

# Inforsubástica: evaluando todo lo no evaluable a través de una subasta educativa

BANCO DE BUENAS PRÁCTICAS DOCENTES

LORENA RODRÍGUEZ CALZADA



Universidad  
Rey Juan Carlos



CENTRO DE INNOVACIÓN DOCENTE Y EDUCACIÓN DIGITAL  
Universidad Rey Juan Carlos

## I. La práctica

- **Título:** Inforsubástica: evaluando todo lo no evaluable a través de una subasta educativa
- **Curso Académico:** 2022/2023
- **Asignatura:** Informática aplicada a la empresa e informática
- **Área/Titulación:** Administración y Dirección de Empresas y Economía
- **Grupo de Estudiantes:** 1º grado
- **Palabras clave:** subasta, flipped learning, motivación, recompensas

Este proyecto innovador transforma la experiencia educativa en la asignatura de informática a través de una subasta única, donde el esfuerzo y la participación activa de los estudiantes se recompensan con puntos canjeables. Adoptando el modelo de flipped learning, los alumnos tienen la oportunidad de ganar puntos por actividades no evaluables: visualizar videos teóricos, completar tareas voluntarias, participar activamente en clase, y más. Esta estrategia no solo motiva a los estudiantes a involucrarse más profundamente en su aprendizaje, sino que también les permite obtener recompensas tangibles y útiles para sus exámenes, como la oportunidad de consultar apuntes, usar Google, o pedir ayuda a compañeros durante los exámenes.

A través de esta metodología, los estudiantes son incentivados a explorar más allá del contenido básico y a comprometerse con la materia de una manera más significativa y personal. Al final del curso, los estudiantes pueden 'subastar' sus puntos acumulados por diversas ventajas durante los exámenes, lo que añade un elemento de emoción y anticipación al proceso de aprendizaje.

Esta innovación no solo ha demostrado aumentar la motivación y el interés de los estudiantes en la asignatura, sino que también fomenta habilidades como la gestión del tiempo, la toma de decisiones, y la planificación estratégica. Además, alineándose con las tendencias actuales en educación, este enfoque promueve un aprendizaje más autónomo y centrado en el estudiante, preparándolos mejor para los desafíos del mundo real.

## 2. Justificación

El estudiante, desmotivado por la cantidad de actividades que realiza en el aula y no se ven recompensadas en la calificación general de curso, lleva ya años haciendo entregas cada vez más escasas y con menor calificación, a esto se suma que la asignatura, Informática aplicada, no es una asignatura de asistencia obligatoria y que el curso escolar 2022/2023 se usó la metodología Flipped Learning, que obliga de alguna manera a que el alumno visualice los contenidos de la asignatura por cuenta propia fuera del horario escolar, por lo que es necesario que esté al día. Este proyecto se basa en un modelo pedagógico centrado en el estudiante, que reconoce la diversidad de estilos de aprendizaje y motiva a los alumnos a ser protagonistas activos de su educación. Al ofrecer recompensas por actividades no evaluables, se fomenta una participación más integral y personalizada, permitiendo a los estudiantes explorar y aprender a su propio ritmo y según sus intereses.

Según teorías de la motivación, como la Teoría de la Autodeterminación, la motivación intrínseca es clave para un aprendizaje efectivo y sostenido. Este proyecto busca incrementar la motivación intrínseca al proporcionar recompensas que tienen un valor real y práctico para los estudiantes, como herramientas y recursos durante los exámenes, incentivándolos a participar más activamente en su proceso de aprendizaje.

La iniciativa también promueve habilidades esenciales como la gestión del tiempo, la toma de decisiones, y la planificación estratégica. Al tener que decidir cómo y cuándo canjear sus puntos, los estudiantes aprenden a evaluar sus propias necesidades y a tomar decisiones informadas, habilidades cruciales tanto en el ámbito académico como en el profesional.

Al ser una asignatura de informática, este proyecto también demuestra y aprovecha el potencial de la tecnología en la educación. Utiliza elementos de gamificación para hacer el aprendizaje más atractivo y dinámico, lo que está en línea con las tendencias actuales en la educación digital y la pedagogía innovadora.

La subasta educativa también responde a la necesidad de diversificar los métodos de evaluación en el aula. Al recompensar el esfuerzo en actividades no evaluables, se reconoce y valora el trabajo y la dedicación de los estudiantes más allá de las pruebas y exámenes tradicionales, proporcionando una visión más holística y justa de su desempeño.

