

Mes del **PROFE**
unicamacho

Transformando Experiencias, Inspirando Futuros
MARCELO GIOVANNI GONZALEZ ALVAREZ

ODP / OFICINA DE
DESARROLLO
PROFESORAL

XXVI SEMANA
UNIVERSITARIA

VA / VICERRECTORIA
ACADÉMICA

 **Antonio José
Camacho**
INSTITUCIÓN UNIVERSITARIA

GAMIFICACIÓN

¿Realmente se puede aprender
Jugando?

Ordas (2018)

"El juego es fundamental en el aprendizaje y también es: emoción, despierta la curiosidad, fomenta la autonomía y es experimentación".

McGonigal, (2011)

"Si bien es cierto la actividad lúdica libre y espontánea no siempre tiene objetivos y normas, el juego si tiene ciertas características propias al igual que la gamificación".

Teixes 2014: En ingles diferencian los conceptos de game y de play. En latín también tenemos esa diferencia.



Kapp (2012)

Gamificación es "la utilización de mecanismos, la estética y el uso del pensamiento, para atraer a las personas, resolver problemas, promover la acción, el aprendizaje y resolver problemas"

VA / VICERRECTORIA
ACADÉMICA

ODP
OFICINA DE DESARROLLO
PROFESORAL

Werbach y Hunter (2012)

"La gamificación es el uso de elementos y de diseños propios de los juegos en contextos que no lúdicos".



Teixes (2014)

"La gamimficación es la aplicación del recurso de los juegos en contextos no lúdicos para modificar comportamientos de los individuos mediante acciones sobre su motivación"

 **Antonio José
Camacho**
INSTITUCIÓN UNIVERSITARIA

XXVI SEMANA
UNIVERSITARIA

CARACTERÍSTICAS

Sánchez y Rivas (2015) recopilan un total de seis características propias en proyectos gamificados:



APLICACIONES DE LA GAMIFICACION

EN LA EMPRESA:

Teixes 2014

"Es la aplicación de los recursos del juegos para modificar comportamientos de los clientes y empleados mediante acciones sobre su motivación, con la foinalidad de conseguir crear valor para las compañías en áreas como la comercial, recursos humanos o finanzas".

EN LA VIDA COTIDIANA:

Es difícil imaginar algún espacio de nuestra vida en donde la tecnología no nos ofrezca algunas alternativas de uso. Y donde está la tecnología, la gamificación también se abre camino.

EN LA SALUD:

"Es la aplicación de los recursos de los juegos en el entorno de la salud para modificar los comportamientos de los individuos con el fin de seguir tratamientos, conocer o sensibilizar sobre enfermedades o dolencias, etc."

APLICACIONES DE LA GAMIFICACION

EN LA EDUCACION:

I Tomar atención a la diversidad tecnológica.

II Promover la capacitación tecnológica en todos los ámbitos de la educación.

III Investigar nuevos modelos y estrategias de enseñanza-aprendizaje en razón a la rapidez con que cambia la tecnología.

IV Facilitar al individuo la asimilación en el menor tiempo posible de los cambios tecnológicos.

V Capacitar para las nuevas demandas del mercado laboral.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

Águila del, Y. (2019). Creatividad y tecnologías emergentes en educación_International Journal of Developmental and Educational Psychology INFAD Revista de Psicología_1(2) p. 527-534

Sánchez-Rivas, E. y Pareja-Prieto, D. (2015). La gamificación como estrategia pedagógica en el contexto escolar. En Ruiz-Palmero, J., Sánchez-Rodríguez, J. y Sánchez-Rivas, E. (Edit.). Innovaciones con tecnologías emergentes. Málaga: Universidad de Málaga.

Teixes, F. (2014). Gamificación: Fundamentos y aplicaciones. Barcelona. UOC.

Teixes, F. (2015). Gamificación. Motivar jugando. Barcelona. UOC.

Ordás, A. (2018). Gamificación en bibliotecas. El juego como inspiración. Barcelona. UOC.

Fernández-Arias et al. (2020) La gamificación como técnica de adquisición de competencias sociales. Revista Prisma Social 31(4) 31.

Espinosa, M. P. P., & Cartagena, F. C. (2021). Tecnologías avanzadas para afrontar el reto de la innovación educativa. Revista Iberoamericana De Educación a Distancia, 24(1), 35-53.
doi:<http://dx.doi.org/10.5944/ried.24.1.28415>

Mes del **PROFE**
unicamacho

Transformando Experiencias, Inspirando Futuros

ODP / OFICINA DE
DESARROLLO
PROFESORAL

XXVI SEMANA
UNIVERSITARIA

VA / VICERRECTORIA
ACADÉMICA

 **Antonio José
Camacho**
INSTITUCIÓN UNIVERSITARIA