

INNOVACIÓN DOCENTE

BOLETÍN Y LA ENSEÑANZA DE LA INGENIERÍA

COORDINACIÓN INNOVACIÓN ACADÉMICA



GAMIFICACIÓN, UNA METODOLOGÍA ACTIVA

Lea en éste número sus aplicaciones en el aula y sus ventajas.

Gamificación, proviene de la palabra inglesa *Gamification* y consiste en introducir elementos de juego en la enseñanza para volverla más motivadora, atractiva y divertida. Muchos autores señalan que lo lúdico favorece al aprendizaje porque el estudiante está relajado y disfrutando (flow) y aprende sin casi darse cuenta que está aprendiendo. Gamificación no es lo mismo que el Aprendizaje basado en Juegos, aunque ambos utilizan elementos lúdicos. En éste número veremos las diferencias entre ambos conceptos. También encontrarán interesantes artículos sobre cómo la gamificación es un elemento pedagógico para la motivación de los estudiantes, así como sus múltiples ventajas al desarrollar destrezas y habilidades del trabajo en equipo y colaboración, participación activa, trabajo cooperativo, etc. Los docentes hoy nos encontramos con varios retos: la falta de participación de los estudiantes junto con una baja motivación, y es por ello que ésta metodología activa y emergente es utilizada cada vez más. La tecnología ayuda al crecimiento de la gamificación al aportar automatización de los procesos lúdicos como los niveles de dificultad, la asignación de puntos, la clasificación de jugadores entre otros.

En la enseñanza de la Ingeniería también se ha aplicado la Gamificación con muy buenos resultados. Por ejemplo una investigación para el diseño y prototipado de una herramienta gamificada, que apoye transversalmente los procesos de enseñanza y aprendizaje en una facultad de ingeniería, se puede leer en el link de [Leer más](#)

MÁS CONTENIDOS

Guía para implantar la gamificación en el aula

La gamificación como eje motivador y creativo en la práctica pedagógica en ingeniería

¿En qué se diferencian la gamificación y el Aprendizaje Basado en Juegos?

Gamificación y aprendizaje basado en juegos: cómo trascender en la educación virtual

Lecturas Recomendadas

Sección Tecnología

Biblioteca Digital

Recursos Educativos

Sección Noticias

GUÍA PARA IMPLANTAR LA GAMIFICACIÓN EN EL AULA



En este artículo orientamos a confeccionar unidades didácticas gamificadas y que estén enfocadas al desarrollo de sus estudiantes. ¿Cómo podemos como docentes traer elementos del juego a nuestra clase de manera significativa?

Con la introducción de más tecnología para los estudiantes el profesorado debe trabajar más duro que nunca para mantener a los estudiantes enfocados y entusiasmados con el aprendizaje. Los docentes ahora tienen la tarea de mirar más allá de simplemente dar una clase magistral a los estudiantes, para encontrar formas nuevas y creativas de compartir contenido con los estudiantes.

[Leer más](#)

LA GAMIFICACIÓN COMO EJE MOTIVADOR Y CREATIVO EN LA PRÁCTICA PEDAGÓGICA EN INGENIERÍA

Desde la infancia, los niños ven que el juego y el aprendizaje están muy ligados, ¿Por qué no seguir aplicando esta estrategia en edad más adulta? En este artículo se describe una propuesta de innovación para implementar la gamificación como estrategia lo que permite la incorporación de nuevas prácticas educativas en el aula. Partiendo de esto, se realiza una exploración de los diversos conceptos de gamificación y como se aplican en la educación, encontrando diversidad de autores que toman la gamificación como un elemento fundamental para motivar al estudiante a realizar un aprendizaje significativo apropiado.

[Leer más](#)



¿EN QUÉ SE DIFERENCIAN LA GAMIFICACIÓN Y EL APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS?



Aunque la gamificación y el Aprendizaje Basado en Juegos se pueden usar de forma conjunta, no significan lo mismo.

La gamificación y el Aprendizaje Basado en Juegos son dos metodologías activas que persiguen un mismo objetivo: convertir al estudiante en protagonista de su aprendizaje con el docente como guía. Ambas emplean dinámicas de juego y por eso a veces se confunden. Explicamos las diferencias.

