

Pérez Mata, Nieves ([nieves.perez@uam.es](mailto:nieves.perez@uam.es)); López Frutos, José María ([jml.frutos@uam.es](mailto:jml.frutos@uam.es))  
y López Rodríguez, César ([cesar.lopez@uam.es](mailto:cesar.lopez@uam.es))

## OBJETIVOS

- Desarrollar herramientas digitales de dinamización para adquirir competencias en la asignatura obligatoria *Psicología de la Memoria* (2º de Grado).
- Posibilitar una retroalimentación *cuantitativa* y *cualitativa* sobre el rendimiento en las tareas.
  - ➔ Fomentar la *motivación* y *participación activa* del estudiantado

## METODOLOGÍA

- Criterios de selección de las herramientas digitales de dinamización empleadas:
  - Permiten la elaboración de contenidos *interactivos* (animaciones, imágenes, infografías, presentaciones, juegos, etc.)
  - Incluyen componentes de *evaluación* y *autoevaluación* con retroalimentación *cuantitativa* y *cualitativa*.
  - Contexto digital de aprendizaje facilitador de la adquisición de contenidos conceptuales y procedimentales.
    - ➔ Herramienta seleccionadas: *Woodclap*, *Genially* y *Kahoot*

## EJEMPLOS DE TAREAS

### WOOLCLAP: Memoria procedimental: La Torre de Hanoi

**Objetivo de la Actividad:** trabajar los conceptos de *memoria procedimental* y *aprendizaje implícito* a través de un juego on-line interactivo.

**Fases de la actividad:**

- **Fase 1:** Juego libre individual on-line de la *Torre de Hanoi*.
- **Fase 2:** Cuestionario on-line con la herramienta *Woodclap* sobre conceptos que vinculan memoria y aprendizaje.
- **Fase 3:** Discusión conjunta en el aula sobre los resultados obtenidos en *Woodclap*.



### GENIALLY: Indicios o Claves de Recuperación

**Objetivo de la Actividad:** trabajar el concepto de *indicios o claves de recuperación* a través de una presentación interactiva: [view.genial.ly/61bb02970db3380d4cc3eac9](https://view.genial.ly/61bb02970db3380d4cc3eac9)

**Descripción de la actividad:**

- **Índice:** se selecciona el contenido al que dirigirse.
- **Contenidos:** introducción conceptual y empírica, presentación y participación en un experimento, explicación de los resultados.
- **Ejercicio de autoevaluación:** cinco preguntas sobre los contenidos conceptuales y experimentales.



## RESULTADOS

- Uso generalizado del estudiantado, en modalidad síncrona y asíncrona, de los recursos digitales generados.
- Dinamización de las clases ➔ Participación activa del estudiantado en el desarrollo de las clases.
- Comparación entre herramientas ➔ Resultados más positivos con *Woodclap* y *Genially* que con *Kahoot*:
  - a) Mayor interacción alumno – profesor.
  - b) Facilidad de uso a través de un dispositivo electrónico.
  - c) El 100% de los alumnos presentes en el aula se implican en la realización de la tarea.
  - d) Facilitación de retroalimentación centrada en las dificultades del alumnado con la tarea.
  - e) Facilita comparar el rendimiento de grupos en una tarea.
  - f) Creación de tareas ajustadas al ritmo del estudiantado.

## DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

- La metodología desarrollada ha facilitado la adquisición de un conjunto de contenidos conceptuales y procedimentales básicos de la asignatura obligatoria *Psicología de la Memoria* (2º de Grado).
- La retroalimentación *cuantitativa* y *cualitativa* de los ejercicios de evaluación y de autoevaluación ha contribuido a la adquisición de contenidos.
- Se ha visto fomentada la *motivación* y *participación activa* del estudiantado.
- No todas las herramientas han funcionado igual de bien, siendo las actividades desarrolladas con *Woodclap* y *Genially* más atractivas y motivantes.
- La gamificación de ciertos contenidos puede favorecer su adquisición, como complemento a las metodologías didácticas más tradicionales.

## REFERENCIAS

- Gilchrist, D. (1999). "Outcomes assessment from the inside out", paper presented at the LMDC of Washington. Gros Salvat, B. (2014). Análisis de las prestaciones de los juegos digitales para la docencia universitaria. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 28, (1), 115-128.
- Hamari, J.; Koivisto, J. y Sarsa, H. (2014). Does gamification work? A literature review of empirical studies on gamification. *Annual Hawaii International Conference on System Sciences*: 6 al 9 de enero. Hawaii, 2014, 3025-3034.
- Schiller, N. (2008). A portal to student learning: what instruction librarians can learn from video game design. *Reference Services Review*, 36(4), 351-365.