

## VI Foro de buenas prácticas

### "Estrategias de impacto en la docencia en Zamorano"

Nombre del Docente	Nombre de la estrategia	Curso en el que se realiza la estrategia
Nadya Portillo	La gamificación en el aula universitaria	Español I y II- Redacción Técnica
Objetivo del Evento	Compartir estrategias innovadoras, experiencias valiosas y metodologías efectivas que se puedan aplicar en los espacios de aprendizaje.	

#### Ficha resumen

##### Descripción de la práctica exitosa

El término gamificación surge en el año 2002, fue introducido por Nick Pelling, un programador informático británico e inventor de juegos, al inicio el concepto se manejó a nivel de empresas. Es en el 2010, donde toma relevancia en el ámbito educativo.

La gamificación es una estrategia didáctica que utiliza el juego como herramienta motivadora para favorecer la construcción del saber. El docente debe aplicar una serie de técnicas y estrategias de juego en espacios de aprendizaje. Se pretende que los estudiantes muestren disposición e involucramiento activo en sus aprendizajes, a través de dinámicas, específicamente, de carácter lúdico.

En la gamificación los estudiantes ingresan a un espacio o escenario en que se resuelven situaciones de la vida cotidiana, armonizando realidad y ficción, en algunos casos.

Existen una serie de componentes que deben tomarse en cuenta, antes de realizar una actividad que tiene como base un juego o gamificación, siendo estos: objetivos, la narración, las dinámicas, los retos, las recompensas, la mecánica o normativa del juego, los recursos y las tareas.

Todas las acciones vinculadas con la gamificación en el aula de clases deben idearse a partir de elementos motivadores, los cuales deben ser conocidos por los alumnos, enfocándose en: logro de objetivos, superación personal y reconocimiento social (Aragena, 2024).

Concretamente en el aula universitaria, la implementación de la gamificación en los espacios de aprendizaje ayuda con los nuevos enfoques educativos, donde el estudiante debe ser el centro y principal constructor de su conocimiento, habilidades y competencias.

## VI Foro de buenas prácticas

### "Estrategias de impacto en la docencia en Zamorano"

De igual forma, aporta elementos que dinamizan la participación de todos los educandos, a partir de aspectos como la diversión, el reto, la emoción, la interacción, recompensa y el uso de normas o reglas.

#### **Beneficios de implementar la práctica exitosa**

1. Aumenta y mantiene la motivación en torno al aprendizaje.
2. Convierte el aula en un espacio generador de experiencias.
3. Mejora la predisposición por aprender.
4. Incorpora retos y se manifiestan las habilidades y competencias propias y colectivas.
5. Se ponen en práctica valores necesarios para la convivencia.
6. Favorece la evaluación formativa y la retroalimentación inmediata.

#### **Dificultades enfrentadas en la planificación, ejecución o evaluación de la práctica exitosa**

- Debe tomarse en cuenta el número de estudiantes en el curso, por lo que, se deben hacer equipos con una cantidad no tan alta, para que todos puedan participar efectivamente.
- El tiempo disponible para las sesiones de clases.
- A veces debe existir una formación previa teórica.
- Falta de la implicación de los estudiantes.
- El espacio físico donde se imparte el curso.
- Acceso a internet.

#### **Componente de innovación para los espacios de aprendizaje en Zamorano**

- Proporciona aprendizajes a través de actividades satisfactorias.
- Promueve la experimentación en formas distintas a las habituales.

**VI Foro de buenas prácticas**  
"Estrategias de impacto en la docencia en Zamorano"

- Ayuda con la gestión de emociones.
- Fomenta el pensamiento estratégico.

**Adecuaciones sugeridas para que la práctica exitosa sea replicable en otros espacios de aprendizajes**

-Es adaptable a cualquier otro curso o módulo, y se puede implementar en actividades de evaluación diagnóstica, formativa y previo a una evaluación sumativa como prueba o examen.