

# Herramientas de gamificación en la asignatura Comunicación Publicitaria

## Introducción y Contexto

### • ¿En qué consiste este proyecto de innovación educativa?

Fomento del aprendizaje activo de los estudiantes a través del empleo de herramientas de gamificación (Kahoot y wooclap) en forma de test interactivos con preguntas de respuesta en tiempo limitado, orientadas a trabajar las competencias analíticas y sintéticas al incluir preguntas dicotómicas, de respuesta múltiple, preguntas abiertas, de ordenación o de combinación. Fomento del trabajo en equipo y la adquisición de competencias profesionales a través del desarrollo de actividades guiadas de trabajo grupal en distintas propuestas que ponen a prueba su creatividad y comprensión de los constructos teóricos acerca del funcionamiento real de la industria publicitaria.

### ¿Por qué es importante este proyecto?

La asignatura de Comunicación publicitaria consta de una parte teórica y una práctica. La parte práctica de la asignatura es bien acogida por el estudiantado porque les permite desarrollar semanalmente su creatividad de forma guiada pero libre. No obstante, las prácticas requieren la aplicación de las premisas teóricas impartidas en clase, a través de diferentes actividades orientadas a desarrollar las competencias y habilidades profesionales de los distintos perfiles publicitarios (creativos, copywriters, planners, planificadores de medios, etc.). En este sentido, en la parte teórica de la asignatura, las herramientas de gamificación permiten que los conceptos expuestos sean interiorizados y repasados de manera lúdica, aterrizando de manera amena los conceptos y términos más relevantes en cada uno de los bloques teóricos.

## Desarrollo del Proyecto

### Parte teórica: Aplicación de herramientas de gamificación (Kahoot/Wooclap)

#### 1. Fase Primera

Explicación por parte del docente de conceptos, términos y teorías relativas al bloque teórico que se está trabajando. En ocasiones, los estudiantes han de realizar lecturas previas sobre la materia

#### 2. Fase Segunda

Realización del test (Kahoot o Wooclap) con comentarios del docente a lo largo del progreso e función del acierto de la respuestas. Revisión del Podium con implementación de incentivos.

#### 3. Fase Tercera

Posterior revisión de participación y resultados por parte del docente. Evaluación de los resultados. Aclaración de los conceptos que no han quedado claros.

### Parte práctica: Prácticas grupales semanales

#### 1. Fase Primera

Explicación por parte del docente del contexto y las premisas teóricas a tener en cuenta para el desarrollo de la práctica y descripción pormenorizada de la tarea (indicaciones, plazos, resultados).

#### 2. Fase Segunda

Dependiendo de la naturaleza de la práctica en particular:

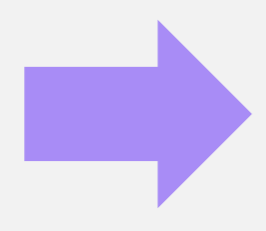
- Trabajo durante dos semanas fuera del aula por parte de todos los grupos en la tarea propuesta.
- Trabajo en el aula por grupos en la tarea asignada en un tiempo dado (normalmente limitado).

#### 3. Fase Tercera

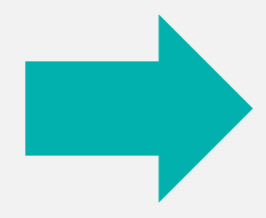
Para las prácticas trabajadas fuera del aula: presentación y defensa (Pitch) de las propuestas por parte de cada grupo y posterior votación de la mejor por parte del conjunto de los estudiantes de la clase.

# Resultados

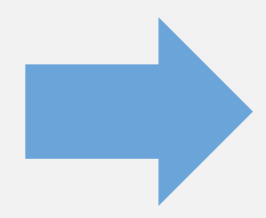
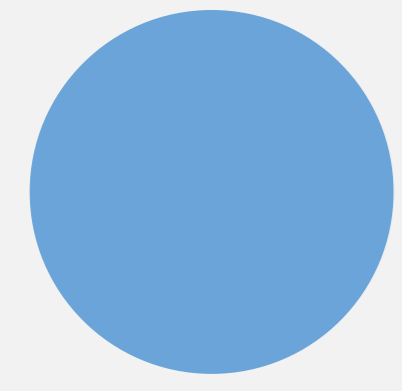
## En relación al uso de las herramientas Kahoot y Wooclap



