

**REVISIÓN DOCUMENTAL SOBRE EL CONCEPTO DE LUDIFICACIÓN EN LA
CONSTRUCCIÓN DE REFERENTES EDUCATIVOS PARA LA PRIMERA INFANCIA**

IVONNE YISET ALARCÓN LÓPEZ

ALEJANDRA CASTRO MENESES

CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA INFANTIL

X SEMESTRE

VILLAVICENCIO/META, 2015

**REVISION DOCUMENTAL SOBRE EL CONCEPTO DE LUDIFICACION EN LA
CONSTRUCCION DE REFERENTES EDUCATIVOS PARA LA PRIMERA INFANCIA**

PRESENTADO POR: IVONNE YISET ALARCÓN LÓPEZ (I.D. 000170632)

ALEJANDRA CASTRO MENESES (I.D. 000212929)

Trabajo de grado para optar al título de licenciado (a) en pedagogía infantil

Asesor: EDGAR OSWALDO PINEDA MARTÍNEZ

Lic. Filosofía, Magister en Educación

CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA INFANTIL

X SEMESTRE

VILLAVICENCIO/META, 2015

Nota de aceptación

Firma del presidente del jurado

Firma del jurado

Firma del jurado

AGRADECIMIENTOS

La autora Ivonne Yiset Alarcón López: “Agradezco la realización de este proyecto a Dios por permitirme esta gran oportunidad de culminar mi carrera profesional, a mi esposo Diego Maldonado por su apoyo incondicional en su proceso de estudio y a mi compañera de estudio Alejandra Castro”.

La autora Alejandra Castro Meneses: “Agradezco la realización de este proyecto a Dios por ser mi guía en el transcurso de mi carrera profesional, al tutor Edgar Pineda por permitirme ser parte de su proyecto macro y por ser mi asesor en este año para realizar mi proyecto de grado, a mis padres Hernán Castro y Olga Meneses por su apoyo incondicional en cada etapa de mi vida, y a mi hermano Nicolás Castro por ser el motivo de mi crecimiento profesional.

DEDICATORIA

La autora Ivonne Yiset Alarcón López: “le dedico este proyecto de grado a mi esposo Diego Fernando Maldonado Peña y a mi hija Michell Mariana Maldonado Alarcón porque son las personas más importantes en mi vida y las personas por las que quiero cumplir tantas metas”.

La autora Alejandra Castro Meneses: “le dedico mi proyecto de grado a Dios, a mi padre Hernán Castro Castillo por ser mi apoyo incondicional en mi carrera, a mi madre Olga Beatriz Meneses Barragán por apoyarme en cada paso que doy en mi vida y por estar presente en cada alegría y en cada dificultad de mi vida y a mi hermano Nicolás Castro Meneses por ser la persona que alegra mis días y que es mi orgullo.

TABLA DE CONTENIDO

AGRADECIMIENTOS	- 4 -
DEDICATORIA	- 5 -
INTRODUCCIÓN	- 8 -
1. RESUMEN	- 9 -
2. PROBLEMÁTICA	- 10 -
3. PREGUNTA PROBLEMA	- 11 -
4. VARIABLES E HIPOTESIS	- 12 -
5. OBJETIVOS	- 14 -
5.1. OBJETIVO GENERAL:	- 14 -
5.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS:	- 14 -
6. JUSTIFICACIÓN	- 15 -
7. MARCO TEÓRICO	- 17 -
8. ANTECEDENTES	- 20 -
9.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN	- 23 -
9.2. MUESTRA	- 25 -
9.3. INSTRUMENTOS	- 26 -
10. PROCEDIMIENTO	- 29 -
11. RESULTADOS	- 36 -
12. ANÁLISIS DE DATOS	- 88 -
13. CONCLUSIONES	- 94 -
14. RECOMENDACIONES	- 95 -
15. BIBLIOGRAFÍA	- 96 -
16. RAE	- 98 -

TABLA DE ILUSTRACIONES

ILUSTRACIÓN 1. ANÁLISIS DOCUMENTAL.....	- 26 -
ILUSTRACIÓN 2 FICHA BIBLIOGRÁFICA	- 27 -
ILUSTRACIÓN 3 BUSCADOR GOOGLE LUDIFICACIÓN.....	- 29 -
ILUSTRACIÓN 4 GOOGLE GAMIFICACIÓN	- 30 -
ILUSTRACIÓN 5 BIBLIOTECA RAFAEL GARCÍA HERREROS UNIMINUTO.....	- 31 -
ILUSTRACIÓN 6 BASES DE DATOS ELECTRÓNICAS UNIMINUTO	- 31 -
ILUSTRACIÓN 7 BASES DE DATOS EBSCO	- 33 -
ILUSTRACIÓN 8 BASES DE DATOS EBSCO LUDIFICACIÓN	- 33 -
ILUSTRACIÓN 9 BASES DE DATOS EBSCO GAMIFICACIÓN.....	- 34 -
ILUSTRACIÓN 10 BASES PROQUEST LUDIFICACIÓN	- 35 -
ILUSTRACIÓN 11 BASES PROQUEST GAMIFICACIÓN.....	- 35 -
ILUSTRACIÓN 12 BASES DE DATOS (CONSULTAS).....	- 89 -
ILUSTRACIÓN 13 BUSCADOR GOOGLE (GAMIFICACIÓN VERSUS LUDICTADURA) -	90 -
ILUSTRACIÓN 14 GOOGLE ACADEMIC (GAMIFICAR UNA PROPUESTA DOCENTE, CRITICA Y CONCILIACIÓN DE LA LUDIFICACIÓN Y GAMIFICACIÓN Y DOCENCIA -	91 -
ILUSTRACIÓN 15 BIBLIOTECA RAFAEL GARCÍA HERREROS (BASES DE DATOS PROQUEST Y EBSCO	- 93 -

INTRODUCCIÓN

La ludificación va más allá de implementar los juegos y la lúdica en el aula de clases. Es así como se pretende realizar un Estado del Arte sobre la aplicación, abordaje y conceptualización del concepto de ludificación, y a su vez la manera como puede ser aplicado este término en ámbitos educativos.

La ludificación (gamification) es entendida como "una técnica, un método y una estrategia a la vez. Parte del conocimiento de los elementos que hacen atractivos a los juegos e identifica, dentro de una actividad, tarea o mensaje determinado, en un entorno de NO-juego, aquellos aspectos susceptibles de ser convertidos en juego o dinámicas lúdicas. Todo ello para conseguir una vinculación especial con los usuarios, incentivar un cambio de comportamiento o transmitir un mensaje o contenido. Es decir, crear una experiencia significativa y motivadora" (Francisco J. Gallego R. M., 2014).

El objetivo de este estudio es realizar una revisión documental de las investigaciones, implicaciones y aplicaciones del concepto de ludificación en la educación.

La metodología que fue realizada para esta investigación comprende:

- a. Consultar la información sobre ludificación en la biblioteca Rafael García Herreros en sus bases especializadas (Dialnet, EBSCO, Proquest).
- b. Estudio sobre los autores que más son citados en los artículos consultados. El estudio es concluido con unas fichas bibliográficas y RAE de cada material consultado y analizado.

1. RESUMEN

Este artículo revisa documentos investigativos sobre gamificación o ludificación que hayan tenido revisión documental de tipo científico, es así como la revisión de la literatura cubre resultados, variables dependientes (aprendizaje, infancia, motivación, conducta), los contextos de gamificación y tipos de estudios realizados en diferentes contextos. El artículo busca presentar el estado de la investigación actual sobre el tema en el contexto del idioma español. La revisión permitió identificar que la gamificación o ludificación proporciona efectos positivos y cambios conductuales y motivacionales de los sujetos que son dependientes del contexto donde es aplicado. Los resultados de la revisión proporcionan información para estudios posteriores, así como para el desarrollo del proyecto <<*Ecosistemas de aprendizaje para la primera infancia con enfoque de ludificación*>>.

2. PROBLEMÁTICA

La búsqueda de establecimientos de referentes conceptuales educativos y pedagógicos que permitan la creación de un documento base <<*Ecosistemas de aprendizaje para la primera infancia con enfoque de ludificación*>>; en particular este proyecto busca identificar como el concepto de ludificación repercute y/o incide de manera significativa en la construcción de políticas educativas y formativas para los actores del proceso denominado Primera Infancia.

Es pertinente observar, analizar y emitir conclusiones sobre como el concepto de ludificación afecta significativamente en la construcción de un modelo de formación docente para maestros y agentes educativos en Primera Infancia que a la vez les permita la creación de estrategias didácticas basadas en ludificación y sustentadas en la Pedagogía praxeológica inmersas ambas en los llamados Ecosistemas de aprendizaje para la Primera Infancia.

En los artículos consultados, y en la investigación realizada se detectó que son muy escasos los artículos que existen sobre este término, la mayoría de ellos hablan sobre ludificación utilizada en las empresas con el fin de aumentar la productividad en los empleados para de esta manera mejorar sus actividades internas e incentivar a sus trabajadores y que de esta manera tengan más rendimiento. Es así como debe ser empleada la ludificación en la educación, buscando siempre la manera de enseñar de maneras diferentes, y buscando siempre incentivar a los alumnos hacia la educación.

3. PREGUNTA PROBLEMA

¿Cómo el concepto de ludificación repercute y/o incide de manera significativa en la construcción de políticas educativas y formativas para los actores del proceso denominado Primera Infancia?

4. VARIABLES E HIPOTESIS

Las variables trabajadas en el presente proyecto son: revisión documental, triangulación de la información y abordaje del concepto de ludificación, donde se pretende dar respuesta a los siguientes cuestionamientos: ¿Qué investigaciones existen en Colombia sobre el concepto de ludificación?, ¿Cuáles son las investigaciones que se han realizado sobre el concepto de ludificación en la educación? ¿Cuáles son las aportaciones más importantes y relevantes para abarcar en el concepto de la ludificación en la educación?

Para dar respuesta a estos cuestionamientos se asume la necesidad de ubicar el concepto de ludificación en la educación, es decir que:

- En Colombia son muy escasos los artículos que se encuentran sobre el concepto de ludificación, ya que es un concepto nuevo en la educación, pero que ya aplicado en países como España, se puede afirmar que es uno de los lugares donde más se ha implementado este concepto tanto en el campo de la educación y en la parte empresarial.
- A continuación se nombran los artículos más relevantes que hablan sobre cómo es aplicada la ludificación en la educación:
 - Crítica y conciliación de la ludificación (Aldo Ojada Campos).
 - Gamificación y docencia: lo que la universidad tiene que aprender de los videojuegos) (Cortizo Pérez, José Carlos, Carrero García, Francisco, Monsalve Piqueras, Borja, Velasco Collado, Andrés, Díaz del Dedo, Luis Ignacio, Pérez Martín, Joaquín).
 - Ludificación (jueguización) en la educación: Librojuegos (guía para educadores) (López Andrada, Concepción).
 - Aplicación de la mecánica del videojuego en la enseñanza del español como lengua extranjera (Jacobo Feijóo).
 - Play the game: Gamificación y hábitos saludables en educación física (Carles González Arévalo).
 - Un acercamiento a un plan de ludificación para un curso de física computacional en educación superior (Sara Lorelí Díaz, Carlos Lizárraga).

- Técnicas de Gamificación aplicadas en la docencia de ingeniería informática (Carina Soledad González González, Alberto Mora Carreño).
- Producción y diseño instructivo de videos didáctico-musicales. Una experiencia de aprendizaje abierto y flipped classroom (Felipe Gértrudix).
- En general estos artículos investigativos hablan de que la ludificación en la educación es un factor relevante ya que permite que los entornos no lúdicos los docentes los convirtamos en algo “para jugar”, momentos que para los estudiantes la educación sea vista como algo divertido y no como algo aburrido o monótono.

5. OBJETIVOS

5.1. OBJETIVO GENERAL:

Aportar referentes conceptuales al desarrollo de una estrategia de formación docente en Primera Infancia para el abordaje pedagógico de los procesos de aprendizaje desde el enfoque de ludificación y Pedagogía Praxeológica.

5.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Desarrollar el análisis referencial de literatura especializada en el concepto de ludificación verificando su importancia para el desarrollo de planes y estrategias que aborden la Primera Infancia.
- Colaborar con la construcción de los referentes teóricos del proyecto macro de la Vicerrectoría Regional Llanos DE UNIMINUTO denominado *Ecosistemas de Aprendizaje para la primera Infancia desde el enfoque de la ludificación*.
- Abordar en el concepto de ludificación y praxeología, con el fin de elaborar un concepto claro sobre su función en la educación.

6. JUSTIFICACIÓN

Cuando se hace referencia a la ludificación, hablamos de todas aquellas herramientas, métodos y estrategias que utilizamos y colocamos en práctica en lugares y áreas que se creen que no pueden ser lúdicas, es decir, momentos en que día a día en la enseñanza se han vuelto tan monótonas y rutinarias que no se piensa en buscar maneras de que la educación se convierta para los estudiantes divertida, emocionante y deje consigo un aprendizaje significativo para su vida.

De esta manera, (Nasheli, 2015) afirma “El aprendizaje es uno de los procesos que podrían considerarse como más complicados y aburridos, al menos desde el punto de vista del alumno considerando los modelos de enseñanza tradicional. Por ello es importante considerar la gamificación como una alternativa de apoyo en los procesos de enseñanza-aprendizaje debido a las siguientes razones:

1. Estimula y hace más atractiva la participación de los estudiantes.
2. Simplifica las actividades difíciles.
3. Motiva la participación constante.
4. Crea una retroalimentación positiva a través de recompensas.
5. Promueve la perseverancia y el triunfo.
6. Aumenta el compañerismo.
7. Ayuda a construir una identidad propia.
8. Transforma actividades aburridas en divertidas e interesantes.
9. Fomenta la comunicación entre pares.
10. Crea ambientes de confianza.

A pesar de los beneficios evidentes, nunca debemos olvidar que la gamificación es solo una estrategia de apoyo en el aula y que las dinámicas de juego nunca deben de opacar el verdadero propósito de los procesos de aprendizaje en el aula. El contenido académico debe ser el principal motor que impulse las mecánicas del juego, de allí la responsabilidad del docente para controlar y mediar la gamificación en el área educativa”.

La ludificación es un enfoque que se podría utilizar para crear comunidades de aprendizaje atractivas. Ahora bien, ¿en qué consiste y de dónde proviene? ¿Cuáles son los aspectos centrales de la motivación de los alumnos en relación con la teoría de la autodeterminación? A continuación se propone una posible manera de crear comunidades de aprendizaje ludificadas (Šimko, 2014).

Es importante aclarar que la ludificación puede ir encaminada desde el punto de vista que el docente proponga y en ella realizar una transversalidad, con el objetivo de enseñar varias temáticas en una sola clase, sin salirse de los parámetros establecidos en la enseñanza escolar. En la educación la manera como se asimila el proceso de Aprendizaje debe estar ligado a la manera como se desarrolla la práctica cotidiana. La experiencia del Aprendizaje contemporáneo muestra que los niños y niñas que comparten y conviven en espacios de aprendizaje lúdicos donde el juego es un paradigma consistente y organizado en un conjunto coherente con sus necesidades biológicas, psicológicas y afectivas muestran mayores niveles de logro en los procesos de aprendizaje.

La ludificación en la educación es un concepto nuevo, pero en Colombia es un concepto poco conocido e implementado, ya que este término permite crear millones de herramientas y estrategias para hacer de la enseñanza-aprendizaje algo divertido tanto para nosotros como docentes, como para los estudiantes, teniendo en cuenta que se puede utilizar la ludificación en cualquier edad y en cualquier área del saber, todo depende de la creatividad que usemos los docentes.

El Municipio de Villavicencio de desde su direccionamiento estratégico hacia un bienestar integral de los niños y niñas debe organizar a los Agentes Educativos para que la experiencia del aprendizaje sea dirigida a la Primera Infancia, a partir de un conjunto de orientaciones y directivas lúdicas y de juego organizadas. Es por ello la importancia de realizar un proyecto investigativo que permita el abordaje hacia el término de la ludificación cómo y de qué manera positiva o negativa interviene en el aula de clases, con el fin de dar a conocer su importancia y su aplicación en los colegios y jardines infantiles del municipio.

7. MARCO TEÓRICO

La Gamificación debe ser tratada como la herramienta más poderosa y más importante ya que se puede emplear para muchos fines, un ejemplo clave puede ser en el aula de clases, en donde podemos emplear los videojuegos en juegos de salón, dando la misma importancia, como son las instrucciones, las misiones, las puntuaciones, y de esta manera generar en el estudiante compromiso, dedicación, concentración, competencia y las emociones que son importantes para definir en el niño la identidad y la personalidad frente a sus situaciones diarias (Escribano, 2013).

(Zichermann, 2012) Afirma “que este término es entendido como el uso de los elementos de los sistemas de juego, es así como está siendo usado para crear experiencias en campos de la salud, finanzas, gobernación, educación y sin fin de ramas. La gamificación toma todas aquellas que no son juego, para cambiarlas de manera creativa a un “juego” dándole sentido a la lúdica”.

(Huizinga, 1938) Define el juego como una actividad no productiva; Por ello la Gamificación va en una definición opuesta a este postulado, con el objetivo de convertir los esfuerzos no productivos del juego en la manera de cambiar el mundo. Se habla de la Gamificación en el ámbito laboral ya que se ha manifestado de diferentes formas, teniendo como objetivo principal hacer un entorno mucho más armónico y exequible, se ha observado que muchas empresas que ponen en práctica el juego y el tiempo con su familia en las horas de descanso o en tiempos libres laborales, incrementa la productividad y la buena imagen de la empresa.

Este término tan global pero tan desmeritado en nuestra actualidad sin darnos cuenta que cubre una gran cantidad de aspectos las cuales son sus mecánicas, objetivos y logros, todos estos han evolucionado gracias a las nuevas tecnologías digitales, y aun así no han sido aplicados en las aulas de clase. Así mismo, Existen diferentes conceptos sobre Gamificación, conceptos que nos han aportado autores, artículos y revistas científicas pero en resumen y a manera general la palabra Gamificar nos habla de aplicar las estrategias, métodos, mecánicas, modelos y elementos propios del juego, siendo aplicados en contextos no lúdicos, así la visión que se tiene de la Gamificación frente al juego en donde sus participantes sean el centro, y siempre en todo momento se sientan involucrados, con el fin de que cada jugador tome sus propias decisiones, con el fin de, asumir retos, tenga participación a nivel social, sea reconocido por cada uno de sus logros, y resumiendo cada uno de estos aspectos, el participante debe “divertirse” en cada uno de los objetivos que plantee el juego. Se debe tener en cuenta que el termino Gamificación introducido a la educación debe tener como principal objetivo el de diseñar las estrategias necesarias para transmitir los conocimientos, es decir,

el juego es una de las maneras más amenas para llegarle al niño y de esta manera incentivar en el sentido por aprender más, y porque la escuela sea su eje central (Francisco J. Gallego R. M., 2012).

La ludificación (gamificación en el ámbito anglosajón) es el empleo de mecánicas de juegos en entornos y aplicaciones no lúdicas con el fin de potenciar en el ser humano la motivación, la concentración, el esfuerzo, la fidelización y poderosa estrategia para influir y motivar a grupos de personas. A su vez, es la manera de aplicar la mecánica del juego a entornos no lúdicos, como puede ser en el trabajo, la conciencia social, el aprendizaje, es decir aplicar el juego en lugares y entornos no lúdicos.

La ludificación a veces traducido como gamificación, juegoización o juegoización es el uso de técnicas, elementos y dinámicas propias de los juegos y el ocio en actividades no recreativas con el fin de potenciar la motivación, así como de reforzar la conducta para solucionar un problema u obtener un objetivo¹. La ludificación pretende introducir estructuras provenientes de los juegos para convertir una actividad *a priori* aburrida en otra actividad que motive a la persona a participar en ella, como sería premiar con insignias ciertos logros a lo largo de la actividad. Si bien introducir valores lúdicos a estas actividades no es una idea nueva, se trata de un concepto que se ha visto magnificado en los últimos años como consecuencia del auge del entorno digital, de los videojuegos y de estudios aplicados a estos, como la ludología².

Los juegos multimedia son una de las mayores atracciones de los niños, los adolescentes y los jóvenes de la última década. La explicación de este fenómeno, se basa principalmente, en que estamos frente a una nueva generación, Sus características e intereses, los llevan a querer ser partícipes necesario y sobre todo protagonistas de sus propias aventuras, más que meros observadores pasivos de las historias de creadas por otros. Este escenario, pone al sistema educativo y al mundo laboral, ante el dilema de incorporar las nuevas tecnologías y en especial los videojuegos al aula, al trabajo y al aprendizaje; enfrentarse a él o acompañar a la nueva generación de los nativos digitales,

¹ Fundéu, ed. (22 de junio de 2012). «Ludificación mejor que gamificación como traducción de gamification».

