

I CONGRESO IBEROAMERICANO DE DOCENTES

CONGRESO VIRTUAL DEL 26 NOVIEMBRE AL 08 DICIEMBRE DE 2018

ALGECIRAS (CÁDIZ) DEL 06 AL 08 DICIEMBRE DE 2018

Actas del Congreso Iberoamericano de Docentes

Gamificación, un valioso recurso para estudios
superiores que se desarrollan en ambientes
virtuales

Claudia Lissette Rodríguez de Dimas

Marvin Elenilson Hernández Montoya

ISBN: 978-84-948417-0-5

Edita **Asociación Formación IB.**

Coordinación editorial: **Joaquín Asenjo Pérez, Óscar Macías Álvarez, Patricia Ávalo Ortega y Yoel Yucra Beisaga**

Año de edición: **2018**

Presidente del Comité Científico: **César Bernal.**

El I Congreso Iberoamericano de Docentes se ha celebrado organizado conjuntamente por la Universidad de Cádiz y la Asociación Formación IB con el apoyo del Ayuntamiento de Algeciras y la Asociación Diverciencia entre otras instituciones.

<http://congreso.formacionib.org>



red
iberoamericana
de docentes



formación**ib**)))

Gamificación, un valioso recurso para estudios superiores que se desarrollan en ambientes virtuales

Claudia Lissette Rodriguez de Dimas

cddimas@gmail.com

Marvin Elenilson Hernandez Montoya

Montoya.hernandez@mail.utec.edu.sv

Introducción

A través de los años, la educación ha afrontado grandes retos en cuanto al proceso de enseñanza-aprendizaje. Hoy en día las instituciones de educación superior, encargadas de brindar profesionales altamente calificados a la sociedad, buscan constantemente nuevos mecanismos a través de los cuales la comunidad estudiantil pueda adquirir los conocimientos y competencias que el sector empresarial requiere.

En muchas instituciones de educación superior se observa el fenómeno que, los estudiantes que ingresan ya no son los típicos estudiantes que se dedicaban exclusivamente a estudiar, ahora en día muchos de ellos también se desenvuelven en el campo laboral. Por otra parte, hay estudiantes que debido a muchos factores han tenido que abandonar sus estudios presenciales y se encuentran fuera del país. Esta situación que ha traído consigo que surjan nuevos espacios en los cuales se pueda desarrollar el proceso de enseñanza – aprendizaje, es así que la educación en ambientes virtuales se ha convertido en una realidad que cada vez va en aumento.

En ambientes presenciales los estudiantes cuentan con la oportunidad de compartir una comunicación un poco más cercana y más constante con sus docentes, que aquellas relaciones que se llegan a construir en ambientes virtuales, dado que, muchas veces el estudiante por factores como trabajo, tiempo disponible, distancia u otros se limita únicamente a ingresar al aula virtual, descargar los recursos didácticos, ver videos o simplemente leer materiales con el desarrollo de las temáticas.

En la era digital la tecnología es una herramienta aplicada en diferentes escenarios como: educativos, laborales, sociales, políticos, entre otros. Dentro de un escenario educativo que se desarrolla en un ambiente virtual, la tecnología permite utilizar estrategias como la gamificación, la cual contribuye no solo al logro de objetivos y competencias que se desean desarrollar, sino también a construir relaciones más positivas y cercanas entre docente y estudiantes.

Dentro de la institución en la cual nos desempeñamos como docentes, impartimos una asignatura para estudiantes de la carrera de ingeniería en sistemas y computación no presencial, en la cual hemos comenzado a diseñar experiencias de gamificación obteniendo satisfactorios resultados.

Descripción de la experiencia

Nombre de la actividad gamificada: “En busca de los componentes de una tarjeta madre”

Indicadores de aprendizaje:

- Se identifica cada uno de los principales componentes de una tarjeta madre
- Se identifican características técnicas asociadas a cada componente de diferentes tarjetas madre

Mecánicas de la actividad:

- Niveles: La actividad presenta diferentes niveles, cada nivel corresponde a una tarjeta madre diferente que presenta cierto grado de dificultad. El estudiante ira avanzando en la medida que complete correctamente cada nivel.
- Puntos: el estudiante obtendrá puntaje cada vez que complete correctamente la identificación de componentes, de esta forma podrá avanzar en los diferentes niveles.
- Desafíos: el estudiante debe superar cada reto en el menor tiempo posible

Dinámicas:

Logros obtenidos: motivación, habilidad de identificación de componentes según cada reto.

