



Universidad del Desarrollo
Centro de Innovación Docente

PONENCIA

Lecturas sin escape: dos experiencias de gamificación en el aula

Juan Espinoza Alé / juanespinoza@udd.cl
Claudia Andrade Ecchio / c.andrade@udd.cl



**¿USAR JUEGOS EN EL AULA
UNIVERSITARIA IMPLICA
UN APRENDIZAJE
SUPERFLUO E INFANTIL?**

QUÉ ES LA GAMIFICACIÓN

LUDIFICACIÓN

Conjunto de estrategias que comprende gamificación, diseño lúdico y aprendizaje basado en juegos.

**APRENDIZAJE
BASADO EN
JUEGOS**

Consiste en aprender algo a través de un juego ya existente o que haya sido creado con un fin educativo.

GAMIFICACIÓN

Conjunto de actividades en el aula que forman parte del andamiaje del proceso de enseñanza-aprendizaje.

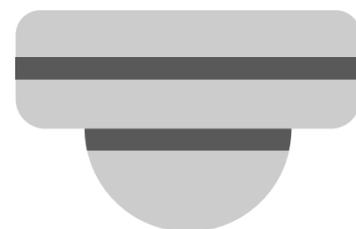
GAMIFICACIÓN EN EL AULA UNIVERSITARIA

Es una metodología
activa del aprendizaje.

Promueve una cultura
participativa.

Incentiva el
pensamiento crítico,
creativo y metacognitivo.

Colabora en el
desarrollo de procesos
cognitivos superiores.



PROGRAMA DE COMUNICACIÓN Y PENSAMIENTO (DCP)



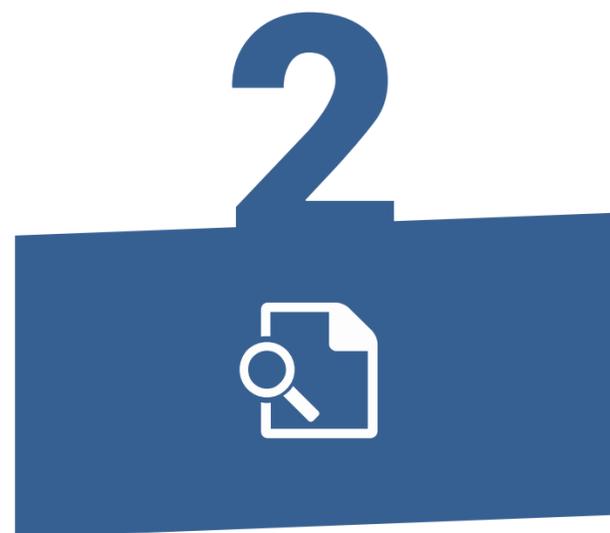
LECTURA CRÍTICA

El propósito central de este curso es incentivar el pensamiento crítico por medio de una actitud intelectual activa y lúcida frente a la lectura, entendida esta última como una instancia de reflexión, diálogo y conocimiento.

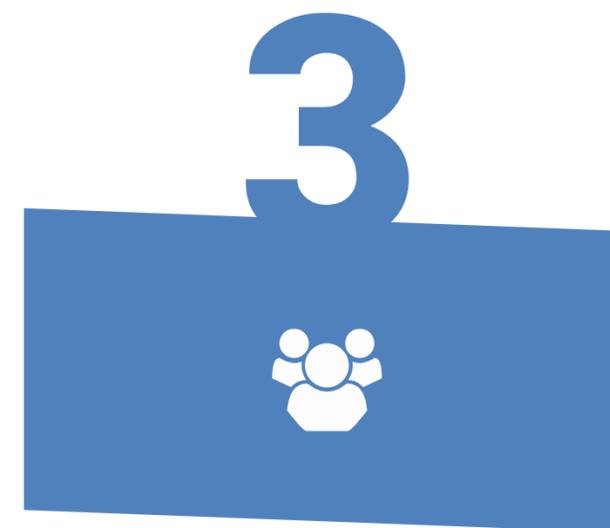
PROYECTO INNOVACIÓN DOCENTE PARA CURSO LECTURA CRÍTICA (2022)



