

La gamificación



RDA 2: Identificar estrategias neuro-protectoras que faciliten un mejor desarrollo cerebral y una mayor plasticidad nerviosa, de forma que se potencialice el desarrollo integral de niño durante el proceso de enseñanza aprendizaje.

Criterion 2:

Define estrategias neuro-protectoras que faciliten un mejor desarrollo cerebral y una mayor plasticidad nerviosa para mejorar el aprendizaje.



El juego como herramienta de aprendizaje

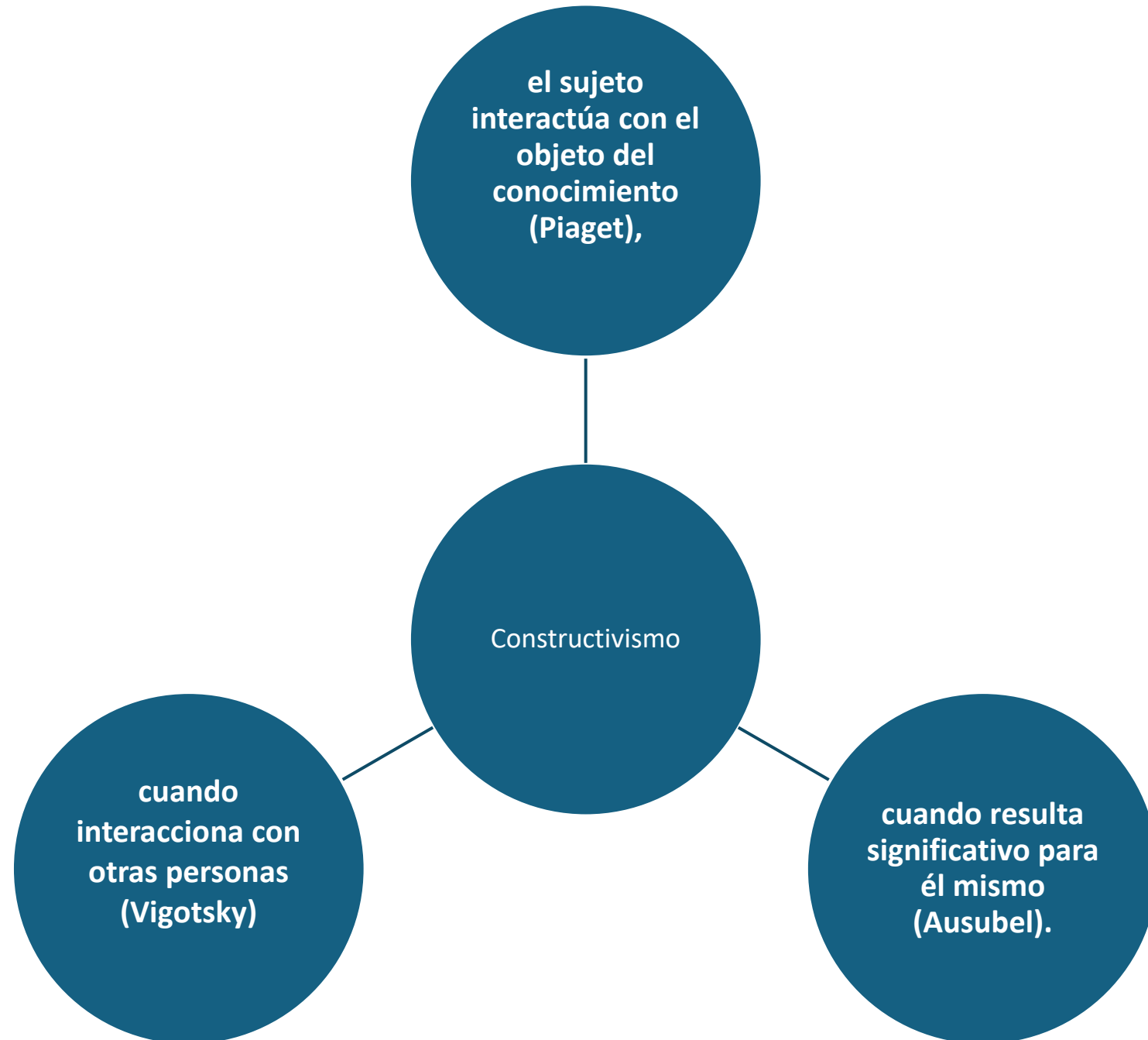
GAMIFICACIÓN

Preocupación por la motivación del alumno



Enseñar a los alumnos habilidades relacionadas con la creatividad y el emprendimiento.

