ENFOQUES PEDAGÓGICOS MODERNOS Y GAMIFICACIÓN UNIVERSITARIA

MODERN PEDAGOGICAL APPROACHES AND UNIVERSITY GAMIFICATION

García-Arauz Jahaira

Profesora titular de la Facultad de Contabilidad y Auditoría,
Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí, ULEAM. Manta, Ecuador.
Correo: jahaira.garcia@uleam.edu.ec

Hormaza-Muñoz Zaida

Directora administrativa de la
Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí, ULEAM. Manta, Ecuador.
Correo: zaida.hormaza@uleam.edu.ec

Solórzano-Mendoza Yelena

Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí, ULEAM. Manta, Ecuador.
Correo: yelena.solorzano@uleam.edu.ec

Resumen

La gamificación representa una metodología innovadora y atractiva para motivar a los estudiantes y mejorar su proceso de aprendizaje. Sin embargo, a pesar del creciente interés académico en los juegos de química en los últimos años, las actitudes de los profesores hacia los juegos de química y el uso real de los juegos de química siguen siendo una preocupación importante. áreas de investigación desatendidas. Las intervenciones de aprendizaje pueden aumentar la participación de los estudiantes y mejorar el aprendizaje. En este sentido, es crucial explorar el impacto de la motivación intrínseca y extrínseca en el compromiso y el desempeño de los estudiantes mientras juegan en línea. En este contexto, el juego es un ejercicio serio para estudiantes y profesores. A diferencia del trabajo, el aprendizaje seguido debe ser estimulante y agradable; Por tanto, todo debería convertirse en un juego; Este es el contenido de los proponentes de la enseñanza secuencial. Sin embargo, esta no es una idea nueva. Además, el modelo básico del juego en sí no es un fenómeno nuevo, ya que es ampliamente reconocido en las escuelas basadas en la digitalización de la sociedad y sus instituciones. Esto también alimenta los esfuerzos de reforma alimentados por el debate público que vincula la educación sobre todo al concepto de aprendizaje y la reduce a esta misma función, ignorando el propósito y las actividades del aprendizaje, y las diferentes formas de interactuar con el mundo.

Palabras clave: gamificación, enfoque pedagógico, enseñanza, aprendizaje.

Abstract

Gamification represents an innovative and attractive methodology to motivate students and improve their learning process. However, despite the growing academic interest in chemistry games in recent years, teachers' attitudes toward chemistry games and the actual use of chemistry games remain a major concern. neglected research areas. Learning interventions can increase student engagement and improve learning. In this regard, it is crucial to explore the impact of intrinsic and extrinsic motivation on student engagement and performance while playing online. In this context, the game is a serious exercise for students and teachers. Unlike work, ongoing learning should be stimulating and enjoyable; Therefore, everything should become a

Información del manuscrito:
Fecha de recepción: 26 de octubre de 2020.
Fecha de aceptación: 08 de enero de 2021.
Fecha de publicación: 20 de enero de 2021.

game; This is the content of the proponents of sequential teaching. However, this is not a new idea. Furthermore, the basic model of the game itself is not a new phenomenon, as it is widely recognized in schools based on the digitization of society and its institutions. This also fuels reform efforts fueled by public debate that links education above all to the concept of learning and reduces it to this very function, ignoring the purpose and activities of learning, and the different ways of interacting with the world.

Keywords: gamification, pedagogical approach, teaching, learning.

1. Introducción

Los videojuegos participan cada vez más en las actividades diarias de los estudiantes de todas las edades y han demostrado que apoyan la motivación y el aprendizaje de los estudiantes, pero pueden ser difíciles de implementar en el aula. La implementación incluye la integración de los elementos del juego de computadora, como puntos, tablas de clasificación y distintivos en el contexto que no juega para aprovechar la motivación proporcionada por el entorno de juegos (Buckley, P. & Doyle, E, 2016)

Únicamente un pequeño porcentaje de los maestros usa un juego regular en sus cursos, aunque la actitud de los maestros de juego es positiva y alta. La evidencia actual no muestra diferencias en el uso de juegos de edad, género o tipo de organización, lugar público o privado (Martí-parreño, J., Play-Mas, D., y Seguir seguimiento, E, 2016). Sin embargo, hay una actitud significativamente más positiva hacia los juegos de creación de docentes de diferentes áreas educativas. La sostenibilidad de los efectos de la pedagogía de los juegos también duda, porque algunos académicos creen que estos efectos son cortos e insostenibles. La profunda participación de los estudiantes en la plataforma de aprendizaje en línea merece aumentar la motivación de la lectura y la mejora de sus habilidades de lectura. Estos efectos se pueden mantener durante mucho tiempo.

