovisuales y materiales de juegos de mesa educativos.
- Trabajo en equipo y colaborativo.

Con todo ello, se trataron de alcanzar los objetivos anteriormente propuestos además de la asunción de competencias específicas en el alumnado que promulguen este tipo de actividades de servicio a la comunidad especificado, en este caso, en dos entidades sociales y educativas de la ciudad de Zaragoza (España).

## Referencias

- Chiva, O., & Gil, J. (2018). *Aprendizaje-Servicio Universitario. Modelos de intervención e investigación en la formación inicial docente*. Octaedro.
- Chiva, O., Capella, P., & Pallarès, M. (2018). Investigación-acción sobre un programa de Aprendizaje-servicio en la didáctica de la educación física. *Revista de Investigación Educativa*, 36(1), 277-293. <https://doi.org/10.6018/rie.36.1.270581>
- García, D., & Lalueza, J. L. (2019). Procesos de aprendizaje e identidad en aprendizaje servicio universitario: una revisión teórica. *Educación XX1*, 22(2), 45-68. <https://doi.org/10.5944/educXX1.22716>
- Juárez, M., Rasskin, I., & Mendo, S. (2019). El Aprendizaje Cooperativo, una metodología activa para la educación del siglo XXI: una revisión bibliográfica. *Revista Prisma Social*, 26, 200–210.
- Miguel, M. C., & Laserna, M. S. S. (2020). Píldoras formativas para la mejora educativa universitaria: el caso del Trabajo de Fin de Grado en el Grado de Lingüística y Lenguas Aplicadas de la Universidad de Cádiz. *Education in the knowledge society*, 21, 10-10. <https://doi.org/10.14201/eks.22370>
- Redondo, P., & Fuentes, J. L. (2020). La investigación sobre el Aprendizaje-Servicio en la producción científica española: una revisión sistemática. *Revista Complutense de Educación*, 31(1), 69-82. <http://dx.doi.org/10.5209/rced.61836>
- Usán, P., & Salavera, C. (2020). *Metodologías activas en el aula: innovación educativa para fomentar el aprendizaje significativo del alumnado*. Pregunta.