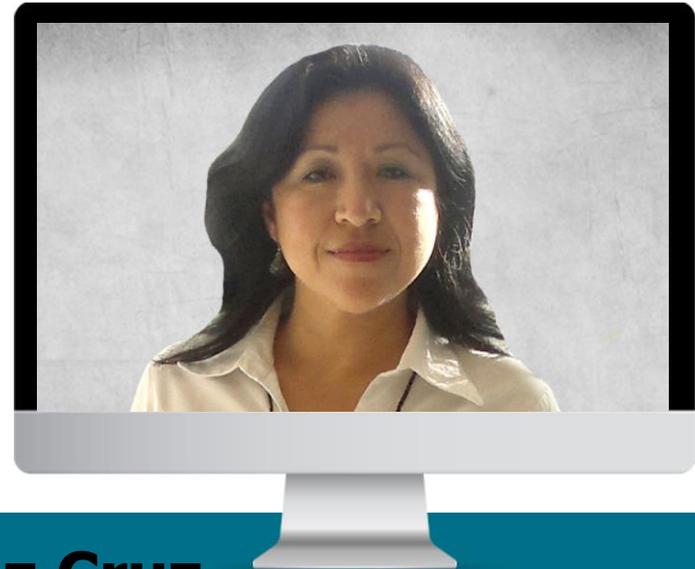




# CONGRESO INTERNACIONAL VIRTUAL SOBRE LAS TECNOLOGÍAS DEL APRENDIZAJE Y DEL CONOCIMIENTO

## La Gamificación como Herramienta Tecnológica para el Aprendizaje en la Educación Superior



**PONENTE:** Mtra. Dámaris Pérez Cruz

# Hola!

**Mi nombre es Dámaris Pérez Cruz**

Profesora de tiempo completo

Universidad Autónoma del Carmen, México

[dperez@pampano.unacar.mx](mailto:dperez@pampano.unacar.mx)

[dpc\\_unacar@hotmail.com](mailto:dpc_unacar@hotmail.com)

Las nuevas tecnologías particularmente útiles que motivan a la elaboración de actividades en aulas de educación superior.



Aprendizaje pasivo  
Alumno sólo escucha  
Carrión Candell (2018)



Tecnologías  
enfocadas a generar  
interés y compromiso  
López-Jiménez  
(2017)



Aprendizaje activo  
Profesor orienta y  
guía  
Olivia (2017)

Considerando lo que menciona Müller (2019)

Aprendizaje  
basado en  
proyectos.

Preparación de micro  
actividades  
motivantes fuera de  
clase (*flipped  
classroom*)

