PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DE VALPARAÍSO

UMDU UNIDAD DE MEJORAMIENTO A LA DOCENCIA UNIVERSITARIA

LA GAMIFICACIÓN EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE

El marco de Cualificación de la Docencia Universitaria establece que "El docente integra las TIC en el diseño de sus cursos para mejorar y fortalecer el aprendizaje de los estudiantes." (PUCV, 2015, p.21).

¿QUÉ ES LA GAMIFICACIÓN?

¿CÓMO SE INTEGRAN LAS TIC EN LA GAMIFICACIÓN?

¿QUÉ JUEGOS Y APLICACIONES PUEDEN OCUPARSE EN MI CLASE?

EN CONTEXTO:

Los estudiantes que actualmente están ingresando a la universidad, son jóvenes nacidos, criados y educados en ambientes **cargados de tecnología.** Esperan que el aprendizaje **sea lo más rápido, sencillo y entretenido posible,** maximizando la relación entre resultados obtenidos y tiempo de estudio.
(Ibáñez, Cuesta, Tagliabue & Zangaro, 2008)

Las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC), dependiendo de su uso, pueden ser una **fuente de innovación para la enseñanza , contribuyendo al aprendizaje,** ofreciendo metodologías y recursos para el estudiante del siglo XXI.
(Sánchez, 2003)

Para la docencia Universitaria resulta un desafío que los estudiantes **se comprometan y se motiven con las actividades de aprendizaje.**
(Biggs, 2004)

Através de la amplia oferta de recursos TIC, es posible que acceder a juegos virtuales en los cuales el estudiante pueda aprender a través de ellos.

¿QUÉ ES LA GAMIFICACIÓN?

Es la utilización de juegos para mejorar el compromiso y la motivación de los estudiantes.

Las estrategias para el aprendizaje incluyen el reconocimiento de logros a través de puntos, insignias, cuadros de líderes o barras de progreso.

El concepto nace desde el sector empresarial y en los últimos años se ha posicionado en temáticas de educación.

(Vargas-Henríquez, García-Mundo, Género y Piattini)

Los juegos permiten crear situaciones de experimentación práctica para desarrollar habilidades de inteligencia emocional y social.

El juego es una actividad intrínsecamente motivadora, en donde existe compromiso con el trabajo, con el equipo y con el aprendizaje. NO ES JUGAR POR JUGAR.

¿QUÉ BENEFICIOS PROMUEVE LA GAMIFICACIÓN EN LOS PROCESOS EDUCATIVOS?

- Genera retroalimentación oportuna a los estudiantes
- Proporciona información al docente del curso
- Fomenta la relación entre pares y en equipos
- Promueve instancias de aprendizaje activo
- Mejora los aprendizajes de los estudiantes
- Motiva a los estudiantes a participar activamente en la clase

¿QUÉ APLICACIONES Y SOFTWARE POTENCIAN LA GAMIFICACIÓN?

Sistema de respuesta inmediata

Kahoot!

socrative by Mastery Connect

Juego de roles

MINECRAFT EDUCATION EDITION

Enseñanza Idioma

duolingo

Enseñanza matemática

GeoGebra

Enseñanza Programación

CODE COMBAT

SCRATCH

¿CÓMO DISEÑAR UNA CLASE CON USO DE JUEGOS?

ANTES DE CLASES	DURANTE LA CLASE			
Planificar la clase y elegir un juego según los resultados de aprendizaje.	1 Contextualizar a los estudiantes la dinámicas en función de los aprendizajes esperados.	2 Especificar las reglas y el tiempo a utilizar.	3 Crear sistema de recompensas.	4 Retroalimentar resultados.
Un docente requiere que sus estudiantes identifiquen las partes fundamentales de un cerebro humano. Elige Kahoot.	El docente entrega los contenidos a abordar y especifica que se utilizará Kahoot en la clase.	Divide en grupos a los estudiantes, y por equipos deberán contestar preguntas virtualmente. Tienen 1 minuto por pregunta.	El equipo que logre contestar más preguntas de forma correcta en menor tiempo será el ganador.	El profesor identifica los errores que se mostraron más frecuentes en el juego y retroalimenta a quienes se han equivocado en las respuestas.

NO OLVIDAR:

No es jugar por Jugar. El juego debe estar orientado a los resultados de aprendizaje.

Debe generar reglas y recompensas, en función de un aprendizaje esperado, para que sea una gamificación.

Considere el apoyo de su ayudante para la planificación de la actividad.

REFERENCIAS

Biggs, J. (2004). Calidad del Aprendizaje Universitario. Madrid: Narcea.

Contreras, R. y Eguia, J. (2016). *Gamificación en aulas universitarias.* Bellaterra : Institut de la Comunicació, Universitat Autònoma de Barcelona.

Foncubierta, J. y Rodríguez, C. (2015). Didáctica de la Gamificación en la clase de español. *Editorial Edinumen.* Extraído de https://www.edinumen.es/spanish_challenge/gamificacion_didactica.pdf

Garris,R., Ahlers,R., & Driskell, J.E., (2002). Games, motivation and learning. Simulation & gaming: An interdisciplinar. journal of theory, practice and research.33 (4).

Ibáñez, E., Cuesta, M., Tagliabue, R & Zangaro, M. (2008). La generación actual en la universidad: *el impacto de los millennials. V Jornadas de Sociología de la UNLP.* Universidad Nacional de La Plata. Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación. Departamento de Sociología. La Plata. Recuperado de https://www.aacademica.org/000-066/261.pdf

Marcos, L., Domínguez, A. y Saenz-de-navarrete, J. (2004). *An empirical study comparing gamification and social networking on e-learning. Computers & Education 75* (2014) 82–91.

PUCV (2015). Marco de Cualificación de la Docencia Universitaria.

Sánchez, J. (2003). *Integración Curricular de TICs Concepto y Modelos.* Revista Enfoques Educacionales, 5(1), pp. 51-65.

Valda, F. y Arteaga, C. (2015). Diseño e implementación de una estrategia de gamificacion en una plataforma virtual de educación. *Revista de Difusión cultural y científica de la Universidad La Salle en Bolivia.* (9)9 65-80.

Valderrama, B. (2015). Los secretos de la gamificación: 10 motivos para jugar. Capital Humano. 72-78.

Vargas-Henríquez, J., Garcia-Mundo, L., Genero, M. y Piattini, M. (2015). Análisis de uso de la Gamificación en la Enseñanza de la Informática. *Actas de las XXI Jornadas de enseñanza Universitaria de la Informática.* 105-112.

Wood, L., Teras, H., Reiners, T. y Gregory, S. (2013). The role of gamification and game-based learning in authentic assessment within virtual environments. *Higher Education Research and Development Society of Australasia.* Extraído de: http://aut.researchgateway.ac.nz/handle/10292/5835