



CONGRESO INTERNACIONAL VIRTUAL SOBRE LAS TECNOLOGÍAS DEL APRENDIZAJE Y DEL CONOCIMIENTO

Enseñanza de la
Química Inorgánica a
través de la
Gamificación como
Estrategia Pedagógica

VI  **CIVTAC**



PONENTE: FLOBER GILBERTO AGUIRRE AGUIRRE

Hola!



Flober Gilberto Aguirre Aguirre

Maestrando en TIC Aplicadas a las ciencias de la educación, especialista en Administración de la Informática Educativa, Miembro grupo de investigación SIMILES Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia

Mis redes sociales son:



flogilaguirre@gamil.com

Causas

Metodologías tradicionales.
Falta incorporación de las TIC en el aula.

Problema

Dificultad para nombrar óxidos.

Consecuencias

Baja motivación
Bajo rendimiento académico



¿En qué medida la gamificación contribuye a fortalecer el aprendizaje de la nomenclatura de óxidos en estudiantes del grado noveno de la Institución Educativa Silvestre Arenas de Sogamoso?

Determinar si la gamificación como estrategia de aprendizaje incide en el aprendizaje de la nomenclatura de óxidos en estudiantes de grado noveno de educación básica secundaria.

- **Caracterizar** el nivel de conocimientos de los estudiantes en la nomenclatura de óxidos
- **Diseñar** una estrategia gamificada, para que los estudiantes apliquen las normas para nombrar óxidos.
- **Analizar** los resultados obtenidos por los estudiantes al implementar la estrategia.

Gamificación educativa

Werbach y Hunter (2012)

Enseñanza de la química

(Furió y Gil, 1989)

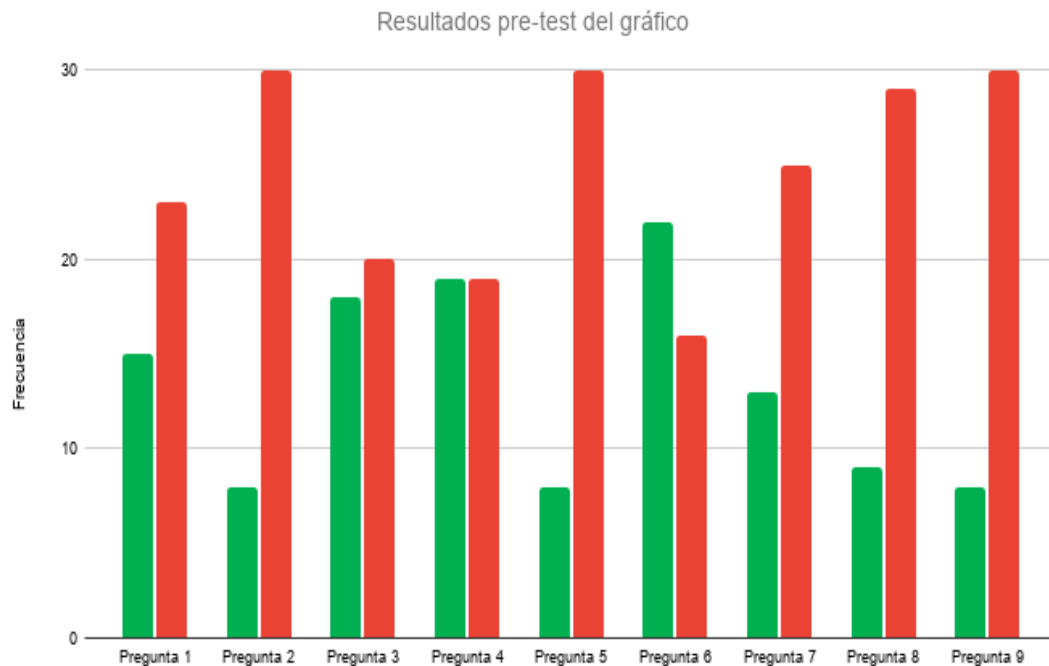
Constructivismo y TIC

Coll (2007)

On the left side of the table, there are five concentric semi-circles. From the outermost to the innermost, the colors are orange, green, teal, purple, and dark red. Each semi-circle is aligned with a row of the table, creating a visual hierarchy or nesting effect.

Tipo:	• Mixto
Enfoque:	• Descriptivo
Diseño:	• Correlacional
Población:	• 38 estudiantes
Instrumento:	• Atlas Ti • Software Jasp

ETAPA DE DIAGNÓSTICO



 Preguntas correctas

 Preguntas incorrectas

Gracias!

Alguna Pregunta?

Me puedes contactar a través de:



flogilaguirre@gmail.com



Flober.aguirre@uptc.edu.co

Foncubierta, J. & Rodríguez, C.(2014). *Didáctica de la gamificación en la clase de español*.

http://www.edinumen.es/spanish_challenge/gamificacion_didactica.pdf

Furió, C. & Gil, D. (1989). La didáctica de las ciencias en la formación inicial del profesorado: una orientación y un programa teóricamente fundamentados. *Enseñanza de las Ciencias*. Vol. 7, No. 3. pp. 257-265.

Izquierdo, M. (2004). Un nuevo enfoque de la enseñanza de la química: contextualizar y modelizar. *The Journal of the Argentine Chemical Society*. 92 (4/6), 115-136.

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

Werbach, K, & Hunter, D.(2012). *For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business*. Wharton Digital Press, 2012.