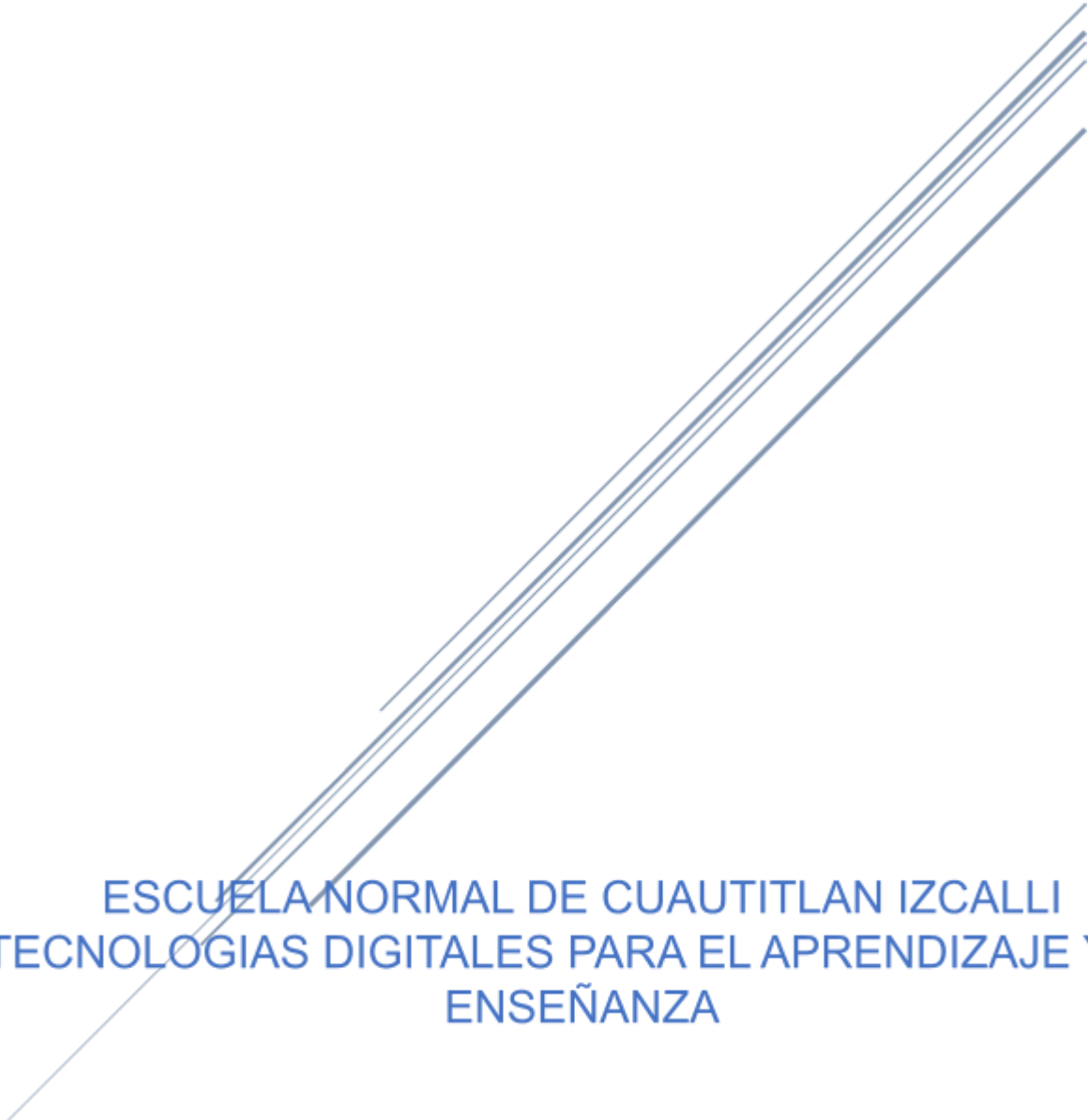


ENSAYO

GAMIFICACIÓN



ESCUELA NORMAL DE CUAUTITLAN IZCALLI
TECNOLOGIAS DIGITALES PARA EL APRENDIZAJE Y LA
ENSEÑANZA

INDICE

INTRODUCCIÓN	1
DESARROLLO	2
COMO SE IMPLEMENTA EN LA EDUCACIÓN PREESCOLAR	2
VENTAJAS	3
DESVENTAJAS	4
CONCLUSIÓN	5
BIBLIOGRAFÍAS	6

INTRODUCCIÓN

La gamificación es una estrategia educativa que permite integrar a los alumnos en su proceso de aprendizaje a través de la creación de espacios de juegos. Para ello toma todas las herramientas y el potencial del juego y lo emplea como estrategia con el fin de mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Estas estrategias educativas por su carácter lúdico y motivacional facilitan la adquisición de conocimientos de manera divertida logrando que el alumno viva una experiencia positiva. Además permite mejorar la atención, creatividad y la capacidad de razonamiento.

