

METODOLOGÍAS ACTIVAS

GAMIFICACIÓN

GUIA PARA EL ESTUDIANTE



UNAC
CORPORACIÓN UNIVERSITARIA ADVENTISTA
COLOMBIA





Corporación Universitaria Adventista. Dirección de Investigación

Metodología activa gamificación: Cartilla para estudiantes / Dirección de Investigación. 1 edición. -

Medellín: Editorial SEDUNAC Corporación Universitaria Adventista; 2024.

16 páginas: 21,6x29,7 cm

ISBN: 978-628-96344-7-1 (versión electrónica)

1. Enseñanza. 2. Aprendizaje Significativo. 3. Metodologías activas.

SCDD 370

Autores©

Mg. MILTON ANDRÉS JARA RAMÍREZ

Mg. ELIZABETH BARRADA SOTO

Corporación Universitaria Adventista©

Sello Editorial SedUnac©

ISBN: 978-628-96344-7-1

CORPORACIÓN UNIVERSITARIA ADVENTISTA

Rector

PhD. JUAN CHOQUE FERNÁNDEZ

Vicerrector Académico

PhD. MÓNICA CASTAÑO MEJÍA

Director Investigación

PhD. EDGARDO JAVIER RAMOS

Editor

Mg. HECTOR FABIAN PALACIOS

Sello Editorial SedUnac

editorialinvestigacion@unac.edu.co

Corrección de texto: Dr. ENOC IGLESIAS

Diagramación: ELIZABETH BARRADA SOTO

Carátula: Canva Pro

1a edición: Julio de 2024



Todos los derechos reservados. Ninguna parte de esta publicación puede ser reproducida, almacenada en sistema recuperable o transmitida en ninguna forma o por medio electrónico, mecánico, fotocopia, grabación, u otro, sin haber citado la fuente. Los conceptos expresados en este documento son responsabilidad exclusiva de los autores y no necesariamente corresponden con los de la Corporación Universitaria Adventista. La editorial se adhiere a la filosofía de acceso abierto. Esta obra está licenciada bajo los términos de la Atribución 4.0 de Creative Commons (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>), que permite a otros compartir, copiar, distribuir y transmitir el trabajo original, siempre y cuando se dé crédito al autor o autores originales y a la fuente <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

MÓNICA CASTAÑO MEJÍA

Vicerrectoría Académica

MILTON ANDRÉS JARA RAMÍREZ

Oficina de Asesoría Pedagógica y Curricular

MILTON ANDRÉS JARA RAMÍREZ

ÁNGELA CRISTINA MONTOYA BEDOYA

OVNISET HERNÁNDEZ PATERNINA

Investigadores

“La respuesta cerebral es más beneficiosa cuando se sabe que determinada acción tendrá una recompensa y todavía más cuando esta recompensa es incierta (mantiene la emoción durante más tiempo)”

Paul Howard-Jones

Elaborado por: Elizabeth Barrada Soto

Todos los derechos reservados del estatuto de propiedad intelectual, artículo 23 de la Corporación Universitaria Adventista.

© Copyright

INFORMACIÓN GENERAL

INSTITUCIÓN EDUCATIVA

NOMBRE

CIUDAD Y PAÍS

ESTUDIANTE

NOMBRE

CONTACTO

ASIGNATURA

PROGRAMA / NIVEL

FECHA DE APLICACIÓN

CONTENIDO

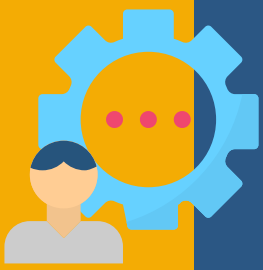
6 **CONTEXTUALIZA**
Descripción
Características
Objetivos
Cómo ayuda a mi aprendizaje

9 **PREPÁRATE**
Materiales
Escenario
Mi equipo
Acuerdos

11 **PARTICIPA**
Desarrolla las actividades propuestas y registra evidencias

15 **REFLEXIONA**
¿Qué hice muy bien?
¿Qué pude haber hecho mejor?
¿Cuáles fueron mis aprendizajes?