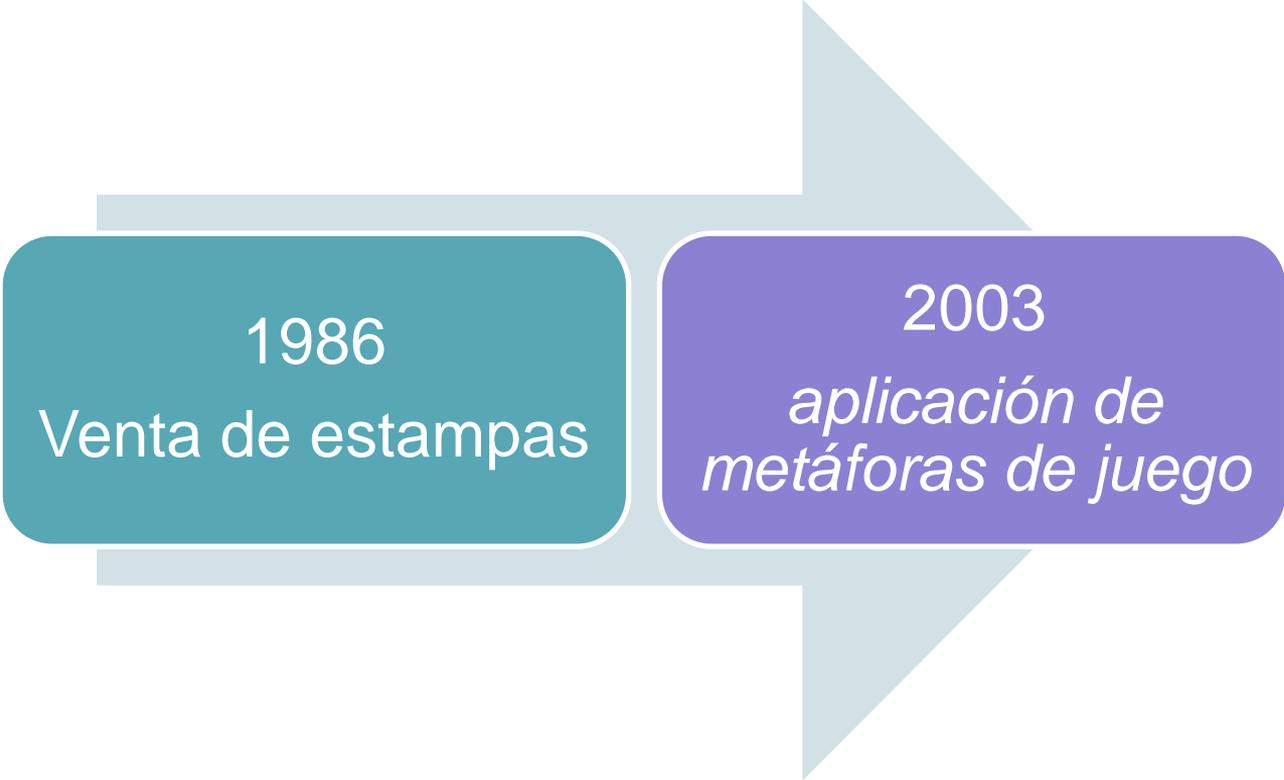
Estudio de casos,  
entre otros.

Lo anterior requiere:

- Que el alumno tenga conocimientos previos.
- Que el profesor puede realizar actividades para potencializar el aprendizaje.

Reto de la educación superior para formar nuevos profesionistas, que los profesores:

- Conozcan las capacidades y deficiencias de los estudiantes.
- Utilicen los recursos tecnológicos digitales, de comunicación y virtualidad.



“La gamificación es una técnica o estrategia de aprendizaje que traslada el funcionamiento del juego a un entorno educativo o profesional con el objetivo de alcanzar mejores resultados”.

**Palazón (2019)**

Aprovechar la adicción de los jóvenes por los videojuegos para realizar una asociación entre elementos de gamificación vs beneficios en el aprendizaje.

**Ara-M y González-G (2015)**

Juegos en la formación, educación y salud

Desde pequeños aprendemos jugando

Aportes sustanciales en el aprendizaje

Primeros juegos utilizados: Trivinet, ClassDojo, Goalbook, Classcraft, Testeando, entre otros

## Variedad de juegos y aplicaciones con TIC:

- Motivan en su propio aprendizaje a los estudiantes
- Motivan al docente en el desarrollo de actividades creativas y estratégicas
- Más usadas: Knowre, Cerebriti, Kahoot, Socrative, Quizizz, Brainscape

## Un enfoque de investigación cualitativa

**1**

- Hacer un análisis de las herramientas de gamificación para la educación superior.

**2**

- Identificar herramientas relevantes y con posibilidad de comparar sus elementos.

**3**

- Seleccionar una herramienta con mayores aportes a la educación.

