

# Enseñanza basada en la Jugabildiad

(1) Pablo Vilaboa; (2) Federico Tomas Arrieta

CAETI, Facultad de Tecnología Informática, UAI

(1) pablo.vilaboa@uai.edu.ar; (2) federico.arrieta@uai.edu.ar

## Resumen

El trabajo de investigación reúne datos obtenidos de la experiencia en la implementación de mecánicas de videojuegos en los procesos actuales de educación de edad inicial.

El presente trabajo pretende identificar las mecánicas utilizadas en el diseño de videojuegos para complementar los procesos de aprendizaje del estudiante. La implementación de herramientas digitales que puedan potenciar la motivación y atención en el estudio son por el momento una zona no explorada. Las actividades propuestas por la plataforma de aprendizaje basado en mecánicas lúdicas permitirá al docente el seguimiento de los parámetros de comportamiento del alumno pudiendo reconstruir las actividades personalizadas según las habilidades del alumno.

El seguimiento de lo aprendido se registrará en un grupo de actividades, creando mapas conceptuales y semánticos que nutran de nuevas actividades evolutivas a las herramientas del docente. La plataforma afianza los conocimientos previos y promueve el aprendizaje por niveles enfocado en la adecuación de ejercicios que aseguren el crecimiento individual y grupal.

Este método representa un salto de calidad de la enseñanza dado que permitirá englobar las experiencias sensoriales que el alumno adquiere en el aula mediante el trabajo con el docente.

De lo relevado en las actividades convencionales hemos comprobado que los alumnos en periodo escolar necesitan de un tiempo de madurez para asimilar los contenidos. De dicha información podemos determinar que el promedio por cada clase para comprender contenidos mínimos es de: 10 minutos para chicos entre 3 y 5 años, de 20 minutos para niños de 4Años de edad y 30 minutos para los alumnos del último año del periodo inicial.

Considerando lo anterior el objetivo del proyecto de investigación es utilizar las mecánicas de videojuegos para mejorar el tiempo de concentración de los alumnos y el fortalecimiento de las actividades áulicas del docente de modo más eficiente y con mayor efectividad.

**Palabras Claves**: ludo aprendizaje, mapas conceptuales, mapas semánticos, herramientas, tecnología educativa, gamification.

**Pablo Vilaboa:** Director de la carrera Tecnicatura En Desarrollo De Videojuegos.

**Federico Tomas Arrieta:** Estudiante de Ingeniería en Sistemas Informáticos, asistente de investigador en el Centro de Altos Estudios en Tecnología Informática (CAETI).