

¿CÓMO INTEGRAR LA GAMIFICACIÓN EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE?

¿QUÉ ES LA GAMIFICACIÓN?

¿CÓMO SE INTEGRAN LAS TIC EN LA GAMIFICACIÓN?



¿QUÉ JUEGOS Y APLICACIONES PUEDEN OCUPARSE EN MI CLASE?

EN CONTEXTO:



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

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 la Información y Comunicación (TIC), dependiendo de su uso, pueden ser una **fuerza de innovación para la enseñanza, contribuyendo al aprendizaje** y 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)

¿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 & Piattini, 2015)



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.

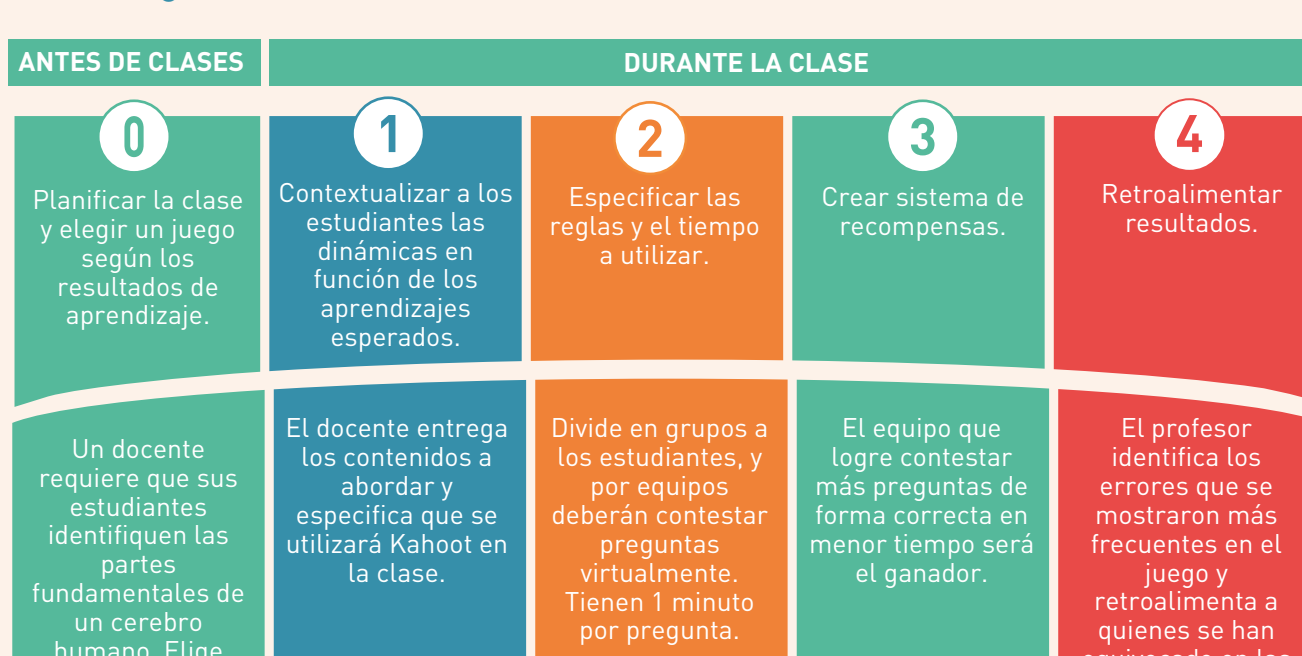
¿QUÉ BENEFICIOS PROMUEVE LA GAMIFICACIÓN EN LOS PROCESOS EDUCATIVOS?



¿QUÉ APLICACIONES Y SOFTWARE POTENCIAN LA GAMIFICACIÓN?



¿CÓMO DISEÑAR UNA CLASE CON USO DE JUEGOS?



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.

PARA SABER MÁS:

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

Garris, R., Ahlers, R. & Driskell, J.E. (2002). Games, motivation and learning. *Simulation & gaming: An interdisciplinary 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 Universidad de Valparaíso: Recuperado de https://www.aacademica.org/000-096/261.pdf*

Pontificia Universidad Católica de Valparaíso (2015). *Marco de Cualificación de la Docencia Universitaria PUCV*. Recuperado del sitio de internet de la Pontificia Universidad Católica de Valparaíso: <http://vra.ucv.cl/ddcyf/wp-content/uploads/2016/03/MARCO-CUALIFICACION.pdf>

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

Vargas-Enríquez, J., García-Mundo, L., Género, M. & Piattini, M. (2015, July). Análisis de uso de la gamificación en la enseñanza de la informática. En *Actas de las XXI Jornadas de la Enseñanza Universitaria de la Informática* (105-112). Universidad Oberta La Salle.

Wood, L., Teras, H., Reiners, T. & Gregory, S. (2013). *The role of gamification and game-based learning in research gateway within virtual environments*. Recuperado de: <http://aut.researchgateway.ac.nz/handle/10292/5835>