² Pérez, Oliver (oct-dic de 2012). «'Ludificación' en la narrativa audiovisual contemporánea». *TELOS* (93): 1–10. ISSN 0213-084X. «Sin embargo, hay al menos tres factores que justifican la creciente popularización del concepto *gamification* en Internet y en el mundo académico en los últimos dos o tres años: (...) En primer lugar, aunque los juegos siempre han formado parte de nuestra vida, tras la consolidación de la industria del videojuego (décadas de 1990 a 2000), estos han cobrado una presencia más relevante en nuestra vida cotidiana, (...) En segundo lugar, en los últimos años se está produciendo una expansión del *gamification* a través de aplicaciones del mismo en entornos donde, hasta el momento, este no se había dado o, en todo caso, no se había dado de forma tan relevante y premeditada. Cabe destacar a este respecto el marketing y el diseño de websites. (...) Por último, aunque el *gamification* no sea, en el fondo, algo totalmente nuevo, sí lo es la base científica con la que contamos hoy en día para abordar su estudio y/o su implementación.»

en la exploración, el análisis crítico, la comprensión y el buen uso de estas herramientas, con el fin de potenciar su proceso de aprendizaje.

La lúdica como proceso ligado al desarrollo humano “es una predisposición del ser frente a la cotidianidad, una forma de estar en la vida, de relacionarse con ella en esos espacios en que se producen disfrute, goce y felicidad”; acompañados de la distensión que originan actividades simbólicas e imaginarias como el juego, la escritura, el arte y los medios tecnológicos. La comunicación y la educación son dos saberes que al complementarse pueden introducir y generar nuevos procesos que transforman la base misma del aprendizaje, pero lo más importante para aprender es la buena metodología, en la que un niño desde temprana edad se pueda enamorar de lo que se aprende, por eso la propuesta de la implementación del juego y la lúdica en esa Institución Educativa, puede ser un factor de aprendizaje.

8. ANTECEDENTES

El posicionamiento de la Primera Infancia en la agenda pública derivado del compromiso que instaura la Constitución Política de Colombia (1991), la Convención de los Derechos del Niño (1989), y el Código de la Infancia y la Adolescencia (Ley 098 de 2006) hacen efectivo el principio de la prevalencia y prioridad de los derechos de los niños, niñas en sus territorios. Los niños y niñas que asisten a hogares comunitarios, Colegios y jardines infantiles públicos y privados, no cuenta con un diagnóstico inicial eficaz que identifique sus capacidades y talentos naturales, de igual manera es bajo el desarrollo de perfiles de aprendizaje de los niños y niñas que permita ampliar las estrategias de atención y desarrollo de habilidades psicoafectivas que logren potenciar el óptimo desarrollo de la capacidad neuronal ya “instalada” en cada uno de los niños y niñas.

La actual estrategia pedagógica de los Agentes educativos y Maestros es insuficiente frente a la demanda de Aprendizaje y necesidades educativas especiales. Así como es deficiente la infraestructura y dotación de espacios, no se cuenta con elementos de ayudas para el aprendizaje ni sistemas de información y se requiere formación complementaria a los agentes educativos y maestros en Primera Infancia en la comprensión del funcionamiento del cerebro y del juego y la lúdica como elementos fundantes del desarrollo cognitivo de la Infancia.

En la educación la manera como concebimos el proceso de Aprendizaje debe estar ligado a la forma como desarrollamos la práctica cotidiana (Juliao, 2014). La experiencia del Aprendizaje contemporáneo nos muestra que los niños y niñas que comparten y conviven en espacios de aprendizaje lúdicos donde el juego es un paradigma consistente y organizado en un conjunto coherente con sus necesidades biológicas, psicológicas y afectivas muestran mayores niveles de logro en los procesos de aprendizaje (Schiller, 1968).

Es importante resaltar que el campo de la Primera Infancia no se encuentra un estudio y/o investigación específica que trate sobre la ludificación en la educación; por tal razón citaremos estudios, investigaciones y acercamientos que desde otras áreas y disciplinas se han hecho al objeto y la investigación.

En el tema de ludificación se encuentran artículos investigativos de carácter explícito e implícito donde se enuncian investigaciones y autores que aportan sobre este término que para muchos es nuevo en su entorno. Es así como a continuación se enuncian los artículos más relevantes en esta investigación:

- Crítica y conciliación de la ludificación (Aldo Ojada Campos).
- Gamificación y docencia: lo que la universidad tiene que aprender de los videojuegos (Cortizo Pérez, José Carlos, Carrero García, Francisco, Monsalve Piqueras, Borja, Velasco Collado, Andrés, Díaz del Dedo, Luis Ignacio, Pérez Martín, Joaquín).
- Ludificación (jueguización) en la educación: Librojuegos (guía para educadores) (López Andrada, Concepción).
- Aplicación de la mecánica del videojuego en la enseñanza del español como lengua extranjera (Jacobo Feijóo).
- Play the game: Gamificación y hábitos saludables en educación física (Carles González Arévalo).
- Un acercamiento a un plan de ludificación para un curso de física computacional en educación superior (Sara Lorelí Díaz, Carlos Lizárraga).
- Técnicas de Gamificación aplicadas en la docencia de ingeniería informática (Carina Soledad González González, Alberto Mora Carreño).
- Producción y diseño instructivo de videos didáctico-musicales. Una experiencia de aprendizaje abierto y flipped classroom (Felipe Gétrudix).
- La aplicación de la ludificación y las TIC a la enseñanza de español en un contexto universitario japonés (Paz Prieto Martin).

Estos artículos investigativos hacen clara referencia a la necesidad de construir un proyecto investigativo en el que promueva a que la ludificación, comience a ser usado en las instituciones educativas de Colombia ya que como se ha explicado anteriormente, es un término que en Colombia ha sido poco utilizado, por lo tanto son muy escasos los artículos que se encuentren sobre el en nuestro país. Es por eso que es de gran importancia que todas estas importantes investigaciones en su mayoría se encuentran territorializadas en ciudades de España

Teniendo en cuenta los resultados obtenidos y la validación del modelo de valoración y abordaje, para el año 2013, el equipo proponente del proyecto de la Vicerrectoría Regional Llanos *Ecosistemas de Aprendizaje para la Primera infancia desde un enfoque de ludificación* realizó estudios sobre Ludificación, creatividad, arte y cognición que han permitido ampliar la base conceptual y teórica del proyecto piloto de la construcción de Ecosistemas de aprendizaje con enfoque de ludificación y nutrirlo con la experiencia que sobre Pedagogía Praxeológica posee UNIMINUTO. Como último

referente se cita la investigación en la creación de Línea Base para la formación de Agentes Educativos en los 120 Municipios de Boyacá (Pineda, Paz, & Cuervo, 2014), que permitió el equipo proponente del proyecto de la Vicerrectoría Regional Llanos *Ecosistemas de Aprendizaje para la Primera infancia desde un enfoque de ludificación* del presente proyecto construir bases conceptuales sobre temarios de formación para Agentes Educativos y Maestros en el nivel de Ciclo inicial y población en Primera Infancia.

9. METODOLOGIA DEL INFORME

9.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN

El presente proyecto es de carácter documental hace parte del macro-proyecto “Ecosistemas de aprendizaje para la primera infancia con enfoque en ludificación” (UNIMINUTO, 2014). La estrategia para ese logro es la revisión documental del concepto de ludificación (Gamificación)³. El presente proyecto parte de la metodología de la revisión documental y el análisis de datos como proceso activo e interactivo de la investigación (Vallejo & Finol, 2009); por tanto, el presente estudio inmerso dentro de la investigación *Ecosistemas de Aprendizaje para la primera infancia con enfoque de ludificación*, se orientó a fundamentar la aplicación de la triangulación de información del concepto de necesidades educativas especiales para ser apropiado y utilizado coherentemente en la construcción de ecosistemas de aprendizaje ludificados.

El estudio se inserta en la línea de investigación de la Corporación Universitaria Minuto de Dios - UNIMINUTO denominada *Educación, transformación social e innovación*, la cual asume la educación como el motor de la transformación social en búsqueda de una mejora del ser humano, de su calidad de vida y de la mejora de su entorno (UNIMINUTO, 2014); el estudio a su vez responde a los postulados metodológicos del enfoque praxeológico (Juliao C. G., El Enfoque Praxeológico, 2011) y las orientaciones reflexivas de la pedagogía praxeológica (Juliao C. G., 2014) en cuanto a la reflexión constante sobre las prácticas que permite transformar y objetivar la cotidianeidad y convertirla en un campo de estudio y reflexión científica (Pineda E., 2015). El ejercicio investigativo de la revisión documental busca contribuir en la configuración y el establecimiento de referentes conceptuales educativos y pedagógicos que permitan la creación de un documento base sobre necesidades educativas especiales y como estas repercuten y/o inciden de manera significativa en la construcción de políticas educativas y formativas para los actores involucrados en la Primera Infancia.

Así mismo, el presente estudio pretende someter a la comunidad de pedagogos y/o profesionales involucrados en la Primera Infancia los diferentes escenarios y discursos sobre Necesidades Educativas Especiales a través de resúmenes analíticos, investigación bibliográfica y

³ Al no existir una traducción oficial y comúnmente aceptada del término de gamification se toman siempre dos conceptos ludificación, y Gamificación indiscriminadamente.

triangulación de la información (Arias M. , 2000) de artículos analizados, que se identificaron en bases de datos especializadas como *Google académico*, *Scopus*, *Proquest* y *Ebsco* que se gestionaron a través de palabras claves obtenidas de Tesouro (Unesco) como gamificación, diferenciación educativa y aprendizaje emergente, ludificación. Dichos artículos fueron sometidos a dos instrumentos de análisis de información; el primer instrumento hace referencia a una ficha de identificación bibliografía y el segundo instrumento a un RAE que especificaba las bases conceptuales del material bibliográfico que posibilitaron la creación de una base de datos que facilita el análisis y triangulación de la información (Arias M., 2000).

El estudio tiene como prioridades presentar los fundamentos educativos, políticos, pedagógicos, socio-antropológicos, comunicativos y epistemológicos que sustentan el concepto de Gamificación (Ludificación). Relacionar los conceptos estudiados con la posibilidad de la implementación de ecosistemas de aprendizaje para la infancia con enfoque de ludificación.

9.2. MUESTRA

La muestra que fue utilizada para la investigación sobre investigación estará reflejada en la siguiente tabla:

NOMBRE DEL ARTICULO	AUTOR
Gamificación versus ludictadura	Flavio Escribano
Gamificar una propuesta docente “diseñando experiencias positivas de aprendizaje”	Francisco J. Gallego, Rafael Molina y Faraón Llorens
Crítica y conciliación de la ludificación	Aldo Ojada campos
Gamificación y docencia: lo que la universidad tiene que aprender de los videojuegos)	Cortizo Pérez, José Carlos, Carrero García, Francisco, Monsalve Piqueras, Borja, Velasco Collado, Andrés, Díaz del Dedo, Luis Ignacio, Pérez Martín, Joaquín
Ludificación (juguización) en la educación: Librojuegos (guía para educadores)	López Andrada, Concepción
Aplicación de la mecánica del videojuego en la enseñanza del español como lengua extranjera	Jacobo Feijóo
Play the game: Gamificación y hábitos saludables en educación física	Carles González Arévalo
Un acercamiento a un plan de ludificación para un curso de física computacional en educación superior	Sara Lorelí Díaz, Carlos Lizárraga
Técnicas de Gamificación aplicadas en la docencia de ingeniería informática	Carina Soledad González González, Alberto Mora Carreño
Producción y diseño instructivo de videos didáctico-musicales. Una experiencia de aprendizaje abierto y flipped classroom	Felipe Gértrudix

La aplicación de la ludificación y las TIC a la enseñanza de español en un contexto universitario japonés	Paz Prieto Martin
ARG (Juegos de realidad alternativa) contribuciones, limitaciones y potencialidades para la docencia universitaria	Teresa Piñeiro-Otero, Carmen Costa-Sánchez
La gamificación ofrece mejoras cognitivas y conductuales en esquizofrénicos	N.A. (Diario medico)
Jugar video juegos, una habilidad útil para el trabajo.	N.A. (Noticias financieras)

9.3. INSTRUMENTOS



CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS

ANÁLISIS DOCUMENTAL 1

Análisis Documental	
Título	
Autor (es)	
Institución	
Fuente	
Ubicación	
Año	
Autor	
Ciudad / País	
Palabras Clave	
Resumen	
Conclusiones	
Bibliografía	
Fecha de Elaboración	

Ilustración 1. Análisis documental.

Como se muestra en la *Ilustración. 1* Se realizó un análisis documental de cada artículo consultado, con el fin de establecer su temática sobre ludificación (gamification), el autor, las palabras claves del artículo que sirven como guía para establecer cuáles son los aspectos más relevantes del documento, la ciudad donde fue publicada la investigación, las conclusiones y su bibliografía, todos estos elementos son de gran importancia para resumir y asumir el análisis de los artículos consultados. Esta

tabla es muy importante ya que nos permite reconocer los aspectos más relevantes de las investigaciones que otros autores han realizado sobre este tema. Este análisis documental a su vez nos lleva a elaborar RAE (Resumen Analítico Especializado) de cada artículo investigativo con el fin de ampliar un poco más las lecturas de cada documento, teniendo en cuenta que el resumen de cada uno de ellos debe abarcar el significado de ludificación; fue muy importante para nosotras como investigadoras el utilizar estos instrumentos, ya que entendimos con claridad cada uno de los conceptos desconocidos para nosotras, y que son muy importantes para ser implementados en la educación.



CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS

ESTADO DEL ARTE Y ABORDAJE EN EL CONCEPTO DE LUDIFICACIÓN EN LA EDUCACIÓN

FICHA BIBLIOGRÁFICA N° 1

TITULO
AUTOR
LUGAR DE EDICIÓN
FECHA DE CONSULTA
HECHOS CON LOS CUALES SE RELACIONA
IDENTIFICACIÓN INSTITUCIONAL
CLASIFICACIÓN
CÓDIGO ISBN
QUIEN HIZO LA CONSULTA
DIRECCIÓN WEB

Ilustración 2 Ficha bibliográfica

En la *Ilustración. 2* se elaboraron fichas bibliográficas con el fin de establecer la bibliografía para nuestro proyecto y a su vez evidenciar la ubicación bibliográfica de cada artículo, los hechos con los que se relaciona, la identificación institucional, el lugar de edición y su código ISBN; aspectos

importantes para verificar la validez de los artículos que se consultaron. Este instrumento fue fundamental usarlo ya que nos permitió resumir la información bibliográfica de cada artículo con el fin de ser usada para la elaboración de los RAE, así mismo gracias a este formato podemos saber cuáles son los autores y verificar que este artículo haya sido aprobado por los entes correspondientes para ser publicado en las bases de datos de la biblioteca Rafael García Herreros Uniminuto.

10. PROCEDIMIENTO

La propuesta metodológica responde a un tipo de estudio cualitativo basado en la revisión Documental. Se plantea desarrollar la investigación desde los componentes de la Pedagogía Praxeológica lo que conlleva a establecer el estudio en cuatro fases: Ver, Juzgar, Actuar, Devolución Creativa (Juliao C. , 2011).

La primera fase trata del ver, es decir, la observación que realizamos para la búsqueda del significado del término ludificación, para ello realizamos búsquedas virtuales y fue de esta manera como realizamos estas investigaciones:

- Las primeras consultas fueron realizadas en el buscador Google ludificación:

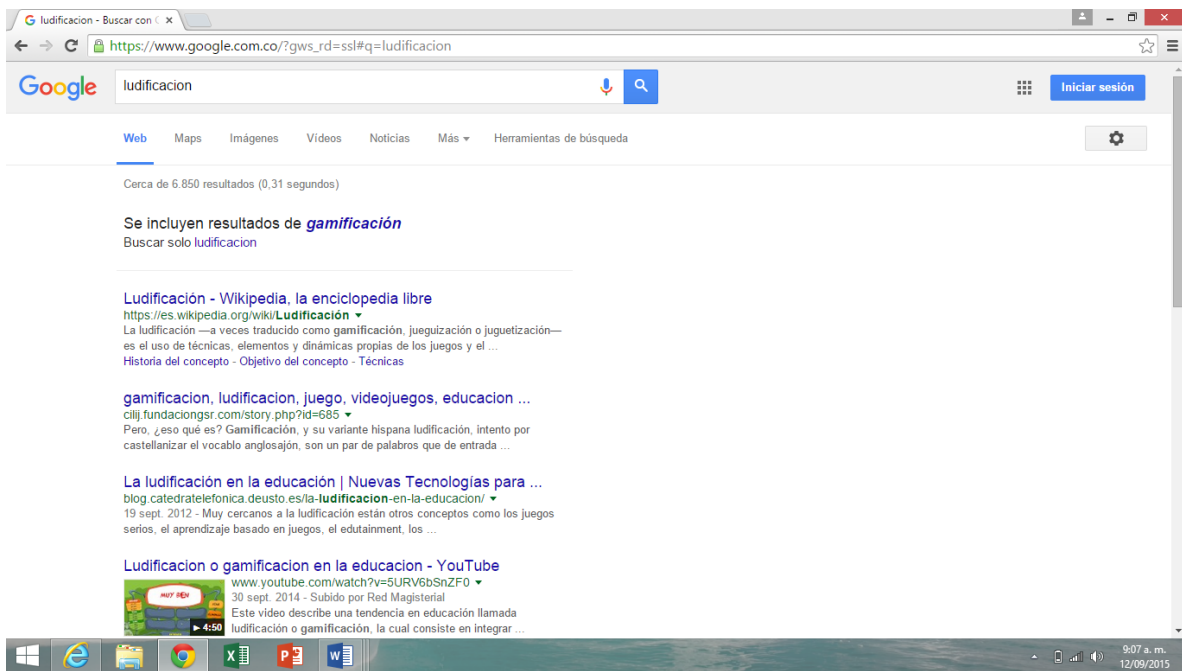


Ilustración 3 Buscador Google ludificación

- Buscador Google gamificación:

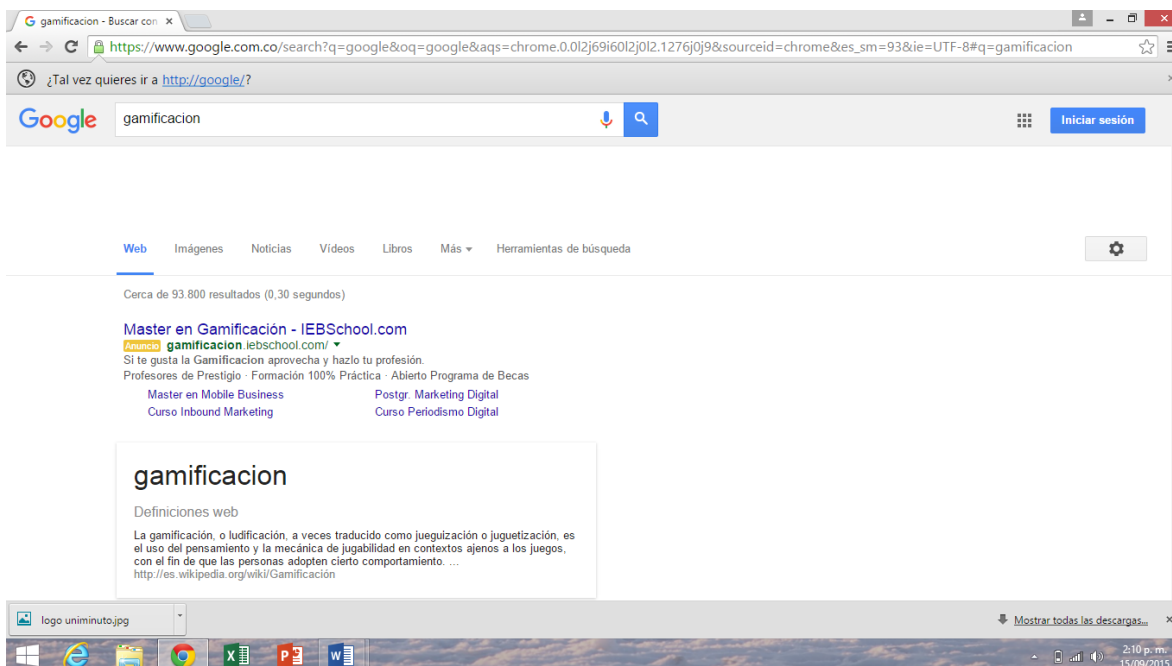


Ilustración 4 Google gamificación

- Biblioteca de la Corporación Universitaria Minuto de Dios, biblioteca Rafael García Herreros:



Ilustración 5 Biblioteca Rafael García Herreros Uniminuto

- Bases de datos biblioteca Rafael García Herreros:

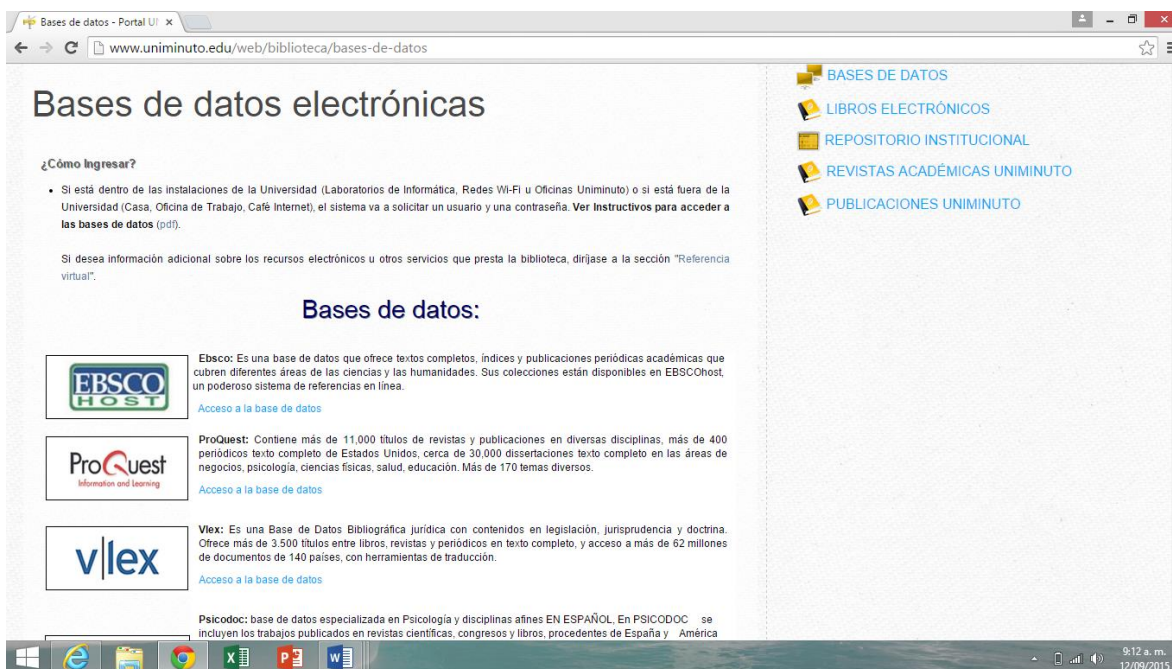


Ilustración 6 Bases de datos electrónicas Uniminuto

- Las bases de datos de la biblioteca Rafael García Herreros que fueron escogidas para la investigación fueron: EBSCO y ProQuest. EBSCO, empresa estadounidense que ofrece acceso a las Bases de Datos en línea para diversas bibliotecas. Presenta más de 282 000 artículos de revistas y periódicos, teniendo una relación activa con más de 60 000 editores de todo el mundo.

