



# VI Congreso internacional sobre innovación pedagógica y praxis educativa

**25, 26 y 27 de mayo de 2022**

Organizan  
 **Innovagogía** 

Número ponencia

## Análisis pedagógico de la gamificación en contextos universitarios

**Estela Isequilla Alarcón, Pablo Daniel Franco Caballero, Laura Yúfera Fernández,  
Gloria Eulalia Sotorrío Sánchez**

# Introducción



## Introducción

***El negativista.*** Es el docente que niega las posibles mejoras cuando emplea las TIC dentro del aula.

***El tradicional.*** Utiliza internet para ofrecer información de la materia.

***El avanzado.*** Hace una combinación de herramientas básicas y otras más complejas como pueden ser las redes sociales.

## Gamificación: concepto actual

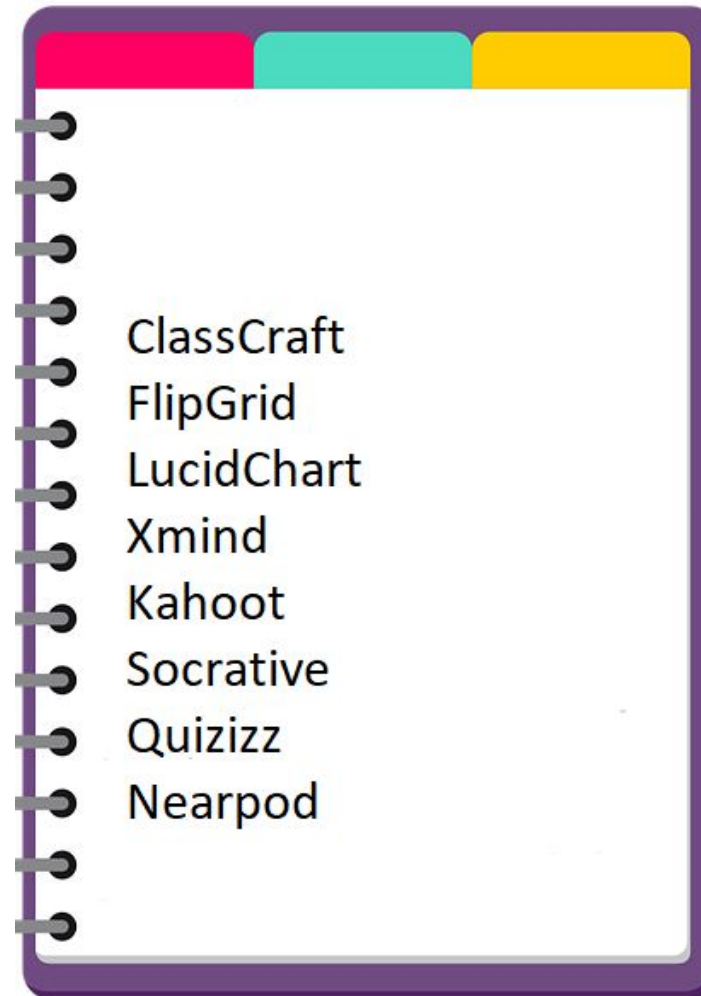
La gamificación “no es otra cosa que aprender a través del juego” (Aguaded & De-Casas-Moreno, 2018).

La gamificación motiva y desarrolla la atención y la participación de los estudiantes, promoviendo así su autonomía en el aprendizaje (Morales & Pineida, 2020).

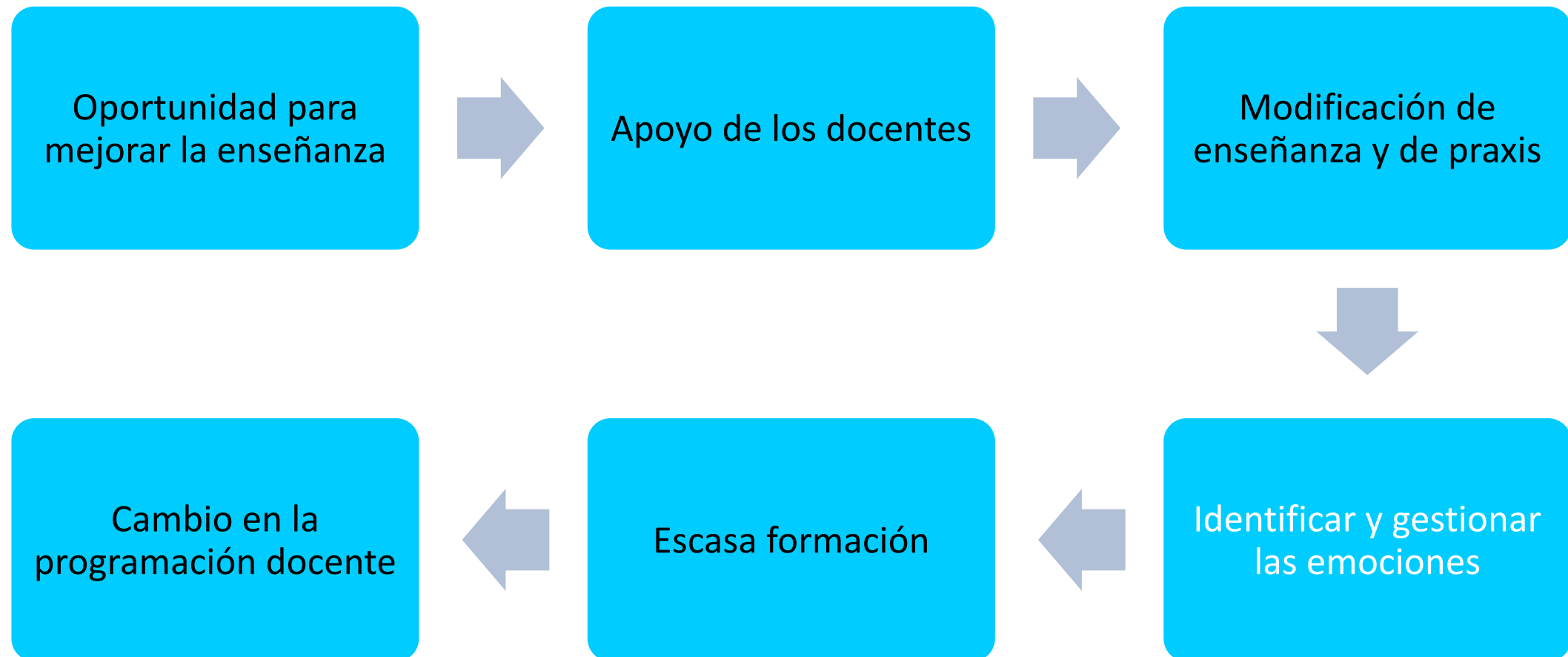
La gamificación les permite a los estudiantes participar más, estar más motivados y tener mejores expectativas, comprender mejor los contenidos y estar más comprometidos con el curso (Gil & Prieto, 2020).

La aplicación de la gamificación en las aulas es una alternativa adecuada por su fácil adaptación a cualquier estilo de aprendizaje (Solis-Castillo & Marquina-Lujan, 2022).

# Aplicaciones para motivar al alumnado con la Gamificación



## Gamificación en época de la Covid-19





## Conclusiones

Es fundamental que el aprendizaje sea significativo para los estudiantes.

Se debe considerar los distintos paradigmas que trae la gamificación para motivar al estudiante.

La gamificación es clave en las aulas universitaria.

Favorece el aspecto cognitivo, porque el estudiante debe pensar en estrategias para ir pasando con éxito cada nivel.

Formación del profesorado.

Cambiar las aplicaciones de la gamificación.