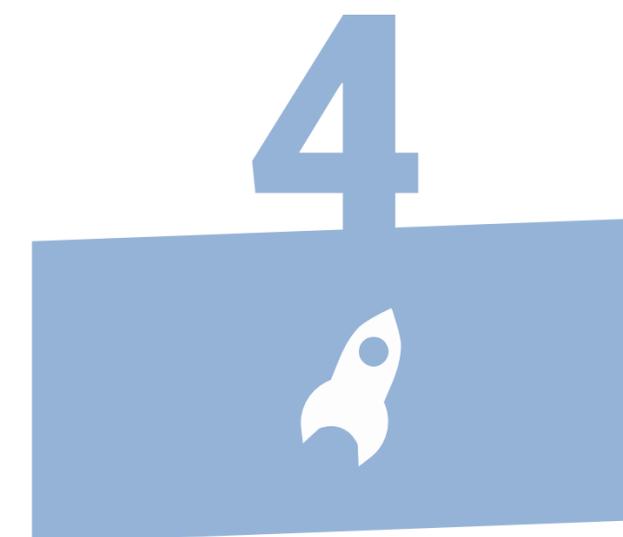
PROBLEMA
DETECTADO



INVESTIGACIÓN
SOBRE JUEGOS



CULTURA
PARTICIPATIVA



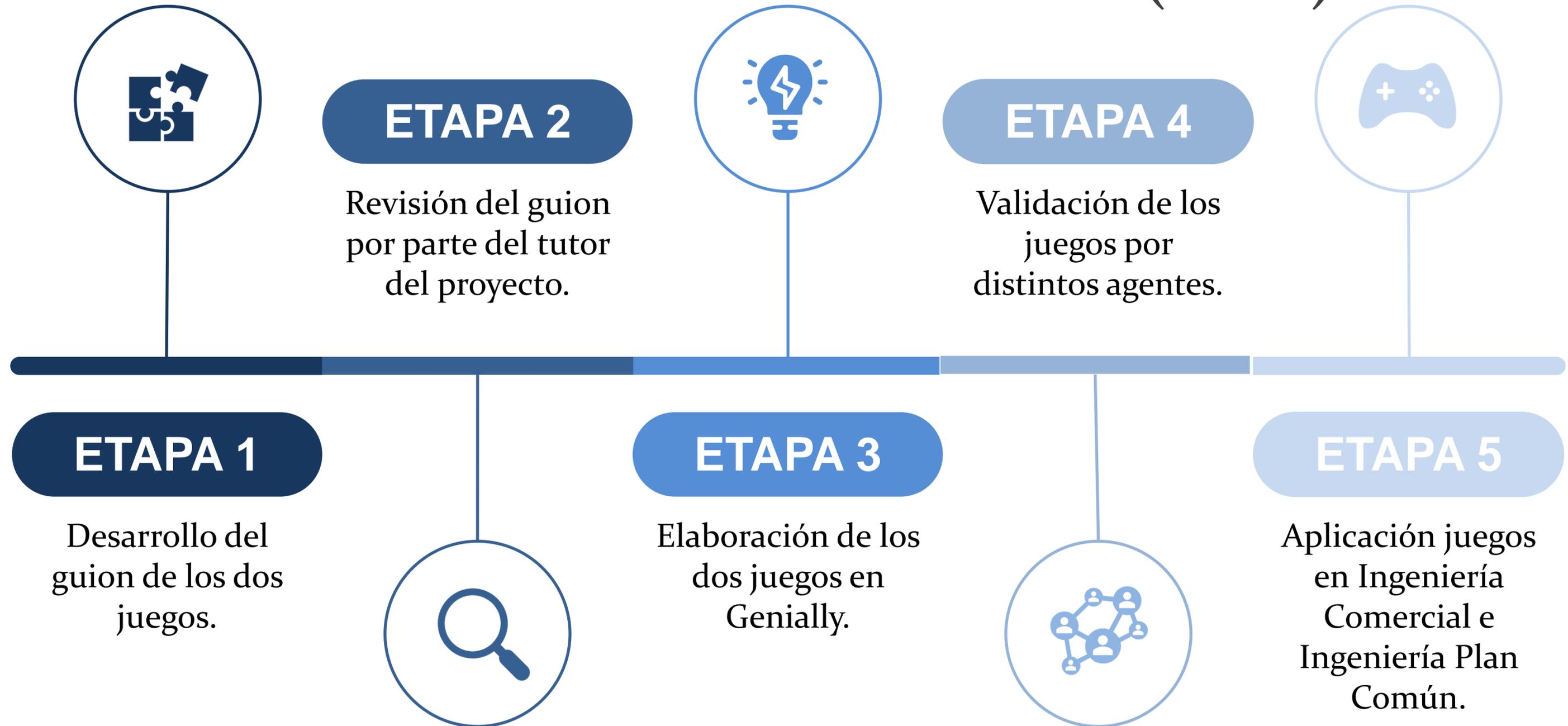
PLATAFORMA
GENIALLY

PROYECTO INNOVACIÓN DOCENTE PARA CURSO LECTURA CRÍTICA (2022)