Planificación de la actividad

A través del aula virtual, se brindó a cada estudiante el enlace a la actividad gamificada. Dicha actividad debía ser completada dentro de un periodo de tiempo establecido y como principal condición, se acordó que debían haber revisado previamente los recursos didácticos proporcionados, pues esto les aseguraba un mejor desempeño en el desarrollo de la actividad.

Valoración de la experiencia

Desde nuestro punto de vista, es conveniente y provechoso apostar en la inclusión de estrategias relacionadas a vivir experiencias de aprendizaje significativo, que den al estudiante la oportunidad de aprender, pero de una forma no tan rigurosa y seria, sino proporcionarle un ambiente más tranquilo y divertido.

Finalmente, hay que resaltar que la inclusión de estrategias como la gamificación nos ha traído consigo grandes ventajas y beneficios, quizá uno de los que más hemos podido constatar ha sido el acercamiento y por ende la comunicación con los estudiantes, la cual se ha vuelto más amigable, de igual forma la motivación de los estudiantes por aprender y no solo por aprobar la asignatura, es quizá uno de los mayores beneficios.

Sabemos que falta aún mucho camino por recorrer en este tema y que no basta únicamente con desarrollar una sola actividad de gamificación, pero este primer acercamiento nos permitirá ir construyendo cada vez más mejores experiencias educativas.

A continuación, reflejamos a través de una imagen, algunos de los principales resultados que hemos podido observar, en el desarrollo de la actividad seleccionada.



Imagen 1. Resultados de experiencia de gamificación

Logros

- **Retroalimentación:** una vez los estudiantes realizaron la actividad, se analizaron los resultados obtenidos en la tabla de puntaje, esto permitió comentar a través de un foro sobre aquellos puntos en donde se tuvieron dificultades para identificar el componente solicitado. De igual forma se sugirió la revisión de los diferentes recursos proporcionados, relacionados a la temática desarrollada en la actividad.
- **Interés:** algunos estudiantes no tienen acceso a equipo físico y en este caso se requería su uso, los estudiantes comentaron que les pareció interesante y hasta cierto punto les generó cierto grado de curiosidad el trabajar con equipo en forma virtual. Por otra parte, percibieron que los conceptos teóricos leídos pudieron ser llevados a la práctica.
- **Confianza:** se percibió que el nivel de confianza se iba incrementando mediante la aplicación y desarrollo de cada uno de los retos. El estudiante lograba superar el reto cada vez en menor tiempo.
- **Comunicación:** la actividad generó mayor nivel de interacción entre docente y estudiante ya que ellos consultaban al docente sobre aspectos que se les dificultaban al momento de desarrollar cada uno de los retos, por su parte el docente solo brindó asesoría en el sentido de darles tips sobre cómo se podría resolver el reto.
- **Motivación:** el estudiante puede realizar la actividad las veces que desee. En la tabla de posiciones se muestra el nombre de quien ha completado la actividad de forma correcta y en el menor tiempo. Esta mecánica incluida en la actividad motivó a los estudiantes para que cada vez trataran de llevarla a cabo en un tiempo menor al anterior y de esta forma aparecer en la tabla de posiciones. Por otra parte, el estudiante desarrolló el compromiso de mejorar y de superar cada reto.
- **Aprendizaje:** a través de cada reto el estudiante fue desarrollando los contenidos de una forma aplicada, no quedó simplemente a un nivel teórico. Se logró que el aprendizaje a través de esta técnica mejorara la interiorización de los conocimientos y habilidades generando una experiencia positiva y divertida.

Gamificación

Valioso recurso en estudios superiores desarrollados en ambientes virtuales

En un ambiente de aprendizaje virtual la relación docente-estudiante muchas veces es menos interactiva que en ambientes presenciales, sobre todo cuando el estudiante se desenvuelve en el campo laboral y su participación en el aula virtual se limita a leer materiales, ver videos y desarrollar las asignaciones



moodle
reto aprendizaje



motivación por aprender



diversión

puntos desafío



10 mejores resultados		
	Puntos	Tiempo
1 Jesus hernandez	100	00:17 min.
2 Jorge Luis	100	00:18 min.
3 Luis Daniel y Sergio Humberto	100	00:22 min.
4 Alejandro	100	00:22 min.

Mejor puntuación

Jesus Hernandez

25 de septiembre de 2017

100 puntos en 00:17 min.

Tu mejor puntuación

Claudia Licette

Rodriguez de Casas

25 de agosto de 2017

100 puntos en 01:36 min.

Resultados

