

Anexo 1 INNOVA¹
SOLICITUD DE PROYECTO DE INNOVACIÓN Y MEJORA DOCENTE
Curso 2025/2026

Título del proyecto

GAMI-PsicoGrupos: una experiencia piloto de gamificación aplicada al aprendizaje de la Psicología de los Grupos en estudiantes de Trabajo Social

Resumen

Aporte un resumen del proyecto y explique dónde reside el interés para la docencia identificando los problemas y las mejoras que pretende abordar, así como detalle los beneficios que se esperan del desarrollo de la propuesta. Se valorará la fundamentación de la idoneidad, relevancia, pertinencia y originalidad de la propuesta.

La gamificación, entendida como la aplicación de elementos y mecánicas propias del juego en contextos no lúdicos, se ha consolidado en los últimos años como una estrategia pedagógica eficaz para mejorar la motivación y el compromiso del estudiantado, también en el contexto de la educación superior. En este sentido, su implementación en el ámbito universitario ha mostrado beneficios en la participación activa, la retención de conocimientos y el desarrollo de habilidades colaborativas (Deterding et al., 2011; Subhash & Cudney, 2018). Además, en el contexto del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES), que promueve un enfoque centrado en el aprendizaje activo y la adquisición de competencias, la gamificación ofrece una alternativa innovadora frente a métodos expositivos tradicionales. Su uso es especialmente pertinente en disciplinas donde el aprendizaje experiencial y la práctica reflexiva son fundamentales, como en el caso del Trabajo Social (Domínguez et al., 2013).

En este sentido, diversos estudios han señalado que la gamificación puede facilitar la comprensión de contenidos complejos, mejorar el ambiente de aula y favorecer la evaluación continua, al integrar dinámicas que estimulan la cooperación, el logro y la retroalimentación constante (Kapp, 2012; Landers, 2014). En este marco, el proyecto *GAMI-PsicoGrupos* se sitúa como una experiencia piloto orientada a explorar el potencial de esta metodología en la formación de futuros profesionales del trabajo social. Además, está enfocada a favorecer el proceso de enseñanza-aprendizaje del alumnado en relación a la asignatura Psicología Social II de primer curso del Grado en Trabajo Social, donde se abordan contenidos de la Psicología de los Grupos, subdisciplina de la Psicología Social.

A lo largo de varios cursos consecutivos impartiendo esta asignatura, donde el número de alumnado es muy alto (a veces incluso más de 100), he podido observar una escasa motivación intrínseca del alumnado en contenidos teóricos de la asignatura, un bajo nivel de participación activa en clases, especialmente en las teóricas. Además, he observado cierta dificultad a la hora de conectar los conocimientos teóricos con la práctica profesional en escenarios grupales. Y, además, presentan cierto rechazo a los métodos expositivos tradicionales.

Por tanto, este proyecto se presenta como una propuesta de innovación docente orientada a integrar estrategias de gamificación en la asignatura *Psicología de los Grupos* del Grado en Trabajo Social. Este proyecto piloto tiene como objetivo fundamental rediseñar la experiencia de aprendizaje del estudiantado mediante el uso de mecánicas de juego (puntos, recompensas simbólicas, juegos, autoevaluación de los contenidos a

¹ Este documento no debe superar las 6 páginas y debe mantener el formato original.

través de Kahoot!,...) con el fin de incrementar la motivación, el compromiso y la participación activa del alumnado en los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Con la implementación de este proyecto, se pretende conseguir, entre otros: 1) una mayor motivación e implicación del alumnado con la asignatura, especialmente en las sesiones teóricas; 2) mejoras en el aprendizaje de conceptos complejos mediante la aplicación práctica en entornos simulados y/o el uso de herramientas tales como Kahoot! para el refuerzo y adquisición de contenidos; 3) el desarrollo de competencias transversales como la comunicación, el trabajo en equipo y el liderazgo; 4) fomentar un clima positivo de aula que fortalezca el sentido de pertenencia y la cohesión grupal; y 5) promover la retroalimentación continua y adaptada al ritmo de los/as estudiantes.