Este enfoque promueve un aprendizaje más autónomo y proactivo. Los estudiantes son incentivados no solo a completar tareas obligatorias, sino a buscar activamente oportunidades adicionales de aprendizaje, fomentando así una actitud de aprendizaje continuo que les será útil a lo largo de toda su vida académica y profesional.

### 3. Desarrollo

El proyecto se implementó en el marco de la asignatura de informática, utilizando una metodología que integra el flipped learning y la gamificación. La práctica se desarrolló en varios pasos clave:

**Preparación y Planificación:** Se estableció un sistema de puntos, donde cada tipo de tarea no evaluada (como ver videos teóricos, asistir a clase, participar en debates, realizar trabajos voluntarios, etc.) tenía asignado un valor en puntos y se creó una moneda con inteligencia artificial para dar más realismo a la “subasta”.



*Ilustración 1. Moneda generada para dar valor a las actividades de la asignatura*

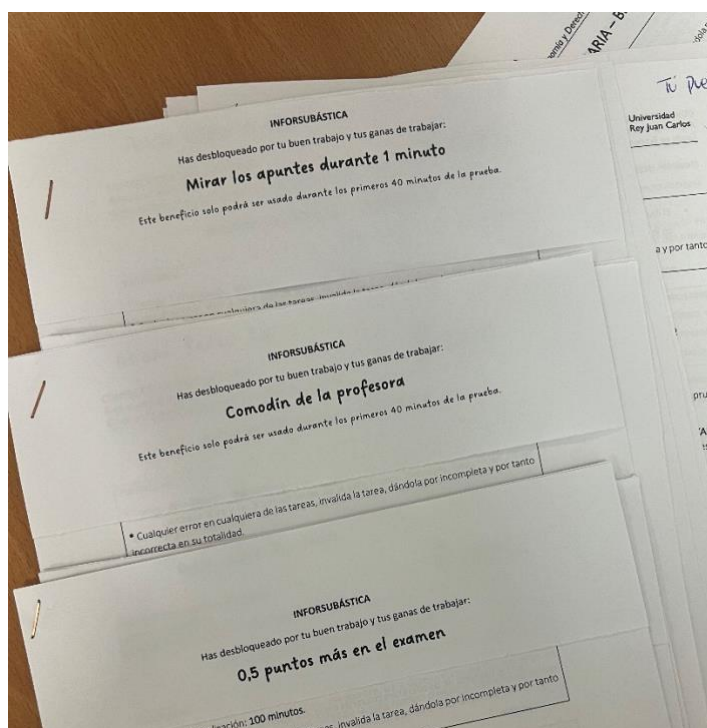
**Implementación del Flipped Learning:** Los estudiantes accedían a materiales teóricos, principalmente videos, fuera del aula. Esto les permitía prepararse para las clases prácticas y discusiones en el aula, donde podían ganar puntos por participación activa.

**Asignación de Puntos:** Los puntos se otorgaban basados en la participación y el esfuerzo en las actividades no evaluables. El seguimiento de puntos se realizaba de manera continua.

<h1>INFORSUBÁSTICA</h1> <p>LA SUBASTA QUE LO SOLUCIONA TODO</p> 	
EN EL EXAMEN	
• (X2) PEDIR AYUDA A UN COMPAÑERO DURANTE 1 MINUTO	800 CHPT
• (X2) COMODÍN DE LA PROFESORA	1100 CHPT
• (X3) CONSULTAR EN GOOGLE DURANTE 2 MINUTOS	900 CHPT
• (X2) 0,5 PUNTOS MÁS	1200 CHPT
• (X2) CAMBIAR UNA PREGUNTA POR OTRA NUEVA	1100 CHPT
• (X3) USAR EL MÓVIL DURANTE 30 SEGUNDOS	1100 CHPT
• (X3) MIRAR LOS APUNTES DURANTE 1 MINUTO	900 CHPT
EN EL JUEGO	
• NO PERDER PUNTOS EN UNA PREGUNTA SI LA FALLO	200 CHPT
• ROBAR PERSONAJE ESPECIAL A ALGUN COMPAÑERO	300 CHPT
• ROBAR OBJETO A ALGUN GRUPO	300 CHPT
• RETAR EN DUELO AL OTRO GRUPO	200 CHPT
OTROS	
• (X1) ENTREGAR LA PRÁCTICA OBLIGATORIA 1 DÍA MÁS TARDE (GRUPAL)	700 CHPT
• (X2) 0,5 PUNTOS MÁS EN LA PRÁCTICA OBLIGATORIA	2000 CHPT (GRUPAL)