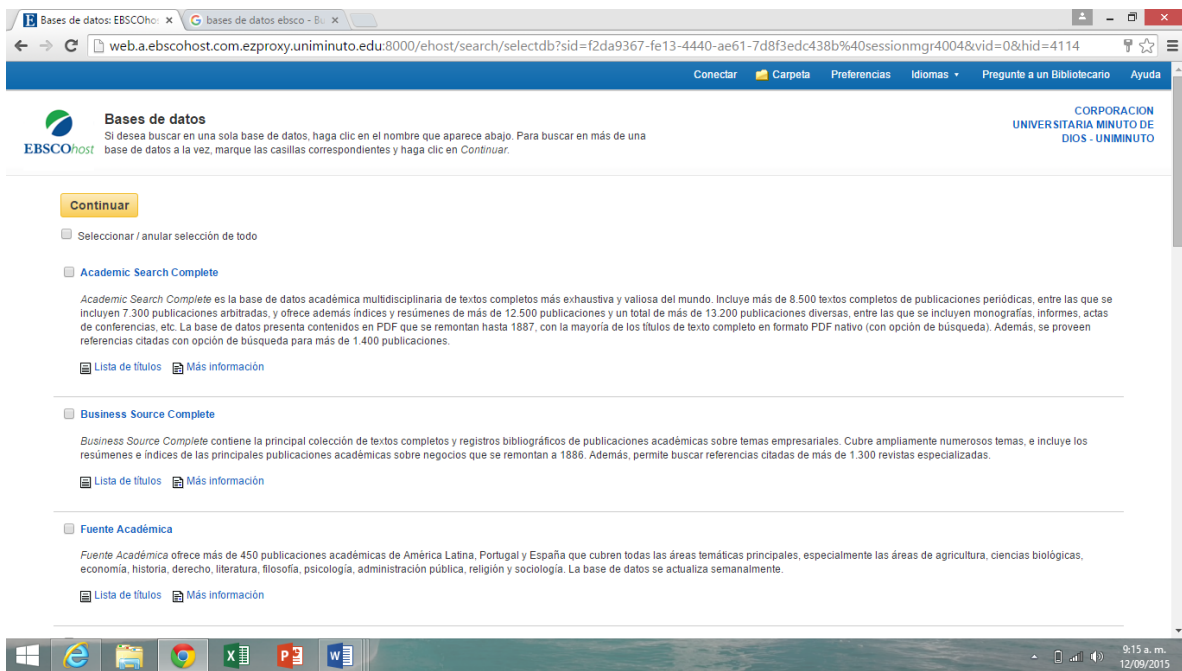


Ilustración 7 Bases de datos EBSCO

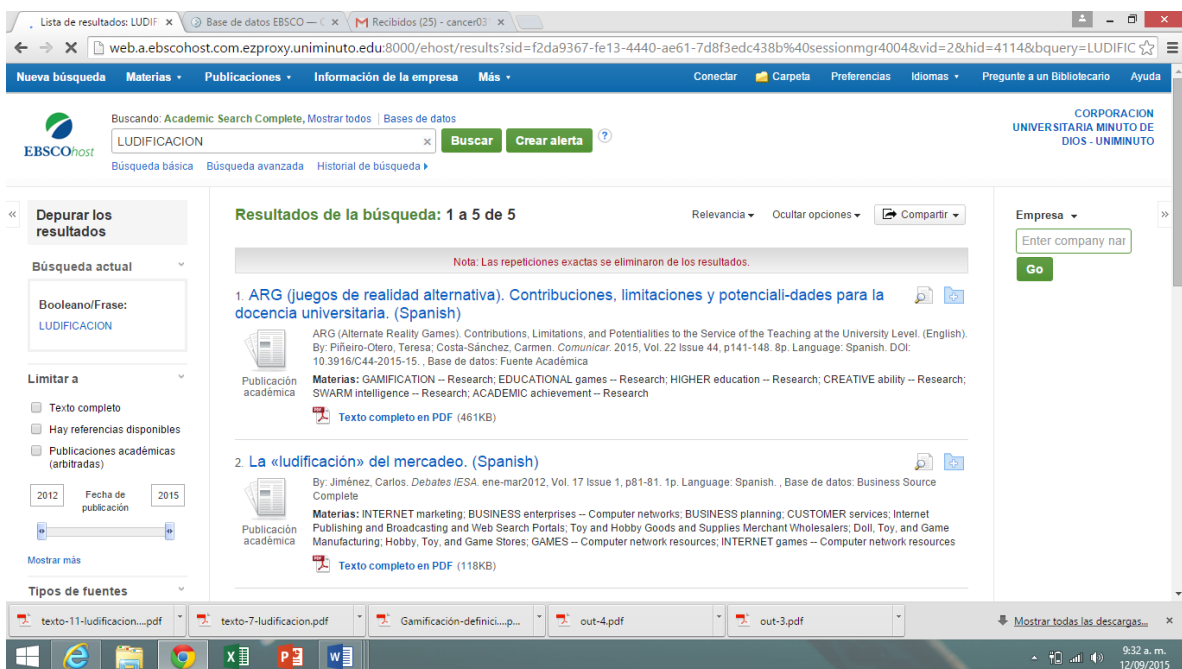


Ilustración 8 Bases de datos EBSCO ludificación

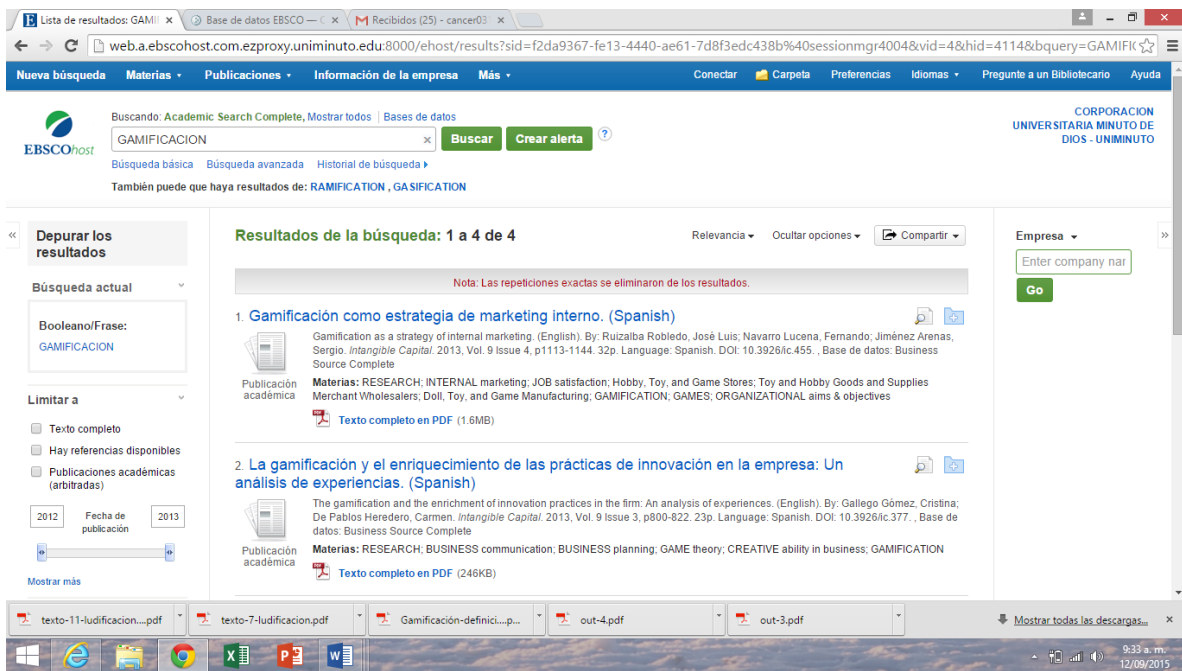


Ilustración 9 Bases de datos EBSCO gamificación

- La base de datos ProQuest se compromete a capacitar investigadores y bibliotecarios de todo el mundo. Su innovador contenido y tecnologías de la información aumentan la productividad de los estudiantes, académicos, profesionales y de las bibliotecas que los atienden. A través de asociaciones con los titulares de contenidos, ProQuest conserva la información rica, vasta y variada - sea los archivos históricos o los descubrimientos científicos de la actualidad - y lo embala con las tecnologías digitales que mejoran su descubrimiento, el intercambio y la gestión. Para los seguimientos académico, corporativo, gobierno, y bibliotecas escolares y públicas, así como a los investigadores profesionales, ProQuest ofrece servicios que permiten la adquisición estratégica, la gestión y el descubrimiento de las colecciones de información.

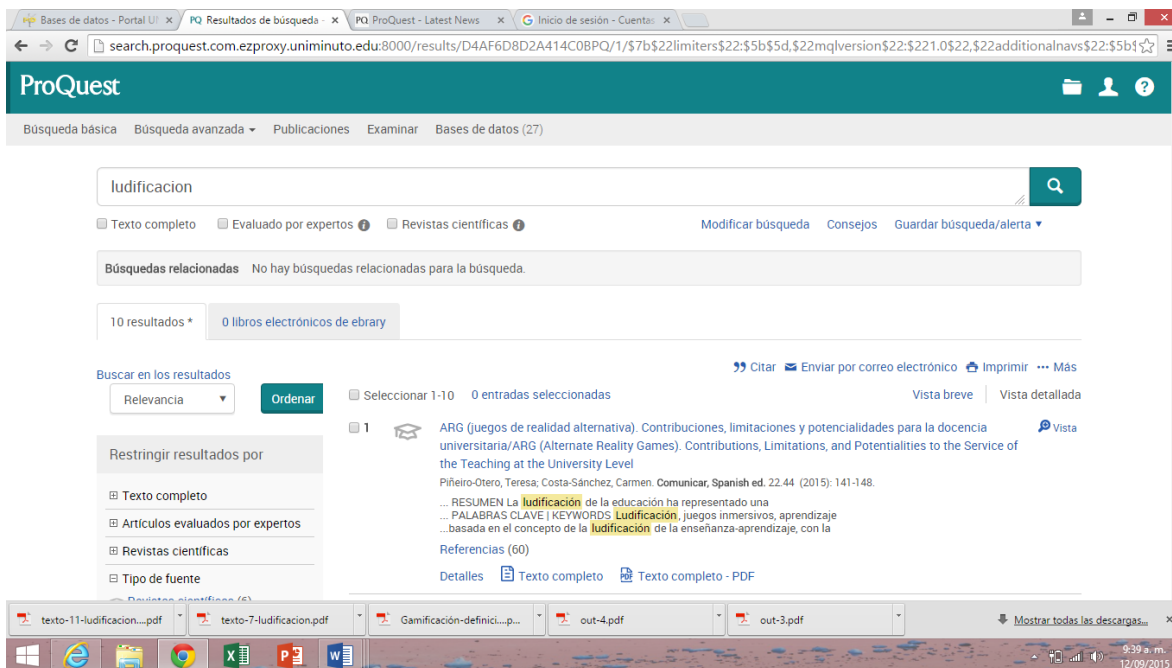


Ilustración 10 Bases ProQuest ludificación

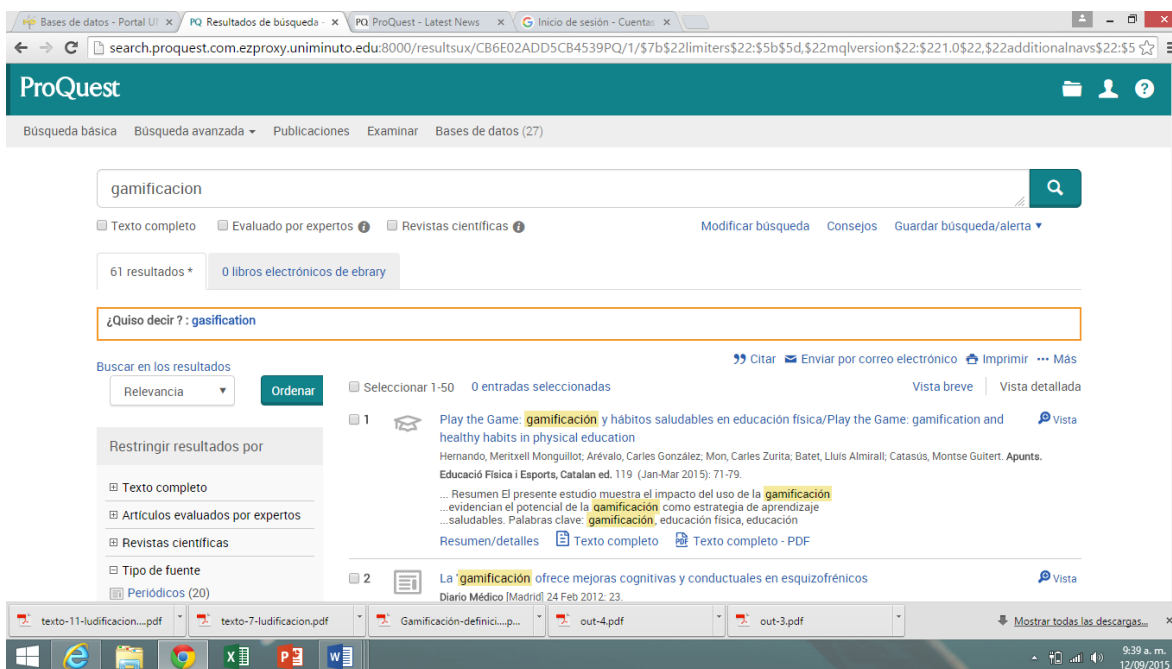


Ilustración 11 Bases ProQuest gamificación

Después de haber realizado todas estas consultas pasamos a la segunda fase de juzgar, escoger que artículos sirven para nuestro proyecto, que artículos hablan de la aplicación de la ludificación en

la educación, y cuál ha sido su impacto en diferentes lugares del mundo. En este aspecto empezamos a descartar ciertos artículos investigativos, ya que no se centran en la educación, la idea central de cada proyecto y cuál puede ser el aporte referencial y documental para nuestro proyecto de grado.

A su vez tenemos la tercera fase como lo es actuar, en este espacio tuvimos la oportunidad de leer cada artículo escogido para ampliar y enriquecer nuestros conocimientos sobre este término tan amplio, a su vez empezamos a realizar análisis documental, RAE y fichas bibliográficas de cada artículo escogido para nuestro la realización de nuestro proyecto de grado.

Y por último y como cuarta fase encontramos la devolución creativa, en la que mostramos nuestro proyecto culminado, todos aquellos conocimientos que adquirimos a través de los artículos consultados y lo más importante dar a conocer a los demás esta investigación y cómo podemos mejorar la educación para la primera infancia en Colombia y en especial en la ciudad de Villavicencio.

11. RESULTADOS

NOMBRE DEL ARTICULO	AUTOR	IDENTIFICACIÓN INSTITUCIONAL	DIRECCIÓN WEB	AÑO DE PUBLICACIÓN	BUSCADOR EN QUE SE HIZO LA CONSULTA
Gamificación versus Ludictadura	Flavio Escribano	N.A.	http://revistesdigitals.uvic.cat/index.php/obradigital/article/view/22	2014	Google
Gamificar una propuesta docente “diseñando experiencias positivas de aprendizaje”	Francisco J. Gallego, Rafael Molina y Faraón Llorens	XX jornadas sobre la enseñanza universitaria de la informática, Oviedo del 9 al 11 de Julio	http://revistesdigitals.uvic.cat/index.php/obradigital/article/view/22	2012	Google Academic
Critica y conciliación de la ludificación	Aldo Ojeda Campo	N.A.	http://maledictus.com.mx/pedagogia/Ludificacion_AldoOjeda_1212.pdf	2013	Google Academic

Gamificación y docencia: lo que la universidad tiene que aprender de los videojuegos)	Cortizo Pérez, José Carlos, Carrero García, Francisco, Monsalve Piqueras, Borja, Velasco Collado, Andrés, Díaz del Dedo, Luis Ignacio, Pérez Martín, Joaquín	VIII Jornadas Internacionales de Innovación Universitaria Retos y oportunidades del desarrollo de los nuevos títulos en educación superior	https://joaquinpe.wordpress.com/2012/10/02/gamificacion-y-docencia-lo-que-la-universidad-tiene-que-aprender-de-los-videojuegos/	2012	Google Academic
Ludificación (jueguización) en la educación: Librojuegos (guía para educadores)	López Andrada, Concepción	N.A	http://librojuegos.org/wp-content/uploads/2013/12/Gu%C3%ADa-de-educadores-y-librojuegos.pdf	2013	EBSCO
Aplicación de la mecánica del videojuego en la enseñanza del español como lengua extranjera	Jacobo Feijóo	Congreso Internacional de Videojuegos y Educación. Cáceres, Octubre 2013	http://www.researchgate.net/publication/273449783_Aplicacin_de_la_mecnica_del_videojuego_en_la_enseanza_del_espaol_como_lengua_extranjera	2013	EBSCO
<i>Play the Game:</i> gamificación y hábitos saludables en educación física	Carles González Arévalo	Apunts. Educación Física y Deportes 2015, N.º 119, 1.er trimestre (enero-marzo), pp. 71-79	http://www.raco.cat/index.php/ApuntsEFD/article/viewFile/291497/379978	2015	EBSCO
Un acercamiento a	Sara Lorelí	Universidad de Sonora	http://www.virtualeduca.info/	2013	EBSCO

un plan de ludificación para un curso de física computacional en Educación Superior. Un acercamiento a un plan de ludificación para un curso de física computacional en Educación Superior.	Díaz-Martínez, Carlos Lizárraga-Celaya	Hermosillo, Sonora, México	fveduca/es/tematica-2013/91-modelos-rec-tecnologicos-y-mecanismos-de-gestion/552-un-acercamiento-a-un-plan-de-ludificacion-para-un-curso-de-fisica-computacional-en-educacion-superior		
Técnicas de gamificación aplicadas en la docencia de ingeniería informática	Carina Soledad González González, Alberto Mora Carreño	Departamento de Ingeniería Informática Universidad de La Laguna	http://www.aulavirtual.urjc.es/moodle/pluginfile.php/2103069/mod_resource/content/5/GonzalezMora.pdf	2012	EBSCO
Producción y diseño instructivo de videos didáctico-musicales. Una experiencia de aprendizaje abierto y flipped classroom	Felipe Gertrudex	Servicio de Publicaciones de la Universidad de Murcia. Murcia (España)	http://revistas.um.es/educatio/article/viewFile/222601/174851	2013	Proquest
La aplicación de la ludificación y las TIC a la enseñanza de español en un contexto universitario japonés	Paz Prieto Martín	Cuadernos Canela Vol.XXV, pp. 65-83	http://cuadernoscanela.org/index.php/cuadernos/article/view/15	2014	Proquest
ARG (Juegos de realidad	Teresa Piñeiro-	Comunicar, nº 44, v. XXII, 2015 Revista	http://www.revistacomunicar	2015	Proquest

alternativa) contribuciones, limitaciones y potencialidades para la docencia universitaria	Otero, Carmen Costa-Sánchez	Científica de Educomunicación	com/index.php?contenido=detalles&numero=44&articulo=44-2015-15		
La gamificación ofrece mejoras cognitivas y conductuales en esquizofrénicos	N.A. (Diario medico)	DIARIO MEDICO	http://www.diariomedico.com/2012/02/24/area-cientifica/especialidades/neurologia/gamificacion-ofrece-mejoras-cognitivas-conductuales-esquizofrenicos	2012	Proquest
Jugar video juegos, una habilidad útil para el trabajo.	N.A. (Noticias financieras)	Noticias financieras	http://www.cnexpansion.com/mi-carrera/2014/10/02/videojuegos-un-aliado-en-tu-trabajo	2014	Proquest

**REVISIÓN DOCUMENTAL SOBRE EL CONCEPTO DE LUDIFICACIÓN EN LA
CONSTRUCCIÓN DE REFERENTES EDUCATIVOS PARA LA PRIMERA
INFANCIA**

Análisis Documental

NOMBRE DEL DOCUMENTO
Gamificación versus Ludictadura Gamification versus Ludictatorship
RESUMEN
<p>Marketing, negocios y recientemente la educación son las áreas de Gamification se principalmente investigado como un tema nuevo y revolucionario. Este artículo está lanzando hipótesis sobre la primera relación entre ambos ser humano y jugar, y cómo gamificación puede no ser un nuevo tipo de metodología, pero siempre estuvo ahí. También hago hincapié en la necesidad de democratizar Gamification procesos con el fin de evitar su antítesis: Ludictadura.</p> <p>Marketing, business and recently education are the areas Gamification is mostly researched as a new and revolutionary topic. This article is launching hypothesis about the very first relationship between both human being and play games, and how Gamification may not be a new kind of methodology but it was always there.</p>

I also emphasize the necessity of democratizing Gamification processes in order to avoiding its antithesis: Ludictatorship.

