

InterAPPactúa - Aplicación web para gamificar un seminario

Es frecuente asistir a conferencias, seminarios o congresos en los que la dinámica se reduce a una serie de charlas magistrales de pocos ponentes o mesas redondas con escasa interacción, especialmente con el público, lo que en muchas ocasiones impide obtener una verdadera retroalimentación de profesionales para fomentar debates.

En este documento se va describir el modelo interAPPactúa, que consiste en una dinámica para la gamificación de seminarios de cualquier índole, tiene como objetivo lograr un seminario o evento dinámico y participativo. Se organiza la actividad en tres fases (Figura 1).

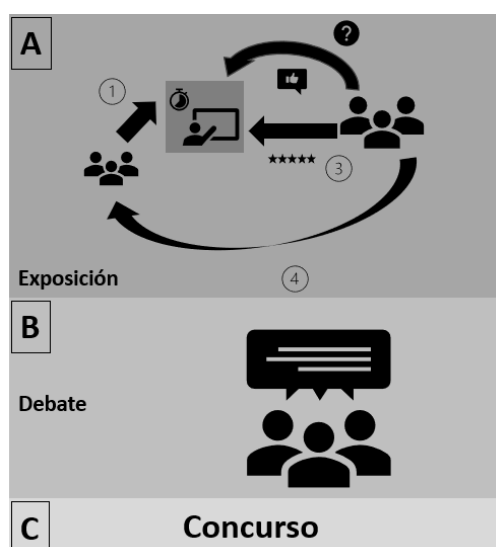


Figura 1. Modelo InterAPPctúa. Fuente: Chavero-Morcillo y Borrás-Gené (2022)

En la fase de **Exposición** (A), se pretende que todos los asistentes participen exponiendo una idea o propuesta. Para evitar que dicha fase se extienda en exceso y resulte monótona, se implementa el formato de Elevator Pitch, limitando cada intervención a un intervalo de 1 a 3 minutos. El funcionamiento se detalla de la siguiente manera:

- (1) se selecciona a un participante, por ejemplo, de forma aleatoria, anunciando su nombre para que asuma el rol de ponente y exponga su propuesta dentro del tiempo estipulado;
- (2) durante la exposición o al finalizar la misma, el resto de los asistentes puede formular preguntas mediante medios telemáticos, las cuales quedan registradas y son visibles, permitiendo asimismo que se asignen "likes" a las preguntas presentadas;

- (3) al concluir la exposición, se procede a puntuar la intervención en una escala de 1 a 5 a través de medios telemáticos;
- (4) el proceso se repite hasta que todos los asistentes hayan tenido la oportunidad de participar.

La fase de **Debate** (B) consiste en que los organizadores del seminario recopilen y comuniquen las preguntas que hayan obtenido mayor votación, de modo que se genere una mesa redonda participativa entre todos los asistentes.

La fase final, denominada **Concurso** (C), comprende el anuncio de las ponencias mejor valoradas, así como de aquellas preguntas que, al ser votadas, se consideran de mayor interés para el público.

La primera vez que se puso en práctica fue el 28 de octubre del 2021 en la Universidad Rey Juan Carlos en el Seminario “En la universidad también jugamos” (Figura 2).



Figura 2. Cartel Seminario. Fuente: elaboración propia

Trabajos de los autores que se basan en esta técnica

Chavero-Morcillo, J., & Borrás-Gené, O. (2022). InterpAPPctúa, mejorando la interacción a través de gamificación. *IE Comunicaciones: Revista Iberoamericana de Informática Educativa*, (35), 13-21.

Borrás-Gené, O., Macías-Guillén, A., Montes Díez, R., Serrano-Luján, L., & López-Galisteo, A. J. (2023). InterAPPctúa, seminario gamificado para fomentar la

interacción y participación. In *La motivación y la dinamización en la enseñanza universitaria* (pp. 187-198). Dykinson.