

UNIVERSCIENCIA

Publicación arbitrada cuatrimestral
Enero-abril 2021
Núm. 56, año 19
\$50.00

Revista de divulgación científica

DESARROLLO DEL ENTORNO RURAL, UNA PROPUESTA PARA LA INNOVACIÓN Y EL DESARROLLO ECONÓMICO EN MÉXICO

ENRIQUE ROBERTO PERALTA MAZARIEGO

LA GAMIFICATION POUR AMÉLIORER L'APPRENTISSAGE DES APPRENANTS JOUER

ESTEFANY CAROLINA HERRERA ARZATE

DECODIFICACIÓN EN TEXTOS DE INVESTIGACIÓN, PARA LA ESTRUCTURACIÓN DE TESIS EN MAESTRÍAS DE UNA UNIVERSIDAD PRIVADA DE PUEBLA 2020

CLAUDIA TÉLLEZ ALCÁNTARA

LA GRUPALIDAD EN LA CONFORMACIÓN DEL SIGNIFICADO DE LO PÚBLICO EN EL CONSEJO TÉCNICO ESCOLAR

FLORENTINO SILVA BECERRA

HACIA UNA TRANSFORMACIÓN DOCENTE CON MENTALIDAD DE CRECIMIENTO Y RESILIENCIA

SHARON OSORIO BENÍTEZ

LA NUEVA VIRTUALIDAD EN EL MODELO EDUCATIVO LIDERAZGO TRASCENDENTE DE LA UNIVERSIDAD DE ORIENTE Y EL COLEGIO SN. ÁNGEL

EDUARDO HERNÁNDEZ DE LA ROSA

IMPLEMENTACIÓN DE LA ESTRATEGIA TUTORÍA DE ACOMPAÑAMIENTO EN EL BACHILLERATO

MÓNICA MORALES HERNÁNDEZ

EL CUENTO. ¿RECURSO DIDÁCTICO PARA LAS COMPETENCIAS COMUNICATIVAS Y LINGÜÍSTICAS?

JOSÉ JAVIER CONTRERAS VIZCAINO

ÍNDICE

ÁREA DE LAS CIENCIAS ECONÓMICAS Y DESARROLLO ESTRATÉGICO

PÁGS. 1 – 7

DESARROLLO DEL ENTORNO RURAL, UNA PROPUESTA
PARA LA INNOVACIÓN Y EL DESARROLLO
ECONÓMICO DE MÉXICO

ENRIQUE ROBERTO PERALTA MAZARIEGO

ÁREA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

LA GAMIFICATION POUR AMÉLIORER
L'APPRENTISSAGE DES APPRENANTS

PÁGS. 9 – 12

ESTEFANY CAROLINA HERRERA ARZATE

PÁGS. 13 – 24

DECODIFICACIÓN EN TEXTOS DE INVESTIGACIÓN,
PARA LA ESTRUCTURACIÓN DE TESIS EN MAESTRÍAS
DE UNA UNIVERSIDAD PRIVADA DE PUEBLA 2020

CLAUDIA TÉLLEZ ALCÁNTARA

LA GRUPALIDAD EN LA CONFORMACIÓN
DEL SIGNIFICADO DE LO PÚBLICO EN EL
CONSEJO TÉCNICO ESCOLAR

PÁGS. 25 – 41

FLORENTINO SILVA BECERRA

PÁGS. 43 – 50

HACIA UNA TRANSFORMACIÓN DOCENTE CON
MENTALIDAD DE CRECIMIENTO Y RESILIENCIA

SHARON OSORIO BENÍTEZ

LA NUEVA VIRTUALIDAD EN EL MODELO EDUCATIVO
LIDERAZGO TRASCENDENTE DE LA UNIVERSIDAD
DE ORIENTE Y EL COLEGIO SN. ÁNGEL

PÁGS. 53 – 63

EDUARDO HERNÁNDEZ DE LA ROSA

PÁGS. 65 – 76

IMPLEMENTACIÓN DE LA ESTRATEGIA TUTORÍA DE
ACOMPañAMIENTO EN EL BACHILLERATO

MÓNICA MORALES HERNÁNDEZ

DOSSIER

PÁGS. 77 - 87

EL CUENTO. ¿RECURSO DIDÁCTICO PARA LAS
COMPETENCIAS COMUNICATIVAS Y LINGÜÍSTICAS?