2. Enfoques pedagógicos modernos y gamificación universitaria.

Debido a los recientes llamados para cambiar los métodos y habilidades de enseñanza en el siglo XXI, muchos académicos, educadores y bibliotecarios están explorando la gamificación como un método de

enseñanza y aprendizaje para enseñar, diseñar y evaluar la alfabetización informacional para el aprendizaje de los estudiantes. En este contexto, Squire, Nikki. (2019) asegura que la literatura existente sobre este tema proporciona una descripción general de las diversas herramientas de comunicación, métodos de enseñanza y pedagogías propuestas por académicos y educadores para mejorar la enseñanza de la alfabetización informacional y el aprendizaje de los estudiantes. Con base en los resultados de estudios empíricos, para mejorar los resultados de alfabetización informacional de los estudiantes, especialmente los efectos de alfabetización de los estudiantes en riesgo o menos capaces, gamify puede utilizarse como un marco conceptual para la evaluación pedagógica de la enseñanza y el aprendizaje. En consonancia con lo anterior, Buckley, P. y Doyle, E. (2017) considera que la gamificación se utiliza cada vez más como una forma de aumentar la participación de los estudiantes, estimular y mejorar el aprendizaje y facilitar el desarrollo de habilidades para la vida sostenibles. Asimismo, el autor asegura que los resultados de la investigación realizada hasta el momento sobre la efectividad de los videojuegos en entornos educativos se pueden resumir en cautelosamente optimistas. Sin embargo, los investigadores advierten que es necesario estudiar cada vez más matices. En general, se acepta que hacer coincidir el estilo de aprendizaje de un individuo con la forma apropiada de intervención educativa tiene un impacto significativo en el aprendizaje y el rendimiento de los estudiantes. También se sabe que los rasgos de personalidad tienen un impacto significativo en el rendimiento académico. El conocimiento de la influencia de las características individuales en las experiencias de gamificación informará el diseño efectivo de intervenciones de aprendizaje granulares y permitirá que se integren de manera efectiva en el entorno de aprendizaje. práctica.

Por lo tanto, es muy importante examinar el efecto en los estudiantes de diferentes estilos de aprendizaje y rasgos de personalidad, como las percepciones de participación y desempeño general, en la

intervención. Las tarjetas de aprendizaje divertidas se desarrollan utilizando un sistema de predicción.

3. Aula invertida y Enfoques pedagógicos modernos

El enfoque de clase invertida es un enfoque avanzado que se centra en resolver problemas en el aula. Para emitir un tipo de aprendizaje para este tipo de actividad que se centra en este estudiante, las conferencias de maestros se enseñan antes de la clase a través de videos de enseñanza. (LO, C. K., & Hew, K. F, 2018) Este es un enfoque educativo innovador para cambiar el tiempo de uso tradicional dentro y fuera de clase. En los últimos años, el enfoque de la clase de inversión se ha utilizado en una serie de mayores, como la educación médica, el aprendizaje de idiomas y las matemáticas. Esto autentica a los autores como Gómez-Carrasco Et al (2019) aseguran de que, en los últimos años, los sistemas educativos han atraído su atención a los nuevos métodos de capacitación de los maestros. La tendencia actual en la educación en línea tiende a relacionarse con los estudiantes a utilizar estrategias de juego para reducir la tasa de caída y aumentar la motivación de los estudiantes. Además, la creación de experiencias maliciosas para los estudiantes se puede usar para atraer a los estudiantes recién familiarizados en esta área. Por lo tanto, lo esencial es mejorar la experiencia en línea de las estrategias de diseño de juegos para aumentar la participación de los estudiantes y participar y reducir las barreras iniciales para combinar. Aplicar un juego de temperatura en el contexto de la educación no significa crear una coincidencia, sino, por lo tanto, en el proceso de desarrollar una solicitud especial para aplicar conceptos del juego, pero si los recursos están separados, no pueden realizar necesidades especiales para jugar juegos, luego juega juegos puede usar herramientas simples para hacer un juego en el proceso de aprendizaje del curso. Lo más importante es el concepto exacto, los objetivos claros y se pueden construir para que los estudiantes participen en el aprendizaje. (Prabawa, H. W, 2017) Los estudios recientes muestran que los estudiantes que participan en el aprendizaje basados en juegos digitales mostraron una comprensión