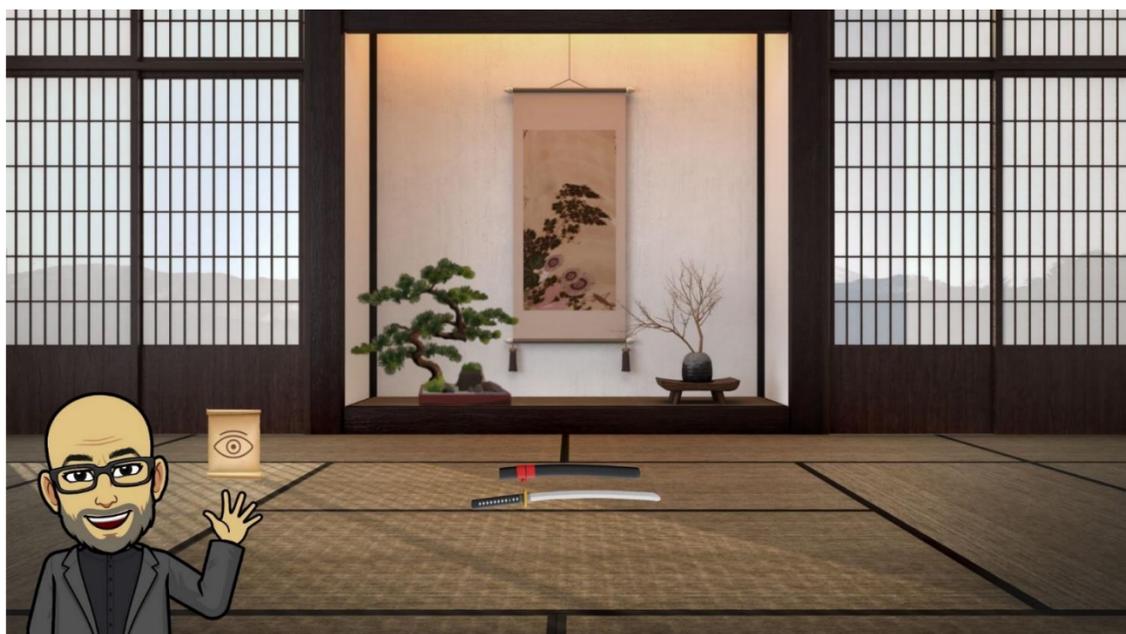
OBJETIVO GENERAL

Incentivar, de manera interactiva, el desarrollo de distintos niveles de lectura analítica y reflexiva de los y las estudiantes del curso Lectura Crítica, a través del diseño, elaboración e implementación de actividades de gamificación que complementen, multidisciplinariamente, la labor docente, en cualquiera de las modalidades en que sea dictado el curso.

PROYECTO INNOVACIÓN DOCENTE PARA CURSO LECTURA CRÍTICA (2022)



JUEGOS PARA CURSO LECTURA CRÍTICA



Dos juegos de tipo *escape room* utilizados en clases de Lectura Crítica.

Cada juego contempla el aprendizaje de un concepto: contextualización e intertextualidad.

Incluyen un cuento, una infografía interactiva, una serie de quizz y acertijos.

Al finalizar cada juego, las y los estudiantes participan en un Foro de Discusión (evaluación formativa).

JUEGO CONTEXTUALIZACIÓN

QUIZ 

TRIVIA

CÓMO CONTEXTUALIZAR



EMPEZAR

INFOGRAFÍA

CONTEXTUALIZACIÓN



Qué es 

A 

Consiste en poner un determinado texto o discurso en relación con el período histórico y las circunstancias socioculturales en que fue escrito o dicho.