Posibilitar en los estudiantes que construyan sus propias ideas, pero, concentrándonos en la reflexión sobre el proceso y no tanto en el objetivo.



Conceptos básicos

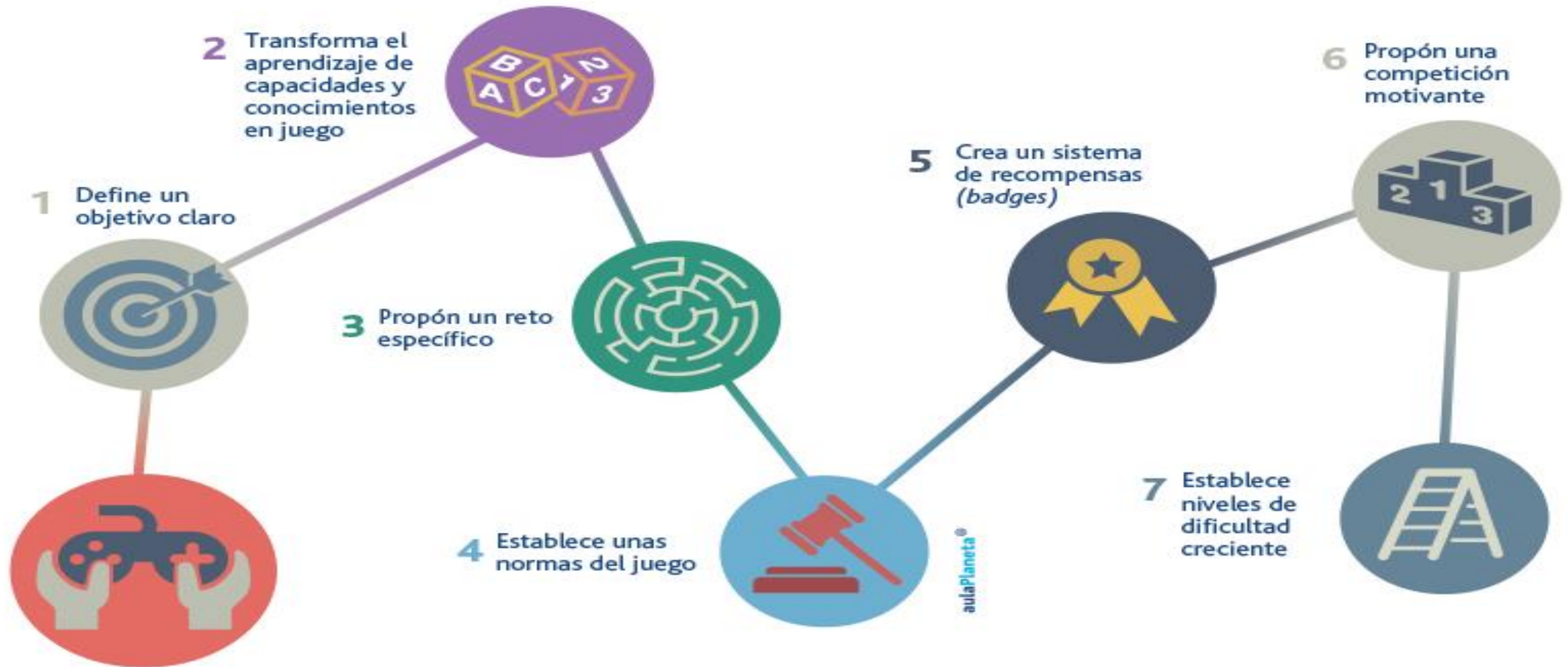
La **gamificación** proviene de la palabra inglesa «game», que significa jugar. Es decir, se basa en el **aprendizaje a través del juego**.