16 **PROFUNDIZA**
Bibliografía



CONTEXTUALIZA

Descripción

La Gamificación es una metodología que nos ayuda a desarrollar un aprendizaje de una forma atractiva por medio de juegos didácticos que nos permiten comprender mucho más las temáticas.

Este método también nos ayuda a transmitir contenidos que ayudan a cambiar mucho de nuestros comportamientos de una manera lúdica donde la motivación hace que el aprendizaje sea mucho más significativo y duradero.

Las actividades gamificadas provocan en los estudiantes altas dosis de motivación, de ahí que el alumnado se incline por realizar actividades lúdicas frente a actividades tradicionales (Zepeda et al, 2016).



Características

Claramente podemos ver que nuestra educación está muy permeada por la escuela tradicional, donde la pizarra y la tiza (marcador) son las que nos transmiten un conocimiento mientras estamos sentados en una silla incómoda sin poder mirar a los lados y esta metodología nos lleva a un nuevo mundo del saber.

“La utilización de mecanismos, la estética y el uso del pensamiento, para atraer a las personas, incitar a la acción, promover el aprendizaje y resolver problemas” (Kapp, 2012).
Como características podemos ver que este método impacta el proceso de enseñanza y aprendizaje desde: el saber ser, saber hacer y saber conocer.
También me hace potencializar y disfrutar mis nuevos conocimientos.

Objetivos



Esta Metodología activa tiene como objetivo, darnos un aprendizaje muy significativo de una forma lúdica, de manera que podemos asimilar un conocimiento mucho mas sólido y práctic, logrando así disfrutar y aprender los nuevos conocimientos.

Vamos a mirar el área donde nos hemos desarrollado físicamente y la forma como hemos estudiado generado conocimiento hasta aquí, y ahora teniendo en cuenta la forma lúdica de atraer un conocimiento vamos a escribir 4 razones positivas de generar los conocimientos a través de la gamificación.

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.

Cómo ayuda a mi aprendizaje



Este proceso nos ayuda a desarrollar un conocimiento de una forma lúdica, a salir de lo tradicional, a disfrutar de los nuevos conocimientos didácticos y modernos ya que a través de estos podemos avanzar en los conocimientos prácticos y dicóticos que no queden plasmados, sino que puedan trascender las fronteras de memorización y que cada recuerdo de la Gamificación nos recuerde también un conocimiento.

También nos aporta:

- Retención duradera del conocimiento.
- Nuevos conocimientos significativos.
- Involucra la creatividad el pensamiento lógico y la imaginación.
- El trabajo colaborativo e inclusivo.





PREPÁRATE

Materiales

Guía de trabajo.

Plataforma o juego provisto por el docente.

Escenario

Nombre del docente de la asignatura en la cual se aplica la gamificación:

Nombre de la plataforma o juego que se utilizará:

Mi equipo

Nombre Rol/Responsabilidad

_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

Identificación

Acuerdos

Escribe aquí los acuerdos a los que han llegado de manera consensuada con el docente con el fin de lograr el buen desarrollo de las actividades. Puedes añadir de forma posterior acuerdos que surjan en el desarrollo del proceso.

ACUERDOS DE COMPORTAMIENTO Y CONVIVENCIA

ACUERDOS DE CARÁCTER TÉCNICO Y ACADÉMICO

Puedes también establecer acuerdos con tu equipo de trabajo. Escribe aquí los acuerdos a los que has llegado de manera consensuada y específica con tu equipo. Puedes añadir de forma posterior acuerdos que surjan en el camino.

ACUERDOS CON EL EQUIPO DE TRABAJO

EVALUACIÓN

¿cuáles fueron las ventajas de utilizar la gamificación para el proceso de aprendizaje?

¿Cuáles fueron los retos que más enfrentaron en la ejecución de esta metodología?

¿Qué es lo que más pueden resaltar de la metodología y su desarrollo?



REFLEXIONA



¿Qué hice muy bien?

¿Qué pude haber hecho mejor?

¿Cuáles fueron mis principales aprendizajes?



PROFUNDIZA

Bibliografía

Kapp, K. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education*. San Francisco: John Wiley & Sons.

Zepeda, H. S., Abascal, M. R., y López, O. E. (2016). Integración de gamificación y aprendizaje activo en el aula. *Ra Ximhai*, 315-326.