



Universitat d'Alacant
Universidad de Alicante

Memorias del Programa de Redes de investigación en docencia universitaria

Convocatoria
2021-22

Memòries del Programa de Xarxes de investigació en docència universitària

Convocatòria
2021-22

Satorre Cuerda, Rosana (Coordinación)
Menargues Marcilla, María Asunción; Díez Ros, Rocío; Pellín Buades, Neus (Eds.)

UA

UNIVERSITAT D'ALACANT
UNIVERSIDAD DE ALICANTE

Vicerectorat de Transformació Digital
Vicerrectorado de Transformación Digital
Institut de Ciències de l'Educació
Instituto de Ciencias de la Educación

Memorias del Programa de Redes de investigación en docencia universitaria. Convocatoria 2021-22 / Memòries del Programa de Xarxes d'investigació en docència universitària. Convocatòria 2021-22

Organització: Institut de Ciències de l'Educació (Vicerectorat de Transformació Digital) de la Universitat d'Alacant/ Organización: Instituto de Ciencias de la Educación (Vicerrectorado de Transformación Digital) de la Universidad de Alicante

Edició / Edición: Rosana Satorre Cuerda (Coord.), Asunción Menargues Marcilla, Rocío Díez Ros, Neus Pellin Buades

Revisió i maquetació: ICE de la Universitat d'Alacant/ Revisión y maquetación: ICE de la Universidad de Alicante

Primera edició / Primera edición: desembre 2022

© De l'edició/ De la edición: Rosana Satorre Cuerda, Asunción Menargues Marcilla, Rocío Díez Ros & Neus Pellin Buades

© Del text: les autores i autors / Del texto: las autoras y autores

© D'aquesta edició: Universitat d'Alacant / De esta edición: Universidad de Alicante

ice@ua.es

Memorias del Programa de Redes de investigación en docencia universitaria. Convocatoria 2021-22 / Memòries del Programa de Xarxes d'investigació en docència universitària. Convocatòria 2021-22

© 2022 by Universitat d'Alacant / Universidad de Alicante is licensed under CC BY-NC-ND 4.0

ISBN: 978-84-09-45382-5

Qualsevol forma de reproducció, distribució, comunicació pública o transformació d'aquesta obra només pot ser realitzada amb l'autorització dels seus titulars, llevat de les excepcions previstes per la llei. Adreceu-vos a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos, www.cedro.org) si necessiteu fotocopiar o escanejar algun fragment d'aquesta obra. / Cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública o transformación de esta obra sólo puede ser realizada con la autorización de sus titulares, salvo excepción prevista por la ley. Diríjase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos, www.cedro.org) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra.

Producció: Institut de Ciències de l'Educació (ICE) de la Universitat d'Alacant / Producción: Instituto de Ciencias de la Educación (ICE) de la Universidad de Alicante

Aquesta publicació s'ha fet seguint les directrius d'accessibilitat UNE-EN 301549:2020 / Esta publicación se ha hecho siguiendo las directrices de accesibilidad UNE-EN 301549:2020.

EDITORIAL: Les opinions i continguts dels treballs publicats en aquesta obra són de responsabilitat exclusiva de les autores i dels autors. / Las opiniones y contenidos de los trabajos publicados en esta obra son de responsabilidad exclusiva de las autoras y de los autores.

122. ANÁLISIS, INTEGRACIÓN Y VALORACIÓN DE LA PLATAFORMA GITHUB CLASSROOM EN LA ASIGNATURA FUNDAMENTOS DE LOS VIDEOJUEGOS DESDE LA PERSPECTIVA DEL ABP

Aznar Gregori, Fidel
Arques Corrales, Maria Del Pilar
Botana Gomez, Javier
Lozano Ortega, Miguel Angel
Mora Lizan, Francisco Jose
Puchol Garcia, Juan Antonio
Pujol Lopez, Maria Del Mar
Pujol Lopez, Maria Jose
Rizo Aldeguer, Ramon Luis

RESUMEN

Durante el curso académico 21/22 se ha implantado Github Classroom en la asignatura Fundamentos de los Videojuegos (FV). FV es una asignatura de tercero de Ingeniería Multimedia, donde se proporciona las bases para el análisis, diseño e implementación de videojuegos. Se trata de una asignatura con orientación práctica que sigue la metodología de Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP). Nos encontramos con un total de 96 estudiantes, y 18 proyectos de videojuegos distintos. El ABP es una modalidad de enseñanza y aprendizaje articulado mediante un proceso compartido de negociación entre los participantes, siendo su objetivo principal la obtención de un producto final, en nuestro caso un videojuego. Este método no solo promueve el aprendizaje individual y autónomo dentro de un plan de trabajo definido por objetivos y procedimientos, sino que además desarrolla competencias transversales de comunicación, trabajo en grupo y organización.

GitHub Classroom permite expandir los sistemas tradicionales de gestión del aprendizaje con nuevas capacidades: permite administrar y organizar una asignatura, añadir código para realizar una calificación automática de un trabajo después de la entrega del alumnado, organizar equipos de desarrollo, compartir código, y además con la ventaja de tener como base una de las herramientas estándar de la industria del control de versiones usada actualmente por los desarrolladores (git).

En este trabajo hemos analizado la experiencia de los discentes con respecto al aprendizaje basado en proyectos y al uso de la plataforma concreta GitHub Classroom tanto para el desarrollo en otras asignaturas como para proyectos reales que requieran control de versiones y trabajo en grupo. Una vez presentada la plataforma se ha consultado al alumnado, sobre su experiencia en las asignaturas de primer y segundo curso de la titulación para una posible implantación en cursos anteriores. Por otra parte, hemos obtenido la valoración del proceso de configuración, puesta en marcha y funcionamiento de Github Classroom por parte del equipo docente. Para ello se han desarrollado varias rúbricas y recogidas de datos para determinar las bondades y los posibles puntos de mejora de su uso en una asignatura con metodología ABP. Para evaluar la experiencia educativa se han empleado cuestionarios de la plataforma Moodle de la UA (para la recogida de la información requerida para el análisis presentado) y datos de uso real de la plataforma Github Classroom.

En este trabajo se ha aportado un estudio de implantación exhaustivo, analizando la opinión de los docentes y la relación resultado/esfuerzo de su implantación además de la opinión de los alumnos y su valoración con respecto al resto de asignaturas del mismo curso o cursos anteriores de ingeniería multimedia. Se ha comunicado la experiencia del equipo docente en cuanto a las ventajas y dificultades al utilizar la herramienta. Además, se han incluido las apreciaciones de los discentes con respecto a la implantación y uso de la herramienta, las dificultades, ventajas, el tiempo requerido,... Todos los análisis planteados han servido para proponer valorar el uso de la plataforma dentro de la asignatura Fundamentos de los Videojuegos y propiciar su implantación en otras asignaturas afines.

PUBLICACIÓN JUSTIFICA LA RED:

Satorre Cuerda, Rosana (coord.). Redes de Investigación e Innovación en Docencia Universitaria. Volumen 2022. Xarxes d'investigació i innovació en docència universitària. Volum 2022. Alacant: Institut de Ciències de l'Educació (ICE) de la Universitat d'Alacant, 2022. ISBN 978-84-09-39082-3, 445 p.

<http://rua.ua.es/dspace/handle/10045/128623>