Búsqueda de  
materiales

Herramientas  
de tipo  
gamificación

Revisar  
utilidad para  
docencia

Determinar  
similitud en las  
herramientas

Elegir 3  
herramientas

- Acceso gratuito
- Restricciones en formato free
- Acceso a través de cuenta de Google
- Disponible para Android e iOS
- Acceso en el tiempo

- Cuenta o acceso como alumno
- Misma clave o pin de acceso para alumno
- Opciones de estilos de preguntas
- Respuestas múltiples

- Control del tiempo en las preguntas
- Generar preguntas aleatorias
- Revisión de respuesta
- Catálogo o biblioteca de preguntas
- Ritmo de respuesta

- Integración de elementos multimedios
- Acceder computadora o a través de dispositivo móvil
- Reporte de dominio de preguntas
- Reporte de resultados de los cuestionarios

Atributo	Kahoot	Socrative	Quizizz
<b>Acceso gratuito</b>	✓	✓	✓
<b>Restricciones en formato free</b>	✓	✓	✗
<b>Acceso cuenta de Google</b>	✓ cualquier cuenta de correo electrónico	✓ cualquier cuenta de correo electrónico	✓
<b>Disponible para android e ios</b>	✓	✓	✓
<b>Acceso en el tiempo</b>	Asíncrono	Síncrono y Asíncrono	Síncrono y Asíncrono
<b>Cuenta como alumno</b>	✗ acceso con pin	✓	✗ con pin de acceso
<b>Misma clave o pin de acceso</b>	✗ nuevo para cada cuestionario	✓ mismo para cada clase	✓ mismo para cada clase
<b>Opciones de estilos de preguntas</b>	✓	✓	✓
<b>Respuestas múltiples</b>	✗	✓	✓

Atributo	Kahoot	Socrative	Quizizz
<b>Control del tiempo en las preguntas</b>	✓ limitado	✓ configurable	✓ limitado
<b>Preguntas aleatorias</b>	✓	✓	✓
<b>Respuesta</b>	Inmediato	comentarios en respuestas	Activar o desactivar la respuesta animada
<b>Catálogo de preguntas</b>	✓	✓	✓
<b>Ritmo</b>	✓ alumno y profesor	✓ profesor	✓ alumno
<b>Integración de elementos multimedios</b>	✓ imagen y video	✓ imagen	✓ fórmulas e imagen
<b>Acceder computadora o dispositivo móvil</b>	✓	✓	✓
<b>Dominio de preguntas</b>	✓ básicas y de memoria	✓ memoria y pensamiento avanzado	✓ memoria y pensamiento avanzado
<b>Reporte</b>	✓ por descarga	✓ descarga y vista en línea	✓ descarga y vista en línea

Al concluir la revisión de *Kahoot*, *Socrative* y *Quizizz*, se determinó que Quizizz es la herramienta más completa que le permite al docente llevar sus actividades más dinámicas, pues a pesar de ser de acceso libre tiene todos sus elementos disponibles y permite acceder a diversas funcionalidades.

**QUIZZZ** editor

Pregunta 1 Respuesta única

Escribe tu pregunta aquí

¿En que año fue descubierto el Internet?