A 

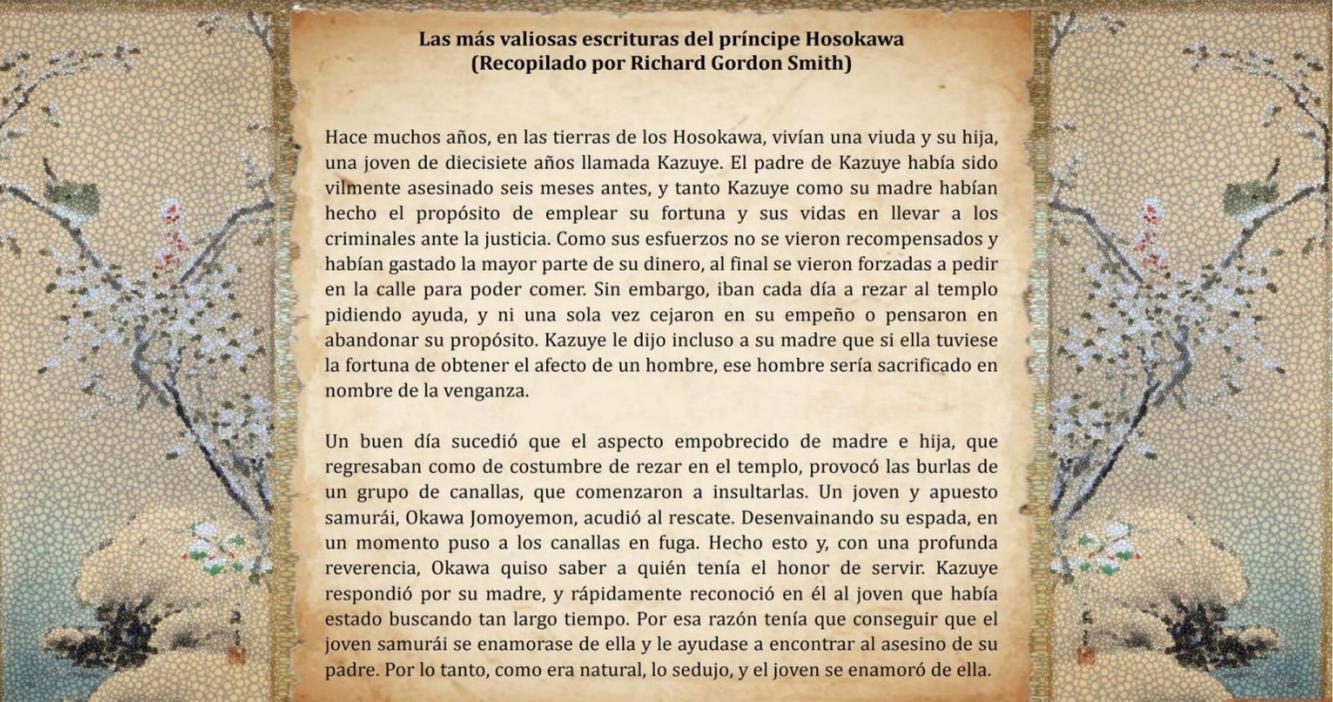
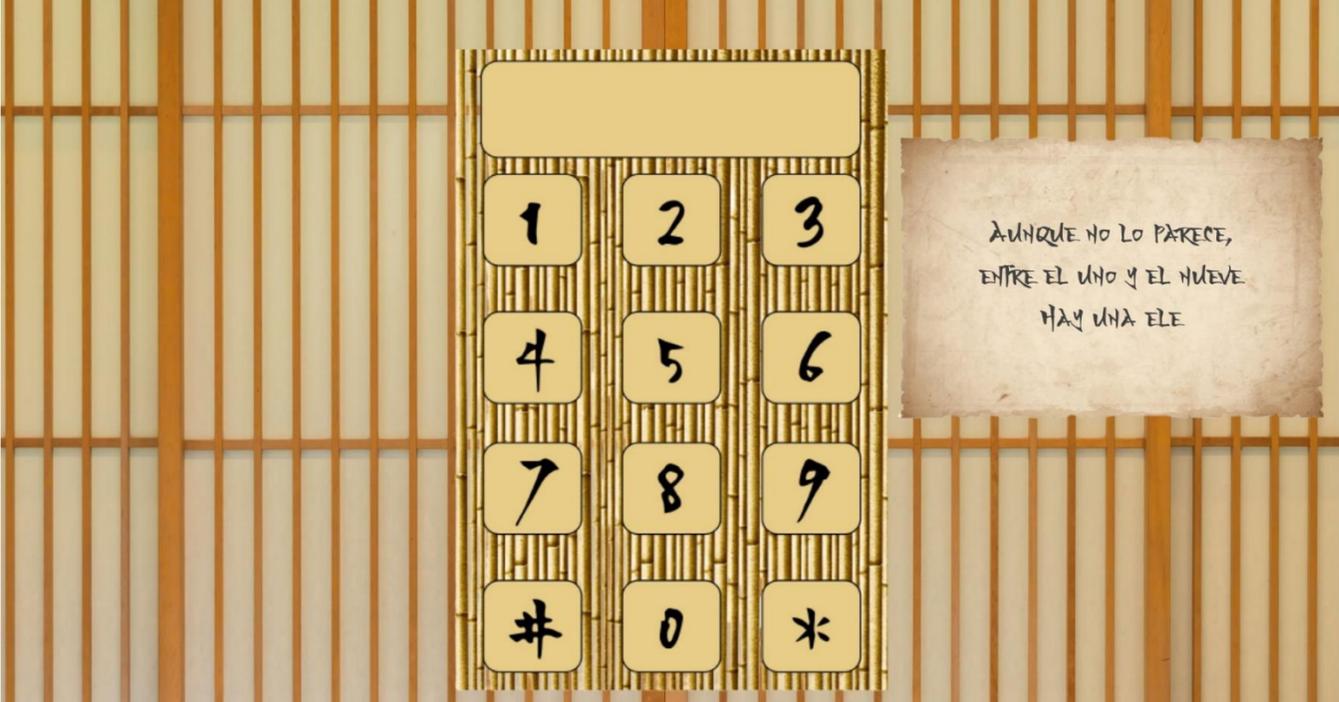
Quando se lee un texto, se escucha un discurso o se ve un cortometraje, se activan conocimientos previos sobre el tema abordado, ante los cuales se emiten juicios de valor.