PALABRAS CLAVES

Gamificación , juego , educación , digital, empleo, ludictadura

AUTOR

Flavio Escribano

RECUPERADO EN

OBRA DIGITAL --- ISSN 2014---503. Núm 5 – Septiembre 2013

ANÁLISIS

La primera vez que se habla de Gamificación fue gracias a la precursora de este término Jane McGonigal en su charla sobre “salvar al mundo jugando videojuegos”, ella dice en el año 2010 de que el ser humano debe jugar 21000 millones de horas con juegos on-line con el fin de querer acabar con problemáticas sociales como lo son la pobreza, el hambre, el cambio climático las guerras o la obesidad.

Autores como Huizinga y Caillois definen el juego como una actividad no productiva; Por ello la Gamificación va en una definición opuesta a este postulado, con el objetivo de convertir los esfuerzos no productivos del juego en la manera de cambiar el mundo.

El autor Gabe Zichermann afirma que este término es entendido como el uso de los elementos de los sistemas de juego, es así como está siendo usado para crear experiencias en campos de la salud, finanzas, gobernación, educación y sin fin de ramas.

José Schell en el año 2010 habla de que la Gamificación toma todas aquellas que no son juego, para cambiarlas de manera creativa a un “juego” dándole sentido a la lúdica.

La Gamificación debe ser tratada como la herramienta más poderosa y más importante ya que se puede emplear para muchos fines, un ejemplo clave puede ser en el aula de clases, en donde podemos emplear los videojuegos en juegos de salón, dando la misma importancia, como son las instrucciones, las misiones, las puntuaciones, y de esta manera generar en el estudiante compromiso, dedicación, concentración, competencia y las emociones que son importante para definir en el niño la identidad y la personalidad frente a sus situaciones diarias.

Se habla de la Gamificación en el ámbito laboral ya que se ha manifestado de diferentes formas, teniendo como objetivo principal hacer un entorno mucho más armónico y exequible, se ha observado que muchas empresas que ponen en práctica el juego y el tiempo con su familia en las horas de descanso o en tiempos libres laborales, incrementa la productividad y la buena imagen de la empresa.

Este término tan global pero tan desmeritado en nuestra actualidad sin darnos cuenta que cubre una gran cantidad de aspectos las cuales son sus mecánicas, objetivos y logros, todos estos han evolucionado gracias a las nuevas tecnologías digitales, y aun así no han sido aplicados en las aulas de clase.

Otro termino que es importante tener en cuenta es “el juego”, que se ha visto mucho en series de televisión muy famosas, en donde muestran que se toma como algo muy serio y de mucha importancia el juego, también vemos que hasta en nuestra propia sexualidad este término es relevante. Es por eso que no entendemos como el juego es catalogado como algo no serio, si es importante para cada una de las actividades diarias que realizamos, y también como cada juego tiene unas misiones y unas reglas que deben ser seguidas aunque también pueden ser modificadas, pero es este el que nos permite realizar actividades sin necesidad de que la pereza, la ansiedad y los problemas nos agobien, sino por el contrario crea en nosotros los seres humanos una cantidad de emociones, y de actitudes frente a él que nos hacer crecer como personas partiendo de los valores y los principios que deben ser aplicados en nuestra sociedad.

COMENTARIOS

Este artículo es de gran importancia para nuestro trabajo de proyecto de grado, ya que nos permite percibir las principales características del concepto de ludificación, ya que en nuestro país es un término nuevo, que muchas veces es confundido con la lúdica, es por eso que este articulo nos es muy útil, para entender su significado, y porque es útil a nivel en campos como la salud, las finanzas, la gobernación, la educación y en las empresas; este término es muy utilizado en el emprendimiento, ya que permite que una empresa sea más rentable en tiempo y en dinero si se implementa la ludificación en los trabajos, es decir, el juego debe ser entendido como una herramienta pedagogía que permite el buen rendimiento físico e intelectual de cada ser humano sin importar la edad o el trabajo que se desempeñe. La ludificación debe ser aplicada en todo aquello que se nos hace rutinario en nuestro diario vivir.

Análisis Documental

NOMBRE DEL DOCUMENTO
Gamificar una propuesta docente Diseñando experiencias positivas de aprendizaje
RESUMEN
<p><i>Visión clásica</i></p> <p>Gamificación (o ludificación) es el uso de estrategias, modelos, dinámicas, mecánicas y elementos propios de los juegos en contextos ajenos a éstos, con el propósito de transmitir un mensaje o</p> <p>Unos contenidos o de cambiar un comportamiento, a través de una experiencia lúdica que propicie la motivación, la implicación y la diversión.</p>
<p><i>Visión game Thinking</i></p> <p>Gamificar es plantear un proceso de cualquier índole como si fuera un juego. Los participantes son Jugadores y como tales son el centro del juego, y deben sentirse involucrados, tomar sus propias decisiones, sentir que progresan, asumir nuevos retos, participar en un entorno social, ser reconocidos por sus logros y recibir retroalimentación inmediata.</p> <p>En definitiva, deben divertirse mientras se consiguen los objetivos propios del proceso gamificado.</p>
PALABRAS CLAVES
N.A. (ludificación, estrategias, juego)

AUTOR
Francisco J. Gallego, Rafael Molina y Faraón Llorens
RECUPERADO EN
XX Jornadas sobre la Enseñanza Universitaria de la informática Oviedo de 9 al 11 de julio
ANÁLISIS
<p>Existen diferentes conceptos sobre gamificación, conceptos que nos han aportado autores, artículos y revistas científicas pero en resumen y a manera general la palabra Gamificar nos habla de aplicar las estrategias, métodos, mecánicas, modelos y elementos propios del juego, siendo aplicados en contextos no lúdicos, así la visión que se tiene de la gamificación frente al juego en donde sus participantes sean el centro, y siempre en todo momento se sientan involucrados, con el fin de que cada jugador tome sus propias decisiones, con el fin de, asumir retos, tenga participación a nivel social, sea reconocido por cada uno de sus logros, y resumiendo cada uno de estos aspectos, el participante debe “divertirse” en cada uno de los objetivos que plantee el juego.</p> <p>Se debe tener en cuenta que el termino gamificación introducido a la educación debe tener como principal objetivo el de diseñar las estrategias necesarias para transmitir los conocimientos, es decir, el juego es una de las maneras más amenas para llegarle al niño y de esta manera incentivar en el sentido por aprender más, y porque la escuela sea su eje central.</p> <p>A su vez el concepto gamificación no es solo lo podemos emplear en el aula de clases, también en los hogares, una manera muy significativa son los videojuegos, muchos padres de familia docentes piensan que los videojuegos son malos para los niños ya que crean dependencia, pero si lo vemos desde un punto de vista critica, podemos concluir que los videojuegos tienen la capacidad de transmitir mucha información de forma óptima, ósea si seleccionamos los videojuegos, juegos como que contengan misiones, puntajes, hacen que el jugador, en este caso el niño desee obtener cada día más y más información, para ello es de gran importancia buscar videojuegos educativos, que creen dependencia en el niño y apetezca en él cada día por avanzar más y más.</p>
COMENTARIOS
La lectura de este articulo nos permite enriquecer nuestros preconceptos sobre ludificación, aquí se habla sobre cómo debemos motivarnos los docentes sobre el uso de nuevas herramientas y maneras de enseñar, con el fin de que el aprendizaje en el estudiante no se quede solo como un aprendizaje, sino por el contrario que sea el estudiante el motiva para adquirir nuevos conocimientos, haciendo de una clase aburrida, algo dinámico donde

se implemente el juego como herramienta principal para las diferentes tematizas que se trabajen con nuestros alumnos, es por eso que es importante que nosotros los docentes seamos los encargados de crear nuevas herramientas, para que el estudiante lleve consigo una visión diferente de los que por ejemplo pueden llegar a ser aburridas las matemáticas, o memorizarse ciertos temas que muchas veces solo quedan en eso, en un examen o en una calificación y no se le motiva al estudiante ir mas allá de lo que ellos pueden llegar a imaginar, es por eso la importancia de comenzar a implementar la definición de este concepto en la educación de Colombia.

Análisis Documental

NOMBRE DEL DOCUMENTO
Crítica y conciliación de la ludificación
RESUMEN
<p>Se analizará la propuesta actual de la ludificación, el uso de diseño de juegos en otros ambientes. Examinando el trasfondo psicológico de la práctica de los juegos, se articulará una propuesta, a la vez que crítica y conciliadora de la ludificación, que incluya a los juegos como herramienta necesaria para una formación ontológica.</p> <p>The current approach to gamification, the use of game design in other environments, will be analyzed. Examining the psychological background of gameplay, a proposal, while critical and conciliatory of gamification, will be articulated to include games as a necessary tool for an ontological formation.</p>
PALABRAS CLAVES
Ludificación, pedagogía, psicología de la educación, filosofía de la educación
AUTOR
Aldo Ojeda Campos

RECUPERADO EN
N.A.
ANÁLISIS
<p>El termino ludificación ha sido criticado, por varias razones, pues cuando se refiere a ludificación se hace inferencia al juego; esta corriente empieza siendo utilizada como una estrategia de tipo empresarial, con el fin de incentivar a los consumidores, aplicándola con la estrategia de recompensas, estas son importantes en el juego ya que son una manera muy fácil y muy didáctica de incentivar e involucrar a las personas en el juego.</p> <p>Las recompensas le indican al jugador su avance en el juego, es de esta manera cómo podemos plantear estos sistemas en el aula de clases en lugares de tipo de lúdico, un ejemplo claro de ello sería implementar el sistema de recompensas en las clases de matemáticas, ya que dependiendo a los temas aprendidos podemos implementar temas como sumas y restas a través de los avances que vaya teniendo el niño y del mismo modo crear diferentes tipos de juegos que estimule en ellos su capacidad motora, intelectual socio-afectiva, espiritual y cognitiva, llevando a cabo, es decir, no solo en las clases de matemáticas motivar en el niño su parte cognitiva, sino también trabajar en el las demás dimensiones de aprendizaje y áreas del saber, todo esto a través de juegos bien planeados y bien implementados.</p>
COMENTARIOS
<p>Este articulo nos llama mucho la atención, ya que se centra en explicar el juego en la ludificación, y la importancia que este tiene, no solo en el aula de clases, también en una empresa, y si vemos más allá, los colegios y las empresas son muy parecidos, los dos trabajan con un mismo fin, rendir y obtener cada año un reconocimiento a nivel municipal, regional y nacional, y al mismo tiempo crecer, por eso este articulo nos permite ampliar la manera de ver y de contextualizar nuestro proyecto de grado.</p>

Análisis Documental

NOMBRE DEL DOCUMENTO
Gamificación y Docencia: Lo que la Universidad tiene que aprender de los Videojuegos
RESUMEN
<p>La Gamificación es un anglicismo, que proviene del inglés “gamification”, y que tiene que ver con la aplicación de conceptos que encontramos habitualmente en los videojuegos, u otro tipo de actividades lúdicas, como los videojuegos.</p> <p>Si bien la gamificación ya se está aplicando con éxito en algunas áreas tan diversas como el marketing, los recursos humanos, o incluso la gestión de relaciones con los clientes, o incluso a la formación de altos directivos, apenas se han planteado experiencias de trasladar lo positivo de las mecánicas de juego a la docencia Universitaria.</p> <p>En esta contribución se analizarán los beneficios de las mecánicas de juego, se detallarán las principales mecánicas de juego estudiando sus aplicaciones en docencia y se definirá un marco metodológico para poner en práctica estas mecánicas de juego en una serie de cursos de formación, tanto online, como presencial, en el ámbito Universitario.</p>
PALABRAS CLAVES

gamificación, docencia, retos, motivación, videojuegos
AUTOR
Cortizo Pérez, José Carlos, Carrero García, Francisco, Monsalve Piqueras, Borja, Velasco Collado, Andrés, Díaz del Dedo, Luis Ignacio, Pérez Martín, Joaquín
RECUPERADO EN
VIII Jornadas Internacionales de Innovación Universitaria Retos y oportunidades del desarrollo de los nuevos títulos en educación superior
ANÁLISIS
<p>La aplicación del concepto de gamificación lo encontramos en los videojuegos y en las actividades de tipo no lúdico, y desde el punto de vista del Marketing, la motivación o la fidelización de cada uno de los usuarios de la empresa.</p> <p>Se busca satisfacer las necesidades del cliente, con el objetivo de incrementar ventas y ganancias. Por ello se plantean algunos aspectos claves:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Permite que los clientes sean fieles a la empresa, cuando ellos tienen accesibilidad a sitios web. • Convertir tareas aburridas en tareas atractivas, fomentando la participación de los clientes. • Se hace distinguir de las empresas que representan competencia. <p>Otro término de gran relevancia es el de las “mecánicas del juego” a nivel conceptual estas son una serie de reglas que intentan generar juegos que se pueden disfrutar, las cuales generan en el individuo, si hablamos a nivel educativo “el niño” una determinada adicción y compromiso, al brindarles y retos y un camino de compromisos a cumplir. Es de ahí donde encontramos ciertos pasos que son importantes en el juego, tales como: la recolección, puntos, clasificaciones, niveles y el feedback, todos estos en conjunto general en el niño una serie de estímulos, emociones, disciplinas y compromisos, factores importantes que lo hacen ser un mejor ser humano, más que enfocarnos en que el juego sea aplicado en el aula de clases, debemos llevar nuestros objetivos como docentes más allá, debemos crear en el niño valores y principios que lo conlleven a ser una persona, a que tenga sus propias ideologías y a que enfrente la realidad de vida en cada etapa de su crecimiento y vivir.</p>
COMENTARIOS

Aunque nuestro proyecto de grado se enfoque hacia la primera infancia, es importante también hablar de la Ludificación en la universidad, ya que esta también es un centro educativo en donde todos nos formamos para ser profesionales, es por eso que este documento se centra en como las universidades sin importar la carrera que sea, muchas personas piensan y creen que los videojuegos son una manera de perder el juego, pero no ven desde otra perspectiva la cantidad de beneficios que estos tienen, ya que allí se pueden implementar cantidad de juegos educativos que permiten que las personas forjen una cantidad de valores, como lo pueden ser: el aceptar la derrota, el respeto, la responsabilidad, el compromiso y muchos más, dependiendo de las misiones y las recompensas que se trabajen en un videojuego, pero lo más importante son métodos que se pueden trabajar no solo con niños, también con jóvenes o adultos, no importa la edad para implementar ideas como estas en videojuegos que podemos volver útiles para el beneficio de la sociedad.

Análisis Documental

NOMBRE DEL DOCUMENTO

Aplicación de la mecánica del videojuego en la enseñanza del español como lengua extranjera
 Applying game mechanics in teaching Spanish as a foreign language

RESUMEN

El presente trabajo se centra en las posibilidades del videojuego como herramienta didáctica para la clase de español como Lengua Extranjera (ELE). Trazaremos de partida un marco teórico que funcione como base específica y descriptiva para la integración del videojuego en los procesos de enseñanza-aprendizaje. El contexto socio-cultural actual se caracteriza por su alta complejidad, el desarrollo educativo se ha visto afectado por nuevas dinámicas, que la mayoría de las veces no son suficientemente aprovechadas. A la vez, es importante detectar los riesgos y límites que implica la entrada de un material que se presenta desconocido en la mayoría de las prácticas didácticas. Los juegos son "edutainment", ya que nos enseñan las competencias necesarias en la práctica diaria, pero en un ambiente controlado. Las posibilidades que ofrecen los videojuegos para el aprendizaje de lenguas, deben ser estudiadas y puestas en práctica, comenzando por el aula de ELE, construyendo un espacio lúdico en el cual se estimulen situaciones funcionales y significativas para el uso de la L2 en un contexto real.

This paper focuses on the possibilities of the game as a teaching tool for the class of Spanish as a Foreign Language (ELE). Starting will draw a theoretical framework that function as specific and descriptive basis for the integration of the game in the teaching - learning. The current socio- cultural context is characterized by high complexity; educational development has been affected by new dynamics, which most often are not sufficiently exploited. At the same time, it is important to identify risks and limits involving the input of an unknown material presented in most instructional practices. The games are “edutainment” as we are taught the skills needed in everyday practice, but in a controlled environment. The potential of games for learning languages should be studied and implemented, starting with the language classroom, building a playful space in which functional and meaningful situations for the use of the L2 are stimulated in a real context.

PALABRAS CLAVES

Enseñanza de lenguas, tecnologías de la información y de la comunicación, competencia comunicativa.

AUTOR

López Andrada, Concepción

RECUPERADO EN

Congreso Internacional de Videojuegos y Educación. Cáceres, Octubre 2013

ANÁLISIS

El videojuego es una herramienta para la enseñanza, aunque en la actualidad se piense que este tipo de tecnologías son inútiles para los niños, adolescentes y jóvenes. Hoy en día el videojuego es primordial para la enseñanza del español para extranjeros. Este tipo de aprendizaje es muy útil en el campo de la educación aunque no sea utilizado para tal fin, por el simple hecho de pensar que es algo que hace perder el tiempo.

Vivimos en la era del conocimiento, trabajo y ocio los cuales se enfocan en la producción, comunicación y aplicación del conocimiento. Las TIC son la base del propio conocimiento, es decir, estas son un gran recurso y una gran herramienta para tener un aprendizaje autónomo, como lo afirma (Vilaseca, Torrent y Diaz 2002).

Las Instituciones Educativas todavía no usan este tipo de herramientas para las enseñanzas, pues la gran mayoría solo se ha dedicado a transferir información pero aún no se han empeñado en ir más allá de la enseñanza, una enseñanza lúdica, dinámica y que sea satisfactoria para el estudiante.

Hoy en día podemos encontrar que el videojuego es una herramienta posibilitadora de grandes conocimientos, pues podemos observar que el videojuego desde sus inicios se ha visto como un vehículo de entretenimiento,

no solo para los niños o los jóvenes, también podemos ver que los adultos se han visto integrados en este tema. Es de este modo como se pueden diseñar hardware y software llamativos que lleven consigo la finalidad de enseñar temarios algo aburridos y volverlos un tipo de entretenimiento para el individuo al que se le desee enseñar o al que desee adquirir conocimientos de tipo entretenido.

El videojuego puede fomentar un aprendizaje reflexivo, significativo y transferible a través de la práctica, es así como se habla de que el ser humano necesita práctica lo que está aprendiendo antes de dominarlo, pues cada día se va dando a que el individuo al transcurrir el tiempo olvide lo aprendido en caso de que no lo practique.

COMENTARIOS

El artículo nos habla sobre cómo se puede aplicar los videojuegos para la enseñanza de idiomas, en este caso, la enseñanza del español como lengua extranjera, es así como, nos parece de gran importancia este artículo como base fundamental para nuestro trabajo de grado, ya que nos permite observar como a través del juego se puede enseñar algo tan complicado y tan aburrido para muchas personas como lo es la gramática, esta implementado en un videojuego permite que las personas presten atención a cada nivel, a cada competencia y como de manera indirecta van adquiriendo diferentes conocimientos gracias a estos videojuegos.

