BOLETÍN DOCENTE

Estimados profesores:

Nos complace compartir con ustedes una nueva edición de nuestro Boletín Docente. Este mes les proponemos abordar la temática: "Gamificación"

Recuerden que también sus sugerencias nos enriquecen. Esperamos poder seguir acompañándolos y continuar promoviendo el trabajo colaborativo.

Contacto

Asesoría Educativa Universitaria
Eje Docente

Edificio Huarpe
Planta baja

0261- 4056200
Interno 227

Seguinos en Facebook, nos encontrás como:

Somos Asesoría Educativa UMaza

Para consultar los **boletines anteriores:**

http://www.umaza.edu.ar/nota-boletin-docentes

Agenda 2019

Octubre

12: Día del respeto a la diversidad cultural

14: Día no laborable.

21: Inicio del Curso on– line: "Mediación pedagógica de materiales escritos"

Noviembre

9: Finalización 2° cuatrimestre

11 a 16: Exámenes finales

18: Feriado puente turístico

21: Día de la soberanía nacional.

21: Jornadas de innovación pedagógica

26 al 30: Exámenes finales

Gamificación

Por Prof. Fernando Soria, Prof. Antonella Viggiani y Lic. Prof. Estefanía Giorda

Seguramente se estarán preguntando ¿Qué es la Gamificación? Si hay algo que podemos afirmar, es que a todo ser humano le gusta jugar ¡No importa la edad que tenga!
El juego, como todos lo conocemos, es entendido como una forma de entretenimiento asociado al disfrute del momento que permite experimentar la sensación de plenitud mientras se está inmerso y que -como si fuera poco- habilita la posibilidad de cometer equivocaciones sin ser juzgados.
Sin embargo, a lo largo de la historia la concepción de juego ha ido mutando, siendo -actualmente- relegada únicamente como un pasatiempo, o bien, como actividad permitida para los niños y niñas.

A pesar de ello, es curioso advertir que en el ámbito educativo, cada vez son más los docentes (de diferentes niveles) que declaran incorporar el juego a sus prácticas de enseñanza como estrategia para combatir la desmotivación y desinterés. Según Lee y Hammer (2011), se debe a la inquietud inherente del mismo, de innovar sus métodos de enseñanza y ofrecer ambientes más dinámicos, activos y atractivos.
Asimismo, si bien el uso de juegos ha tomado fuerza para transformar el ambiente de aprendizaje en el último tiempo (Dicheva, Dichev, Agre y Angelova, 2015); es necesario delinear la diferencia conceptual entre "juego pedagógico" y "gamificación", tema que nos convoca en el presente:

a. El juego, como recurso, se propone como un medio para trabajar un concepto, un proceso o una técnica. Según el EdTechReview (2013), se trata de juegos ya existentes, cuyas mecánicas originales son adecuadas al objetivo educativo.
b. La Gamificación, como estrategia didáctica, no utiliza el juego en sí mismo; sino que incorpora sus elementos, principios y mecánicas para aprovecharlos en el contexto educativo. Algunos de éstos son: dinámica de puntos o incentivos, la narrativa, la retroalimentación inmediata, el reconocimiento, la libertad de equivocarse (Deterding et al., 2011; Kim, 2015).

Como se puede advertir, se trata de conceptos diferentes que en sus fines últimos pretenden lo mismo: involucrar al estudiante, activar su motivación y sostenerla en el tiempo, promover el aprendizaje e incrementar el rendimiento escolar o académico (Kapp, 2012; Stott y Neustaedter, 2013).

¿Cómo diseñar una estrategia de Gamificación?
Si bien hay diversos marcos de referencia para el diseño de estrategias de gamificación (Hunicke, LeBlanc y Zubek, 2004; Zichermann y Cunningham, 2011; Robson et al., 2015), resulta interesante destacar que -hasta el momento- no hay una convención teórica respecto a los elementos que deben ser tenidos en cuenta.