Además de lo anterior, al llevar a cabo esta experiencia inicial gamificada en la asignatura, se pretende reforzar el aprendizaje significativo y experiencial a través del juego; promover la autonomía, la implicación y el aprendizaje cooperativo; desarrollar competencias clave en el Trabajo Social tales como la escucha activa, la empatía y la resolución de conflictos, y aumentar el rendimiento académico y el nivel de satisfacción con la asignatura.

Como se ha comentado con anterioridad, la gamificación es una metodología activa especialmente eficaz en contexto de formación universitaria que requieren el desarrollo de habilidades blandas y el aprendizaje experiencial, como es el caso de la formación en Trabajo Social. El presente proyecto, además, destaca por presentar un enfoque interdisciplinar, donde se pretende fusionar la psicología social y la psicología de los grupos, el trabajo social y la gamificación. El enfoque innovador que se plantea, por tanto, responde a las necesidades actuales del EEES de fomentar metodologías centradas en el estudiante, y se alinea con los objetivos de mejora de la calidad docente en la universidad. Por tanto, *GAMI-PsicoGrupos* es una propuesta pedagógica que se presenta como una oportunidad estratégica para mejorar la calidad de la docencia universitaria en el Grado en Trabajo Social de la Universidad de Cádiz, promoviendo aprendizajes más significativos, activos y orientados a la realidad profesional.

Referencias:

- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). *From game design elements to gamefulness: Defining "gamification"*. In Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments (pp. 9–15). ACM. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- Domínguez, A., Saenz-de-Navarrete, J., de-Marcos, L., Fernández-Sanz, L., Pagés, C., & Martínez-Herráiz, J. J. (2013). *Gamifying learning experiences: Practical implications and outcomes*. Computers & Education, 63, 380–392. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2012.12.020>
- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. John Wiley & Sons.
- Landers, R. N. (2014). Developing a theory of gamified learning: Linking serious games and gamification of learning. *Simulation & Gaming*, 45(6), 752–768. <https://doi.org/10.1177/1046878114563660>
- Subhash, S., & Cudney, E. A. (2018). Gamified learning in higher education: A systematic review of the literature. *Computers in Human Behavior*, 87, 192–206. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.05.028>

Líneas prioritarias

Marque las líneas prioritarias a las que adscribir el proyecto de innovación y mejora docente (hasta un máximo de 3 líneas). Para más detalles sobre estas líneas, consultar el apartado cuarto de las bases de esta convocatoria.

X	LÍNEA 1. Metodologías activas y nuevas formas de proporcionar al alumnado recursos que mejoren su aprendizaje.
X	LÍNEA 2. Evaluación y el seguimiento de los resultados de aprendizaje.
	LÍNEA 3. Materiales y recursos educativos.
X	LÍNEA 4. Docencia multimodal, y uso y aplicación de recursos tecnológicos e IA.
	LÍNEA 5. Coordinación, tutorización y orientación del alumnado.
	LÍNEA 6. Responsabilidad social universitaria, diversidad (destacando entre otras, la diversidad afectivo-sexual, la cultural, la cognitiva y la funcional) y equidad.
	LÍNEA 7. Internacionalización.
	LÍNEA 8. Acreditación y mejora de la calidad de los títulos oficiales.

Objetivos y actividades previstas

Describa de manera precisa los objetivos que persigue el proyecto y las actividades que prevé realizar para alcanzarlos. Copie y pegue tantas tablas como objetivos plantee.

Objetivo nº 1	Promover el desarrollo de la gamificación como metodología activa en la asignatura Psicología Social II del Grado en Trabajo Social con la finalidad de mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje
Actividades previstas:	<p><i>Actividad 1. Mostrar la narrativa de la experiencia gamificada el día de presentación de clase a través de un vídeo realizado con la ayuda de la Inteligencia Artificial</i></p> <p><i>Actividad 2. Aplicar cuestionarios de evaluación al finalizar cada tema en las sesiones teóricas a través de Kahoot!</i></p> <p><i>Actividad 3. Aplicar un juego basado en un programa televisivo para el aprendizaje de las Normas APA 7ª edición de una forma lúdica e interactiva.</i></p>
Objetivo nº 2	Incentivar la participación y motivación del alumnado en las sesiones teóricas de la asignatura
Actividades previstas:	<i>Actividad 4. Crear una clase llamada "Psicogrupal" con el alumnado de la asignatura Psicología Social II en la plataforma ClassDojo, en la que cada alumno/a tiene que crearse su avatar y puede visualizar las recompensas que se les van añadiendo en función de su participación</i>