Buscar de forma creativa como convertir lo no didáctico en didáctico y divertido. No siempre es fácil, pero lo que es divertido para los alumnos lo es para nosotros.

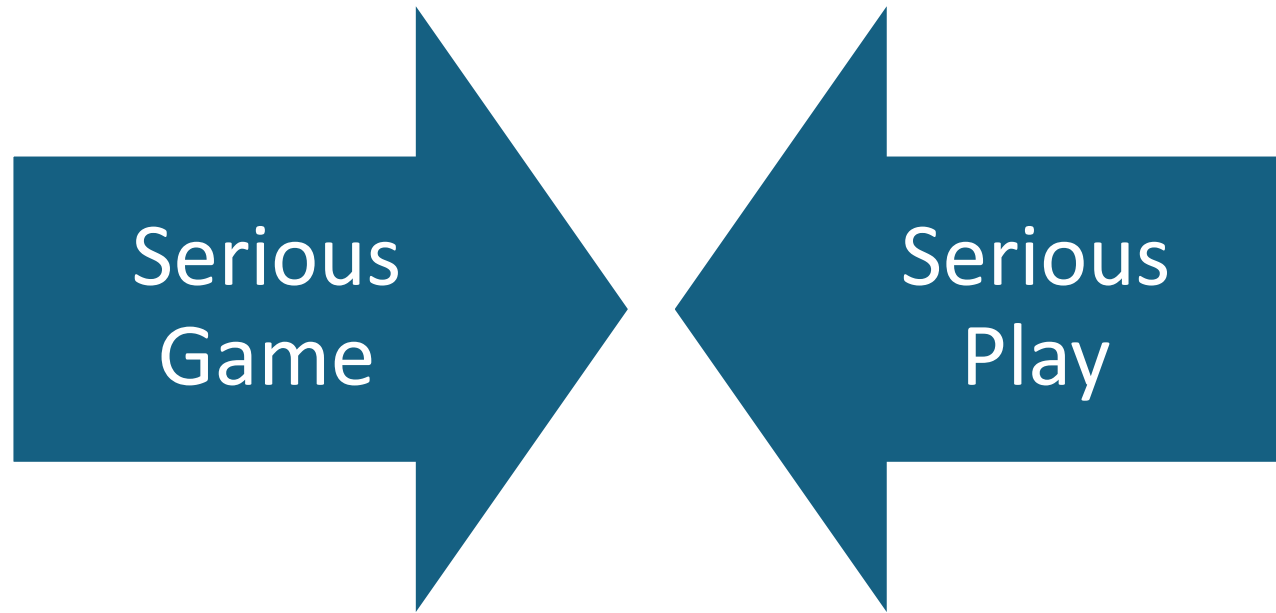
El juego forma parte del desarrollo vital del ser humano. No solo del niño o niña, del adulto también.

Cómo aplicar la gamificación en el aula

La aplicación de la gamificación debe garantizar la implicación y motivación de los alumnos en su aprendizaje.
Para ello, es fundamental integrar el "juego" en la programación del curso.



El juego serio



Datos relevantes sobre la gamificación



Aprendizaje experiencial

Este tipo de aprendizaje se basa en hacer cosas, cometer errores, experimentar, suscitar preguntas y dudas, etc. Pero el mero hecho de jugar o experimentar no siempre supone un aprendizaje. Para que nuestros alumnos gocen de un **aprendizaje significativo**, necesitamos hacerles **reflexionar** sobre lo que están haciendo, «¿lo estás haciendo bien? ¿por qué lo haces? ¿es importante para ti?». Por eso, no debemos confundir el aprendizaje práctico con el aprendizaje experiencial.

El grado de interacción del alumno respecto al objeto de estudio es directamente proporcional al grado de aprendizaje que obtiene.

¿Cómo puedo desarrollarlo en clases?