No obstante, es posible dar cuenta que las más frecuentes son:

Mecánica: Ésta incluye diseñar el trayecto o recorrido pedagógico basado en retos, misiones o desafíos que se resuelven o permiten al estudiante avanzar, en el marco de una serie de reglas afines: restricciones, asignación de turnos, cómo ganar o perder puntos, permanecer con vida, completar una misión o lograr un objetivo

Dinámicas: La estructura de la estrategia se dinamiza con dos elementos clave:

(1) la definición de tipos de jugadores y su posterior narrativa de identidades o personajes con ciertos roles, responsabilidades o poderes y de los escenarios o ambientes que contextualizan la trama;

(2) la libertad de elegir diferentes rutas o caminos para llegar a la meta, opciones de usar poderes o recursos.

Componentes: Creación de recompensas, Socialización del estatus de los grupos o personajes, asignando insignias o puntos y que visibilice los logros y resultados obtenidos.
Emociones: Generadas a través de la lógica de la cooperación y competencia; incorporación del factor sorpresa.

Les compartimos la siguiente iconografía que resume algunos de los aspectos señalados anteriormente:

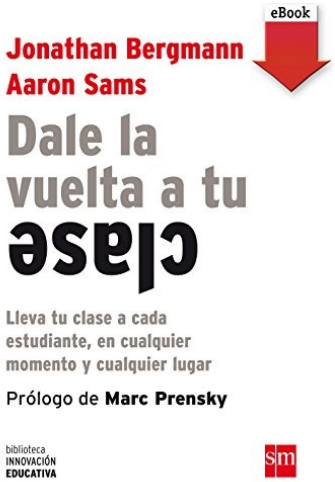
El modelo de juego realmente funciona porque consigue motivar a los estudiantes, desarrollando un mayor compromiso e incentivando el ánimo de superación.

SI ESTÁS INTERESADO EN CONOCER MÁS SOBRE GAMIFICACIÓN EL JUEVES 21/11 SE LLEVARÁ A CABO EN LA UNIVERSIDAD MAZA **LA JORNADA DE INNOVACIÓN EDUCATIVA.** UNO DE LOS TALLERES SERÁ SOBRE GAMIFICACIÓN.

Más información en la página de **Eventos Umaza.**

Publicaciones en Educación

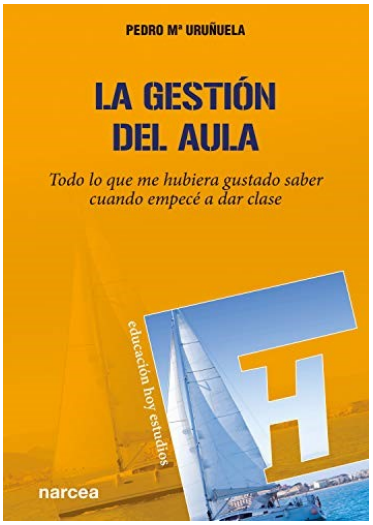
Sugerencias realizadas en base a las novedades editoriales, no implica su existencia en Biblioteca UMaza.



Dale la vuelta a tu clase: Lleva tu clase a cada estudiante, en cualquier momento y cualquier lugar

Editorial: Biblioteca Innovación Educativa nº 7

Los impulsores de esta metodología educativa llegaron a ella al plantearse estas preguntas: ¿Cómo puede un solo profesor personalizar la educación de tantos estudiantes? ¿Cómo puede asegurarse de que cada alumno aprende, cuando hay tantas metas y objetivos que alcanzar? ¿Qué pasaría si grabáramos nuestras exposiciones, los alumnos vieran el vídeo como tarea y luego dedicáramos todo el tiempo de la clase a ayudarlos con los conceptos que no entienden? De este modo nació la "clase al revés", que centra la atención en cada alumno y su propio ritmo de aprendizaje.