JOSÉ JAVIER CONTRERAS VIZCAINO

GAMIFICACIÓN PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE
DE LOS ALUMNOS QUE JUEGAN

ESTEFANY CAROLINA
HERRERA ARZATE¹

Abstract

Gamification allows the student to focus on a game system that sets target guidelines, so the pedagogical experience becomes dynamic, it also provides healthy competition between participants while leaving them more motivated and fearless of failure in the searching of learning and make them conscious about what they learn and the process they have to follow in order to learn better and more.

Key words: gamification, experience, game, student.

Resumen

La gamificación permite focalizar al estudiante un sistema de juegos que marquen pautas de objetivos, de esta manera la experiencia pedagógica toma dinamismo, proporciona una competición saludable entre los participantes al tiempo que los deja más motivados y sin miedo de fallar en búsqueda del aprendizaje, además, los hace conscientes de lo que aprenden y el proceso que tienen que seguir para aprender más y mejor.

Palabras clave: gamificación, experiencia, juego, estudiante.

¹ Maestra. Estudiante de la Maestría en Desarrollo Pedagógico. Universidad de Oriente Cancún. Cancún, México. E-mail: caroherrera24@gmail.com ORCID: <http://orcid.org/0000-0002-5122-8641> Google Scholar: <https://scholar.google.com/citations?user=ddNtd-cAAAJ&hl=es>

1. POUR COMMENCER, C'EST IMPORTANT DE SAVOIR LA DÉFINITION DE LA GAMIFICATION, QU'EST-CE QUE C'EST LA GAMIFICATION ?

La gamification est l'utilisation de mécanismes et d'éléments du jeu dans d'autres domaines, en particulier sur des situations d'apprentissage, le propos est de motiver et d'impliquer les apprenants à se devenir des leaders actifs de leur propre processus d'apprentissage, celui-là veut dire que l'expérience pédagogique est transformée dans un jeu éducatif à travers de l'utilisation de badges offerts en cas de réussite, de tableau de scores, de systèmes de points, de niveaux de progression et de missions. Ces éléments de jeu sont tous intégrés pour aider l'apprenant à réussir ses buts et objectifs d'apprentissage.

10

Apparue à la fin des années 2000, la gamification ou ludification, pour les puristes se répand rapidement et connaît d'ailleurs son heure de gloire. Les entreprises sont séduites par l'utilisation des techniques des jeux vidéo pour engager encore plus leurs collaborateurs. Le serious game combine en effet un aspect ludique et pédagogique (Renault, 2015).

Il consiste à créer une expérience engageante à des fins pédagogiques, cette méthode vise à titiller les émotions, à permettre l'exploration libre, à inciter les participants à collaborer. Pour l'utiliser il faut:

1. Avoir une stratégie en commençant avec des règles claires, courtes et directes, parce que les élèves veulent savoir comment gagner des points ou améliorer leur classement.

2. Que les activités sont liguées dans une système qui permet se rapporter aux objectifs ou buts que vos apprenants cherchent à atteindre.

