

A P R E N D E R J U G A N D O



¿Qué es la **gamificación** y el aprendizaje basado en juego?

- Es un **método educativo** que emplea los elementos y la dinámica de los juegos en los ambientes de aprendizaje.
- Al desempeñar el rol de jugador, **los estudiantes desarrollan habilidades para la toma de decisiones** gracias a la experimentación de las dinámicas de juego que se llevan a cabo en el aula.
- El concepto **gamification (gamificación** en español, o **ludificación**), fue acuñado en 2010 por el desarrollador de videojuegos Nick Pelling. **Además del ámbito educativo, también se ha incorporado al laboral y empresarial.**

Habilidades que desarrollan los estudiantes por medio del juego

Motivación

Retención de conocimientos

Fomento de la competitividad

Trabajo en equipo

Superación personal

Responsabilidad

Convivencia

Liderazgo

El juego en la historia

- El juego es considerado una actividad de ocio destinada al entretenimiento y la diversión.
- Desde el siglo XIX se le ha asociado con una manera de "perder el tiempo".
- Mientras que, en la educación, juego se ha utilizado como una herramienta pedagógica gracias a la simulación de escenarios prácticos para aplicar el conocimiento.

Gamificación en el ITESO

- En el verano de 2023, se llevó a cabo el taller "**Jugando y Aprendiendo: El Juego como Herramienta de Aprendizaje**", impartido por profesores del Departamento de Economía, Administración y Mercadotecnia (DEAM), el cual estuvo abierto a todo el profesorado del ITESO.
- Esta iniciativa surgió de la **Licenciatura en Recursos Humanos** con el propósito de fortalecer el aprendizaje basado en juegos dentro de esta disciplina.
- Un año antes, se realizó un taller similar llamado "**Jugando en serio**" en colaboración con profesores del DEAM, enfocado en el diseño de juegos, actividades y dinámicas para sus clases.
- Se promueven estrategias clave para **potenciar el rendimiento de los estudiantes** logrando resultados de alto impacto.
- La base de estas estrategias es el dinamismo **que ofrecen los juegos de mesa.**
- Este año asistieron **32 profesores de distintos departamentos** con el fin de conocer y desarrollar propuestas para utilizar el juego como herramienta de apoyo en sus enfoques de enseñanza.
- Los profesores a cargo del taller fueron: **Fernando Ortiz Cueva "Sofo", Genaro Portales Rodríguez, Jorge López Ramella y Francisco de la Maza Martínez de Pinillos.**
- **Este tipo de talleres invita a generar comunidad** entre los profesores, al tiempo que desarrollan herramientas para enriquecer la experiencia lúdica en sus cursos.

Si te interesa conocer más sobre la implementación del juego en el aprendizaje, puedes contactar a:

sofo@iteso.mx