

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

La influencia del uso la gamificación para mejorar el
desempeño académico en estudiantes de
bachillerato

Brenda Leticia Villegas Aguilera

Elizabeth Alvarado Martínez

Mónica Del Carmen Meza Mejía

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



formaciónib))

LA INFLUENCIA DEL USO LA GAMIFICACIÓN PARA MEJORAR EL DESEMPEÑO ACADÉMICO EN ESTUDIANTES DE BACHILLERATO

M.C. Brenda Leticia Villegas Aguilera
Universidad Autónoma de Nuevo León
b.villegasaq@gmail.com

Dra. Elizabeth Alvarado Martínez
Universidad Autónoma de Nuevo León

Dra. Mónica Del Carmen Meza Mejía
Universidad Panamericana

La sociedad de hoy se enfrenta a una serie de cambios que se han desarrollado a partir de la incorporación de nuevas tecnologías de la información y comunicación, aplicaciones digitales y redes sociales, que cada vez con más facilidad y frecuencia han sido utilizadas por personas de todas las edades y estratos sociales.

Esto ha llevado a que, dentro de la educación formal, principalmente a nivel bachillerato, se considere la posibilidad de integrar herramientas tecnológicas en planes y programas educativos con el fin de generar una mayor innovación y responder a las necesidades de los nuevos estudiantes.

Para el desarrollo de la presente investigación se considera necesaria la búsqueda de estrategias de enseñanza y aprendizaje basadas en las nuevas tendencias educativas, como la Gamificación, con el fin de promover comportamientos y hábitos que conduzcan a los estudiantes al desarrollo de competencias y a mejorar los resultados académicos.

Además, se pretende conocer la influencia del uso de la Gamificación para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes de Bachillerato. Para desarrollar el presente estudio, haremos uso del Inventario de Estrategias de Aprendizaje y Estudio (Fernández Liporace, Álvarez y Uriel, 2010) que ayudará a obtener la información deseada. La pregunta que se desprende en el presente estudio es: ¿Cómo el uso de Gamificación contribuirá a la mejora del rendimiento académico? Para lo cual, será necesario considerar las evaluaciones parciales y las actividades gamificadas que se implementaron durante el período académico de agosto a diciembre de 2017 a estudiantes de segundo semestre de una Universidad Privada del Estado de Nuevo León, México.

Palabras claves: Gamificación, Estrategias de enseñanza y aprendizaje, Estudiantes universitarios

Referencias bibliográficas:

- Bloor, D. (1983). Wittgenstein: A Social Theory of Knowledge. Inglaterra: Macmillan.
- Cantador , I. (2015). La competición como mecánica de gamificación en el aula: Una experiencia aplicando aprendizaje basado en problemas y aprendizaje cooperativo,. Universidad Autónoma de Madrid, 27.
- Dewey, J. (1997). El juego y el trabajo en el programa. En L. Luzuriaga, Democracia y Educación. Una introducción a la filosofía de la educación (págs. 169-178). Madrid: Morata.

- Fröebel, F. (2005). *La educación del hombre*. Madrid: Trillas.
- Kapp, K. (2012). *The gamification of learnign and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. San Francisco: John Wiley & Sons.
- Peralta, S., Ramírez, A., & Castaño, H. (2006). Factores resilientes asociados al rendimiento académico en estudiantes pertenecientes a la Universidad de Sucre (Colombia). *Psicología desde el Caribw*, 192-219.
- Werner, E. (1989). High risk children in young adult-adulthood: A longitudinal study from birth to 32 years. *American Journal of Ortho Psyquiatry*, 72-81.