	<p><i>activa en clase.</i></p> <p><i>Actividad 5. Crear una recompensa llamada “Psicopoint”.</i></p> <p><i>Actividad 6. Administrar la recompensa “Psicopoint” al alumnado que, tras la clase de teoría en la que se realice y registre alguna actividad de participación activa, haya participado en la misma y la haya realizado correctamente.</i></p> <p><i>Actividad 7. Crear y establecer un sistema de recompensas simbólicas a través de “tickets canjeables” que serán administrados al final de la asignatura.</i></p>
Objetivo nº 3	Valorar la experiencia gamificada tras finalizar el semestre
Actividades previstas:	<p><i>Actividad 8. Realizar un cuestionario dirigido al estudiantado con la finalidad de valorar la experiencia piloto de gamificación en la asignatura.</i></p> <p><i>Actividad 9. En la última sesión de clase, entregar los “tickets canjeables” a aquellos/as alumnos/as que hayan logrado alguna de las recompensas a través de la obtención de un número mínimo de “Psicopoints” por la realización de las actividades de participación activa en las clases teóricas.</i></p>

Descripción de las medidas de difusión comprometidas

Describa y detalle el plan y las medidas que adoptará para difundir las conclusiones y los beneficios de su proyecto (previsión de publicaciones, ponencias, congresos, talleres, charlas divulgativas, cursos, folletos, aplicaciones, juegos, planos, enlaces, vídeos, etc.), especialmente si conlleva la libre difusión de estos.

De cara a difundir el proyecto, así como las diferentes actividades realizadas dentro del mismo para alcanzar los diversos objetivos, **en el presente proyecto se plantean las siguientes medidas de difusión:**

- 1) Presentar los resultados en algún congreso internacional de innovación educativa (INNDIOC, CIDICO, ICON-EDU...) en formato comunicación oral.
- 2) Publicar los resultados de la experiencia en una publicación en formato capítulo de libro o artículo en revista de innovación educativa.
- 3) Presentar los resultados en una red de profesorado del Departamento de Psicología que implementan la gamificación como metodología activa en sus asignaturas.
- 4) Presentar los resultados en las Jornadas de Innovación de la Universidad de Cádiz (en caso de que la hubiese) o en alguna actividad desarrollada por la Universidad de Cádiz para la divulgación y transferencia de conocimiento.

Cronograma

Describa y detalle el cronograma a seguir para el desarrollo de la propuesta en función del objetivo propuesto y tareas a realizar. Puede adaptar el siguiente modelo

La temporalización de los objetivos y actividades se plantean durante un semestre (2º) que es cuando se desarrolla la asignatura Psicología Social II (de febrero a junio).

	ACTIVIDAD	MES 1	MES 2	MES 3	MES 4	MES 5
OBJETIVO 1	A1	X				
	A2	X	X	X	X	
	A3		X			
OBJETIVO 2	A4	X				
	A5	X				
	A6	X	X	X	X	
	A7			X	X	
OBJETIVO 3	A8				X	X
	A9				X	

Presupuesto

Si solicita incentivo económico rellene la tabla adjunta especificando las cantidades, los conceptos y su necesidad².

Concepto	Justificación	Coste con IVA
Coste de publicación y difusión de resultados	Para los costes de inscripción, matrícula y presentación de resultados en congreso (Modalidad de Comunicación Oral + capítulo de libro o artículo en revista)	425€
TOTAL		425€

Becas

En caso de solicitar la participación de personal becario, detalle la relación de actividades que llevará a cabo (las labores asignadas deberían corresponder con las de un alumno o una alumna en formación).

--

² Debe adjuntar las facturas proforma que correspondan en el apartado “*Documentación adicional*” que figura en la plataforma de la Oficina Virtual. Las peticiones de financiación que no vengan documentadas, a excepción de las peticiones de financiación para becas, no serán consideradas para evaluación.