



## Enseñanza híbrida y gamificación en Economía

### resumen

Las metodologías activas se definen como un conjunto de estrategias y técnicas que buscan el aprendizaje efectivo del alumnado. En decir, son procesos pedagógicos interactivos que motivan al estudiantado y fortalecen sus competencias. Entre estas, destaca la gamificación, metodología de enseñanza activa, cuyo objetivo es conseguir mejores resultados de aprendizaje en el alumnado trasladando la mecánica de los juegos al ámbito educativo-universitario. El objetivo de este trabajo consiste en aplicar esta metodología de gamificación en las asignaturas de Economía de la Universidad de Granada, las cuales tienen relación directa con acontecimientos del mundo real, lo cual será muy útil para obtener las noticias de actualidad necesarias en dicha aplicación. Para la aplicación comentada, en primer lugar, al terminar cada tema de la materia de Economía seleccionada, el alumnado, dividido en grupos (no más de 6 grupos por aula para no excederse con las grabaciones de exposición), deberá encontrar una noticia actual relacionada con el temario concreto que ha finalizado. Tras ello, tendrán que realizar una grabación donde expongan dicha noticia, con una duración que no exceda de 10 minutos, y subirla a la plataforma a través de un foro de debate por aula establecido para ello. Todo el alumnado, del aula correspondiente, deberá visualizar las exposiciones de sus compañeros y compañeras en casa con antelación a su próxima clase presencial preguntando las dudas que consideren oportunas a través del foro. En segundo lugar, en el aula se realizará el juego generalmente conocido como "LA OCA" donde cada participante irá moviéndose por las diferentes casillas hasta llegar a la meta. En esta aplicación, el movimiento entre una casilla y otra se producirá en función de la calificación que obtenga cada grupo en sus exposiciones y no, de un número aleatorio obtenido en un dado. Es decir, cada equipo es una ficha del tablero de la "LA OCA" y la calificación de la exposición, será el número de casillas a avanzar. Esta calificación dependerá de la nota propuesta por el propio alumnado (a excepción de su equipo) y de la nota propuesta por el profesorado responsable de la asignatura. Este procedimiento se repetirá siempre al finalizar cada tema de la materia con las exposiciones de las noticias correspondientes. Finalmente, a modo de incentivo, la actividad se valorará en la evaluación continua de la asignatura de forma progresiva. Es decir, el grupo vencedor, al final del cuatrimestre, obtendrá la nota máxima asignada a la actividad en la evaluación continua de la asignatura. A través de esta experiencia de innovación educativa, aplicada en las asignaturas de Economía de la Universidad de Granada, se observó con el paso de las partidas del juego una mayor responsabilidad, implicación y esfuerzo por parte del alumnado en las exposiciones realizadas en el hecho de encontrar una noticia acorde, innovadora y que se acercará a la temática dada. Ayudando, además, dichas exposiciones a mejorar sus habilidades de coordinación grupal y comunicativas.

### palabras clave

Metodologías activas, gamificación, Economía, enseñanza híbrida, Universidad de Granada

### autores

Patricia María Carrasco-García  
Granada  
Facultad de Ciencias  
Económicas y  
Empresariales (Dpto.  
Comercialización e  
Investigación de  
Mercados)

Cristina Miragaya-Casillas  
Granada  
Facultad de Ciencias  
Sociales y Jurídicas (Dpto.  
Economía Aplicada)

Ainara Rodríguez-Sánchez  
UNED  
Facultad de Ciencias  
Económicas y  
Empresariales (Dpto.  
Economía Aplicada e  
Historia Económica)