[Leer más](#)

GAMIFICACIÓN Y APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS: CÓMO TRASCENDER EN LA EDUCACIÓN VIRTUAL

¿Es posible romper la monotonía de las clases virtuales? ¿Cómo se podría aumentar la interactividad entre los alumnos incluso a distancia? La respuesta es clara y yace en la diversión, en el entretenimiento y su dinamismo arraigado. Esto es lo que busca la gamificación y el aprendizaje basado en juegos.

[Leer más](#)



LECTURAS SUGERIDAS (Clic sobre los títulos para ir al enlace)

- [Percepción del alumnado sobre la gamificación en la educación superior](#)
- [¿Gamificas o juegas? Diferencias entre ABJ y Gamificación](#)
- [EduTrends/Gamificación](#)

SECCIÓN TECNOLOGÍA

GOOGLE MEET CREA LAS TRADUCCIONES AUTOMÁTICAS EN TIEMPO REAL DURANTE LAS REUNIONES



La aplicación de videoconferencias Google Meet ha comenzado a probar una nueva función que permite generar de forma automática transcripciones traducidas a otro idioma que se muestran en tiempo real durante las reuniones.

Esta herramienta, dirigida a los usuarios de versiones para empresas y educación de Google Meet, está orientada a aplicaciones desde las reuniones internacionales, sesiones de formación hasta los estudiantes que hablan idiomas distintos que el profesor.

[Leer más](#)

DESCUBREN CÓMO SE PRODUCE EL APRENDIZAJE SUBCONSCIENTE

Un nuevo estudio internacional ha identificado por primera vez los procesos que tienen lugar en el cerebro de los animales cuando aprenden de estímulos visuales subconscientes. El acceso a este nivel de la actividad cerebral también puede ser utilizado para concretar aprendizajes significativos, cuyo impacto puede ser incluso más duradero y eficiente que aquellos conseguidos mediante tareas conscientes. Por ejemplo, el denominado aprendizaje implícito se produce de forma inconsciente y sin esfuerzo: aprendemos sin pensar en dicha acción en concreto, por ejemplo mediante simples repeticiones.

[Leer más](#)



APPS Y PLATAFORMAS EDUCATIVAS PARA GAMIFICAR EL AULA

Existe una gran variedad de posibilidades para aplicar la gamificación en el aula, pero la tecnología facilita esta tarea. De hecho, hay apps y plataformas educativas que se han diseñado precisamente con el propósito de ofrecer herramientas al profesor para mejorar la experiencia de enseñanza-aprendizaje en el aula y fuera de ella utilizando la gamificación. A continuación recogemos algunas de las más útiles para la comunidad educativa.

[Leer más](#)

BIBLIOTECA DIGITAL

Espacio con links a libros digitales seleccionados en referencia a la Innovación Educativa y Docente y la Enseñanza de la Ingeniería, que se pueden bajar de forma gratuita.



GAMIFICACION EN AULAS UNIVERSITARIAS

La educación tradicional es percibida por muchos estudiantes como algo aburrido y en ocasiones poco eficaz. Aunque los docentes busquen continuamente nuevos métodos de enseñanza, en gran medida las universidades enfrentan un importante reto para motivar a los estudiantes y hacer que desarrollen un compromiso con las asignaturas. Es en este contexto que el uso de juegos como herramientas de aprendizaje parece ser un enfoque prometedor debido a su habilidad para enseñar y reforzar no sólo conocimientos, sino también habilidades como la resolución de problemas, la colaboración o la comunicación.

[Ir al link](#)



NUEVAS DIMENSIONES DE LA EDUCACIÓN. GAMIFICACIÓN, TIC Y E-LEARNING.

Este libro ha sido financiado por la Comunidad Internacional de Educación y Aprendizaje - www.gkacademics.com. Contiene las experiencias de docentes de Educación Superior.

[Ir al link](#)



BIBLIOTECA DIGITAL SOBRE GAMIFICACIÓN

En ésta página encontrarás varios libros sobre gamificación en el aula para descargarlos gratuitamente.

[Ir al link](#)

RECURSOS EDUCATIVOS

Espacio con links a recursos digitales que pueden aplicar a la docencia.

