

# ¿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:



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 **fuentes de innovación para la enseñanza, contribuyendo al aprendizaje** y ofreciendo metodologías y recursos para el estudiante del siglo XXI. (Sánchez, 2003)

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.

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?



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 MasteryConnect

Juego de roles

**MINECRAFT**  
EDUCATION EDITION

Enseñanza idioma



Enseñanza matemática

GeoGebra

Enseñanza programación

**CODE COMBAT**  
**SCRATCH**

## ¿CÓMO DISEÑAR UNA CLASE CON USO DE JUEGOS?

ANTES DE CLASES	DURANTE LA CLASE			
<b>0</b> Planificar la clase y elegir un juego según los resultados de aprendizaje.	<b>1</b> Contextualizar a los estudiantes las dinámicas en función de los aprendizajes esperados.	<b>2</b> Especificar las reglas y el tiempo a utilizar.	<b>3</b> Crear sistema de recompensas.	<b>4</b> 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.

## 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 interdisciplinar. Journal of theory, practice and research*,33 (4).

Ibáñez, E., Cuesta, M., Taglibaue, R. & Zangaro, M. (2008). *La generación actual en la universidad:el impacto de los millennials. V Jornadas de Sociología de la Universidad Nacional de La Plata*. Recuperado de <https://www.academica.org/000-096/261.pdf>  
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., Genero, 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). Universitat Oberta La Salle.

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