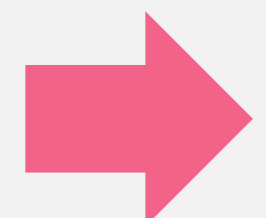
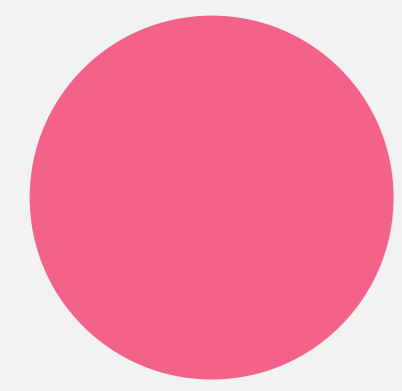
Estimulación de la lectura y consulta previa de material sobre cada tema sometido a test.



Dinamización de las clases teóricas, introduciendo el factor sorpresa y la participación.



Mejora en la atención, participación y asistencia del alumnado a las clases.



Aumento de la motivación y el refuerzo positivo: la introducción de la competitividad saludable y la interactividad favorece un clima distendido en el aula



Consolidación de los contenidos teóricos: la herramienta ayuda a los/as estudiantes a determinar qué conceptos y términos son más relevantes en la materia.



Evaluación del nivel general de la clase, lo que permite la elaboración de exámenes más adaptados a las características generales de cada grupo.



**95%**

de estudiantes presentes en el aula participaron en los test propuestos



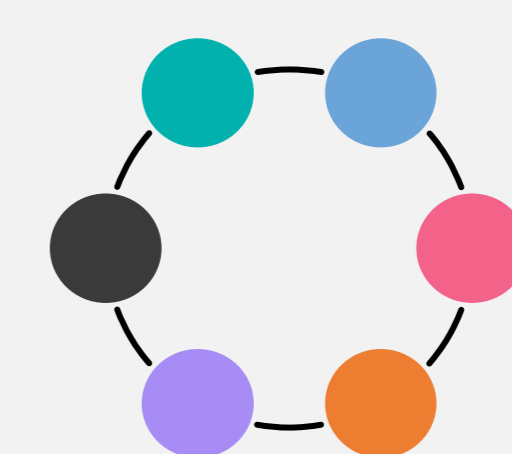
**7,2 pts de media en la evaluación de resultados notables en términos de creatividad**








**65%**

de respuesta correctas en los test

Evaluación continua  
Sesiones más interactivas  
Retroalimentación y debate  
Mejor retención de la información