más profunda del tema aprendido, resolvió las habilidades mejores problemas y niveles más altos de desempeño de aprendizaje. Sin embargo, no se ha comprobado en qué medida los juegos educativos se pueden ajustar en contexto, cultura y planificación para programas locales (TSO, A. W. W. B., & Lau, J. M. Y, 2018).

4. Conclusiones

El desarrollo de los nuevos elementos gamificados en el entorno educativo puede motivar a los estudiantes y apoyar su desempeño en el ecosistema de aprendizaje. En este contexto, el aumento del apoyo y la participación en clase se correlacionó positivamente con el mejor desempeño de los estudiantes, lo que resulta en las consecuencias directas de los juegos. Esto es muy importante, porque las escuelas y las universidades están tratando de atraer, retener e involucrar a los estudiantes con conocimientos digitales que muchos entornos de aprendizaje son más atractivos. No está claro que los efectos de los estilos y características de aprendizaje sean efectivos para los juegos en el contexto de la educación. Por ejemplo: si la gestión de la experiencia de aprendizaje tiene un mayor impacto en el compromiso de aprendizaje o el desempeño del estudiante con pasatiempos para manejar información positiva en comparación con más reflexiones o viceversa, si jugar juegos influyeron en otras formas de que los estudiantes estén orientados en palabras. Sabiendo cómo se necesita las características de los individuos que afectan la efectividad de los juegos para iluminar el uso efectivo. Puede incluir un juego generador como parte de todas las intervenciones de enseñanza disponibles para los maestros, promoviendo así el desarrollo de un entorno de aprendizaje integral utilizando juegos para garantizar que todos los estudiantes reciban experiencia.

Bibliografía

Buckley, P., & Doyle, E. (2016). Gamification and student motivation. Interactive learning environments, 24(6), 1162-1175.

Buckley, P., & Doyle, E. (2017). Individualising gamification: An investigation of the impact

of learning styles and personality traits on the efficacy of gamification using a prediction market. Computers & Education, 106, 43–55. doi:10.1016/j.compedu.2016.11.009

Buckley, P., & Doyle, E. (2017). Individualising gamification: An investigation of the impact of learning styles and personality traits on the efficacy of gamification using a prediction market. Computers & Education, 106, 43–55. doi:10.1016/j.compedu.2016.11.009

Gómez-Carrasco, C. J., Monteagudo-Fernández, J., Moreno-Vera, J. R., & Sainz-Gómez, M. (2019). Effects of a gamification and flipped-classroom program for teachers in training on motivation and learning perception. Education Sciences, 9(4), 299.

Gómez-Ejerique, C., & López-Cantos, F. (2019). Application of innovative teaching-learning methodologies in the classroom. Coaching, flippedclassroom and gamification. A case study of success.

Lo, C. K., & Hew, K. F. (2018). A comparison of flipped learning with gamification, traditional learning, and online independent study: the effects on students' mathematics achievement and cognitive engagement. Interactive Learning Environments, 1–18. doi:10.1080/10494820.2018.1541910

Martí-Parreño, J., Seguí-Mas, D., & Seguí-Mas, E. (2016). Teachers' attitude towards and actual use of gamification. Procedia-Social and Behavioral Sciences, 228, 682-688.

Prabawa, H. W. (2017, February). A Review of gamification in technological pedagogical content Knowledge. In Journal of Physics: Conference Series (Vol. 812, No. 1, p. 012019). IOP Publishing.

Squire, Nikki. (2019). Comparative Gamification Practices for Information Literacy Instruction in Higher Education. Journal of Scholarly Engagement. 2. 10.9743/JEO.2019.2.2.6.

Tso, A. W. B., & Lau, J. M. Y. (2018). An explorative study on the pedagogical potential of gamification. In Innovations in open and flexible education (pp. 143-151). Springer, Singapore.