Que busca la aplicación de características y técnicas basadas en el juego dentro del aula de clases de forma tal que se pueda fomentar los aprendizajes significativos con el fin de conseguir mejores resultados, ya sea para absorber mejor algunos conocimientos, mejorar alguna habilidad, o bien recompensar acciones concretas, entre otros muchos objetivos.

El modelo de juego realmente funciona porque consigue motivar a los alumnos, desarrollando un mayor compromiso de las personas, e incentivando el ánimo de superación. Se utilizan una serie de técnicas mecánicas y dinámicas extrapoladas de los juegos fomentando ambientes atractivos donde los participantes se involucran obteniendo resultados de aprendizaje favorable.

DESARROLLO

La gamificación orienta para que los niños socialicen, utilizan los juegos para mejorar de forma positiva el comportamiento y rediseñar los contenidos para adquirir saberes nuevos, aprovechando el potencial de los infantes, el docente debe fomentar aprendizajes cooperativos generando confort en las clases.

señala que el juego es pieza indispensable para gamificar las actividades que se van a efectuar en el aula como puntuación, retos, medallas, etc. Los juegos permiten que los niños de 4 a 5 años de Educación Inicial desarrollen la inteligencia emocional y logren crear situaciones prácticas, estos juegos deben ser planificados de tal manera que se encaminen a obtener aprendizajes deseados y posteriormente retroalimentarlos, siendo para el docente una herramienta que le sirve para alentar a su grupo de estudiantes.

Los videojuegos Educativos se consideran como juegos estructurados. Estos se basan en los videojuegos tradicionales, añadiéndosele componentes educativos, de tal manera que el niño, adquiera conocimientos y desarrolle habilidades. Los videojuegos ayudan a mejorar las prácticas pedagógicas, desarrollan habilidades. Para diseñar una clase con uso de juegos es necesario elegir un juego según los resultados de aprendizaje, durante la clase es necesario contextualizar a los estudiantes, especificar las reglas y el tiempo a utilizar, crear sistemas de recompensa y posteriormente retroalimentar los resultados.

COMO SE IMPLEMENTA EN LA EDUCACIÓN PREESCOLAR

es considerada una de las etapas fundamentales en la formación de los estudiantes

pues en ella se llevan a cabo actividades que favorecen el desarrollo intelectual, físico y afectivo de los niños, Sin embargo, la enseñanza en este nivel educativo puede ser un poco compleja se consideran los tiempos cortos de atención a los que los infantes de entre 3 y 5 años se ven expuestos. Por lo tanto, es importante que los educadores hagan uso de algunas tendencias educativas que motiven a

los niños a prestar atención a aquello que están realizando. Al tomar esto en cuenta surge este proyecto de innovación que tiene por objetivo general desarrollar una propuesta didáctica basada en gamificación para el campo formativo de exploración y comprensión del mundo natural y social en nivel preescolar que permita a los estudiantes un mejor aprovechamiento académico.

VENTAJAS

1. La gamificación aumenta la motivación por el aprendizaje.

A los niños les encanta el juego y por ello que cualquier actividad que les parezca divertida aumenta su motivación. En realidad, la motivación no es directa al aprendizaje, pero lo que está claro es que estas herramientas aumentan su predisposición a aprender y no genera rechazo como podría suponer el concepto de aprendizaje tradicional.

2. La dificultad va en aumento.

Cada juego se diseña con una serie de retos y objetivos que los alumnos y alumnas deben conseguir. La esencia de la gamificación puede ser similar a la de un videojuego, según el jugador va superando los niveles, el juego se vuelve más difícil. Esto puede ser, por ejemplo, la asimilación de conceptos más abstractos o de problemas más difíciles de resolver. Lo que es cierto es que el nivel de dificultad no tiene límites y puede utilizarse en todas las etapas educativas, desde Educación Infantil hasta Educación Secundaria.