Importancia de la planificación

Objetivos y fines

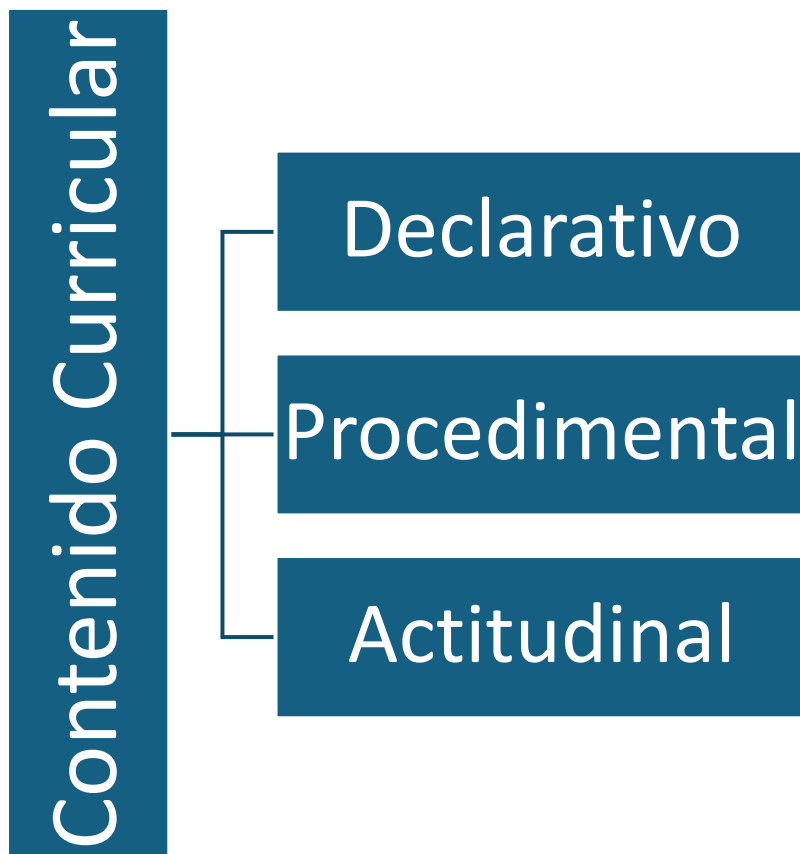
La planificación constituye un instrumento operativo que incorpora una serie de conocimientos y componentes que permiten ejecutar el proceso de aprendizaje.

Objetivos:

- Generar un horizonte más certero por donde transitar.
- Apoyar los procesos educativos microcurriculares

Según Coll, Pozo, Sarabia y Valls (1992)

Los contenidos se desarrollan a través de diversos contenidos curriculares.



Declarativo - Saber qué

- Es aquella competencia referida al conocimiento de datos, hechos, conceptos y principios.
- Son importantes ya que en toda disciplina hay un núcleo básico que se debe conocer.

Este puede ser:

- a) Conocimiento factual: información verbal que debe conocerse de memoria.
- b) Conocimiento conceptual: se construye a través de conceptos, principios y explicaciones.

Contenido curricular declarativo

	Aprendizaje factual	Aprendizaje de conceptos
Consiste en	Memorización literal	Asimilación y relación con los contenidos previos.
Formas de adquisición	Todo o nada	Progresiva
Tipos de almacenaje	Listas, datos aislados	Redes conceptuales
Actividad básica realizada por el alumno	Repetición o repaso.	Búsquedas del significado.

Referencia: Díaz Frida, Hernández Rojas: Docente del siglo XXI, pág 53.

Procedimental "saber hacer"

- Son un conjunto de acciones ordenadas y dirigidas hacia la consecución de una meta y objetivo.

Para ello se pueden establecer rutas óptimas y correctas, pero también se puede retar al estudiante a través de casos que permitan su reflexión y análisis, así como la interacción con los compañeros

Actitudinal – valoral “Saber ser”

- Incorpora experiencias previas, las actitudes de otras personas significativas, la información y experiencias novedosas y en el contexto sociocultural.