La gestión del aula: Todo lo que me hubiera gustado saber cuando empecé a dar clases

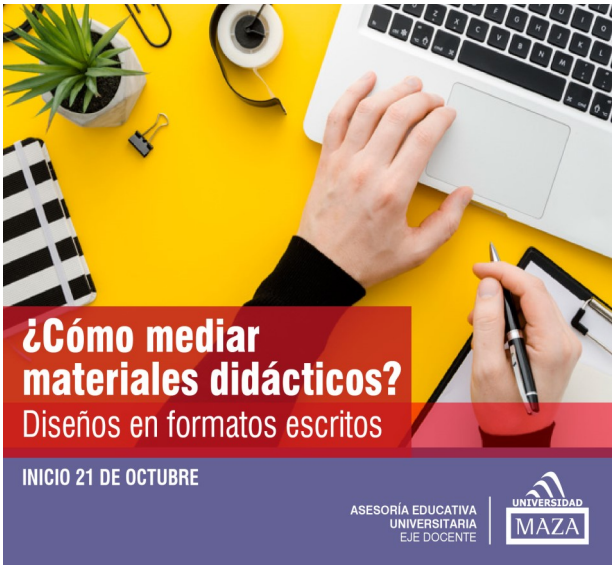
Editorial: Narcea

Partiendo de situaciones reales, vividas cotidianamente en las aulas, cada capítulo del libro contribuye a reforzar la satisfacción y bienestar personal y profesional de quienes se dedican a esta tarea de la educación. ¿Cómo?

- Descubriendo que el clima de aula no viene dado, y que debe ser construido por parte del alumnado y del profesorado.
- Comprobando el papel clave y fundamental de las relaciones interpersonales en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Experimentando la fuerza y presencia de las emociones y todo aquello que condiciona la motivación del alumnado.

BOLETÍN DOCENTE

Eventos UMaza



Taller: ¿Cómo mediar materiales didácticos?
Diseños en formatos escritos

INICIO: Lunes 21 de octubre -

MODALIDAD: Virtual Plataforma Moodle - UMaza
DURACIÓN: 1 MES

CAPACITADORES Prof. Fernando Soria, Prof. Antonella Viggiani y Lic. Prof. Estefanía Giorda

VALOR
.Profesionales Externos $200
.Docentes UMaza sin costo (Con certificado $50)

INFORMES: jsoria@umaza.edu.ar **- 4056200 int 227**

JORNADA DE INNOVACIÓN EDUCATIVA

JUEVES 21 DE NOVIEMBRE—16 a 21 hs

ORGANIZA: EJE DOCENTE– ASESORÍA EDUCATIVA UNIVERSITARIA

Inscripciones: jsoria@umaza.edu.ar

16.00 a 17.30 TALLER: Aprendizaje invertido: una propuesta pedagógica diferente. - Prof. Eugenia de la Rosa y Prof. Laura Doña

17.30 a 19.00 TALLER: Introducción a la Edu Gamificación. - Prof. Cristina Gómez

19.00 a 19.30: Coffe break –Galería de buenas prácticas docentes

19.30 a 21.00 TALLER: Tecnología en la clase: ¿Para qué? ¿Cómo? - Prof. Melisa Gripi

BOLETÍN DOCENTE

Eventos Externos

ENCUENTRO DE EQUIPOS DE INVESTIGACIÓN

Perspectivas y recorridos del cuidado de quienes cuidan

Organizan:
- Facultad de Trabajo Social (UNER)
- Consejo Provincial del Niño, Adolescente y la Familia (Gobierno de Entre Ríos)

Fecha y horario: 22 de octubre de 2019. Desde las 9:30 hasta las 12:30 h. PARANÁ

Sede: Centro Cultural y de Convenciones La Vieja Usina (Gregoria Matorras de San Martín 861, Paraná, Pcia. de Entre Ríos)

Destinatario: Personas que investigan sobre la temática.

JORNADAS EN EDUCACIÓN, INVESTIGACIÓN Y PROBLEMÁTICAS EDUCATIVAS

Con la participación especial de Daniel Brailovsky

25 Octubre - Lugar: Chajarí, Entre Rios

Organiza: IFD San José D-229

Fecha y horario: 25 de octubre 2019. ¡Te esperamos de 8:00 a 14:00 h!

Sede: Instituto De Formación Docente San José (9 De Julio y Pio XII), Chajarí.

Destinatario: Docentes-investigadores; docentes de todos los niveles de enseñanza; y alumnos de los últimos años de las carreras vínculadas a la formación docente.