Análisis Documental

NOMBRE DEL DOCUMENTO
Ludificación (juegoización) en la educación. Libro juegos
RESUMEN
Querría comenzar esta presentación haciendo mención en primer lugar al artículo escrito en inglés “Cómo ludificar tu clase” y que podemos ver aquí. Me llamó la atención porque me hizo recordar la incipiente preocupación que los gamificadores van teniendo por la educación, y no solo por la aplicación de tal técnica en el mundo empresarial. Por otra parte, si bien los pedagogos siempre han sabido que la mejor forma de enseñar a los niños es mediante la diversión, es cierto que poco a poco comienzan a descubrir que es posible la profesionalización de creadores de juegos para lograr tal fin, con apoyo de equipos multidisciplinares (pedagogos, psicólogos, departamentos de marketing...). Mediante la juegoización, se pueden enseñar múltiples valores a los niños.
PALABRAS CLAVES
N.A. (ludificar, equipo, marketing, juegoización)
AUTOR

Jacobo Feijóo
RECUPERADO EN
N.A.
ANÁLISIS
<p>Jacobo Feijóo explica de manera breve los valores que un libro juego puede enseñar, para el autor los librojuegos son la mejor guía para que el docente ludifique su clase, ya que él explica que redificar no es igual a lúdica, ludificar es aquella manera, forma o herramienta pedagógica que el docente puede usar para convertir clases tradicionales, en clases atractivas para el estudiante, es así como el crea los llamados librojuegos, puesto a que nos encontramos en una era digital en donde, la mayoría de niños son tan digitales como las nuevas tecnologías, y se deja a un lado la literatura, que es tan importante para conocer como mínimo nuestro léxico y a su vez para comprender todo aquello que se lee y se observa en nuestro diario vivir, y de esta manera formar personas idóneas, por esto él nos brinda una serie de valores que se logran a través de su idea de los librojuegos, como se puede jugar con la literatura, aspecto que muchas veces nos da pereza prestarle atención ya que la mayoría somos conformistas y nunca pensamos en ir más allá de lo que adquirimos en conocimiento diario.</p> <p>Gracias a los librojuegos el estudiante aprende a tomar decisiones, a aceptar la derrota de manera constructiva para su aprendizaje, a crear un pensamiento intelectual cada vez más alto, a obtener un aprendizaje de todo lo que realiza diariamente y lo más importante a poner en práctica su imaginación que es una parte fundamental en el ser humano, ya que permite ir más allá de lo que se ve, y esto permite un alto conocimiento para su vida personal, laboral y académica.</p>
COMENTARIOS
<p>Los librojuegos son una herramienta fundamental para la enseñanza de cualquier área, no se puede dejar a un lado los videojuegos, pero nos llama mucho la atención esta idea novedosa, ya que permite convertir a los aburridos libros en un juego, un juego que más allá de ser un simple juego, puesto a que deja que el estudiante deje fluir su imaginación y aprenda de manera eficaz saberes básicos, estos librojuegos nos dan muchas ideas para nuestro proceso de proyecto de grado, puesto a que implementa la ludificación en cada proceso de enseñanza-aprendizaje en el aula de clases, ya que es llamativo, preciso, conciso, veraz y aporta la imaginación que el estudiante desee para el proceso del librojuego, a su vez crea en él, sentido de pertenencia y la competitividad sana y el trabajo en equipo.</p>

Análisis Documental

NOMBRE DEL DOCUMENTO
Play the Game: gamificación y hábitos saludables en educación física Play the Game: gamification and healthy habits in physical education
RESUMEN
<p>El presente estudio muestra el impacto del uso de la gamificación como estrategia de aprendizaje en la asignatura de Educación Física para el desarrollo de conductas saludables. El estudio, diseñado en forma de unidad didáctica gamificada llamada Play The Game se ha implementado en segundo curso de la educación secundaria obligatoria de tres centros educativos de Barcelona y ha tenido como objetivo principal aplicar la frecuencia cardíaca saludable en la actividad física mediante la consecución de retos gamificados y organizados mediante un sistema de niveles, puntos, clasificaciones y badges. Además, Play the Game ha introducido elementos innovadores como la personalización, la cooperación, las emociones, la tecnología y la combinación de contextos formales e informales a fin de responder a las demandas educativas actuales y a las nuevas ecologías de aprendizaje (Coll, 2013). El estudio se ha basado en una metodología socio crítica cualitativa y se ha implementado mediante un diseño de investigación-acción (I-A). Los instrumentos utilizados han sido el cuestionario y el grupo de discusión. Los resultados obtenidos evidencian el potencial</p>

de la gamificación como estrategia de aprendizaje emergente en educación física que aumenta la motivación y favorece el desarrollo de hábitos saludables.

This study shows the impact of using gamification as a learning strategy in Physical Education to develop healthy habits. The study, designed as a gamified teaching unit called Play The Game, has been used in the second year of secondary education in three schools in Barcelona. The aim of the study has been to control healthy heart rate in physical activity through gamified challenges based on levels, points, classifications and badges. Moreover, Play The Game has introduced innovative elements such as individual attention, cooperation, emotions, technology and combining formal and informal contexts to meet current educational demands and the new ecologies of learning (Coll, 2013). The study has been based on a qualitative and sociocritical methodology and it has been implemented using an action research design. Data were collected by questionnaires and discussion groups. The findings showed the potential of gamification as an emerging learning strategy in Physical Education to increase learning motivation and develop healthy habits in students.

PALABRAS CLAVES

gamificación, educación física, educación secundaria obligatoria

AUTOR

Carles González Arévalo

RECUPERADO EN

Apunts. Educación Física y Deportes 2015, nº 119, 1.er trimestre (enero-marzo), pp. 71-79

ANÁLISIS

Se busca que el aprendizaje se base en juegos, pero también implementado las nuevas tecnologías, en especial los videojuegos que están basados en los videojuegos, estos son los más apetecidos por los estudiantes, niños, adolescentes, jóvenes y adultos; poco a poco los docentes se dan cuenta que los juegos de manera progresiva se han consolidado como potentes herramientas de aprendizaje para la educación, ya que estos permiten simular situaciones significativas y reales para la vida cotidiana del alumno, a su vez ellos fomentan la motivación aspecto importante para el ser humano y la interacción para el aprendizaje, y al mismo tiempo son favorables en disminuir el miedo y la pena a cometer un error característica importante en el alumno.

De ahí la importancia de usar estrategias de juego en el aula de clases ya que permite extenderse a cualquier parte de la educación ya que estas permiten fomentar la personalización y la contextualización del aprendizaje.

De acuerdo con Carpeta, Caldi y Muñiz (2012) afirman que la gamificación consiste en la introducción de estrategias y dinámicas propias de los videojuegos en contextos ajenos o no lúdicos con el propósito de cambiar o modificar conductas, comportamientos y habilidades de las personas. También Reig y Vilchez (2013), definen la gamificación como aquella que se relaciona con la motivación y lo comparan a su vez con el termino Serious games que es aplicado en el campo del entrenamiento, para estos autores estos dos termino se diferencia de manera amplia, ya que la gamificación es la encargada de convertir en juego cosas o situaciones que en principio se cree que no pueden ser motivadas ni divertidas, y a su vez esta trata de que a través de la diversión las personas aprendan de estas experiencias.

El proceso de gamificación se caracteriza por llevar consigo unos objetivos claros, estos deben ser cumplidos a corto plazo con el propósito de llegar a una meta establecida (Melchor, 2012).

Los elementos que debe llevar consigo el play the game son: un sistema de aprendizaje, preguntas, gamificación, TIC, personalización, cooperación, emociones y retos.

COMENTARIOS

Es un artículo de gran importancia, ya que permite conocer un nuevo concepto como lo es el Serious games, un nuevo concepto que en la mayoría de veces es confundido con la gamificación, pero tienen una diferencia tan amplia, y es un nuevo concepto que se suma a nuestro proyecto de grado, ya que es muy necesario para que vaya ligado con la gamificación en el aula de clases. Este nuevo termino nos habla sobre el entrenamiento en área de educación física, pero no se puede dejar de lado que la educación física es una área del saber igual que las matemáticas, el español, la biología, etc, por eso es importante tenerlo en cuenta al trabajar en esta área, ya que el entrenamiento es básico para muchas labores de nuestra vida cotidiana.

Análisis Documental

NOMBRE DEL DOCUMENTO
Un acercamiento a un plan de ludificación para un curso de física computacional en Educación Superior
RESUMEN
La motivación y compromiso son dos elementos difíciles de promover en un estudiante durante el transcurso de un curso formal. Podemos acudir al campo de los juegos para observar qué es lo que hace a una actividad ser divertida y relevante en aprender. El aprendizaje basado en juegos o ludificación en educación, puede enriquecer el proceso de aprendizaje, al apoyarse en la experiencia personal en juegos de los estudiantes en entornos formales reales. Independientemente cuál sea el modelo educativo que se siga, los ambientes de aprendizaje pueden ser más efectivos cuando hacemos confluir las actividades de aprendizaje con los principios lúdicos. Se presentan la experiencia en ludificación para la entrega de trabajos en un curso híbrido (Blended learning) de Física Computacional.
PALABRAS CLAVES
N.A. Ludificación, motivación, juego, lúdica, clases didácticas

AUTOR
Sara Lorelí Díaz, Carlos Lizárraga
RECUPERADO EN
N.A.
ANÁLISIS
<p>La ludificación se refiere a la acción de convertir cualquier situación en una actividad lúdica, a su vez se habla de que este término da cabida a el juego, este se define como algo que realizamos a diario y que hace parte de nuestra naturaleza (Huizinga, 1995). El juego es distinto a nuestro quehacer diario, aunque muchos no lo crean, el juego nos hace olvidar muchas cosas, pero de manera irónica nos hace concentrarnos de manera indirecta, por eso el juego tiene consigo ciertas características como lo son: posibilidad de aprender, explorar, respetar un orden y nos brinda la motivación de vencer.</p> <p>La palabra ludificación en la educación a los docentes brinda la posibilidad de despertar el interés, atraer y motivar a nuestros alumnos, para de esta manera convertir las clases tradicionales en clases didácticas, ya que aunque los juegos que se manejan en el aula de clases la gran mayoría no ofrece satisfacción material, si ofrece el reto de una satisfacción personal e intelectual que motiva y atrae al estudiante.</p> <p>A su vez este término se refiere a toda aquella incorporación de elementos, dinámicas y mecanismos de cada juego en las actividades que se manejen para un aprendizaje. Todo esto se llevara a cabo a través de los incentivos que ser manejen con el estudiante, estos pueden ser, otorgar una buena calificación para el área que se esté trabajando, una salida pedagógica, una medalla o hasta un reconocimientos, estos son de gran ayuda para su motivación frente al juego.</p> <p>Las principales áreas que se trabajan en el estudiante a través de la ludificación son:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Área cognitiva: En el momento donde se implementan reglas y cuando el estudiante experimenta, explora y descubre en el proceso del juego. 2. Área emocional: El juego produce miles de emociones en el estudiante, que lo llevaran a ganar y es aquí donde sentirá satisfacción, alegría y confianza en si mismo, pero a su vez la derrota lo ayudara a pensar en que fallo, que estrategias puede implementar y porque ha fallada en el procedimiento del juego, estas emociones nunca le será negativas ya que el solo hecho de pensar que hizo mal lo fortalecerá para auto-exigirse.

<p>3. Área social: El juego sin importar su grado de dificultad, permite al estudiante ser identificado, esto es de gran importancia en el ser humana el ser reconocido por las demás personas, a su vez la toma de decisiones y el trabajo en equipo son de gratos con el alumno, ya que le permiten integrarse en un equipo o grupo de trabajo en donde puede expresar lo que siente o sus estrategias a llevar a cabo.</p>
<p>COMENTARIOS</p>
<p>Es una investigación que permite enfocarse en el aula de clases ludificando cualquier tema a trabajar, haciendo de esta una clase motivadora en donde se puede aprovechar al máximo los potenciales del estudiante, a su vez la implementación y la invención de programas informáticos permiten tener una perspectiva más clara sobre este término, ya que la ludificación de puede implementar en vareas áreas sin importar la edad o las condiciones económicas, y es una de las formas en donde los docentes pueden visualizar su quehacer pedagógico de múltiples formas en sus estudiantes, para el trabajo de grado estas aportaciones son de gran importancia, ya que expresa que se trabaja, como se trabaja, para que se trabaja y con qué fin se trabaja la ludificación en la docencia.</p>

Análisis Documental

<p>NOMBRE DEL DOCUMENTO</p>
<p>Técnicas de gamificación aplicadas en la docencia de Ingeniería Informática</p>
<p>RESUMEN</p>
<p>La educación tradicional está en crisis, alcanzando las aulas universitarias. Los docentes universitarios se enfrentan al desafío de motivar a un alumnado “nativo digital” y al mismo tiempo deben diseñar actividades centradas en el estudiante para el desarrollo de competencias, dentro del Espacio Europeo de Educación Superior.</p> <p>En este contexto, creemos que las estrategias de enseñanza basadas en el juego pueden contribuir al desarrollo de competencias, tanto específicas como transversales, al mismo tiempo que pueden aumentar la motivación de los estudiantes por el aprendizaje. Por ello, en este trabajo, se presentará una propuesta metodológica basada en la introducción de las técnicas de gamificación o mecánicas de juego, en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Ingeniería Informática. Además, se presentará una guía de técnicas y estrategias en forma</p>

de buenas prácticas de gamificación en la educación, basada en trabajos relacionados y en los resultados obtenidos en la propia experiencia de innovación educativa desarrollada en la Escuela Técnica Superior de Ingeniería Informática de la Universidad de La Laguna durante el curso 2013–2014.

PALABRAS CLAVES

Gamificación, pensamiento lúdico, técnicas de juego, motivación.

AUTOR

Carina Soledad González González, Alberto Mora Carreño

RECUPERADO EN

Asociación de enseñantes universitarios de la informática.

ANÁLISIS

El aprendizaje basado en juegos han sido aplicados en diferentes áreas de la ingeniería informática, la Gamificación no es la excepción ya que, esta es la encargada de motivar a los estudiantes, y no solo a ellos, también a los docentes, por ello ha sido implementada en la enseñanza de la ingeniería, para ello la Gamificación en la educación intenta aplicar ciertas dinámicas de juego, y enfocado en la tecnología este término es encontrado en los videojuegos, aplicado en entornos diferentes llega a atraer a los estudiantes en este caso al usuario y estos logran realizar diferentes acciones de manera satisfactoria.

La Gamificación intenta satisfacer algunos de los deseos o necesidades humanas fundamentales, esto puede ser tanto real como de manera virtual tales necesidades y deseos son los siguientes:

- El reconocimiento.
- La recompensa.
- El logro.
- La competencia.
- La colaboración.
- El altruismo.

Todos estos en conjunto satisfacen al ser humano, estas llevan a una buena autoestima y a una autoaceptación, que trabajada en la primera infancia es fundamental para forjar una buena personalidad hacia la adultez. Así

mismo, la gamificación lleva consigo unas pautas generales que ayudan a que la meta sea cumplida y esto requiere de:

- Una experimentación repetitiva.
- Inclusión de ciclos de retroalimentación rápida.
- Adaptación de las tareas a los niveles de habilidad.
- Intensificación progresiva de la dificultad de las tareas.
- División de tareas complejas en subtareas más cortas y simples.

COMENTARIOS

Es una investigación que se basa en la informática en especial en cómo implementar la gamificación o ludificación para la enseñanza-aprendizaje de la ingeniería informática, como implementar los juegos en personas universitarias, ya que se puede pensar que es complicado estudiar una carrera profesional como lo es la ingeniería, por ello se piensa en el estudiante, y es un pensamiento tan importante el pensar en el estudiante, de qué manera le puedo enseñar, no solo con el fin de que obtenga una buena calificación, sino el que su aprendizaje sea a través de la exploración, la experimentación, con el fin de incentivar en él un pensamiento lógico hacia todo lo que le rodea, y que sea una persona crítica respetando los ideales de los demás, por ello es de gran importancia esta investigación para nuestro proyecto de grado, ya que nos brinda una posibilidad de crear e implementar estrategias de enseñanza que van más allá de transmitir información.

Análisis Documental

NOMBRE DEL DOCUMENTO
Producción y diseño instructivo de vídeos didáctico-musicales. Una experiencia de aprendizaje abierto y flipped classroom. Production and instructional design of teaching-music videos. An open learning experience and flipped classroom.
RESUMEN
El texto aborda el potencial didáctico del vídeo musical y cómo a partir de su diseño instructivo y producción se desarrollan competencias creativas, así como habilidades propias de un docente de educación infantil en su formación inicial. Para ello, se ha contado con el análisis del proceso y resultados finales en la producción de 78 vídeos didáctico-musicales, incluidos en 41 microsites, elaborados por los estudiantes de tercer curso del Grado de Maestro de Educación Infantil de la Facultad de Educación de Toledo de la Universidad de Castilla la Mancha (UCLM), durante el período comprendido entre 2012 y 2014. Para el desarrollo y producción de

los vídeos se ha utilizado la metodología de aprendizaje del "open learning" y la técnica de "flipped classroom", por lo que los resultados de la experiencia se han manifestado en una doble vía: a) los estudiantes participantes han adquirido un mayor nivel competencial, tanto en habilidades de carácter general como específicas musicales (aprendizaje); y b) las producciones videomusicales resultantes tienen la calidad suficiente para ser utilizados en las aulas de educación infantil, como recursos didácticos (profesional).

The text addresses the educational potential of music videos and how, from their instructional design and production, creative skills are developed together with individual skills that students should achieve in their initial training as Early Childhood Education teachers. In order to do this, we undertook an analysis of the process and final results in the production of 78 didactic music videos, included in 41 microsites, produced by students in the third year of the Degree of Early Childhood Education, Faculty of Education, Toledo University of Castilla la Mancha (UCLM) during the period between 2012 and 2014. For the development and production of the video the methodology "open learning" and the technique "flipped classroom" were used. The results of the experiment have demonstrated that: a) the participating students have acquired a higher level of competence in both general and musical skills; b) the music videos productions are of sufficient quality so as to be used in kindergarten classrooms as teaching resources (professional).

PALABRAS CLAVES

Flipped classroom; videos didácticos musicales; grado en maestro en educación infantil; creatividad; metodología; aprendizaje abierto.

AUTOR

Felipe Gértrudix

RECUPERADO EN

Copyright Servicio de Publicaciones, Universidad de Murcia 2015

ANÁLISIS

La ludificación es también vista en la primera infancia, ya que se ha realizado un proyecto en el cual se trabaja con videos didácticos, el uso del video didáctico influyen de manera positiva los resultados académicos de los estudiantes, estos videos deben ser claros, relevantes, actuales y realistas, a su vez deben poseer una calidad excelente tanto en su imagen como en su audio con el fin de que los estudiantes no pierdan su

concentración, y tener en cuenta que los contenidos sean entendibles dependiendo la edad y el grado de escolaridad del alumno.

La música y los medios audiovisuales siempre han tenido una relación, ya que en la actualidad encontramos un mundo lleno de tecnología donde la gran mayoría de actividades del ser humano se centra en la virtualidad y es por esto que las tecnologías y los videos didácticos van de la mano.

Los medios audiovisuales son los elementos que se ven muy presentes en la educación, en especial donde se trabaja con primera infancia, etapa en donde es importante formar, informar e incentivar en el niño la ideología crítica a través de la utilización de los medios audiovisuales, con el fin de que los niños y jóvenes incentiven de manera indirecta su pensamiento crítico frente a las situaciones cotidianas.

Lo más importantes es que los medios audiovisuales o músico-visual poseen una dimensión didáctica para trabajar con la primera infancia, en donde se enseña a través de la exploración y la diversión un contexto en donde se descubre la cultura, la política y la economía.

Los principales aspectos de los audiovisuales acompañado de la ludificación son:

1. El docente no es el que transmite el conocimiento en primera instancia.
2. Las actividades son desarrolladas por los alumnos.
3. Las actividades son las que transmiten el conocimiento.
4. Las actividades responden al método colaborativo.

El flipped classroom es un método o una herramienta en donde se lleva a cabo la ludificación la cual contribuye a un aprendizaje real y exitoso, pues está compuesta de contenidos y actividades grupales mediadas para la creación de videos didáctico-musicales y están contextualizadas dentro de un entorno real.

COMENTARIOS

Esta investigación es de gran importancia ya que nos brinda nuevos conceptos y nuevas maneras de ludificar el aula de clases, a través de medios audiovisuales, que son tan importantes ponerlos en práctica cuando se trabaje con la primera infancia, el flipped classroom es un método muy interesante, que se puede emplear en cualquier área, y hace que tanto docentes como alumnos salgan de clases de tipo tradicional y usen el juego a través de la tecnología para aprender.

Análisis Documental

NOMBRE DEL DOCUMENTO
La aplicación de la ludificación y las TIC a la enseñanza de español en un contexto universitario japonés
RESUMEN
En este estudio se presenta y analiza una experiencia de aplicación de TIC y ludificación en un contexto universitario japonés de enseñanza del español. El diseño de juegos y el diseño de cursos de español comparten el objetivo de ofrecer a los usuarios una experiencia atractiva y motivadora, que promueva el esfuerzo a través de la transmisión de sensaciones positivas, consiguiendo así que los usuarios realicen el camino desde los primeros pasos hasta convertirse en expertos. La experiencia incluyó la creación de una plataforma de Internet que permitió tanto aplicar el enfoque didáctico ludificado como estudiar sus efectos sobre la motivación y el aprendizaje de los alumnos.

