

La gamificación reúne aspectos necesarios para el aprendizaje significativo.

Énfasis en la atención, motivada en el sistema de recompensas, objetivos y la puntuación.

Objetivo:

Desarrollar estrategias de gamificación para la enseñanza de las Ciencias Naturales en estudiantes 3er EGB en las escuelas regulares.

R
E
V
I
S
I
Ó
N

Esta técnica motiva a los estudiantes en su proceso de aprendizaje (Lozada & Betancur, 2017)

La utilización de la tecnología es crucial en la preparación de los estudiantes, desde una visión de educación científica y tecnológica. (Ministerio de Educación, 2019)

M
E
T
O
D
O
L
O
G
Í
A

La innovación didáctica se desarrolla de forma longitudinal.

Se aplica un diseño cuasi experimental.

Se elaboró un instrumento de evaluación del área de Ciencias Naturales. Se aplicará de forma pretest-postest.

Muestra: 60 estudiantes.



Resultados esperados



Reconocer un estilo de enseñanza tradicional vertical.

La evaluación de Ciencias Naturales permite reconocer carencias en el aprendizaje del área, en el 3er EGB.

La gamificación influye significativamente en el aprendizaje.

La gamificación no es un juego, es una agrupación de elementos del juego que se unen para favorecer en los procesos de enseñanza-aprendizaje.

La implementación de la gamificación en las aulas es la estrategia adecuada para generar motivación por aprender y desarrollar exponencialmente las habilidades cognitivas de los estudiantes.

Antes de gamificar el aula de clases, se debe realizar un diagnóstico para conocer en que áreas se debe aplicar el manual de la innovación.



Conclusiones

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

Lozada-Ávila, Carolina, & Betancur-Gómez, Simón. (2017). La gamificación en la educación superior: una revisión sistemática. *Revista Ingenierías Universidad de Medellín*, 16(31), 97-124. Disponible en: <https://dx.doi.org/10.22395/rium.v16n31a5>

Ministerio de Educación. (2019). *Currículo de los Niveles de Educación Obligatoria Subnivel ELEMENTAL*. Ecuador. Disponible en: <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/09/EGB-Eelemental.pdf>

Malvido, A. (2019, 30 julio). La gamificación como estrategia educativa: Tendencias 2019. *En X Blog*. Recuperado de: <https://www.cursosfemxa.es/blog/gamificacion-estrategia->