[Gamificación aplicada a la enseñanza superior con Genially](#)

[Ir al link](#)

[Buenas prácticas del uso de la gamificación en educación superior](#)

[Ir al link](#)

[9 Herramientas de gamificación para el aula](#)

[Ir al link](#)

NOTICIAS

JORNADAS DE INNOVACIÓN DOCENTE

Está abierta la convocatoria hasta el 31 de octubre de 2021 para que los docentes de la UNA y sus filiales presenten sus innovaciones realizadas en el año 2020 en las **XII Jornadas de Innovación Docente - II Edición Virtual "Docencia Híbrida y Nuevas Formas de Innovación en la Universidad"** organizado por la Comisión Permanente de Innovación Docente de la Universidad Nacional de Asunción.

BASES Y CONDICIONES

- Título, Resumen. Palabras claves
- Objetivos: general y específicos
- Antecedentes
- Descripción y desarrollo del trabajo
- Conclusiones
- Recomendaciones (si las hubiere)
- Bibliografía

Los interesados podrán enviar sus trabajos a la dirección de correo innovaciondocente@rec.una.py, hasta el 31 de octubre de 2021.

La Comisión Permanente de Innovación Docente proveerá el formato establecido y definido, a los docentes que presentarán la defensa de sus trabajos durante la edición virtual de las XII Jornadas de Innovación Docente de la UNA, los cuales no podrán ser alterados, cambiados ni modificados, de manera a optimizar los detalles a tener en cuenta en la organización del evento.

[Leer más](#)

¿ERES DOCENTE? APRENDE A UTILIZAR MOODLE PARA IMPARTIR TUS AULAS VIRTUALES. ¡FÁCIL Y PRÁCTICO!

Desde el próximo **Martes 02 de noviembre al Martes 30 de noviembre de 2021**, el departamento de Coordinación de Innovación Académica de la Facultad de Ingeniería abre el curso de **Moodle Básico para Docentes** en su edición 2021.

El curso será en formato síncrono con tutorías online a cargo de la Lic. Belén Meza y el Prof. Adolfo Meza con la Coordinación de la Prof. Dra. Carmen Varela.

Con este curso se pretende capacitar al docente en los conocimientos necesarios para desarrollar sus clases por medio de la plataforma moodle, aprovechando todas las potencialidades de la misma.

El curso, con una carga horaria de 20 hs. distribuidas en 4 semanas, se impartirá en formato síncrono con el siguiente plan de estudios:

UNIDAD 1. Conociendo Moodle y Recursos para enseñar online

UNIDAD 2. Actividades para enseñar online y Comunicación en Moodle

UNIDAD 3. Evaluación básica en Moodle y

UNIDAD 4. Gestionar videoconferencias

El cronograma del curso está ajustado para que el participante pueda terminarlo en 4 semanas, según su ritmo de aprendizaje y dedicación al estudio, realizando las actividades en la plataforma, por medio de un aula de prueba que le será proveída. **Requisitos para inscribirse en el curso:**

- Ser docente de cualquier nivel.
- Contar con una computadora con acceso a internet, conocimientos básicos de informática y búsqueda en internet.

Más información enviar un mail a: innovacionacademica@ing.una.py



¿RECIBISTE ESTE BOLETÍN Y TE INTERESÓ SU CONTENIDO?

SUSCRÍBETE

¿TE ES INTERESANTE EL BOLETÍN?

**COMPÁRTELO
CON UN AMIGO**

Edición: Prof. Dra. Carmen Varela
Coordinación de Innovación Académica
Decanato
Facultad de Ingeniería
Universidad Nacional de Asunción



Boletines de Innova-FIUNA
en el siguiente link:
<https://bit.ly/3gJxrSX>



UNIVERSIDAD NACIONAL
DE ASUNCIÓN
**FACULTAD DE
INGENIERÍA**

COORDINACIÓN DE INNOVACIÓN ACADÉMICA

Derechos de autor

El boletín se publica de febrero a diciembre anualmente bajo Licencia Creative Commons de Atribución 4.0 Internacional, recopilando informaciones de otras fuentes que permiten copiar, distribuir y comunicar públicamente todos sus contenidos, siempre que se haga referencia a la fuente de la información y al autor, indicando que se encuentra bajo la licencia CC 4.0 Internacional. Todas las imágenes que se utilizan son adquiridas bajo licencia o del sitio www.freepik.es.

No vulneran los derechos de autor aquellos enlaces a otras páginas cuyo acceso sea absolutamente libre y público, sin restricción alguna. Si la obra de un autor es pública, de libre acceso en la web originaria, el enlace a la misma es legal y no vulnera el derecho de autor, y puede ser publicada en cualquier web, sin necesidad de consentimiento de los autores de la noticia.

