



## Blended-learning y gamificación: motivación y participación para el desarrollo de soft skills entre el alumnado universitario.

### resumen

La pandemia supuso un cambio exponencial en los procesos de enseñanza y aprendizaje de las universidades de todos el mundo. En España, las universidades de carácter presencial se vieron abocadas a replantear nuevos escenarios educativos, adaptando la organización y el desarrollo de la tutoría a modelos online y/o semi presenciales (Llorens-Largo, 2020). En el caso de universidades públicas como es la UNED (Universidad Nacional a Distancia), el tipo de modalidad blended-learning, un tipo de aprendizaje en el que se combina lo presencial con lo virtual, denominado también mixto, convergente, dual o bimodal, permitió una transición más sencilla a la nueva realidad. Una de las ventajas que presentaba la UNED es que realizaba una enseñanza mixta en la que destaca una atención telemática de los profesores del Equipo Docente hacia sus estudiantes, pero también una atención presencial a estos a través de los tutores adscritos en los diferentes centros asociados de todo el territorio nacional. Sin embargo, en los últimos años y agudizado por el cambio metodológico y de enseñanza virtual, las tutorías han pasado de un modelo exclusivamente presencial a otro semi-presencial, en el que los tutores han tenido que adaptarse a tutorizar en un aula con alumnado presencial pero también emitiendo dichas tutorías en directo y/o diferido. En este contexto híbrido es en el que nos centramos en este trabajo, con la necesidad de planificar las tutorías incorporando nuevas metodologías y herramientas tecnológicas en las tutorías que permitan flexibilizar la enseñanza, promover un seguimiento en la evaluación continua, motivar al alumnado, responder a las necesidades del aula-clase y fomentar las competencias sociales, personales y emocionales, las denominadas soft skills, entre los estudiantes. La gamificación en las tutorías se plantea como una técnica de aprendizaje en la que el juego se traslada a los procesos de enseñanza y aprendizaje, y en el caso de las tutorías que se presentan, con el uso de aplicaciones digitales que tienen como finalidad mejorar la atención y el interés del alumnado, el rendimiento académico, la evaluación continua y desarrollar habilidades académicas y soft skills entre los estudiantes tutorizados. En este contexto, se fomenta el aprendizaje cooperativo y autónomo a través de una planificación adecuada en la que se tenga en cuenta cada asignatura a tutorizar, el contenido que se trata y el tipo de alumnado que está matriculado en las mismas, dada la heterogeneidad de alumnado que acoge la UNED con diversos estilos de vida y estructuras familiares (estudiantes de 18 años pero también más mayores, con hijos, sin hijos, compatibilizando el trabajo y los estudios, viviendo en España u otros lugares del mundo...), valores o culturas. Lo cierto es que la mayoría de los estudiantes ya tienen integradas las herramientas digitales en su aprendizaje diario por lo que promover entornos digitales con dinámicas de juego que estimulen el pensamiento crítico, la toma de decisiones, la interacción con otros compañeros y con diferentes contextos, es fundamental para continuar las tutorías en modalidad blended-learning y conectarlas con el mundo profesional al que tendrán que hacer frente los estudiantes cuando finalicen sus estudios. El uso de aplicaciones como Kahoot, Socrative o los propios software de las pizarras digitales sirven como apoyo en la búsqueda de la innovación educativa, eso, unido a las plataformas AVIP o Teams que permiten una mayor interacción entre los estudiantes, favorece una adecuación de los nuevos entornos formativos del alumnado universitario a las necesidades actuales, promoviendo el desarrollo de competencias genéricas y específicas de estos, y la creación de un clima de aula en el que se priorice el trabajo colaborativo entre los estudiantes y estos, con su tutor.

### palabras clave

Blended-learning, soft skills, gamificación, motivación, participación, universidad, tutoría.

### autores

Mari Carmen Caldeiro Pedreira  
Santiago de Compostela (Lugo)  
Facultad de Formación del  
Profesorado (Dpto.  
Pedagogía y Didáctica)

María José Hernández Serrano  
Salamanca  
Facultad de Educación (Dpto.  
Teoría e Historia de la  
Educación)

Paula Renés Arellano  
Cantabria  
Facultad de Educación (Dpto.  
Educación)