



Aplicación de las TIC, gamificación e interactividad en las aulas de CESUGA

resumen

El escenario actual y los recientes cambios en el paradigma de la educación que nos hemos visto obligados a asumir desde el ámbito universitario, suponen un desafío de futuro para todo el sector educativo: docentes, alumnos, instituciones, empresas... Las propuestas a partir de la implantación del Espacio Europeo de Educación Superior se caracterizaron por el empoderamiento del alumno buscando que su aprendizaje fuese más participativo y activo, lo que obligó a los docentes a repensar sus estrategias de enseñanza y acercarse al mundo de la empresa, salir de su zona de confort. La experiencia pandémica supuso una aceleración en la implantación de nuevos escenarios de aprendizaje mediados por la tecnología, donde alumnos y docentes aprendieron juntos a desenvolverse en este medio. En este sentido, se puso de manifiesto la brecha digital de algunos docentes, pero además impulsó la responsabilidad individual del alumno, que tuvo que adquirir compromisos personales sobre su formación alejado del aula física y la comunicación presencial. Por todo ello han surgido desde el ámbito de las TIC oportunidades para la enseñanza que desafían el escenario tradicional y buscan reforzar la autonomía personal, la iniciativa, las competencias transversales tales como la creatividad, la gestión del tiempo, el trabajo en equipo, la gestión de recursos... Se traslada al alumno la idea del Aprendizaje Permanente como necesidad personal y profesional de cara a su futuro como trabajador. En este sentido, los escenarios de aprendizaje clásicos, tales como la Universidad, se diluyen y se preparan para cambios constantes. En Centro De Estudios Superiores Universitarios De Galicia (CESUGA), la situación pandémica se resolvió incorporando clases vía Teams, además de integrar otros recursos tales como webinars, gamificación, podcasts o exámenes online. Estos recursos demostraron sus posibilidades en ese escenario y han llegado para quedarse. Esta comunicación presenta los resultados de dos encuestas online que se realizaron a alumnos y docentes de CESUGA con la finalidad de conocer las herramientas de innovación docente que se utilizan para mejorar la calidad de la docencia en entornos virtuales. Nuestra intención es trasladar nuestra experiencia y analizar los resultados obtenidos de la aplicación de las TIC en los cuatro grados que se ofertan: Administración y Dirección de Empresas, Publicidad y Relaciones Públicas, Traducción Intercultural y Arquitectura. 24 alumnos y 20 docentes realizaron la encuesta. Los resultados indican que la gamificación y las metodologías activas como el flipped classroom se pueden utilizar tanto en enseñanzas presenciales como a distancia y que los resultados se producen en tiempo real, ofreciendo un feedback inmediato que contribuye al proceso de enseñanza-aprendizaje. El equipo docente desde el inicio de la pandemia ha aplicado distintas herramientas en sus actividades docentes para potenciar el aprendizaje y la motivación del alumnado. Entre ellas, destaca la gamificación, los cuestionarios de autoevaluación, podcast, o retransmisión en streaming. Todo esto es posible gracias a la incorporación del plató audiovisual hace dos años en el que alumnos y profesores pueden realizar piezas de audio y llevar a cabo diferentes programas audiovisuales con contenidos de interés para cada una de las asignaturas. El plató y los equipos de audio y vídeo han supuesto un elemento dinamizador y de su enseñanza, las horas de uso son constantes en todos los grados. Son muchas las asignaturas y los docentes que han aprovechado estos recursos en beneficio de los trabajos marcados por las Guías Docentes, pero aplicando una perspectiva más innovadora, lo que ha supuesto un estímulo añadido para los alumnos e incluso una motivación para el docente que encuentra otras soluciones alternativas y respuestas más creativas a sus propuestas al alumnado.

palabras clave

Gamificación, metodologías activas, audiovisual, TIC

autores

Margarita Borreguero
Villanueva
CESUGA
(Dpto.)

Ariadna Monje Amor
Universidade da Coruña
Economía y Empresa
(Dpto. Empresa)