VOLVER

Las más valiosas escrituras del príncipe Hosokawa
(Recopilado por Richard Gordon Smith)

Hace muchos años, en las tierras de los Hosokawa, vivían una viuda y su hija, una joven de diecisiete años llamada Kazuye. El padre de Kazuye había sido vilmente asesinado seis meses antes, y tanto Kazuye como su madre habían hecho el propósito de emplear su fortuna y sus vidas en llevar a los criminales ante la justicia. Como sus esfuerzos no se vieron recompensados y habían gastado la mayor parte de su dinero, al final se vieron forzadas a pedir en la calle para poder comer. Sin embargo, iban cada día a rezar al templo pidiendo ayuda, y ni una sola vez cejaron en su empeño o pensaron en abandonar su propósito. Kazuye le dijo incluso a su madre que si ella tuviese la fortuna de obtener el afecto de un hombre, ese hombre sería sacrificado en nombre de la venganza.

Un buen día sucedió que el aspecto empobrecido de madre e hija, que regresaban como de costumbre de rezar en el templo, provocó las burlas de un grupo de canallas, que comenzaron a insultarlas. Un joven y apuesto samurái, Okawa Jomoyemon, acudió al rescate. Desvainando su espada, en un momento puso a los canallas en fuga. Hecho esto y, con una profunda reverencia, Okawa quiso saber a quién tenía el honor de servir. Kazuye respondió por su madre, y rápidamente reconoció en él al joven que había estado buscando tan largo tiempo. Por esa razón tenía que conseguir que el joven samurái se enamorase de ella y le ayudase a encontrar al asesino de su padre. Por lo tanto, como era natural, lo sedujo, y el joven se enamoró de ella.

1	2	3
4	5	6
7	8	9
#	0	*

AUNQUE NO LO PARECE,
ENTRE EL UNO Y EL NUEVE
HAY UNA ELE

JUEGO INTERTEXTUALIDAD

CUÁNTO ENTENDISTE SOBRE
INTERTEXTUALIDAD

EMPEZAR



**INFOGRAFÍA
 INTERTEXTUALIDAD**

AVANZAR

LECTURA ACTIVA

QUÉ ES
 Consiste en la relación, explícita o implícita, que un texto mantiene desde su interior con otros textos. En este sentido, todas las obras dialogan con otras de alguna manera.

Dado que no siempre se activan conocimientos previos, para identificar intertextos es necesario investigar para rastrearlos.

Reconocer referencias intertextuales ayuda a interpretar, de mejor manera, un texto, una imagen, una película, etc.

INTERPRETACIÓN



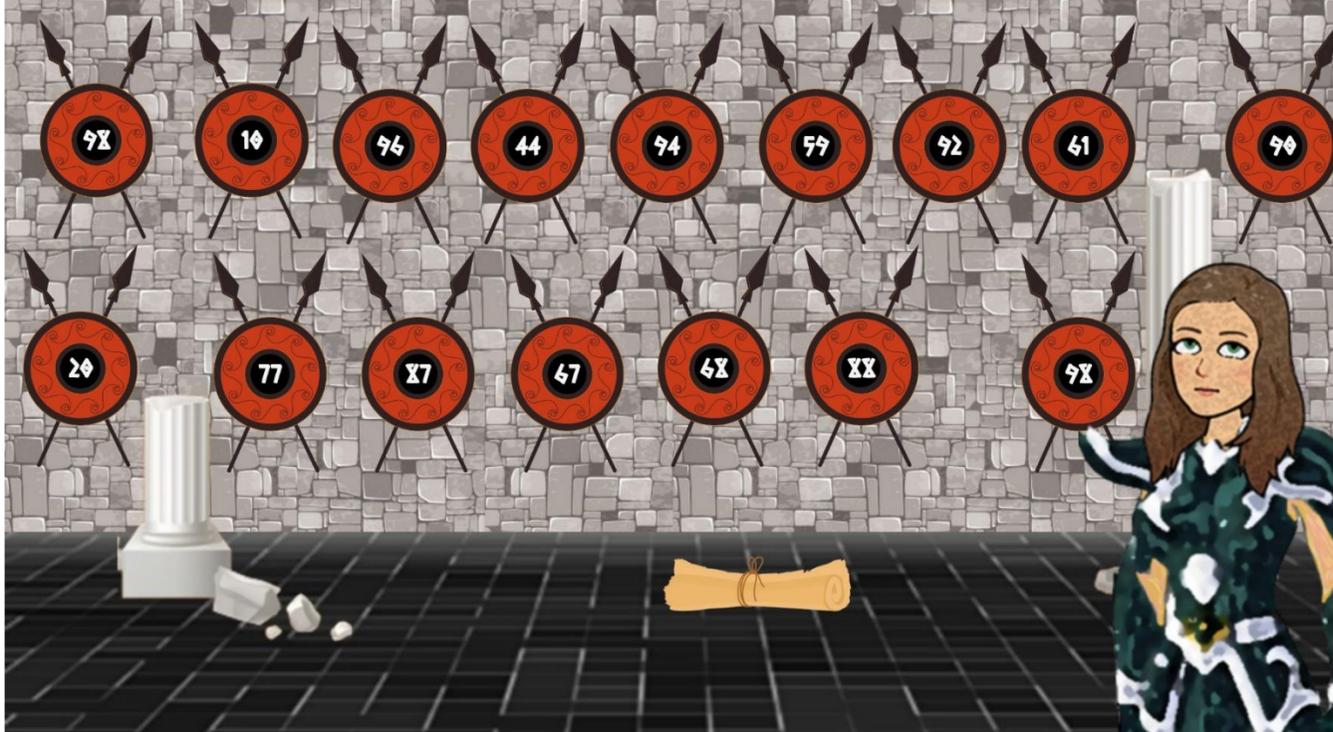
LA TELA DE PENÉLOPE O QUIÉN ENGAÑA A QUIÉN
 Augusto Monterroso