PALABRAS CLAVES
Ludificación, gamificación, ELE, TIC, motivación, autonomía.
AUTOR
Paz Prieto Martin
RECUPERADO EN
Confederación Académica Nipona, Española y Latinoamericana.
ANÁLISIS
<p>El sistema educativo se encuentra en una búsqueda constante de mejoras que faciliten y hagan más efectivo el proceso de aprendizaje de los alumnos. La presente propuesta parte de la idea de que los buenos juegos, debido a la presión selectiva a la que se encuentran sometidos, han ido acumulando a lo largo del tiempo los elementos que resultaban más exitosos y relevantes para conseguir que sus usuarios aprendieran y disfrutaran haciéndolo. Dichas características se han ido convirtiendo en lo que algunos autores han denominado «ludemas» (Parlett, 2007).</p> <p>Los elementos que trae consigo la ludificación y las TIC, permite a los jugadores vivir una experiencia atractiva e interesante, con el fin de que los juegos se conviertan en auténticas máquinas para aprender. En resumen, creemos que la ludificación, entendida como el uso sistemático de elementos motivadores de comportamientos, es posible gracias a su integración con las TIC. Proponemos que hay que ir más allá del uso de puntos, niveles y medallas, haciendo hincapié en el uso de elementos de visualización de los progresos y de comprensión del propio proceso de aprendizaje, significativa. Por otra parte, es importante que la ludificación esté centrada en el alumno, que le dé autonomía, motivación, apoyo y autoestima, sin olvidar que son ellos, los alumnos, los beneficiarios del sistema. Esto es lo que hay que transmitirles para que así lo sientan, ya que si perciben los elementos ludificadores como herramientas de control, cuantificación y monitorización, todo el propósito de la ludificación se desmoronaría, creando un rechazo y convirtiéndose en un obstáculo para su aprendizaje. El futuro de la ludificación en el ámbito educativo está aún por definirse</p>
COMENTARIOS
Es un documento muy interesante ya que la ludificación como se puede observar ha sido aplicada en los idiomas en especial, nuestro idioma español para el contexto universitario japonés, es un artículo tal vez desconocido por muchos, y de gran importancia para la contextualización del idioma español, aunque habla

para ser aplicado en un ambiente universitario, nos sirve como guía y orientación para nuestro proyecto, ya que nos proporciona una metodología en donde se utilizan y emplean las TIC.

Análisis Documental

NOMBRE DEL DOCUMENTO
ARG (JUEGOS DE REALIDAD ALTERNATIVA). contribuciones, limitaciones y potencialidades para la docencia universitaria
RESUMEN
Education's gamification has represented an opportunity to boost students' interaction, motivation and participation. ARG (Alternate Reality Games) offer a new highly immersive tool that can be implemented in educational achievements. One of the strongest points of these immersive games is based on applying the sum of students participating efforts and resources (so called collective intelligence) for problem resolution. In addition, ARG combine online and offline platforms a factor that improves the realism on the game experience. In this regard, this present work aims to summarise ARG potentialities, limitations and challenges of these immersive games in higher and further education context. In terms of methodology, this research draws from an appropriate theoretical corpus and, analyses the educational potential of AGR that, in fields

like marketing or corporate communication, has already started successfully, but it has still not been studied in depth in education. This study compiles, also, best practices developed in several subjects and academic degrees all around the world and not easily traceable. It concludes that, given the antecedents, potentialities and the exposed analysis, the possibility of incorporating alternate reality games into the university Teaching practice in the frame of an educational strategy that determines its aims and more suitable system of evaluation, has to be considered.

La ludificación de la educación ha representado una oportunidad para fomentar la interacción, la motivación y la participación del alumnado. Los ARG (las siglas inglesas de juegos de realidad alternativa) ofrecen una nueva herramienta altamente inmersiva que puede implementarse en el logro de los objetivos docentes. Uno de sus puntos fuertes consiste en la suma de esfuerzos y recursos (la llamada inteligencia colectiva) aplicada a la resolución de problemas. A esto se añade su combinación de plataformas en los entornos online y offline, lo que favorece el «realismo» de la experiencia. En este sentido, el presente trabajo pretende condensar las potencialidades, limitaciones y retos de los ARG al servicio de la educación universitaria. Basándose, a nivel metodológico, en la elaboración de un corpus teórico relevante y adecuado, analiza el potencial educativo de esta herramienta que, en ámbitos como el marketing o la comunicación corporativa ya ha despegado con éxito, pero que en el área educativa todavía no había sido abordada en profundidad. Recopila, además, ejemplos satisfactorios que se han desarrollado en diversas disciplinas académicas en otros países y que no resultan fácilmente localizables. Se concluye que, dados los antecedentes, potencialidades y análisis expuesto, debe valorarse la posibilidad de incorporar los juegos de realidad alternativa a la práctica de la docencia universitaria en el marco de una estrategia educativa que determine sus objetivos y sistema de evaluación más adecuado.

PALABRAS CLAVES

Ludificación, juegos inmersivos, aprendizaje basado en juegos, educación superior, competencias, co-creación, creatividad, inteligencia colectiva.

AUTOR

Teresa Piñeiro-Otero, Carmen Costa-Sánchez

RECUPERADO EN

Comunicar Nº 44, v, XXII, 2015-Revista científica de comunicación-ISSN: 1134-3478; e- ISSN: 1988-3293

ANÁLISIS

Los juegos de realidad alternativa constituyen un género emergente de experiencias interactivas inmersivas donde los jugadores de forma colaborativa localizan claves, organizan información dispersa y resuelven enigmas para avanzar en la narrativa que combina tanto el entorno real como el online, es decir, son todos aquellos en donde el alumno puede tener autonomía en el juego, colocando en práctica todo lo que aprende en el juego virtual y a su vez que tenga enseñanzas las plasme en todo lo que realiza a diario con todas aquellas personas que lo rodean.

La docencia universitaria debe adaptarse al contexto tecnológico-social en el que viven sus protagonistas. El aula como espacio educativo y de aprendizaje no debe ser ajena a lo que sucede fuera de ella. La integración de los «social media» en la docencia constituye una oportunidad de interés al servicio de la motivación, de la participación y de la creación de un conocimiento compartido.

COMENTARIOS

Este artículo va encaminado a la docencia universitaria, pero esto no quiere decir que no sea útil para nuestro proyecto de grado, ya que es una herramienta que también puede ser implementada para la primera infancia, puesto a que se pueden trabajar diferentes temáticas educativas en juegos online y a su vez, que dejen consigo una enseñanza para que sea puesta en práctica en su entornos social y familiar.

Análisis Documental

NOMBRE DEL DOCUMENTO
La gamificación ofrece mejoras cognitivas y conductuales en esquizofrénicos.
RESUMEN
<p>Un estudio llevado a cabo por el grupo de Sophia Vinogradov, de la Universidad de California en San Francisco, ha descubierto que un tipo específico de entrenamiento cognitivo informatizado, denominado gamificación, del término inglés gamification, puede facilitar las mejoras neurales y conductuales en los pacientes con esquizofrenia. Los resultados del trabajo se publican en el último número de Neuron. Tras 16 semanas de entrenamiento cognitivo intensivo se observó un mejor funcionamiento social durante varios meses, lo que puede tener implicaciones para mejorar la calidad de vida de los pacientes con enfermedades neuropsiquiátricas. El citado grupo ha adoptado un enfoque único para mejorar el comportamiento y la activación cerebral en personas con esquizofrenia. "Predijimos que para mejorar las funciones cognitivas complejas en las enfermedades neuropsiquiátricas primero debemos encontrar las deficiencias en los procesos de bajo nivel de percepción, así como otros procesos de orden superior, como la memoria de trabajo y los procesos cognitivos sociales", ha apuntado Vinogradov. Comparación se observó que, en comparación con</p>

las evaluaciones de preentrenamiento, los pacientes con esquizofrenia que recibieron 80 horas de entrenamiento cognitivo informatizado, un periodo superior a 16 semanas, mostraron mejoras en su capacidad para realizar tareas de vigilancia complejas, que se asociaron con una mayor activación de la corteza pre frontal medial, que es la zona cerebral que asegura que se lleven a cabo con éxito los procesos de control de la realidad. Se ha observado que el nivel de activación de la corteza pre frontal medial también está relacionado con un mejor funcionamiento social a los seis meses del entrenamiento. En contraste, los pacientes en un grupo de control que jugaron con videojuegos durante 80 horas en 16 semanas no mostraron ninguna mejora.

PALABRAS CLAVES

Gamificación, cognitivas conductuales, informatizado, esquizofrenia, neuropsiquiatra, videojuegos entrenamiento, social y cerebral.

AUTOR

Diario medico.

RECUPERADO EN

Copyright Unidad Editorial Revistas, S.L.U. Feb 24, 2012

ANÁLISIS

La importancia y el empleo de mecánicas de juego en entornos y aplicaciones no lúdicas con el fin de potenciar la motivación, la concentración, el esfuerzo, la fidelización y otros valores positivos comunes a todos los juegos. Se trata de una nueva y poderosa estrategia para influir y motivar a grupos de personas, se ha descubierto que un tipo de entrenamiento cognitivo informatizado puede facilitar las mejores neurales y conductuales en los pacientes con esquizofrenia, después de un entrenamiento cognitivo intensivo se observó un mejor funcionamiento social y esto puede mejorar su calidad de vida para pacientes con enfermedades neuropsiquiatras. Se mejora el comportamiento y la activación cerebral en personas con esquizofrenia, para mejorar las funciones cognitivas complejas en las enfermedades neuropsiquiatras primero debemos encontrar las deficiencias en los procesos de bajo nivel de percepción.

Los pacientes con esquizofrenia que recibieron 80 horas de entrenamiento cognitivo informatizado, mostraron mejoras realizando tareas de vigilancia complejas que se asociaron a la zona cerebral donde se llevan a cabo los procesos de control de la realidad. El nivel de activación de la corteza pre frontal está relacionado con un mejor funcionamiento social.

Análisis Documental

NOMBRE DEL DOCUMENTO
Jugar video juegos, una habilidad útil para el trabajo.
RESUMEN
<p>1. Agilidad mental. "Algunas empresas están preguntando a sus candidatos si les gustan los videojuegos", afirma el autor. La razón es que quienes se vinculan al lenguaje de programar desarrollan rapidez de reflejos y de pensamiento, dijo [Mario Valle Reyes]. Una habilidad de este tipo "se ha destacado en puestos como community manager, bróker, posiciones para TI".</p> <p>2? Nuevas soluciones? La base de algunos videojuegos es resolver acertijos, lo que desarrolla el pensamiento lateral (técnica para resolver problemas con enfoque creativo). A esa cualidad se suma que un jugador de video aprende en la vida virtual a tomar decisiones integrando a otros, minimizando efectos. "Un buen ejemplo de pensamiento lateral es Zuckerberg (fundador de Facebook) y la base de su éxito es ser un excelente programador, estar en contacto con la tecnología", Senalo Valle Reyes.</p>

4. Perseverancia. Para un gamer, obtener recompensas no es opcional, es lo que importa para ganar, aunque eso le implique perder una y otra vez. Si este tipo de personas son tolerantes a la frustración y solo les interesa perseverar para cumplir su meta, "por qué un empleador no podría aprovechar eso para entrenarlo con técnicas de gamificación", propuso Vallejo.

PALABRAS CLAVES

Agilidad mental, reflejos, pensamiento, habilidad, perseverancia, tolerancia, videojuegos, entrenamiento, gamificación, cerebral.

AUTOR

Noticias financieras.

RECUPERADO EN

Copyright (c) 2014. Noticias Financieras and NOTICIASFINANCIERAS)
2014-10-03

ANÁLISIS

La importancia de los videojuegos para adquirir la agilidad y habilidad mental en los trabajos es tema ahora en las en las empresas. La razón es que quienes se vinculan al lenguaje de programar desarrollan rapidez, reflejos, agilidad mental, un jugador de video aprende en la vida virtual a tomar decisiones integrando a otros, minimizando efectos.

La base de algunos juegos es resolver acertijos, lo que hace que la persona desarrolle el pensamiento lateral (técnica para resolver problemas con enfoque creativo).

Las personas que acostumbran a jugar videojuegos desarrollan destrezas cerebrales atractivas para un empleador y esto ha hecho que modifiquen la manera de reclutar a un candidato a un cargo determinado han diseñado videojuegos de banqueros para identificar como se desempeñaría un candidato frente a un cliente, otros utilizan simuladores donde el candidato debe responder en el menor tiempo posible a 10 desafíos para desafíos gerenciales.

Un jugador obtener recompensas es lo ideal no importa que tenga que perder una y otra vez, esto le hace tener más cautela, destreza un alto grado de perseverancia y tolerancia inmunes a la frustración, solo le interesa llegar a su meta, lo que hace que sea un gran candidato con entrenamiento para gamificación.

FICHA BIBLIOGRÁFICA 1

TITULO
Gamificación versus ludictadura
AUTOR
Flavio Escribano
LUGAR DE EDICIÓN
Núm 5 –Septiembre2013
FECHA DE CONSULTA
20/Marzo/2015
HECHOS CON LOS CUALES SE RELACIONA
Ludificacion
IDENTIFICACIÓN INSTITUCIONAL
N.A.
CLASIFICACIÓN
Articulo
CÓDIGO ISBN

2014-503
QUIEN HIZO LA CONSULTA
Ivonne Yiset Alarcón López Alejandra Castro Meneses
DIRECCIÓN WEB
http://revistesdigitals.uvic.cat/index.php/obradigital/article/view/22

FICHA BIBLIOGRÁFICA 2

TÍTULO
Gamificar una propuesta docente “diseñando experiencias positivas de aprendizaje”
AUTOR
Francisco J. Gallego, Rafael Molina y Faraón Llorens
LUGAR DE EDICIÓN
XX jornadas sobre la enseñanza universitaria de la informática, Oviedo del 9 al 11 de Julio
FECHA DE CONSULTA
27/Marzo/2015
HECHOS CON LOS CUALES SE RELACIONA
Gamificación
IDENTIFICACIÓN INSTITUCIONAL
N.A.
CLASIFICACIÓN

Artículo
CÓDIGO ISBN
N.A.
QUIEN HIZO LA CONSULTA
Ivonne Yiset Alarcón López Alejandra Castro Meneses
DIRECCIÓN WEB
http://revistesdigitals.uvic.cat/index.php/obradigital/article/view/22

FICHA BIBLIOGRÁFICA 3

TÍTULO
Crítica y conciliación de la ludificación
AUTOR
Aldo Ojeda Campo
LUGAR DE EDICIÓN
N.A.
FECHA DE CONSULTA
1/Abril/2015
HECHOS CON LOS CUALES SE RELACIONA
Ludificación
IDENTIFICACIÓN INSTITUCIONAL
N.A.
CLASIFICACIÓN
Artículo

CÓDIGO ISBN
N.A.
QUIEN HIZO LA CONSULTA
Ivonne Yiset Alarcón López Alejandra Castro Meneses
DIRECCIÓN WEB
http://maledictus.com.mx/pedagogia/Ludificacion_AldoOjeda_1212.pdf

FICHA BIBLIOGRÁFICA 4

TÍTULO
Gamificación y docencia: lo que la universidad tiene que aprender de los videojuegos)
AUTOR
Cortizo Pérez, José Carlos, Carrero García, Francisco, Monsalve Piqueras, Borja, Velasco Collado, Andrés, Díaz del Dedo, Luis Ignacio, Pérez Martín, Joaquín
LUGAR DE EDICIÓN
N.A.
FECHA DE CONSULTA
7/Abril/2015
HECHOS CON LOS CUALES SE RELACIONA
Ludificacion, videojuegos
IDENTIFICACIÓN INSTITUCIONAL
VIII Jornadas Internacionales de Innovación Universitaria

Retos y oportunidades del desarrollo de los nuevos títulos en educación superior
CLASIFICACIÓN
Artículo
CÓDIGO ISBN
N.A.
QUIEN HIZO LA CONSULTA
Ivonne Yised Alarcón López Alejandra Castro Meneses
DIRECCIÓN WEB
https://joaquinpe.wordpress.com/2012/10/02/gamificacion-y-docencia-lo-que-la-universidad-tiene-que-aprender-de-los-videojuegos/

FICHA BIBLIOGRÁFICA 5

TÍTULO
Ludificación (juegoización) en la educación: Librojuegos (guía para educadores)
AUTOR
López Andrada, Concepción
LUGAR DE EDICIÓN
N.A.
FECHA DE CONSULTA
13/Abril/2015
HECHOS CON LOS CUALES SE RELACIONA
Ludificación
IDENTIFICACIÓN INSTITUCIONAL
N.A.

CLASIFICACIÓN
Artículo
CÓDIGO ISBN
N.A.
QUIEN HIZO LA CONSULTA
Ivonne Yiset Alarcón López Alejandra Castro Meneses
DIRECCIÓN WEB
http://librojuegos.org/wp-content/uploads/2013/12/Gu%C3%ADa-de-educadores-y-librojuegos.pdf

FICHA BIBLIOGRÁFICA 6

TÍTULO
Aplicación de la mecánica del videojuego en la enseñanza del español como lengua extranjera
AUTOR
Jacobo Feijóo
LUGAR DE EDICIÓN
Cáceres, Octubre 2013
FECHA DE CONSULTA
01 Enero del 2015
HECHOS CON LOS CUALES SE RELACIONA
Ludificación, videojuegos
IDENTIFICACIÓN INSTITUCIONAL
Congreso Internacional de Videojuegos y Educación.

Cáceres, Octubre 2013
CLASIFICACIÓN
Artículo
CÓDIGO ISBN
N.A
QUIEN HIZO LA CONSULTA
Ivonne Yiset Alarcón López Alejandra Castro Meneses
DIRECCIÓN WEB
http://www.researchgate.net/publication/273449783_Aplicacin_de_la_mecnica_del_videojuego_en_la_enseanza_del_espaol_como_lengua_extranjera

FICHA BIBLIOGRÁFICA 7

TÍTULO
<i>Play the Game: gamificación y hábitos saludables en educación física</i>
AUTOR
Carles González Arévalo
LUGAR DE EDICIÓN
Apunts. Educación Física y Deportes 2015, N.º 119, 1.er trimestre (enero-marzo), pp. 71-79
FECHA DE CONSULTA
24/Abril/2015
HECHOS CON LOS CUALES SE RELACIONA
Gamificación
IDENTIFICACIÓN INSTITUCIONAL

N.A.
CLASIFICACIÓN
Artículo
CÓDIGO ISBN
1577-4015
QUIEN HIZO LA CONSULTA
Ivonne Yiset Alarcón López Alejandra Castro Meneses
DIRECCIÓN WEB
http://www.raco.cat/index.php/ApuntsEFD/article/viewFile/291497/379978

FICHA BIBLIOGRÁFICA 8

TÍTULO
Un acercamiento a un plan de ludificación para un curso de física computacional en Educación Superior.
AUTOR
Sara Lorelí Díaz-Martínez, Carlos Lizárraga-Celaya
LUGAR DE EDICIÓN
Hermosillo, Sonora, México
FECHA DE CONSULTA
28/Abril/2015
HECHOS CON LOS CUALES SE RELACIONA

Ludificación
IDENTIFICACIÓN INSTITUCIONAL
Universidad de Sonora Hermosillo, Sonora, México
CLASIFICACIÓN
Artículo
CÓDIGO ISBN
N.A.
QUIEN HIZO LA CONSULTA
Ivonne Yiset Alarcón López Alejandra Castro Meneses
DIRECCIÓN WEB
http://www.virtualeduca.info/fveduca/es/tematica-2013/91-modelos-rec-tecnologicos-y-mecanismos-de-gestion/552-un-acercamiento-a-un-plan-de-ludificacion-para-un-curso-de-fisica-computacional-en-educacion-superior

FICHA BIBLIOGRÁFICA 9

TÍTULO
Técnicas de gamificación aplicadas en la docencia de ingeniería informática
AUTOR
Carina Soledad González González, Alberto Mora Carreño
LUGAR DE EDICIÓN
Asociación de enseñantes universitarios de la informática
FECHA DE CONSULTA
8/Mayo/2015
HECHOS CON LOS CUALES SE RELACIONA
Gamificación

IDENTIFICACIÓN INSTITUCIONAL
Departamento de Ingeniería Informática Universidad de La Laguna
CLASIFICACIÓN
Artículo
CÓDIGO ISBN
1989-1199
QUIEN HIZO LA CONSULTA
Ivonne Yiset Alarcón López Alejandra Castro Meneses
DIRECCIÓN WEB
http://www.aulavirtual.urjc.es/moodle/pluginfile.php/2103069/mod_resource/content/5/Gonzalez Mora.pdf

FICHA BIBLIOGRÁFICA 10

TÍTULO
Producción y diseño instructivo de videos didáctico-musicales. Una experiencia de aprendizaje abierto y flipped classroom
AUTOR
Felipe Gértrudix
LUGAR DE EDICIÓN
Servicio de Publicaciones de la Universidad de Murcia. Murcia (España)
FECHA DE CONSULTA
10 de mayo del 2015
HECHOS CON LOS CUALES SE RELACIONA

Ludificación
IDENTIFICACIÓN INSTITUCIONAL
Universidad de Murcia
CLASIFICACIÓN
Artículo
CÓDIGO ISBN
1699-2105
QUIEN HIZO LA CONSULTA
Ivonne Yiset Alarcón López Alejandra Castro Meneses
DIRECCIÓN WEB
http://revistas.um.es/educatio/article/viewFile/222601/174851

FICHA BIBLIOGRÁFICA 11

TÍTULO
La aplicación de la ludificación y las TIC a la enseñanza de español en un contexto universitario japonés
AUTOR
Paz Prieto Martín
LUGAR DE EDICIÓN
Cuadernos Canela Vol.XXV,pp, pp. 65-83
FECHA DE CONSULTA
23/Abril/2015
HECHOS CON LOS CUALES SE RELACIONA

Ludificación
IDENTIFICACIÓN INSTITUCIONAL
Confederación Académica Nipona, Española y Latinoamericana
CLASIFICACIÓN
Artículo
CÓDIGO ISBN
1344-9109
QUIEN HIZO LA CONSULTA
Ivonne Yiset Alarcón López Alejandra Castro Meneses
DIRECCIÓN WEB
http://cuadernoscanela.org/index.php/cuadernos/article/view/15

