

ESCUELA NORMAL DE CUAUTITLÁN IZCALLI

GAMIFICACIÓN

Docente en Formación: Peña Palacios Guadalupe de Jesús

Maestro Salvador Araiza Mancilla:

Licenciatura en Educación Preescolar

1°3

GAMIFICACIÓN

Doc **Guadalupe de Jesús**

Araiza Mancilla:

Tabla de contenido

GAMIFICACIÓN	3
Introducción.	3
Ventajas de la gamificación en el preescolar(Fundación Aquae, 2020):	5
Desventajas de la gamificación en el preescolar (Pérez-López & Navarro-Mateos, 2022):	6
Conclusión:	7
Bibliografía	8

GAMIFICACIÓN

Introducción.

La educación en la etapa preescolar es esencial en la formación de nuevas conexiones cerebrales, y las bases en el aprendizaje, y sobre todo en la edad inicial. Durante los últimos tiempos se han hecho múltiples investigaciones centradas en entender y conocer el impacto que tiene el juego en la edad preescolar para el aprendizaje. Con la gamificación se busca convertir las actividades educativas en actividades lúdicas y divertidas, logrando así fomentar la participación y el interés por aprender. ¿Pero qué implica el uso de la gamificación? el uso de elementos de juego y mecánicas en el proceso educativo, con el objetivo de motivar y comprometer a los niños en su aprendizaje. En este ensayo, se planteará principalmente cómo podemos como educadoras implementar el juego en las aulas de clase, sobre todo en la educación preescolar y cuáles son las ventajas y desventajas de utilizar el juego como método de enseñanza.

La gamificación es el uso de elementos y mecánicas propias de los juegos en contextos no lúdicos, como la educación, el trabajo o la salud, con el objetivo de motivar, comprometer y mejorar la participación de las personas en esas áreas. Consiste en aplicar conceptos y dinámicas de juego en situaciones que no son juegos en sí mismas. (Educación3.0, s.f.)

La gamificación se basa en aprovechar la el motivador y divertido ambiente de los juegos para involucrar a las personas, estimular su participación activa y promover el aprendizaje, la resolución de problemas, el logro de objetivos o cualquier otro tipo de comportamiento deseado. (Lectera, s.f.)

El juego es de suma importancia porque ayudan al un mejor desarrollo cognitivo, un desarrollo social y emocional, también un desarrollo físico, también al desarrollo del lenguajes y la comunicación y obviamente un aprendizaje significativo, ya que es donde los niños pueden consolidar los conceptos o

aprendizajes/habilidades que han aprendido; es aquí donde los niños le dan un sentido a toda la información que han adquirido en el Jardín de niños

Existen diferentes maneras en las que se puede implementar la gamificación en el preescolar. Algunas de las formas más comunes incluyen (IFEMA MADRID, 2020):

- Juegos educativos: Se utilizan juegos diseñados específicamente para enseñar conceptos y habilidades. Estos juegos suelen tener objetivos claros y desafíos adaptados a la edad de los niños. Pueden abarcar diferentes áreas de aprendizaje, como el lenguaje, las matemáticas, las ciencias y la resolución de problemas.
- Recompensas y puntos: Se utilizan sistemas de recompensas y puntos para motivar a los niños a participar y completar tareas. Por ejemplo, se pueden otorgar puntos por completar actividades o responder preguntas correctamente. Estos puntos pueden acumularse y canjearse por premios o reconocimientos.
- 3. Niveles y desafíos: Se establecen niveles de dificultad y desafíos progresivos para mantener el interés y el compromiso de los niños. A medida que los niños superan desafíos y alcanzan nuevos niveles, se sienten motivados y recompensados por su progreso.
- Narrativas y personajes: Se utilizan historias y personajes para involucrar a los niños en el proceso de aprendizaje. A través de narrativas atractivas, los niños pueden relacionarse con los personajes y sumergirse en el mundo del juego, lo que facilita la comprensión y retención de la información.

En las prácticas docentes realizadas a cargo de la Escuela Normal de Cuautitlán Izcalli¹ se pudo observar la implementación de la gamificación, tomando en consideración que hay niños con autismo², problemas de conducta, niños en

¹ institución de educación superior formadora de docentes

² Trastorno neurológico que afecta la forma en que una persona se comunica, interactúa socialmente y procesa la información. Es un espectro, lo que significa que hay diferentes grados y variaciones de síntomas.

condición de discapacidad; a continuación se enumeraran ejemplos del uso de la gamificación observado en el preescolar en las primeras prácticas docentes:

1. Juegos de roles: Los juegos de roles, como jugar a ser médicos, maestros o superhéroes. Estos juegos les permiten practicar habilidades sociales, expresar emociones y aprender a resolver conflictos de manera constructiva.
2. Juegos de construcción: Los juegos de construcción, como bloques o rompecabezas, pueden ayudar a los niños a desarrollar habilidades cognitivas y motoras, así como fomentar la paciencia y la concentración. Estos juegos ayudaron a canalizar la energía y la agresividad de manera positiva.
3. Juegos de mesa cooperativos: Los juegos de mesa cooperativos, donde los jugadores trabajan juntos para lograr un objetivo común. Estos juegos fomentan la colaboración, la comunicación y el trabajo en equipo, al tiempo que promueven la empatía y el respeto hacia los demás.
4. Juegos de movimiento: Los juegos que involucran movimiento físico, como juegos de persecución, saltar la cuerda o seguir el ritmo de la música, pueden ayudar a los niños a liberar energía de manera positiva y desarrollar habilidades motoras. Estos juegos también pueden mejorar la concentración y reducir la impulsividad.
5. Juegos de expresión artística: Los juegos que involucran actividades artísticas, como dibujar, pintar o modelar con plastilina, pueden ser una forma efectiva de canalizar las emociones y promover la autoexpresión. Estos juegos también pueden ayudar a los niños a desarrollar habilidades de comunicación y autocontrol.

Ventajas de la gamificación en el preescolar(Fundación Aquae, 2020):

- Motivación y compromiso: El juego es intrínsecamente motivador para los niños. Al incorporar elementos de juego en las actividades de aprendizaje, se crea un ambiente lúdico que estimula el interés y la participación activa

de los niños. Esto les ayuda a mantenerse comprometidos y motivados durante las actividades educativas.

- Aprendizaje práctico: El juego proporciona una experiencia práctica y tangible para los niños. A través de actividades lúdicas, los niños pueden experimentar y explorar conceptos de manera más concreta. Esto les permite comprender y retener mejor la información, ya que están involucrados activamente en el proceso de aprendizaje.
- 3. Desarrollo de habilidades sociales: El juego en el preescolar fomenta el desarrollo de habilidades sociales en los niños. Al participar en juegos grupales, los niños aprenden a colaborar, comunicarse, compartir y resolver problemas juntos. Estas habilidades sociales son fundamentales para su desarrollo personal y futuro éxito en la vida.

Desventajas de la gamificación en el preescolar (Pérez-López & Navarro-Mateos, 2022):

- Limitaciones del tiempo de juego: Aunque el juego es beneficioso, es importante equilibrarlo con otras actividades educativas. El exceso de tiempo dedicado al juego puede afectar la cobertura de otros contenidos curriculares importantes, lo que podría ser una desventaja si no se administra adecuadamente.
- Dependencia excesiva en la tecnología: En muchos casos, la gamificación en el preescolar implica el uso de tecnología, como aplicaciones o dispositivos electrónicos. Si bien la tecnología puede ser una herramienta útil, una dependencia excesiva en ella puede limitar las oportunidades de aprendizaje fuera del entorno digital y afectar el desarrollo de habilidades motoras y sensoriales.
- Evaluación y seguimiento: La evaluación del aprendizaje a través de la gamificación puede ser un desafío. Es importante contar con un sistema de evaluación adecuado que permita medir el progreso y el logro de los objetivos educativos. Además, el seguimiento individualizado de cada niño puede resultar más complejo en un entorno de gamificación.

Conclusión:

La gamificación en el preescolar puede ser una estrategia efectiva para la enseñanza, ya que motiva y compromete a los niños en su aprendizaje. Proporciona una experiencia práctica y fomenta el desarrollo de habilidades sociales. Es esencial en el desarrollo de los niños les brindara las oportunidades para explorar, aprender, socializar y desarrollar ya sean habilidades físicas, cognitivas incluso emocionales, Sin embargo, es importante tener en cuenta las limitaciones del tiempo de juego, la dependencia excesiva en la tecnología y los desafíos en la evaluación y seguimiento. En última instancia, la gamificación debe ser utilizada de manera equilibrada y complementaria con otras metodologías educativas, para garantizar un desarrollo integral en los niños de preescolar.

Bibliografía

- Educación3.0. (s.f.). *EDUCACIÓN 3.0*. Recuperado el 11 de 12 de 2023, de ¿Qué es la gamificación y cuáles son sus objetivos?:
<https://www.educaciontrespuntocero.com/noticias/gamificacion-que-es-objetivos/>
- Fundación Aquae. (15 de 11 de 2020). *Fundación Aquae*. Obtenido de ¿Qué es la gamificación?:
<https://www.fundacionaquae.org/wiki/que-es-gamificacion/>
- IFEMA MADRID. (10 de 12 de 2020). *IFEMA MADRID*. Obtenido de Qué es la gamificación y cuáles son sus objetivos: <https://www.ifema.es/noticias/educacion/que-es-la-gamificacion>
- Lectera. (s.f.). *Plataforma educativa Lectera*. Obtenido de Gamificación-definición, significado, estrategias y ejemplos-Glosario: <https://lectera.com/info/es/articles/gamificacion>
- Peréz-Lopéz, I. J., & Navarro-Mateos, C. (2022). Gamificación: lo que es no es siempre lo que ves. doi:[https://www.redalyc.org/doi.org/10.31391/S2007-7033\(2022\)0059-002](https://www.redalyc.org/doi.org/10.31391/S2007-7033(2022)0059-002)