A person is sitting on a rocky ledge, looking towards the right. The background is a bright, hazy sky with a yellow sun. The scene is framed by a large, light blue circle. A smaller, light blue circle is positioned in the lower right, containing the yellow sun.

Gamificación: Estrategia educativa
para el estilo de aprendizaje del
estudiante milenario.

Dra. Nahomy Curet Molina
HETS Best Practices Showcase
2 de febrero 2017



Objetivos del Taller

Reconocer la importancia de las diferencias generacionales.

Identificar los estilos de aprendizaje de los *millennials*

Reconocer la importancia de incorporar estrategias de videojuegos (*gamming*) en la sala de clases.





- **Aplicación interactiva**
- **Apela los sentidos auditivo, visual y sensorial**
- **Fomenta la participación grupal**
- **Demuestra aprendizaje**
- **Basado en la recompensa**

DIFERENCIAS GENERACIONALES

vestimenta música jerga actitudes comportamientos preferencias

Se arraigan de tal forma, que su comportamiento es similar en el grupo de esa generación

Fuente: Jogan, K. & Johanson, K. (2016)



DEFERENCIAS GENERACIONALES

Generaciones

Baby Boomers
1946 y 1964

Generación X
1965 y 1980

Generación Y
1981 y el 2000

Generación Z
2000-2014
(millennials)

Generación
Social Media
2014 en
adelante

Generaciones

**Generación
Z**



Millenials

Generación Millenial

1

Nacidos entre el
1995 al 2014

2

Algunos de sus
padres
pertenecen a la
Generación X y
Generación Y

3

Enfocados en lo
virtual y digital,
tecnologías
informáticas
(Internet)

4

Nativos digitales
(nacieron
inmersos en la
tecnología)

5

Se les califica de
tener deficiencias
como oyentes

Generación Milenial

Ven su futuro en la tecnología y no en tener una preparación académica formal

Impacientes - desean resultados inmediatos

Dificultad para hablar en público

No es representada por ningún sistema político

Se adaptan rápido al cambio en su entorno y buscan incorporar las nuevas tecnologías en sus vidas.

Abecedario para los nativos digitales

Como enseñar el abecedario para los niños de hoy en día..

						
A: APPLE	B: BLUETOOTH	C: CHAT	D: DOWNLOAD	E: E MAIL	F: FACEBOOK	G: GOOGLE
						
H: HEWLETT PACKARD	I: Iphone	J: JAVA	K: KINGSTON	L: LAPTOP	M: MESSENGER	N: NERO
						
O: ORKUT	P: PICASSA	Q: QUICK HEAL	R: RAM	S: SERVER	T: TWITTER	U: USB
						
V: VISTA	W: WIFI	X: Xp	Y: YOUTUBE	Z: ZORPIA		

Estilos de Aprendizaje

- Define la manera en que aprendemos
- Modelo de aprendizaje experiencial -David Kolb
- **Establece que nuestros estilos individuales de aprendizaje emergen debido a tres factores causales: la genética, las experiencias de vida y las exigencias del entorno.**
- Kolb definió cuatro estilos de aprendizaje: experiencia concreta (sentir) , observación reflexiva,(ver) conceptualización abstracta(pensar/ teorizar) y experimentación activa (hacer).

Estilos de aprendizaje y generación

- La manera en la que los estudiantes de este siglo reciben, procesan y retienen la información, ha cambiado.
- Ese cambio podría atribuirse a los cambios generacionales.
- Investigación compara los estilos de aprendizaje por edad
 - muestra: 758 personas
 - 410 hombres y mujeres mayores de 55 años
 - 348 jóvenes de 21 años.

Diferencias en estilos de aprendizaje

Resultados:

- Los estudiantes mayores de 55 años tienen un estilo de aprendizaje predominante abstracto (ver y pensar) .
- Los jóvenes de 21 años , su predominancia es de experiencia concreta y activa (los sentidos y hacer).
- **Conclusión: Los estudiantes más jóvenes tienen una dominancia en los estilos activos, que las personas mas adultas, que el aprendizaje es más abstracto.**

Investigaciones: Estilos de aprendizaje milleniales y juegos

“ La tradicional clase magistral puede no estar muerta, pero requiere de un rediseño en esta era de lapsos de atención limitada y un énfasis cada vez mayor en la motivación de los estudiantes” (Nevid, 2008).

“Los nuevos estudiantes digitales están inmersos en tecnología y ellos esperan emplear las herramientas digitales como parte de su experiencia educativa” (D’Amico, 2010/2011).