Hace muchos años vivía en Grecia un hombre llamado Ulises (quien a pesar de ser bastante sabio era muy astuto), casado con Penélope, mujer bella y singularmente dotada cuyo único defecto era su desmedida afición a tejer, costumbre gracias a la cual pudo pasar sola largas temporadas.

Dice la leyenda que en cada ocasión en que Ulises con su astucia observaba que a pesar de sus prohibiciones ella se disponía una vez más a iniciar uno de sus interminables tejidos, se le podía ver por las noches preparando a hurtadillas sus botas y una buena barca, hasta que sin decirle nada se iba a recorrer el mundo y a buscarse a sí mismo.

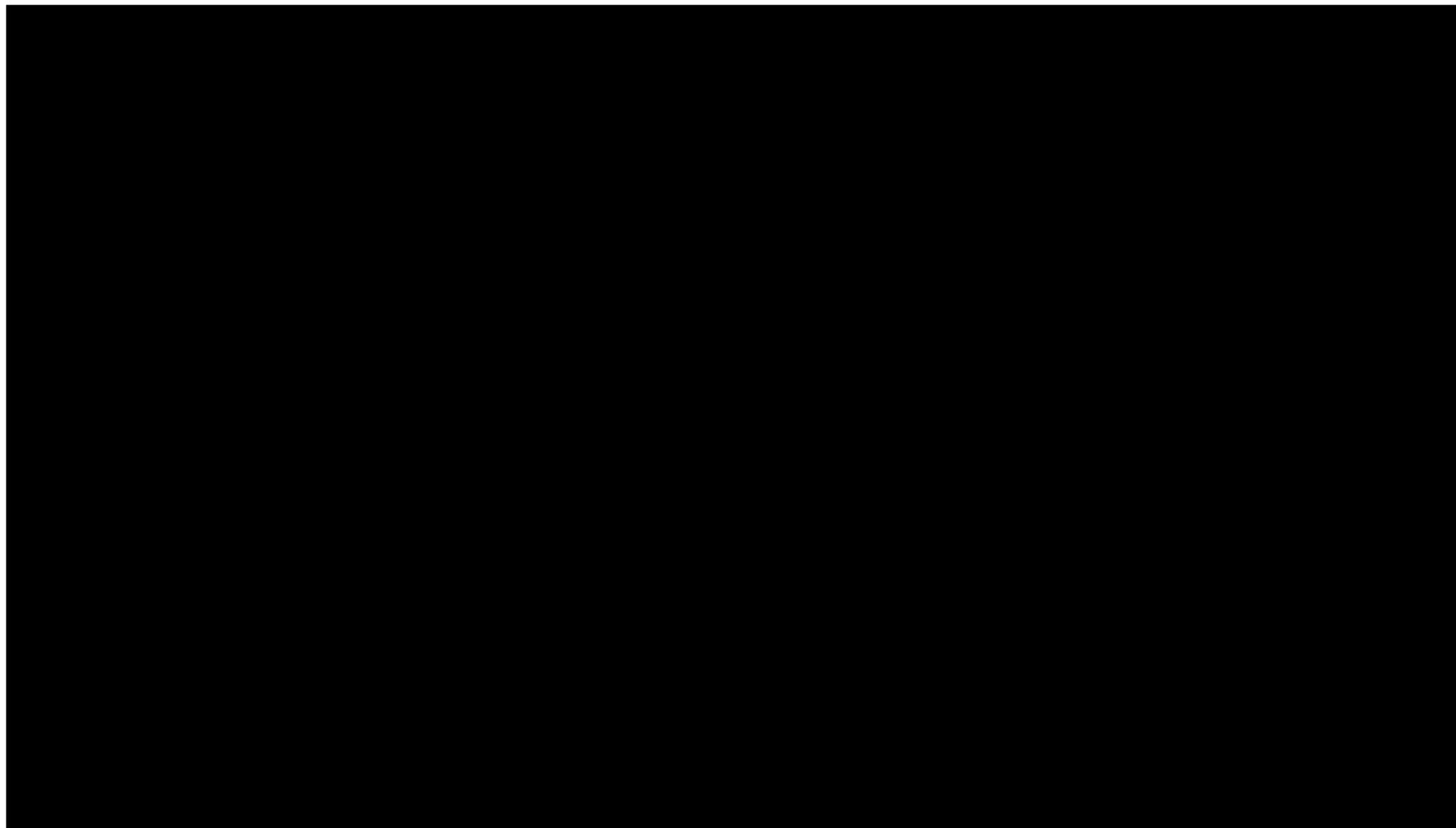
De esta manera ella conseguía mantenerlo alejado mientras coqueteaba con sus pretendientes, haciéndoles creer que tejía mientras Ulises viajaba y no que Ulises viajaba mientras ella tejía, como pudo haber imaginado Homero, que, como se sabe, a veces dormía y no se daba cuenta de nada.