Tiene una respuesta correcta

Opción de respuesta 1: 1965

Opción de respuesta 2: 2000

Opción de respuesta 3: 1980

Opción de respuesta 4

Opción de respuesta 5

Estándares de

30 segundos

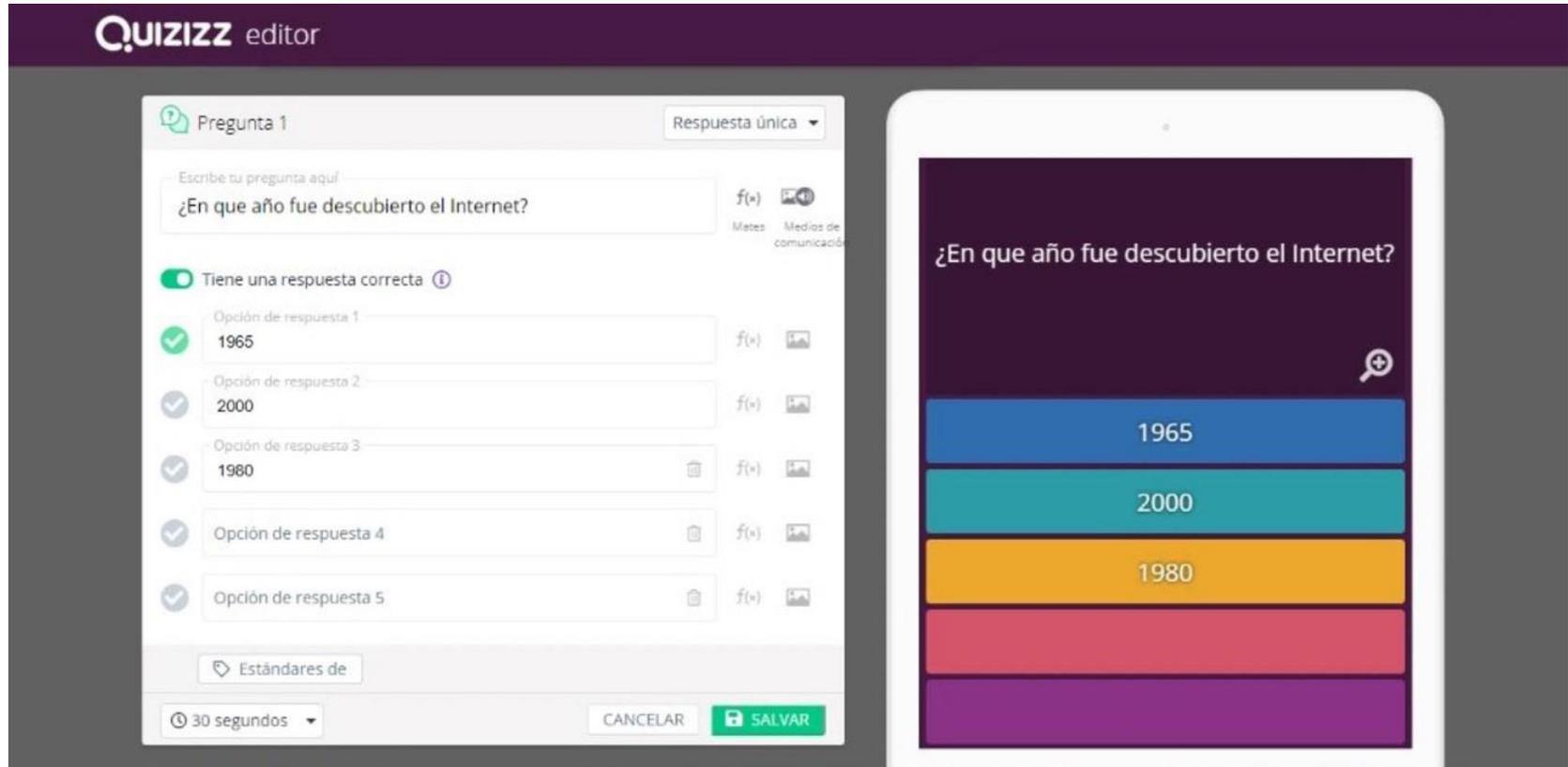
CANCELAR SALVAR

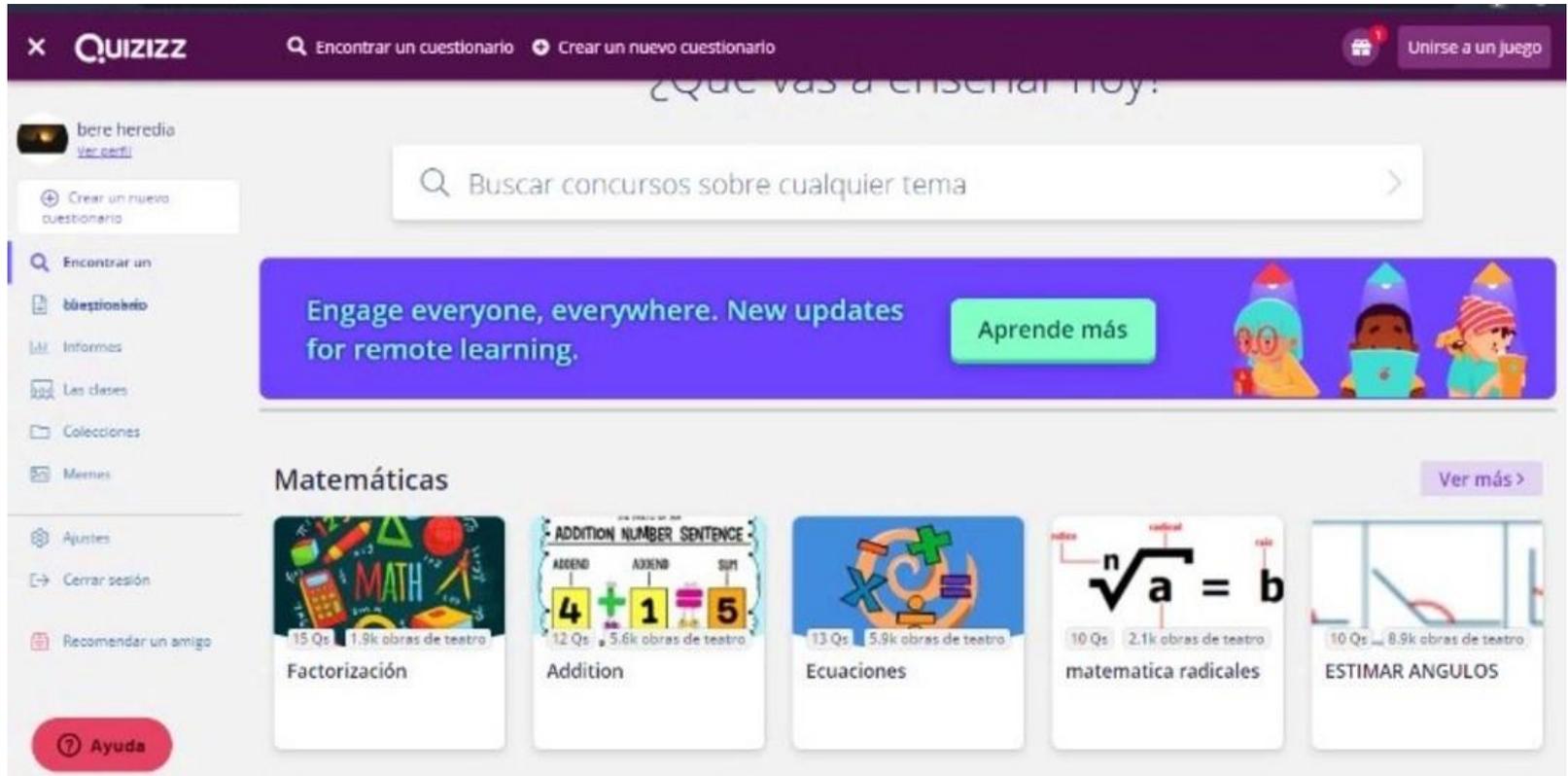
¿En que año fue descubierto el Internet?

1965

2000

1980





QUIZZZ

Encontrar un cuestionario + Crear un nuevo cuestionario

Unirse a un juego

¿Que vas a enseñar hoy?

beré heredia [Ver perfil](#)

Crear un nuevo cuestionario

Buscar concursos sobre cualquier tema

Engage everyone, everywhere. New updates for remote learning. [Aprende más](#)

Matemáticas [Ver más >](#)

- Factorización: 15 Qs, 1.9k obras de teatro
- Addition: 12 Qs, 5.6k obras de teatro
- Ecuaciones: 13 Qs, 5.9k obras de teatro
- matematica radicales: 10 Qs, 2.1k obras de teatro
- ESTIMAR ANGULOS: 10 Qs, 8.9k obras de teatro

Ayuda

El modelo clásico de educación limita la interacción entre docentes, estudiantes y contenidos.