Secuencia didáctica



Secuencia didáctica

- Las secuencias didácticas quedan configuradas por el orden en que se presentan las actividades a través de las cuales se lleva a cabo el proceso de enseñanza- aprendizaje.
- El énfasis entonces está en la sucesión de las actividades, y no en las actividades en sí.
- Implica entonces una sucesión premeditada (planificada) de actividades (es decir un orden), las que serán desarrolladas en un determinado período de tiempo (con un ritmo).

- El orden y el ritmo constituyen los parámetros de las Secuencias didácticas; además algunas actividades pueden ser propuestas por fuera de la misma (realizadas en un contexto espacio- temporal distinto al aula).
- Las secuencias didácticas constituyen el corazón de la didáctica, el aquí y el ahora, el momento de la verdad en que se pone en juego el éxito o el fracaso del proceso de enseñanza- aprendizaje.

- La SD implica la planificación de corto plazo, que durante su ejecución confluye con la de largo plazo.
- Quedarán así explicitados algunos elementos tales como las técnicas y los recursos didácticos y permanecerán implícitos otros más generales (estrategias y concepciones filosóficas y psicológicas).

De acuerdo con Zabala, las actividades de la Secuencia didáctica deberían tener en cuenta los siguientes aspectos esenciales o propósitos generales:

- ♣ Indagar acerca del conocimiento previo de los alumnos y comprobar que su nivel sea adecuado al desarrollo de los nuevos conocimientos.
- ♣ Asegurarse que los contenidos sean significativos y funcionales y que representen un reto o desafío aceptable.
- ♣ Que promuevan la actividad mental y la construcción de nuevas relaciones conceptuales.
- ♣ Que estimulen la autoestima y el autoconcepto.
- ♣ De ser posible, que posibiliten la autonomía y la metacognición.

- La secuencia didáctica es una forma de organización, jerarquización y secuenciación de los contenidos.
- El docente, en base a la consideración de tiempos reales, recursos materiales, cantidad de alumnos y sus conocimientos previos y otras variables contextuales, **diseña una secuencia didáctica, construyendo redes cada vez más complejas, interrelacionando lo conceptual con lo procedimental y lo actitudinal.**

- La principal diferencia de este modelo educativo con el modelo tradicional radica en la forma de cómo deberán abordarse los contenidos temáticos. Bajo esta nueva perspectiva, se deben utilizar estrategias didácticas basadas en el aprendizaje, que permitan a los alumnos en forma significativa y creativa, integrar el conocimiento de las diferentes asignaturas.

COMPONENTES DE UNA SECUENCIA DIDÁCTICA

- **Actividades de apertura:**

Tiene como propósito identificar y recuperar las creencias, conocimientos, saberes y opiniones de los jóvenes para que, a partir de ellos, introducir al mundo del conocimiento, los procedimientos, y los valores

Actividades de desarrollo:

La función de las actividades de desarrollo es favorecer los aprendizajes mencionados para ampliar, complementar y profundizar la información de los jóvenes.

Actividades de cierre:

Sintetizan los conocimientos, procedimentales y valorales, contruidos durante la secuencia.

Simulemos un caso para planificar

Arturo es un docente de primero de básica y quiere enseñar a sus niños la escritura del número diez, ¿qué secuencia didáctica generarías?



Bibliografía

- Adaptado de
<http://www.slideshare.net/portafoliodeprofes/secuencia-didc>
- Díaz Arceo Frida, Hernández Rojas Gerardo (2003) Docente del Siglo XXI. Cómo desarrollar una práctica docente competitiva.
- https://youtu.be/AmhqKK4Z98c?si=y_S4OYtQMPbwjAME

Bibliografía

[https://youtu.be/TwVwbKF8Le0?si=xXdIFC8pki94A4lc.](https://youtu.be/TwVwbKF8Le0?si=xXdIFC8pki94A4lc)

<https://youtu.be/f-q3jz5ukVI>

Minerva Torres, Carmen (2002) El juego: una estrategia importante Educere, vol. 6, núm. 19, octubre-diciembre, pp. 289-296 Universidad de los Andes Mérida, Venezuela











Referencias