## En relación a la parte práctica de la asignatura

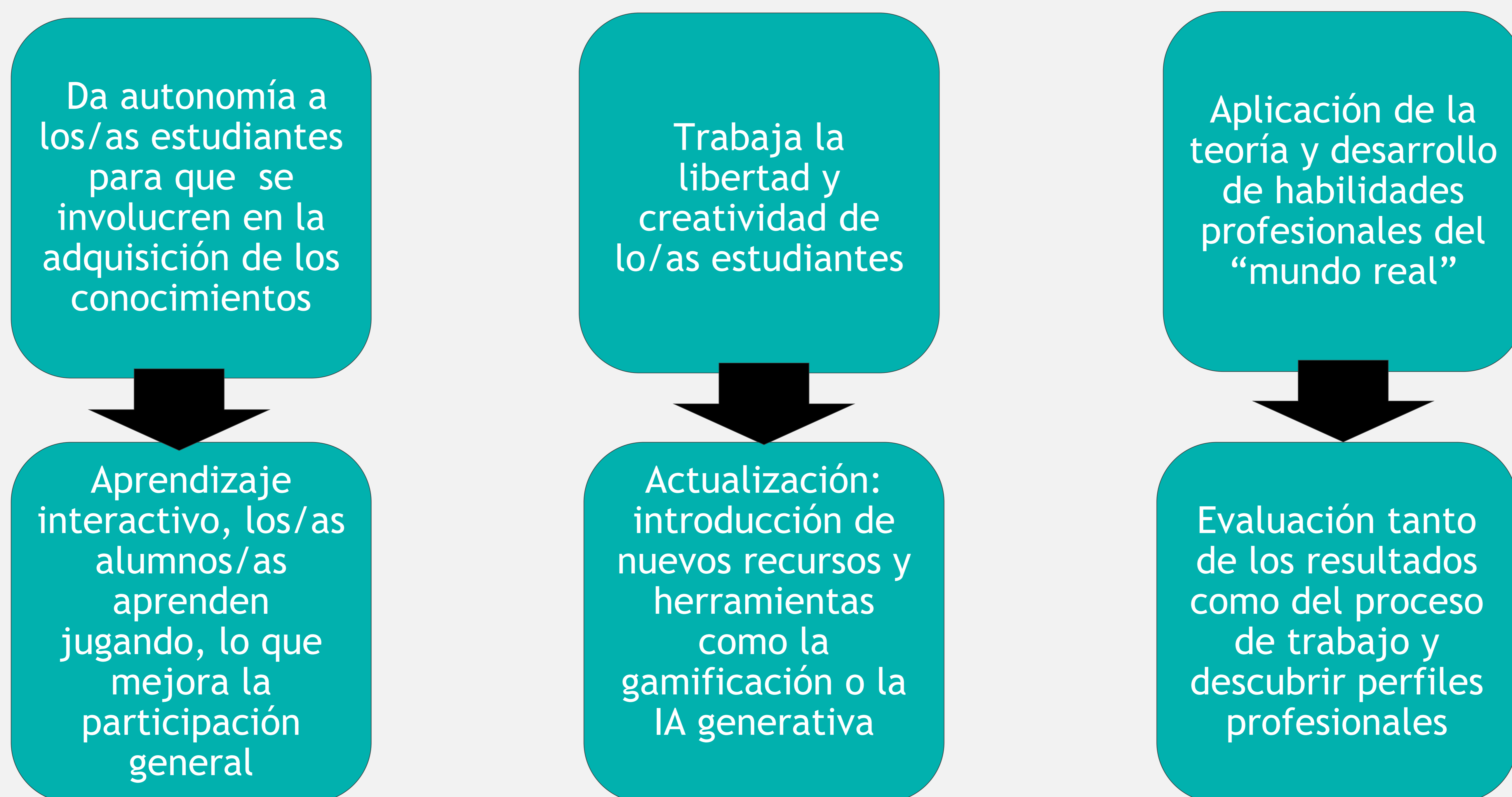
-  → Mejora en la preparación de las clases prácticas, los/as alumnos/as llegan a las clases prácticas con los contenidos consolidados.
-  → Fomento de la participación en las clases prácticas y asistencia del alumnado a las clases.
-  → Fomento del trabajo en equipo, la resolución de problemas, la autogestión del tiempo y distribución del trabajo, la optimización de las habilidades individuales, y la capacidad crítica.
-  → Desarrollo de las capacidades orales y de oratoria de los estudiantes en las defensas de sus trabajos
-  → Estimulación del sentido crítico de los estudiantes a la hora de valorar el trabajo de sus compañeros en tareas de evaluación por pares o votación de propuestas



**98%**  
de estudiantes participaron en las actividades propuestas

## Aplicación:

### Beneficios de la gamificación y la innovación docente



# Valoración Competencial

Con el fin de vincular los Proyectos de Innovación Docente con el marco competencial de referencia europeo, DigCompEdu, por favor, señala a continuación, **resaltando en negrita o subrayado**, aquellas competencias que han tenido un impacto mayor en el desarrollo de tu PID.



## Indica a continuación:

- |   |   |
|---|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> Línea 1: Nuevas formas de presentación de materiales educativos | <input checked="" type="checkbox"/> Línea 5: Aprendizaje-Servicio (ApS)   |
| <input type="checkbox"/> Línea 2: Nuevas estrategias para la participación de los alumnos           | <input type="checkbox"/> Línea 6: Aprendizaje Activo en Docencia Digital (AADD)   |
| <input checked="" type="checkbox"/> Línea 3: Nuevas formas de evaluar                               | <input type="checkbox"/> Línea 7: Proyectos que involucren el uso de herramientas de Inteligencia Artificial generativa |
| <input checked="" type="checkbox"/> Línea 4: Nuevas metodologías educativas                         |   |



**Sí X No  - El equipo docente acepta que la información proporcionada pueda ser utilizada por UC3M Digital para su difusión**