AVANZAR

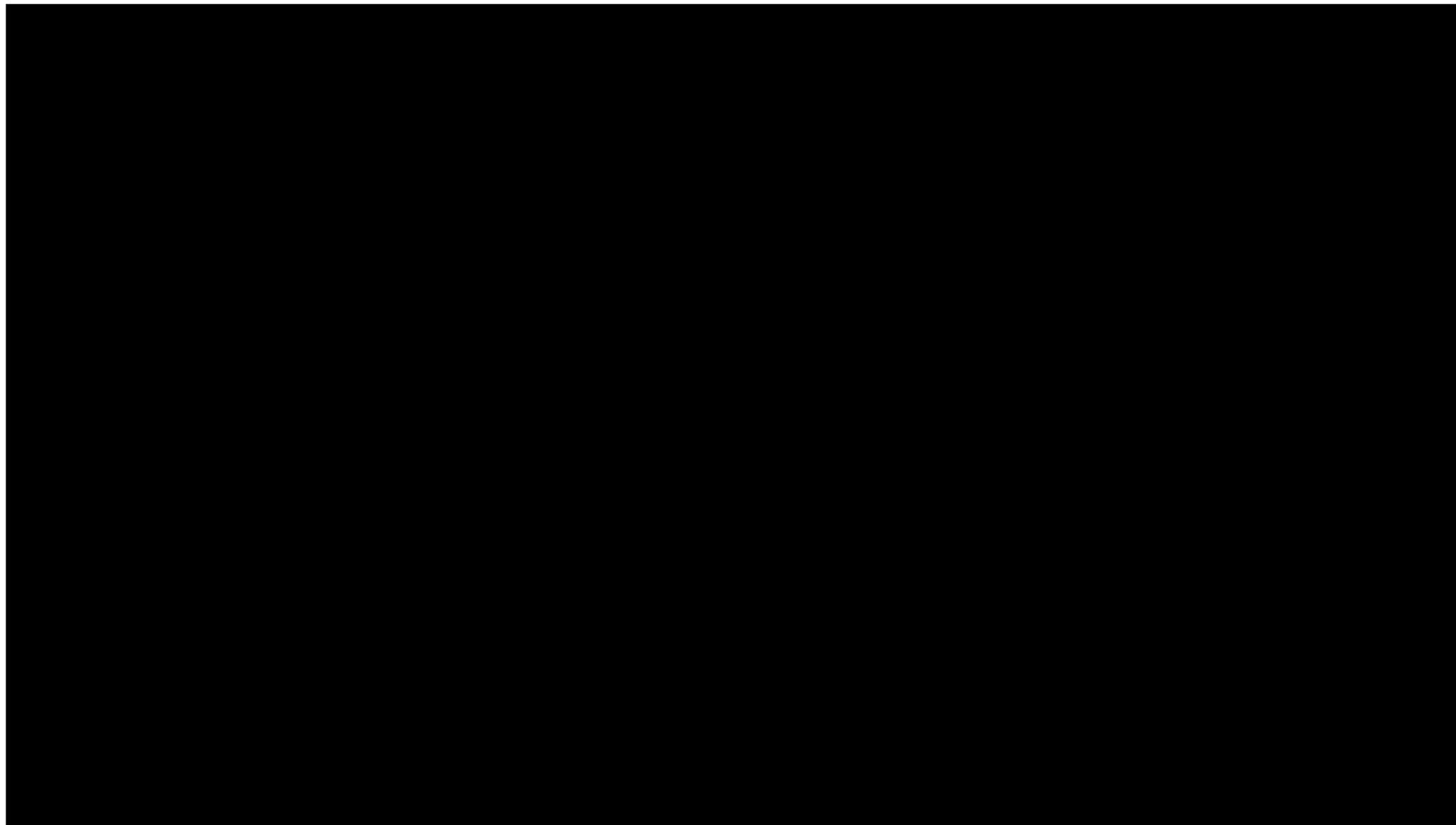


9X	10	96	44	94	59	92	61	50
20	77	Σ7	47	6X	XX	9X		

JUEGO CONTEXTUALIZACIÓN



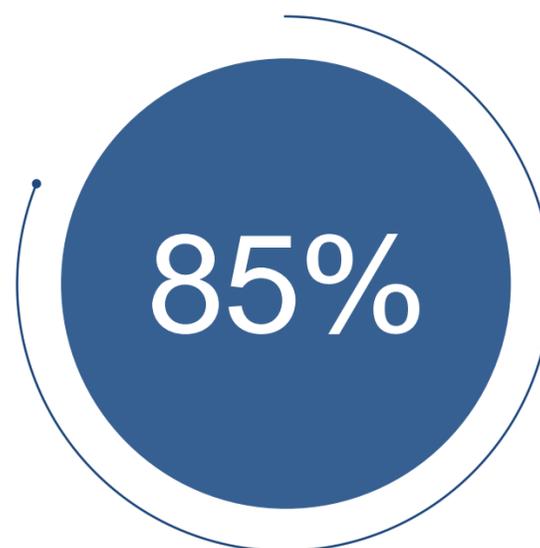
JUEGO INTERTEXTUALIDAD



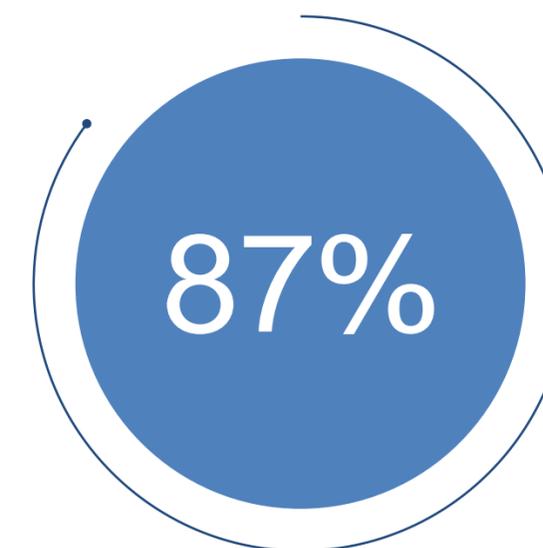
ENCUESTA DE PERCEPCIÓN A ESTUDIANTES (sept. 2022)



Los juegos elaborados incentivan el trabajo colaborativo, en comparación con una clase tradicional.



Los juegos dinamizan el proceso de enseñanza-aprendizaje, en comparación con una clase tradicional.



Me pareció pertinente el uso de este tipo de juegos en el curso Lectura Crítica.

Encuesta respondida por 100 estudiantes,
de las carreras de Ingeniería Comercial e Ingeniería Plan Común (primer año UDD).

¿QUÉ FUE LO QUE MÁS TE GUSTÓ DEL JUEGO DE CONTEXTUALIZACIÓN?

01



El hecho de que aplicamos lo aprendido en el momento y que si nos equivocábamos, podíamos ver en ese mismo momento qué cosa no nos había quedado claro para luego no cometer el mismo error. Fue lúdico y aparte entretenido hacerlo en grupo.

02



El diseño que tenía el juego era bastante llamativo y captaba la atención de muy buena forma y también el hecho de ir pasando etapas, seleccionar objetos lo volvía entretenido y a la vez practico con la información de las temáticas.

03



Me gustaron muchos los acertijos y el que cuando uno pasa etapas va aprendiendo sobre el tema, esto hace mas llamativo el querer aprender.

¿QUÉ FUE LO QUE MÁS TE GUSTÓ DEL JUEGO DE INTERTEXTUALIDAD?

