



DETERMINACION DE METODOLOGIA PARA LA CREACION DE JUEGOS EDUCATIVOS

Iosdy Gisela Campos Muñoz¹, Olivia Quintero Alvarado¹ y Angie Cortes Ortiz¹

¹ Instituto Tecnológico de Parral. Iogy26@hotmail.com

La metodología de la investigación, se llevo a cabo en el Instituto Tecnológico de Parral, con el consentimiento del personal docente de esta institución, donde el objetivo principal es de mejorar el nivel académico de los estudiantes, implementando la nueva metodología, se mostro un mejoramiento en el nivel de aprendizaje de cada alumno, con la aplicación de lo que comúnmente se conoce como “Clase Gamificada” ya que esta metodología aun no es reconocida en México, la cual consiste en motivar a los alumnos por medio de dinámicas, juegos educativos y premios, donde su desempeño se ve reflejado al momento de incrementar de nivel, ya que la clase gamificada consta de 10 niveles, si se llega al final se ve recompensado su esfuerzo, por medio de reconocimientos, puntos extras en la clase, etc. con la finalidad de que en cada nivel se cambiara la forma de evaluar. Dentro de esta metodología se tomaron a cuenta las fallas más comunes que se tienen dentro de un aula de clases, tales como: La falta de atención de los alumnos, es lo que ha originado la necesidad en los docentes e instituciones de reflexionar para garantizar el máximo aprovechamiento en términos de motivar y facilitar el aprendizaje de los estudiantes. Haciendo alusión que hay alumnos que desarrollan su nivel de aprendizaje de diferente manera ya sea: kinestesico, auditivo y visual. Actualmente el uso de la aplicación de juegos educativos está ampliamente extendido y ocasionan transformaciones y cambios en la última década en diferentes aspectos de la humanidad. Cambios económicos, sociales, políticos y culturales que demandan ser creativos y así desarrollarse en un contexto cada vez más real, El lanzamiento de la clase gamificada se ha utilizado como una herramienta para estimular el aprendizaje del estudiante.