3. Hace más divertidas las asignaturas

El concepto de clase tradicional con libros y cuadernos puede llegar a ser poco estimulante para los alumnos y alumnas en muchas ocasiones no encuentran un significado a los conceptos que se les enseñan en el colegio y eso hace que se sientan desmotivados o que las asignaturas les resulten aburridas. La gamificación puede aplicarse en todas las asignaturas, desde matemáticas hasta ciencias

sociales o música, y a través de ella pueden comprender conceptos abstractos de una forma más práctica.

4. Favorece la adquisición de conocimientos

La adquisición de conocimientos esta directamente relacionada con el interés y la comprensión que tienen los alumnos de los conceptos. Existen conceptos complejos que los alumnos no son capaces de entender y, por tanto, a la hora de estudiar, éstos no consiguen asimilar. A través de la gamificación pueden asimilarse conceptos tanto sencillos como complejos y es más fácil que los niños y niñas los entiendan y los memoricen.

5. Aumenta la atención y la concentración

Directamente relacionada con la motivación encontramos la atención y la concentración. Este proceso es como una cadena: si los niños y niñas están motivados, sienten que son capaces de entender los conceptos, les supone un reto y además les gusta, ellos mismos pondrán toda su atención y concentración en continuar con el mismo, poniendo todos sus esfuerzos y recursos en el juego, favoreciendo su propio aprendizaje.

DESVENTAJAS

1-Posibilidad de ser distraídos por el juego y la consiguiente pérdida de tiempo/productividad.

2-La gamificación está muy bien para desarrollar toda una serie de habilidades, pero otras como la expresión oral son muy difíciles de desarrollar.

3-Peligro para la formación en valores. Si no es bien aplicada y tutorizada, la gamificación puede desembocar en competitividades excesivas.

4-El equilibrio entre lo lúdico y lo formativo es muy difícil de conseguir, y si la actividad pierde su carácter formativo, será improductiva.

5-Para obtener las recompensas todos los jugadores deberán asumir los mismos objetivos lo que dificulta dar cabida a los diferentes intereses y estilos de aprendizaje.

6-La posibilidad de crear una motivación pasajera. La motivación fundamentada exclusivamente en la obtención de premios se ve mermada una vez que deja de ser algo novedoso.

CONCLUSIÓN

La gamificación en el ámbito pedagógico busca superar los principios de la educación tradicional estableciendo nuevos parámetros de aprendizaje, procura que el proceso educativo se convierta en una experiencia significativa fundamentada en factores como la motivación y la identificación social a través del juego, con el fin de alcanzar un mayor compromiso por parte de los estudiantes ante el aprendizaje.

Adaptar las metodologías educativas a la realidad de la sociedad actual es uno de los retos que se plantean en la escuela actual con el objetivo de adecuar los procesos de enseñanza-aprendizaje a las características, necesidades e intereses de las nuevas generaciones.

Los docentes, como agentes importantes de las instituciones educativas, tenemos un rol importante en la educación de los estudiantes, el uso de las técnicas de gamificación en el aula para desarrollar las habilidades cognitivas de los niños y niñas de 4 a 5 años de Educación Inicial realmente se constituyen en proceso de transformación de las prácticas didácticas, haciéndose necesaria la actualización y formación permanente de los docentes para que sean capaces de responder a las demandas actuales y a los cambios que se producen en la sociedad y en las aulas que requieren de nuevas estrategias, metodologías o procesos de innovación educativa.

Como conclusión de esta visión de las magníficas posibilidades que la gamificación otorga a docentes y estudiantes de 4 a 5 años de Educación inicial se espera que los profesores salgan de su zona de confort para encontrar un sentido lúdico al proceso de enseñanza- aprendizaje.

BIBLIOGRAFÍAS

(Gaitán, 2017)

(Rincón-Flores, 2022)

(Sierra, 2021)

(Espinosa Moreno, 2018)

(Herrera, 2019)

(Gomez, 2021)

¹ Abstracto alguna cualidad con exclusión del sujeto

² Motivacional perteneciente o relativo a la motivación.

³ Extrapolar aplicar a un ámbito determinado conclusiones obtenidas en otro. (Gaitán, 2017)