

Gamificación y competitividad en el sistema de evaluación para impulsar la motivación del alumnado mediante el uso de TICs

Francisco Salguero-Caparrós y M^a del Carmen Pardo Ferreira
Universidad de Málaga, España

Promover iniciativas que provoquen innovación en la dinámica docente universitaria, promoviendo la motivación y participación del alumnado, es un aspecto fundamental para favorecer procesos de desarrollo y de mejora de la calidad. Por ello, en la Universidad de Málaga se está llevando a cabo un proyecto centrado en el empleo de herramientas basadas en la gamificación como es el KAHOOT (Making Learning Awesome). Así, se plantea un juego donde los alumnos participan de manera individual o grupal en un concurso de preguntas estableciéndose una competición en conocimientos y habilidades.