01



Al comienzo, el primer ejercicio en el que se debía aplicar la intertextualidad. Me pareció divertido, me gustó que abarcara temas con los que me puedo relacionar en mi día a día y aplicar la materia "en lo cotidiano".

02



Lo que más me gustó de este juego fue que los acertijos eran mucho más difíciles y así estábamos más concentrados en lo que pasaba en el juego.

03



Hizo entretenida la clase y fue una buena metodología para trabajar en grupo y colaborar entre todos.



Combinar lo mejor del aula tradicional con estrategias de gamificación es un desafío pendiente.

Muchas gracias

Juan Espinoza Alé / juanespinoza@udd.cl
Claudia Andrade Ecchio / c.andrade@udd.cl

BIBLIOGRAFÍA

- Arellano, C. y Gent, K. (2018). *Mentalidad lúdica para crear, educar, emprender e innovar*. Momento Cero.
- Cassany, D. (2021). *El arte de dar clases (según un lingüista)*. Anagrama.
- Jenkins, H. (2006). *Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century*. Blog Confessions of an ACA-fan.
- Koster, R. (2014). *A Theory of Fun for Game Design*. O'Reilly Media.
- Libow, S. y Stager, G. (2019). *Inventar para aprender. Guía práctica para instalar la cultura maker en el aula*. Siglo XXI Editores.
- Prensky, M. (2015). *El mundo necesita un nuevo currículo*. SM Ediciones.
- Swartz, R. et al. (2013). *El aprendizaje basado en el pensamiento crítico. Cómo desarrollar en los alumnos las competencias del siglo XXI*. SM Ediciones.