FICHA BIBLIOGRÁFICA 12

TÍTULO
ARG (Juegos de realidad alternativa) contribuciones, limitaciones y potencialidades para la docencia universitaria
AUTOR
Teresa Piñeiro-Otero, Carmen Costa-Sánchez
LUGAR DE EDICIÓN
Comunicar, nº 44, v. XXII, 2015 Revista Científica de Educomunicación
FECHA DE CONSULTA
15/Mayo/2015
HECHOS CON LOS CUALES SE RELACIONA

Ludificación, juegos
IDENTIFICACIÓN INSTITUCIONAL
Revista Científica de Educomunicación
CLASIFICACIÓN
Artículo
CÓDIGO ISBN
ISSN: 1134-3478; e-ISSN: 1988-3293
QUIEN HIZO LA CONSULTA
Ivonne Yiset Alarcón López Alejandra Castro Meneses
DIRECCIÓN WEB
http://www.revistacomunicar.com/index.php?contenido=detalles&numero=44&articulo=44-2015-15

FICHA BIBLIOGRÁFICA 13

TÍTULO
La gamificación ofrece mejoras cognitivas y conductuales en esquizofrénicos
AUTOR
N.A. (Diario medico)
LUGAR DE EDICIÓN
N.A.
FECHA DE CONSULTA
19/Mayo/2015
HECHOS CON LOS CUALES SE RELACIONA
Gamificación, esquizofrenia

IDENTIFICACIÓN INSTITUCIONAL
Diario Medico
CLASIFICACIÓN
Articulo
CÓDIGO ISBN
N.A.
QUIEN HIZO LA CONSULTA
Ivonne Yiset Alarcón López Alejandra Castro Meneses
DIRECCIÓN WEB
http://www.diariomedico.com/2012/02/24/area-cientifica/especialidades/neurologia/gamificacion-ofrece-mejoras-cognitivas-conductuales-esquizofrenicos


FICHA BIBLIOGRÁFICA 14

TÍTULO
Jugar video juegos, una habilidad útil para el trabajo.
AUTOR
N.A. (Noticias financieras)
LUGAR DE EDICIÓN
N.A.
FECHA DE CONSULTA
25/Mayo/2015
HECHOS CON LOS CUALES SE RELACIONA
Videojuegos

IDENTIFICACIÓN INSTITUCIONAL
Noticias financieras
CLASIFICACIÓN
Articulo
CÓDIGO ISBN
N.A.
QUIEN HIZO LA CONSULTA
Ivonne Yiset Alarcón López Alejandra Castro Meneses
DIRECCIÓN WEB
http://www.cnnexpansion.com/mi-carrera/2014/10/02/videojuegos-un-aliado-en-tu-trabajo

12. ANÁLISIS DE DATOS

En la elaboración de la investigación se consultaron en los siguientes buscadores el concepto de ludificación:



<p align="center">REVISIÓN DOCUMENTAL SOBRE EL CONCEPTO DE LUDIFICACIÓN EN LA CONSTRUCCIÓN DE REFERENTES EDUCATIVOS PARA LA PRIMERA INFANCIA</p> <p align="center">CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS</p>

PROGRAMA LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA INFANTIL	
BASES DE DATOS	
BASE DE DATOS CONSULTADAS	ARTÍCULOS CONSULTADOS
Google	1
Google Academic	3
EBSCO	5
ProQuest	5
Total artículos consultados	14

Ilustración 12 Bases de datos (consultas)

Es importante aclarar que se hicieron más búsquedas de las que están especificadas en la *ilustración 12*, pues para empezar en el buscador Google aparecen demasiados resultados pero de todos ellos son muy pocos los que hablan de ludificación en la educación, en su gran mayoría los resultados arrojados hablan de marketing y empresarismo, y son muy interesantes, ya que hablan de cómo es aplicada la ludificación en los empleados y como su rendimiento mejora cuando se les motiva a través del juego, es así como se puede comprobar que la ludificación ofrece mejoras en diferentes campos de estudio en donde sea aplicado.

Como se muestra en la *ilustración 13* en el buscador Google tomamos un artículo ya que nos pareció muy importante este documento, ya que integra la importancia de los videojuegos y el marketing, y son elementos que pueden llegar a ser aplicados en la educación, sin olvidarnos de que los niños buscan diversión y la diversión puede brindar grandes enseñanzas.

 <p>UNIMINUTO Corporación Universitaria Minuto de Dios</p>
<p>REVISIÓN DOCUMENTAL SOBRE EL CONCEPTO DE LUDIFICACIÓN EN LA CONSTRUCCIÓN DE REFERENTES EDUCATIVOS PARA LA PRIMERA INFANCIA</p> <p>CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS</p> <p>PROGRAMA LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA INFANTIL</p>
<p>BASES DE DATOS</p>



	Gamificación Versus ludictadura	Flavio Escrivano
---	------------------------------------	------------------

Ilustración 13 Buscador Google (Gamificación versus ludictadura)

En la *ilustración 14* encontramos el buscador Google Academic, es un buscador un poco más avanzado que Google, ya que a través de este medio podemos ver artículos investigativos y libros, de este buscador también encontramos una gran cantidad de documentos sobre ludificación, la mayoría de ellos estaban en ingles por eso no tomamos ninguno de ellos, solo nos quedamos con lo que hablaban de ludificación en educación y de allí escogimos tres artículos.

	REVISIÓN DOCUMENTAL SOBRE EL CONCEPTO DE LUDIFICACIÓN EN LA CONSTRUCCIÓN DE REFERENTES EDUCATIVOS PARA LA PRIMERA INFANCIA CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS PROGRAMA LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA INFANTIL	
BASES DE DATOS		
	Gamificar una propuesta docente “diseñando experiencias	Francisco J. Gallego, Rafael Molina y Faraón Llorens



	positivas de aprendizaje”	
	Critica y conciliación de la ludificación	Aldo Ojada campos
	Gamificación y docencia: lo que la universidad tiene que aprender de los videojuegos)	Cortizo Pérez, José Carlos, Carrero García, Francisco, Monsalve Piqueras, Borja, Velasco Collado, Andrés, Díaz del Dedo, Luis Ignacio, Pérez Martín, Joaquín

Ilustración 14 Google Academic (Gamificar una propuesta docente, critica y conciliación de la ludificación y Gamificación y docencia

En la *ilustración 15* se observa la base de datos de la Biblioteca Corporación Universitaria Minuto de Dios (Rafael García Herreros), la cual cuenta aproximadamente con más de 15 bases de datos, de las cuales escogimos investigar en dos de ellas EBSCO y ProQuest.


<p>REVISIÓN DOCUMENTAL SOBRE EL CONCEPTO DE LUDIFICACIÓN EN LA CONSTRUCCIÓN DE REFERENTES EDUCATIVOS PARA LA PRIMERA INFANCIA</p> <p>CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS</p> <p>PROGRAMA LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA INFANTIL</p>
<p>BASES DE DATOS</p>

 <p>Biblioteca RAFAEL GARCÍA-HERREROS http://biblioteca.uniminuto.edu</p>		
	<p>Ludificación (juguización) en la educación: Librojuegos (guía para educadores)</p>	<p>López Andrada, Concepción</p>
	<p>Aplicación de la mecánica del videojuego en la enseñanza del español como lengua extranjera</p>	<p>Jacobo Feijóo</p>
	<p>Play the game: Gamificación y hábitos saludables en educación física</p>	<p>Carles González Arévalo</p>
	<p>Un acercamiento a un plan de ludificación para un curso de física computacional en educación superior</p>	<p>Sara Lorelí Díaz, Carlos Lizárraga</p>
	<p>Técnicas de Gamificación aplicadas en la docencia de ingeniería informática</p>	<p>Carina Soledad González González, Alberto Mora Carreño</p>
	<p>Producción y diseño instructivo de videos didáctico-musicales. Una experiencia de aprendizaje abierto y flipped classroom</p>	<p>Felipe Gértrudix</p>
	<p>La aplicación de la ludificación y las TIC a la</p>	<p>Paz Prieto Martin</p>


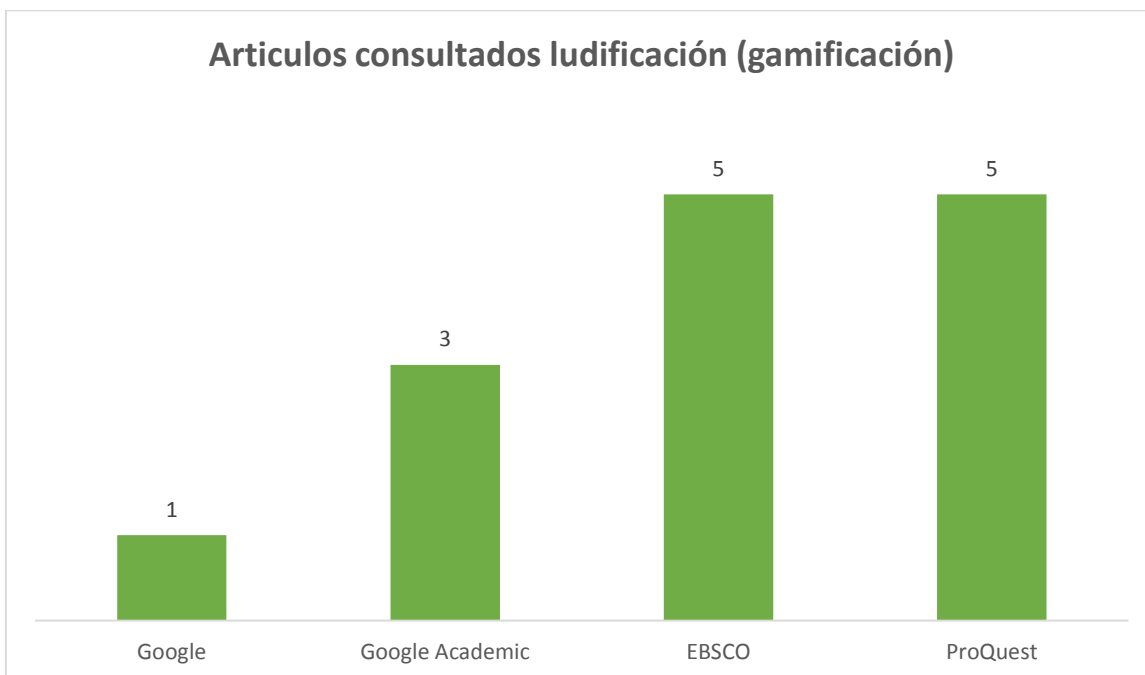
	enseñanza de español en un contexto universitario japonés	
	ARG (Juegos de realidad alternativa) contribuciones, limitaciones y potencialidades para la docencia universitaria	Teresa Piñeiro-Otero, Carmen Costa-Sánchez
	La gamificación ofrece mejoras cognitivas y conductuales en esquizofrénicos	N.A. (Diario medico)
	Jugar video juegos, una habilidad útil para el trabajo.	N.A. (Noticias financieras)

Ilustración 15 Biblioteca Rafael García Herreros (Bases de datos ProQuest y EBSCO)



13. CONCLUSIONES

Con la elaboración de este proyecto podemos concluir que: Se desarrolló el análisis referencial de la literatura especializada en el concepto de ludificación, se realizó la construcción de los referentes teóricos del proyecto macro de la Vicerrectoría Regional Llanos, se abordó en el concepto de ludificación y praxeología. La ludificación ha tenido relativo éxito en áreas del marketing y la economía y las relaciones humanas, es muy incipiente el record de experiencias que desde la academia se organicen para la inclusión de la gamificación en los procesos de aprendizaje y más aún lo correspondiente a gamificación y aprendizaje en la infancia.

Los diferentes autores analizados permiten inferir las necesidades metodológicas que desde el campo educativo y del aprendizaje se deben tener en cuenta para la coherente definición aplicada del término de gamificación. La mayoría de los documentos revisados presentan resultados positivos en el campo de lo motivacional, a su vez la metodología de investigación presenta en la mayoría de documentos responde a trabajos cualitativos descriptivos que carecen de metodología y método de

aplicación, este proceso descriptivo relata implementaciones positivas sin embargo no se presentan comparaciones de aplicación de la estrategia de gamificación o ludificación.

14. RECOMENDACIONES

Las limitaciones de la presente revisión de la literatura en Gamificación y ludificación, se encuentra que es un tema de estudio joven, pocos son los documentos que en idioma español se encuentran en las bases de datos, marcos teóricos o comunicaciones a eventos científicos. Estas situaciones limitaron la investigación desde lo conceptual y teórico. Es importante realizar una búsqueda de estudios y/o investigaciones desde el tipo cuantitativo que permita ampliar el objeto de la presente investigación con el fin de establecer líneas base de implementación, apropiación y uso de la ludificación en ambientes específicos.

15. BIBLIOGRAFÍA

- Acuña, & Pineda, E. (2012). *"Abordaje pedagógico para poblaciones con dificultades de aprendizaje y discapacitadas" "Procesos de evaluación para estudiantes de ciclo inicial"*. Bogotá.
- Arias, M. (2000). La Triangulación Metodológica: Sus Principios, Alcances y Limitaciones. *Revista de la Universidad de Antioquia*, 37-57.
- Arias, M. (2000). Trinagulación Metodológica: Sus Principios, Alcaneces y Limitaciones. *Revista de la Universidad de Antioquia*, 37-57.
- Blanco, Zea, Espitia, & Acuña. (2013). *Estudio Valoración Abordaje de procesos de desarrollo, aprendizaje y sus dificultades aplicando un instrumento de valoración de niños y niñas para ciclo inicial en tres instituciones de la Ciudad de Bogotá*. Bogotá.
- Escribano, F. (2013). Gamificacion versus ludictadura. 58,59,60,61.
- Francisco J. Gallego, R. M. (2012). Gamificar una propuesta docente Diseñando experiencias positivas de aprendizaje. *XX Jornadas sobre la Enseñanza Universitaria de la informática Oviedo de 9 al 11 de julio*, 1,2,3.

- Francisco J. Gallego, R. M. (2014). Gamificar una propuesta docente. Diseñando experiencias positivas de aprendizaje. *JENUI*, 1.
- Huizinga, J. (1938). *Homo ludens*.
- Juliao. (2014).
- Juliao, C. (2011). Enfoque praxeológico. Bogotá Colombia: UNIMINUTO.
- Juliao, C. G. (2011). *El Enfoque Praxeológico*. (C. U. Dios, Ed.) Bogotá, Colombia: Uniminuto.
- Juliao, C. G. (2014). *Una Pedagogía Praxeológica*. (C. U. Dios, Ed.) Bogotá, Colombia: Uniminuto.
- Nasheli. (2015). Qué es la gamificación y por qué es útil para el salón de clases.
- Pineda, E. (2015). *Sistematización de experiencias educativas a través del enfoque praxeológico*. (C. U. Dios, Ed.) Villavicencio, Colombia.
- Pineda, Paz, & Cuervo. (2014). *Línea Base para la formación de Agentes Educativos*. Boyacá.
- Schiller. (1968).
- Šimko, O. (2014). Ludificación: crear comunidades de aprendizaje atractivas. *EAD Educación de adultos y desarrollo*.
- Vallejo, R., & Finol, M. (2009). La Triangulación como Procedimiento de Análisis para Investigaciones Educativas. *REDHECS*, 7, 117-133.
- Zichermann, G. (2012). Los videojuegos, uno de los secretos empresariales mejor guardados. *La República*.



UNIMINUTO

CORPORACION UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS
CENTRO REGIONAL VILLAVICENCIO
MODALIDAD A DISTANCIA
LICENCIATURA EN PEDAGOGIA INFANTIL
DOCUMENTO RAE

16. RAE

I. TITULO
REVISIÓN DOCUMENTAL SOBRE EL CONCEPTO DE LUDIFICACIÓN EN LA CONSTRUCCIÓN DE REFERENTES EDUCATIVOS PARA LA PRIMERA INFANCIA
II. AUTORES
Ivonne Yiset Alarcón López Alejandra Castro Meneses
III. EDITORIAL
N.A.
IV. FECHA
24/Septiembre/2015
V. PALABRAS CLAVES
Ludificación, gamificación, videojuegos, educación y lúdica.
VI. DESCRIPCION.
Informe de investigación, proyecto de investigación como opción de grado de estudiantes pedagogía infantil, de la corporación universitaria minuto de dios "Uniminuto".
VII.FUENTES
<p>Acuña, & Pineda, E. (2012). <i>"Abordaje pedagógico para poblaciones con dificultades de aprendizaje y discapacitadas"</i> "Procesos de evaluación para estudiantes de ciclo inicial". Bogotá.</p> <p>Arias, M. (2000). La Triangulación Metodológica: Sus Principios, Alcances y Limitaciones. <i>Revista de la Univrsidad de Antioquia</i>, 37-57.</p> <p>Blanco, Zea, Espitia, & Acuña. (2013). <i>Estudio Valoración Abordaje de procesos de desarrollo, aprendizaje y sus dificultades aplicando un instrumento de valoración de niños y niñas para ciclo inicial en tres instituciones de la Ciudad de Bogotá</i>. Bogotá.</p>

- Escribano, F. (2013). Gamificación versus ludificación. 58,59,60,61.
- Francisco J. Gallego, R. M. (2012). Gamificar una propuesta docente Diseñando experiencias positivas de aprendizaje. *XX Jornadas sobre la Enseñanza Universitaria de la informática Oviedo de 9 al 11 de julio*, 1,2,3.
- Francisco J. Gallego, R. M. (2014). Gamificar una propuesta docente. Diseñando experiencias positivas de aprendizaje. *JENUI*, 1.
- Huizinga, J. (1938). *Homo ludens*.
- Juliao, C. G. (2011). *El Enfoque Praxeológico*. (C. U. Dios, Ed.) Bogotá, Colombia: Uniminuto.
- Juliao, C. G. (2014). *Una Pedagogía Praxeológica*. (C. U. Dios, Ed.) Bogotá, Colombia: Uniminuto.
- Nasheli. (2015). Qué es la gamificación y por qué es útil para el salón de clases.
- Pineda, E. (2015). *Sistematización de experiencias educativas a través del enfoque praxeológico*. (C. U. Dios, Ed.) Villavicencio, Colombia.
- Pineda, Paz, & Cuervo. (2014). *Línea Base para la formación de Agentes Educativos*. Boyacá.
- Schiller. (1968).
- Šimko, O. (2014). Ludificación: crear comunidades de aprendizaje atractivas. *EAD Educación de adultos y desarrollo*.
- Vallejo, R., & Finol, M. (2009). La Triangulación como Procedimiento de Análisis para Investigaciones Educativas. *REDHECS*, 7, 117-133.
- Zichermann, G. (2012). Los videojuegos, uno de los secretos empresariales mejor guardados. *La República*.

VIII. CONTENIDO

La ludificación va más allá de implementar los juegos y la lúdica en el aula de clases. Es así como se pretende realizar un Estado del Arte sobre la aplicación, abordaje y conceptualización del concepto de ludificación, y a su vez la manera como puede ser aplicado este término en ámbitos educativos.

La ludificación (gamification) es entendida como "una técnica, un método y una estrategia a la vez. Parte del conocimiento de los elementos que hacen atractivos a los juegos e identifica, dentro de una actividad, tarea o mensaje determinado, en un entorno de NO-juego, aquellos aspectos susceptibles de ser convertidos en juego o dinámicas lúdicas. Todo ello para conseguir una vinculación especial con los usuarios, incentivar un cambio de comportamiento o transmitir un mensaje o contenido. Es decir, crear una experiencia significativa y motivadora" (Francisco J. Gallego R. M., 2014).

Cuando se hace referencia a la ludificación, hablamos de todas aquellas herramientas, métodos y estrategias que utilizamos y colocamos en práctica en lugares y áreas que se creen que no pueden ser lúdicas, es decir, momentos en que día a día en la enseñanza se han vuelto tan monótonas y rutinarias que no se piensa en buscar maneras de que la educación se convierta para los estudiantes divertida, emocionante y deje consigo un aprendizaje significativo para su vida. (Nasheli, 2015) "El aprendizaje es uno de los procesos que podrían considerarse como más complicados y aburridos, al menos desde el punto de vista del alumno considerando los modelos de enseñanza tradicional. Por ello

es importante considerar la gamificación como una alternativa de apoyo en los procesos de enseñanza-aprendizaje debido a las siguientes razones:

11. Estimula y hace más atractiva la participación de los estudiantes.
12. Simplifica las actividades difíciles.
13. Motiva la participación constante.
14. Crea una retroalimentación positiva a través de recompensas.
15. Promueve la perseverancia y el triunfo.
16. Aumenta el compañerismo.
17. Ayuda a construir una identidad propia.
18. Transforma actividades aburridas en divertidas e interesantes.
19. Fomenta la comunicación entre pares.
20. Crea ambientes de confianza.