Ilustración 2. Valor de las acciones de la asignatura en CHPT, la moneda generada

**Subastas Programadas:** Se organizaron subastas en dos ocasiones durante el curso, donde los estudiantes podían canjear sus puntos acumulados por diversas ventajas en los exámenes, como consultar apuntes, usar Google, o pedir ayuda a un compañero.



*Ilustración 3. Ventajas en las que canjear los puntos generados a lo largo de la asignatura*

**Evaluación y Feedback:** se recogía feedback de los estudiantes para evaluar la eficacia del sistema y realizar ajustes si era necesario.

### **Objetivos del Proyecto:**

- Incrementar la Motivación y Participación de los Estudiantes
- Fomentar el Aprendizaje Autónomo y Proactivo
- Mejorar los Resultados de Aprendizaje
- Innovar en Metodologías de Enseñanza



## 4. Resultados

### Metodología de análisis

Además de la evaluación individual del rendimiento de los estudiantes, se lleva a cabo una evaluación más abarcadora del impacto de subasta en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Este análisis engloba:

- **Análisis de Datos:** Se recopilan y examinan datos relativos al desempeño académico de los estudiantes antes y después de la implementación de la subasta, con el propósito de determinar si se han registrado mejoras significativas.
- **Encuestas y Entrevistas:** Los estudiantes participan en encuestas y entrevistas para evaluar su percepción de la actividad, así como su grado de satisfacción con el sistema de puntos y subastas.

### Resultados

Se lleva a cabo una encuesta voluntaria de satisfacción de la asignatura mediante Microsoft Forms dirigida a los estudiantes del grupo experimental, con una muestra de 47 alumnos. Se incluyen dos preguntas específicas que pueden proporcionar datos relevantes para la actividad

- *En una escala del 1 al 5, ¿cómo valorarías la satisfacción que te ha generado la actividad?* Donde 1 significa poco satisfecho, 2 satisfecho, 3 ni satisfecho ni insatisfecho, 4 satisfecho y 5 muy satisfecho. Los resultados de la primera pregunta, indicando que el 88% de los participantes han calificado la actividad como satisfecha o muy satisfecha, siendo notable que un 47% la considera como muy satisfactoria.
- La segunda pregunta: *¿Cuál es tu aspecto favorito de la asignatura?* En el cuestionario se plantea una pregunta abierta para que los estudiantes expresen sus preferencias en relación con la asignatura. Al analizar las respuestas y filtrar las palabras más recurrentes, se destacan términos como juego, subasta, puntos, videos, divertido, ameno y Excel, con un 37% de los participantes mencionando específicamente la actividad de subasta y puntos como lo que más les ha gustado.

## Conclusiones

Esta actividad ha demostrado ser una práctica educativa innovadora que no solo mejora el compromiso estudiantil, sino que también impulsa el aprendizaje autónomo, eleva el rendimiento académico y fomenta el desarrollo de habilidades clave. A través de un proceso continuo de retroalimentación y adaptación, este proyecto tiene el potencial de seguir siendo una herramienta efectiva para enriquecer la experiencia educativa en el aula de informática y más allá.

Este proyecto, además de mejorar el compromiso de los estudiantes, ha fomentado el desarrollo de habilidades valiosas, como la toma de decisiones estratégicas, la planificación y la gestión del tiempo.

## 5. Equipo docente

### Lorena Rodríguez Calzada



Docente de la URJC desde el año 2018 y doctoranda del 4º año en Informática Educativa. Imparto clases de Informática Aplicada en diferentes Grados y la asignatura de Didáctica en el Máster de Formación del Profesorado y el curso de Adopción de Nuevas Tecnologías. Graduada en Educación y centrada ahora en la investigación de Juegos Serios para los cambios de la motivación en la Educación Superior y la IA para la mejora de la enseñanza-aprendizaje. Ganadora del 2º premio del VIII concurso de profesores innovadores en el 2021.