“El juego como recurso en el aula, usado para desarrollar comportamientos y destrezas adecuadas en los estudiantes, no solo ayuda en la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades, sino que contribuye en la comunicación, en la motivación y en la solución de dificultades”. (Cepeda , 2017).

¿Qué es gamificación?

Se relaciona con la aplicación de conceptos que usualmente se encuentran en los videojuegos u otro tipo de actividades no lúdicas*, como los videojuegos.



Gammificación

Es el uso de los elementos y técnicas en diseño de video juegos en contexto no lúdicos*.

Werbach y Hunter (2012)

***entretenimiento, esparcimiento, diversión**



Ventajas gamificación para el alumno

Premia el esfuerzo



**Fomenta la relación entre pares y
en equipo**

Motiva la participación activa

**Genera retroalimentación al
estudiante**

**Demuestra claramente el
desempeño del estudiante**



Generación milenaria, nativos digitales...nuestros estudiantes

Según Prensky (2001),

“los estudiantes que recibimos en nuestra sala de clases y nacidos a mediados de los 90”s son nativos digitales”.

“los estudiantes de hoy en día son diferentes. Nuestro sistema escolar no está diseñado para responder a sus necesidades”.

“nuestros estudiantes piensan y procesan la información de manera diferente”.

The image features a solid blue background. A large, thin white arc is positioned horizontally across the middle of the frame. A smaller, thin white circle is centered on the arc, partially overlapping it. The word "Investigación" is written in a bold, white, sans-serif font, oriented vertically and centered within the white circle.

Investigación

Sondeo informal

Evaluación de herramienta Kahoot, como estrategia de gamificación en la sala de clases a nivel universitario.

**27
encuestados**

**17 expuestos a
gamificación**

**61% evalúan
la
herramienta
como "muy
buena" y
"buena".**

**73% entiende
Kahoot
facilita el
proceso de
aprendizaje
en la sala de
clases**

Los tres mejores atributos que tiene Kahoot son ...



1) Interactividad - 50%

2) Se usa con dispositivo móvil - 40%

3) Crea empatía con el profesor 36%

Están totalmente
de acuerdo que la
herramienta
Kahoot ...

**1) "Me permite clarificar dudas de la clase"
67%**

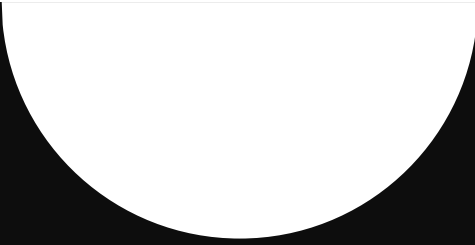
**2) "Me une más a mis compañeros de
clases" 54%**

**3) "Me ayuda a entender mejor el material"
50%**

**4) "Me mantiene motivado en el curso"
29%**

Conclusiones

- 1) 77% de los encuestados indican que los profesores deben incorporar herramientas de gamificación en la sala de clases.
- 2) Entre las principales ventajas de la herramienta de gamificación está el clarificar dudas, crear cohesión con los compañeros, ayudar a entender mejor el material y mantener la motivación en el curso. Esto redundó en la retención del curso.
- 3) La interactividad es uno de los principales beneficios que los estudiantes consideran de la herramienta. Una de las características de los *millennials*
- 4) Los estilos de aprendizaje de los estudiantes milenarios, se adaptan muy bien a las estrategias de gamificación por la interactividad y uso de dispositivo móvil.



“Para capturar la atención del estudiante milenario, debemos reevaluar nuestras metodologías de enseñanza y atemperarlo a los gustos e intereses de nuestros estudiantes”

N. Curet (2018)

The background is a solid blue color. It features two white circles: a large one that is partially cut off by the left and right edges of the frame, and a smaller one positioned to the right of the text.

**Gracias por su
atención**

REFERENCIAS

- Cepeda Ramírez, M. (2017). El juego como estrategia lúdica de aprendizaje. Magisterio.Com. Recuperado de: <https://www.magisterio.com.co/articulo/el-juego-como-estrategia-ludica-de-aprendizaje>
- Gallardo, E. (2012). Hablemos de estudiantes digitales, no de nativos digitales. Revista de Ciéncie E'l Educació. 7-21.
- Gutiérrez, P. (2013). El uso del videojuego como herramienta didáctica. Universidad de la Rioja. Recuperado de: https://biblioteca.unirioja.es/tfe_e/TFE000421.pdf
- Jogan, K & Johanson , K. (2016) . Teaching Strategies for today's college student. INNOVARE , Revista Electrónica de Educación Superior (1).
- Prenski, M. (2001). Nativos e Inmigrantes Digitales. Institución Educativa SEK.



Otras herramientas gamming