A pesar de los beneficios evidentes, nunca debemos olvidar que la gamificación es solo una estrategia de apoyo en el aula y que las dinámicas de juego nunca deben de opacar el verdadero propósito de los procesos de aprendizaje en el aula. El contenido académico debe ser el principal motor que impulse las mecánicas del juego, de allí la responsabilidad del docente para controlar y mediar la gamificación en el área educativa". Es importante aclarar que la ludificación puede ir encaminada desde el punto de vista que el docente proponga y en ella realizar una transversalidad, con el objetivo de enseñar varias temáticas en una sola clase, sin salirse de los parámetros establecidos en la enseñanza escolar. En la educación la manera como se asimila el proceso de Aprendizaje debe estar ligado a la manera como se desarrolla la práctica cotidiana. La experiencia del Aprendizaje contemporáneo muestra que los niños y niñas que comparten y conviven en espacios de aprendizaje lúdicos donde el juego es un paradigma consistente y organizado en un conjunto coherente con sus necesidades biológicas, psicológicas y afectivas muestran mayores niveles de logro en los procesos de aprendizaje.

La ludificación en la educación es un concepto nuevo, pero en Colombia es un concepto poco conocido e implementado, ya que este término permite crear millones de herramientas y estrategia para hacer de la enseñanza-aprendizaje algo divertido tanto para nosotros como docentes, como para los estudiantes, teniendo en cuenta que se puede utilizar la ludificación en cualquier edad y en cualquier área del saber, todo depende de la creatividad que usemos los docentes.

El Municipio de Villavicencio desde su direccionamiento estratégico hacia un bienestar integral de los niños y niñas debe organizar a los Agentes Educativos para que la experiencia del aprendizaje sea dirigida a la Primera Infancia, a partir de un conjunto de orientaciones y directivas lúdicas y de juego organizadas. Es por ello la importancia de realizar un proyecto investigativo que permita el abordaje hacia el término de la ludificación cómo y de qué manera positiva o negativa interviene en el aula de clases, con el fin de dar a conocer su importancia y su aplicación en los colegios y jardines infantiles del municipio.

El objetivo de este estudio es realizar una revisión documental de las investigaciones, implicaciones y aplicaciones del concepto de ludificación en la educación.

La metodología que fue realizada para esta investigación comprende:

* Consultar la información sobre ludificación en la biblioteca Rafael García Herreros en sus bases especializadas (Dialnet, EBSCO, Proquest).

* Estudio sobre los autores que más son citados en los artículos consultados. El estudio es concluido con unas fichas bibliográficas y RAE de cada material consultado y analizado.

IX. METODOLOGIA

La propuesta metodológica responde a un tipo de estudio cualitativo basado en la revisión Documental. Se plantea desarrollar la investigación desde los componentes de la Pedagogía Praxeológica lo que conlleva a establecer el estudio en cuatro fases: Ver, Juzgar, Actuar, Devolución Creativa.

La primera fase trata del ver, es decir, la observación que realizamos para la búsqueda del significado del término ludificación, para ello realizamos búsquedas virtuales y fue de esta manera como realizamos estas investigaciones:

- Las primeras consultas fueron realizadas en el buscador Google ludificación:

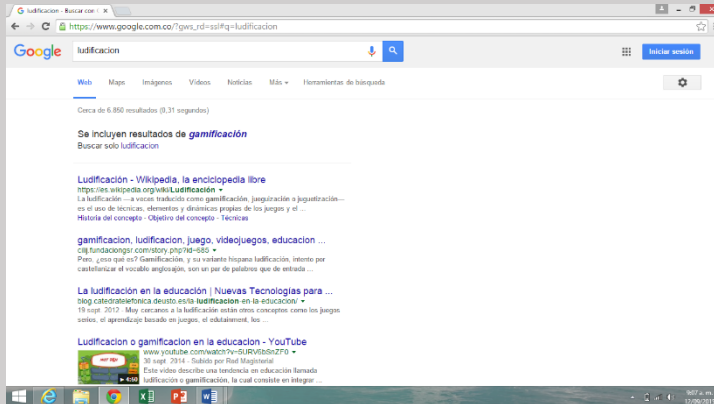


Ilustración 16 Buscador Google ludificación

- Buscador Google gamificación:

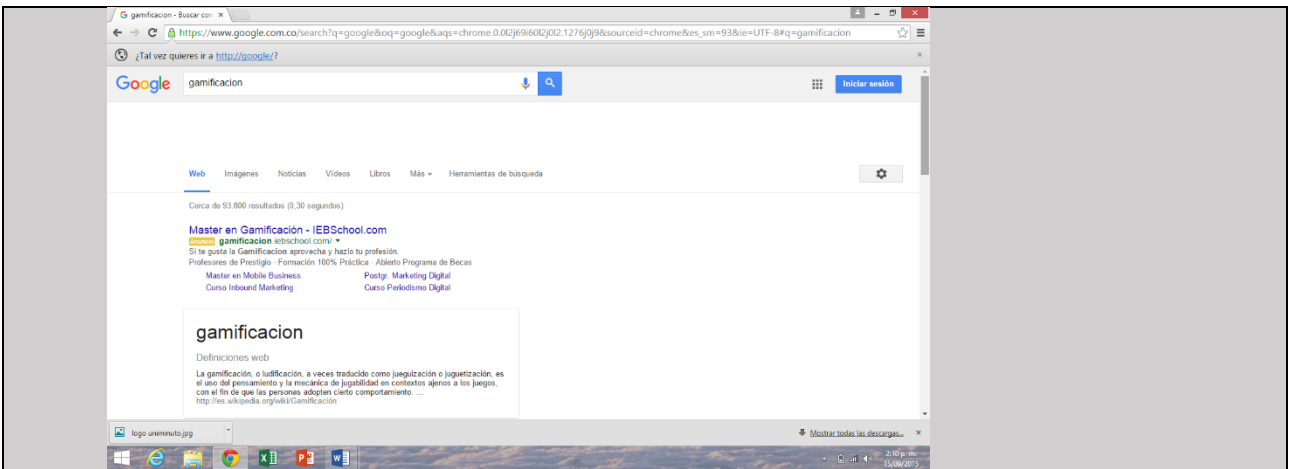


Ilustración 17 Google gamificación

- Biblioteca de la Corporación Universitaria Minuto de Dios, biblioteca Rafael García Herreros:



Ilustración 18 Biblioteca Rafael García Herreros Uniminuto

- Bases de datos biblioteca Rafael García Herreros:

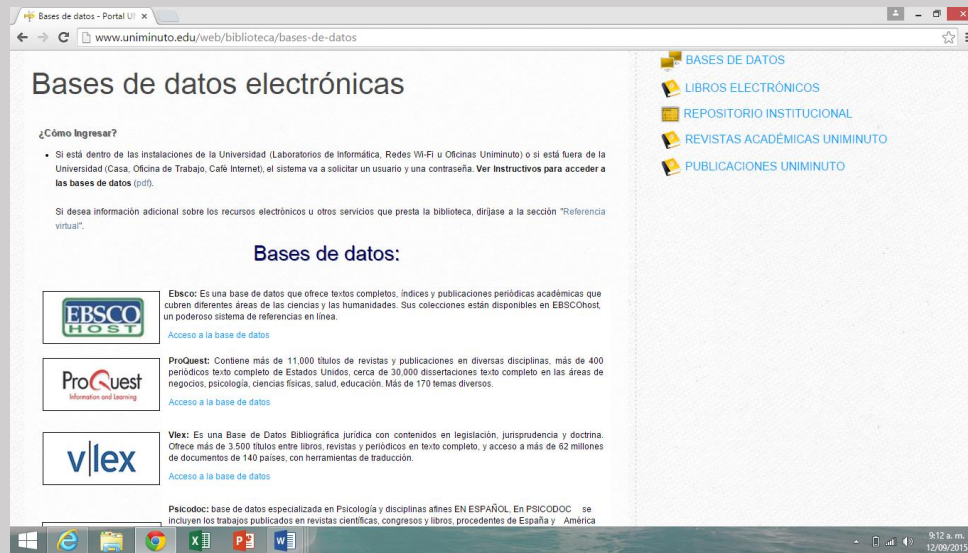


Ilustración 19 Bases de datos electrónicas Uniminuto

- Las bases de datos de la biblioteca Rafael García Herreros que fueron escogidas para la investigación fueron: EBSCO y ProQuest. EBSCO, empresa estadounidense que ofrece acceso a las Bases de Datos en línea para diversas bibliotecas. Presenta más de 282 000 artículos de revistas y periódicos, teniendo una relación activa con más de 60 000 editores de todo el mundo.

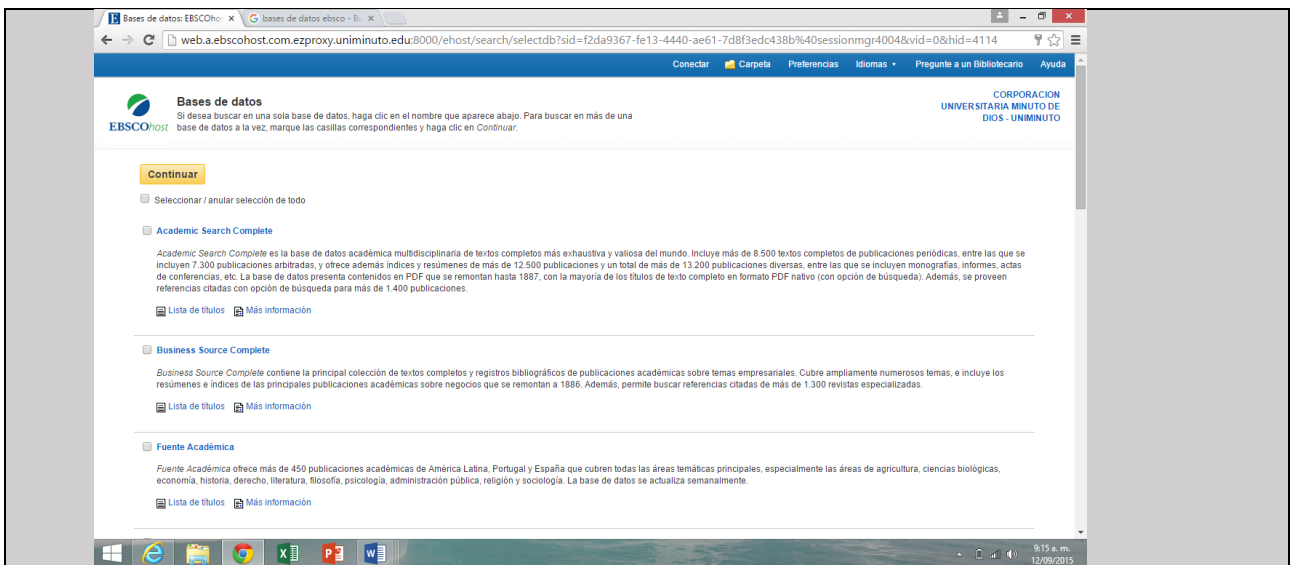


Ilustración 20 Bases de datos EBSCO

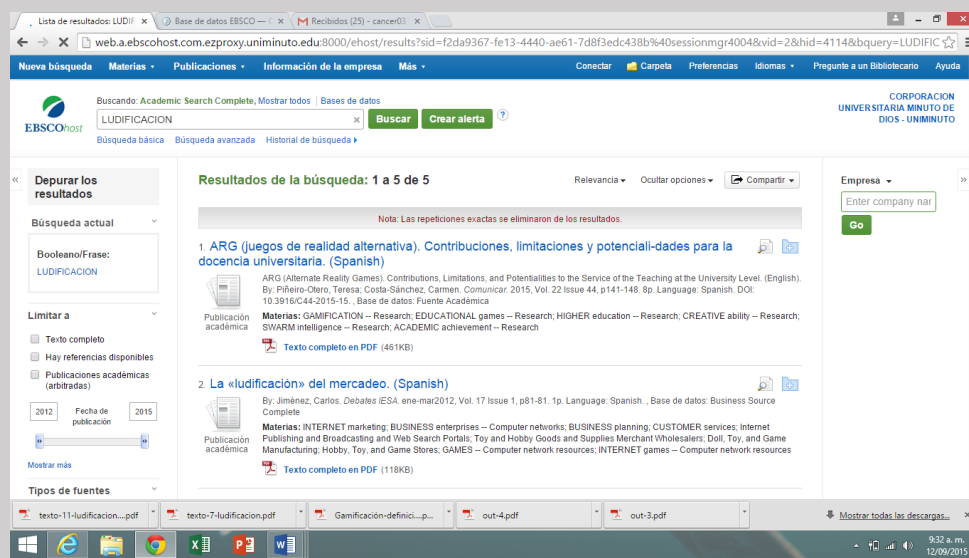


Ilustración 21 Bases de datos EBSCO ludificación

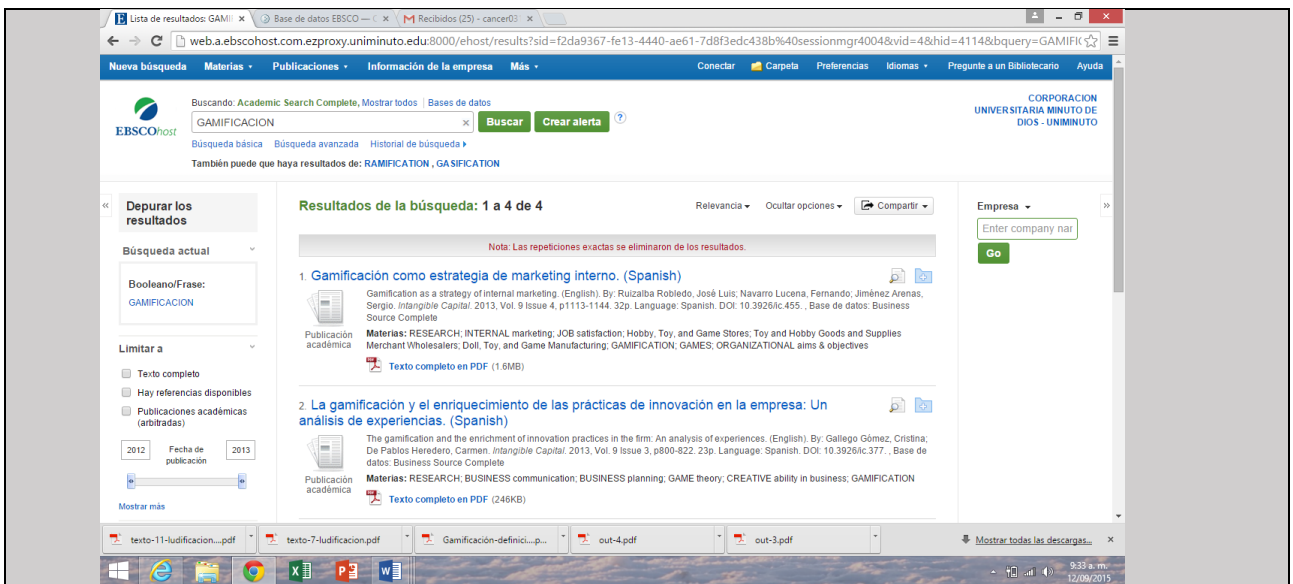


Ilustración 22 Bases de datos EBSCO gamificación

- La base de datos ProQuest se compromete a capacitar investigadores y bibliotecarios de todo el mundo. Su innovador contenido y tecnologías de la información aumentan la productividad de los estudiantes, académicos, profesionales y de las bibliotecas que los atienden. A través de asociaciones con los titulares de contenidos, ProQuest conserva la información rica, vasta y variada - sea los archivos históricos o los descubrimientos científicos de la actualidad - y lo embala con las tecnologías digitales que mejoran su descubrimiento, el intercambio y la gestión. Para los seguimientos académico, corporativo, gobierno, y bibliotecas escolares y públicas, así como a los investigadores profesionales, ProQuest ofrece servicios que permiten la adquisición estratégica, la gestión y el descubrimiento de las colecciones de información.

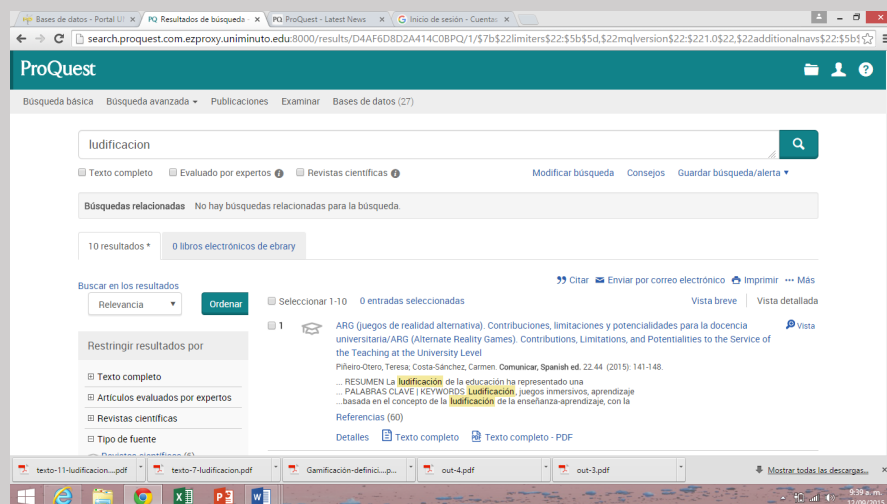


Ilustración 23 Bases ProQuest ludificación

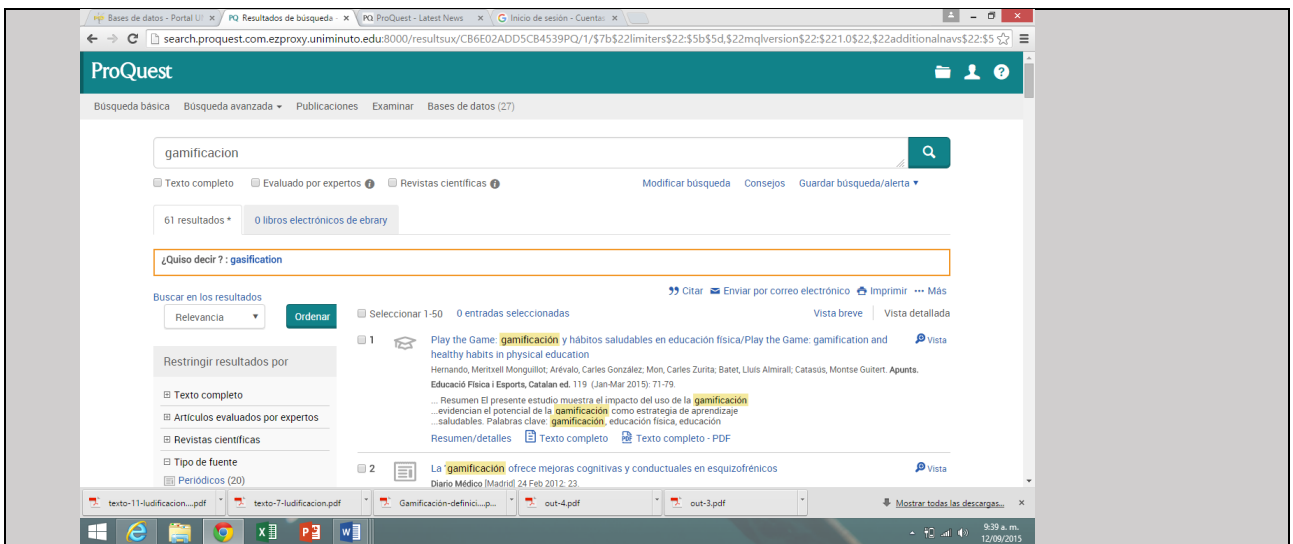


Ilustración 24 Bases ProQuest gamificación

Después de haber realizado todas estas consultas pasamos a la segunda fase de juzgar, escoger que artículos sirven para nuestro proyecto, que artículos hablan de la aplicación de la ludificación en la educación, y cuál ha sido su impacto en diferentes lugares del mundo. En este aspecto empezamos a descartar ciertos artículos investigativos, ya que no se centran en la educación, la idea central de cada proyecto y cuál puede ser el aporte referencial y documental para nuestro proyecto de grado.

A su vez tenemos la tercera fase como lo es actuar, en este espacio tuvimos la oportunidad de leer cada artículo escogido para ampliar y enriquecer nuestros conocimientos sobre este término tan amplio, a su vez empezamos a realizar análisis documental, RAE y fichas bibliográficas de cada artículo escogido para nuestro la realización de nuestro proyecto de grado.

Y por último y como cuarta fase encontramos la devolución creativa, en la que mostramos nuestro proyecto culminado, todos aquellos conocimientos que adquirimos a través de los artículos consultados y lo más importante dar a conocer a los demás esta investigación y cómo podemos mejorar la educación para la primera infancia en Colombia y en especial en la ciudad de Villavicencio.

X. CONCLUSIONES

Con la elaboración de este proyecto podemos concluir que:

- La ludificación ha tenido relativo éxito en áreas del marketing y la economía y las relaciones humanas, es muy incipiente el record de experiencias que desde la academia se organicen para la inclusión de la gamificación en los procesos de aprendizaje y más aún lo correspondiente a gamificación y aprendizaje en la infancia.
- Los diferentes autores analizados permiten inferir la necesidades metodológicas que desde el campo educativo y del aprendizaje se deben tener en cuenta para la coherente definición aplicada del término de gamificación
- La mayoría de los documentos revisados presentan resultados positivos en el campo de lo motivacional.

- La metodología de investigación presenta en la mayoría de documentos responde a trabajos cualitativos descriptivos que carecen de metodología y método de aplicación, este proceso descriptivo relata implementaciones positivas sin embargo no se presentan comparaciones de aplicación de la estrategia de gamificación o ludificación.

XI. AUTORES DEL RAE

Ivonne Yiset Alarcón López

Alejandra Castro Meneses