

Gamificación

¿Qué es necesario que tomen en cuenta los docentes al momento de aplicar este recurso?

Los estudiantes se pueden desviar de la finalidad de dichas actividades, la cual es aprender, por el hecho de buscar siempre el juego.

Que no todos tienen los suficientes recursos tecnológicos para implementar este tipo de actividades.

Que exista un equilibrio entre la enseñanza y el juego.

¿Cuál es una desventaja de la gamificación en los docentes?

Los estudiantes se pueden desviar de la finalidad de dichas actividades, la cual es aprender, por el hecho de buscar siempre el juego.

Que no todos tienen los suficientes recursos tecnológicos para implementar este tipo de actividades.

Que exista un equilibrio entre la enseñanza y el juego.

¿Cuál es una desventaja de la gamificación en los estudiantes?

Los estudiantes se pueden desviar de la finalidad de dichas actividades, la cual es aprender, por el hecho de buscar siempre el juego.

Que no todos tienen los suficientes recursos tecnológicos para implementar este tipo de actividades.

Que exista un equilibrio entre la enseñanza y el juego.

¿Cuál es un beneficio de la gamificación?

El trabajo en equipo, la participación, la competencia sana y la colaboración entre pares.

Mayor involucramiento y participación de los alumnos en las actividades escolares.

Resuelven problema de manera más rápida, mejora su capacidad de memoria, ayuda al desarrollo de habilidades cognitivas, permite reconocer los errores de manera más rápida y modificarlos, etc.

¿Qué nuevas habilidades adquieren los alumnos al participar en este tipo de actividades?

El trabajo en equipo, la participación, la competencia sana y la colaboración entre pares.

Mayor involucramiento y participación de los alumnos en las actividades escolares.

Resuelven problema de manera más rápida, mejora su capacidad de memoria, ayuda al desarrollo de habilidades cognitivas, permite reconocer los errores de manera más rápida y modificarlos, etc.

¿Qué fomentan en los estudiantes los juegos y las actividades dinámicas dentro del aula?

El trabajo en equipo, la participación, la competencia sana y la colaboración entre pares.

Mayor involucramiento y participación de los alumnos en las actividades escolares.

Resuelven problema de manera más rápida, mejora su capacidad de memoria, ayuda al desarrollo de habilidades cognitivas, permite reconocer los errores de manera más rápida y modificarlos, etc.

¿Qué hace la gamificación en el ámbito educativo al poner ciertas actividades y aumentar la dificultad?

Se refiere a la incorporación de elementos y mecánicas de los juegos en contextos no lúdicos.

Como una herramienta motivacional que busca mejorar el aprendizaje.

Sistema de puntos.

Divide el aprendizaje de manera que se puedan establecer metas alcanzables y claras, para que de este modo los estudiantes busquen superarse.

¿Cómo se traduce en el sector educativo la retroalimentación que se da y el avance?

Se refiere a la incorporación de elementos y mecánicas de los juegos en contextos no lúdicos.

Como una herramienta motivacional que busca mejorar el aprendizaje.

Sistema de puntos.

Divide el aprendizaje de manera que se puedan establecer metas alcanzables y claras, para que de este modo los estudiantes busquen superarse.

¿Cómo qué tipo de herramienta funciona la gamificación?

Se refiere a la incorporación de elementos y mecánicas de los juegos en contextos no lúdicos.

Como una herramienta motivacional que busca mejorar el aprendizaje.

Sistema de puntos.

Divide el aprendizaje de manera que se puedan establecer metas alcanzables y claras, para que de este modo los estudiantes busquen superarse.

¿Qué es la gamificación?

Se refiere a la incorporación de elementos y mecánicas de los juegos en contextos no lúdicos.

Como una herramienta motivacional que busca mejorar el aprendizaje.

Sistema de puntos.

Divide el aprendizaje de manera que se puedan establecer metas alcanzables y claras, para que de este modo los estudiantes busquen superarse.