La gamificación emerge como una herramienta pertinente para motivar el desarrollo de contenidos y la participación de los estudiantes en el aula.

El juego es un proceso positivo que permite combinar.

La eficacia de las estrategias de gamificación en educación avalados por Dichivela, Hanson-Smith, y Simões:

1. Permite el cambio de las conductas negativas de los estudiantes.
2. Se logra que su motivación crezca.

- *Kahoot, Socrative y Quizizz*, se concluye que son herramientas particularmente útiles que pueden ser aplicadas dentro y fuera del aula
- *Quizizz*, es la herramienta de Gamificación que ofrece mayores beneficios al profesor siendo de software gratuito y fácilmente accesible tanto para los docentes como para los alumnos

1

Centrar el aprendizaje en el alumno brindando facilidades al profesor para efectuar un seguimiento de los estudiantes.

2

El profesor debe activar el aprendizaje de sus estudiantes con el conocimiento de sus habilidades y virtudes.

3

Aplicar su creatividad en el diseño de actividades para generar un aprendizaje significativo.

1

Las actividades competitivas están bien organizadas.

2

Las nuevas formas de enseñanza que integran los recursos tecnológicos y de gamificación.

3

Actores principales, el profesor como guía en el proceso de aprendizaje y el alumno como protagonista de su propio aprendizaje.

# Muchas gracias!

Alguna Pregunta?

Me puedes contactar a través de:

[dperez@pampano.unacar.mx](mailto:dperez@pampano.unacar.mx)

[dpc\\_unacar@hotmail.com](mailto:dpc_unacar@hotmail.com)

Álvarez, A., & Polanco, N. (2018). La gamificación como experiencia de aprendizaje en la educación. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0*, 6(3), 39. Recuperado de: <https://ojs.docentes20.com/index.php/revista-docentes20/article/view/30>

Ara-Moreira, M., & González-González, C. (2015). De la enseñanza con libros de texto al aprendizaje en espacios online gamificados. *Universidad de Murcia*, XXXIII(3), 15-38. Recuperado de: <http://hdl.handle.net/10201/49470>

Carrión-Candel, E. (2018). El uso de la Gamificación y los recursos digitales en el aprendizaje de las Ciencias Sociales en la Educación Superior. *DIM: Didáctica, Innovación y Multimedia* (36), 14. Recuperado de: <http://dimglobal.net/revista.htm>

Deterding, S. (2011). Gamification: Toward a Definition. *Hans Bredow Institute for Media*, 4. doi:<http://gamification-research.org/wp-content/uploads/2011/04/02-Deterding-Khaled-Nacke-Dixon.pdf>

Dichivela, D. (2015). Gamification in Education: A Systematic Mapping Study. *Educational Technology & Society*, 75-88.

Carrión-Candel, E. (2018). El uso de la Gamificación y los recursos digitales en el aprendizaje de las Ciencias Sociales en la Educación Superior. *DIM: Didáctica, Innovación y Multimedia* (36), 14. Recuperado de: <http://dimglobal.net/revista.htm>

García-Aretio, L. (2016). El juego y otros principios pedagógicos. Su pervivencia en la educación a distancia y virtual. (A. I. Distancia, Ed.) *La Revista Iberoamericana de la Educación Digita - RIED*, XIX(2), 9-23. doi:DOI: <http://dx.doi.org/10.5944/ried.19.2.16175>

Green, C., & Bavelier, D. (09 de 11 de 2006). Effect of action video games on the spatial distribution of visuospatial attention. *Journal of Experimental Psychology: Perception and Performance*, 6(32), 1465-1478. doi:10.1037/0096-1523.32.6.1465