Aussi, la gamification a des plusieurs avantages dans la formation des apprenants indépendamment de l'âge ayant comme:

- a) Privilégier un apprentissage divertissant et interactif : la gamification vous aide à créer des contenus passionnants, variés et divertissants, il s'agit de profiter les sources psychologiques propres à l'univers du jeu et qui renforcent l'engagement des individus comme des bandes, médailles, récompenses que renforcent la motivation et apportent une intense satisfaction, en grande partie grâce à l'interactivité. Parce que les apprenants sentent qu'ils s'amuse.
- b) Créer un sentiment d'addiction à l'apprentissage: la manière de récompenser le cerveau, pour quelque chose bien faite, c'est de libérer la dopamine dans l'organisme quand les apprenants gagnent un jeu ou accomplissent une tâche importante, ils ressentent un profond bien-être. Le fait d'apprendre de nouvelles choses constitue une expérience enrichissante, qui ne manque pas de provoquer une production de dopamine. La conséquence est que l'augmentation des niveaux de dopamine dans l'organisme permet de mieux retenir les informations nouvellement enregistrées.

- c) Montrer aux apprenants comment mettre en pratique ce qu'ils ont appris: permet aux apprenants de réaliser les applications possibles, à mise en pratique, ce qu'ils ont étudié, de même que les avantages de ladite expertise dans le monde réel. Ils peuvent voir la réalisation d'impact de leurs décisions dans le cadre du jeu, et comment ces dernières leur permettent d'obtenir des récompenses ou des pénalités.
- d) Donner du feedback en temps réel: permet d'identifier les points sur lesquels il faut progresser et comment les apprenants peuvent monter en compétences réel dans le monde du travail.

Les nouvelles technologies évitent que les étudiants s'ennuient sur leur téléphone portable et aident à améliorer leur apprentissage à la même fois: près de deux élèves sur trois (64%) s'ennuient à l'école et qu'ils sont les usagers massifs du Web: 55% des adolescents se connectent tous les jours et 42% utilisent leur mobile pour se connecter (Harou, 2019).

De cette manière c'est mieux d'utiliser les dispositifs que tout le monde possède, ils se transforment dans les moyens et mécanismes d'acquisition des connaissances, un système complexe de règles tout au long de l'exploration du game.

Si nous prenons comme exemple le jeu Angry Birds où les joueurs doivent faire tomber les tours en lançant des oiseaux via des lance-pierres, il faut un temps d'expérimentation pour comprendre les fonctionnalités du lance-pierre et des structures à démolir. Les joueurs peuvent

observer leurs résultats, planifier leurs prochaines actions... et ainsi conserver leur motivation de vaincre l'adversaire (Harou, 2019).

Les perspectives d'apprentissage sont transformées; les élèves peuvent vraiment comprendre les objectifs à réussir, ce qu'ils ont fait et toutes les avantages possibles.

CONCLUSION

- De capter l'attention des élèves.
- De travailler avec la motivation intrinsèque, des émotions, de collaboration et des procès de métacognition.
- De changer l'expérience d'apprentissage avec des expérimentés positifs et stimulants.
- De faire d'un apprentissage une expérience divertissante et interactive, pour que les apprenants se sentent amusés.
- De produire dopamine dans l'organisme qui permet de retenir les informations nouvellement enregistrées.
- De voir la réalisation d'impact des décisions qui permettent d'obtenir des récompenses ou des pénalités.
- De donner un feedback précis.

La gamification; prendre conscience de l'importance du scénario pédagogique donne la qualité des récompenses à apporter aux élèves, contribue à mesurer le degré de préparation nécessaire d'une séquence ludifiée et engager les élèves dans un processus de motivation constante.

Bibliography

REFERENCES

- Mulkeen, D. (2018). *Découvrez les 5 principaux avantages de la gamification de la formation*. Site web: <https://insights.learnlight.com/fr/articles/avantages-gamification-formation/>
- Renault, J. (2015). *Jouer pour apprendre, c'est gagner?* Site web: <https://www.formation-et-nouvelles-technologies.fr/formation-e-learning/jouer-pour-apprendre>
- Harou, M. (2019). *La gamification au service de l'éducation*. Site web: <https://ecs-digital.com/actus-2-0/la-gamification-au-service-de-leducation/>



UNIVERSCIENCIA