

# Profesor del Tec diseña plataforma centrada en emociones positivas



**Guillermo Chans**, profesor de química del **departamento de Ciencias** en el **Tec de Monterrey** campus [Santa Fe](#), realizó una **investigación** centrada en el tema de la **gamificación** para **elaborar** con ello una **plataforma llamada Fred! (Friendly Education!)**.

En este estudio, el profesor y el equipo probaron **una experiencia de gamificación con estudiantes de primer semestre de ingeniería** en dos asignaturas diferentes de química, disciplina generalmente considerada compleja, con **contenidos difíciles de procesar**.

De acuerdo con el profesor **esta metodología permitió aumentar la motivación de los estudiantes** y **reforzar su autonomía y compromiso**.



width="900" loading="lazy">

*“El diseño de un enfoque de gamificación planificado para que funcione correctamente requiere una **gran atención y empatía por parte del docente hacia cómo se sienten los estudiantes**, ya que debe haber un equilibrio entre la cantidad de trabajo a realizar y la diversión, siendo un sistema justo.*

*“Se premia con puntos y permisos a los estudiantes por los logros obtenidos. Al inicio, se probó esta estrategia prácticamente haciendo los cálculos a mano, con una simple planilla de excel. **Como se observó una gran aceptación por parte de los alumnos, decidí aplicar a un Novus para desarrollar la plataforma tecnológica**”, compartió.*

Las actividades se llevaron a cabo mediante la plataforma **Mastering Chemistry (MC) de Pearson**, donde cada ejercicio podía repetirse hasta tres veces.

### **¿La meta? Promover el aprendizaje**

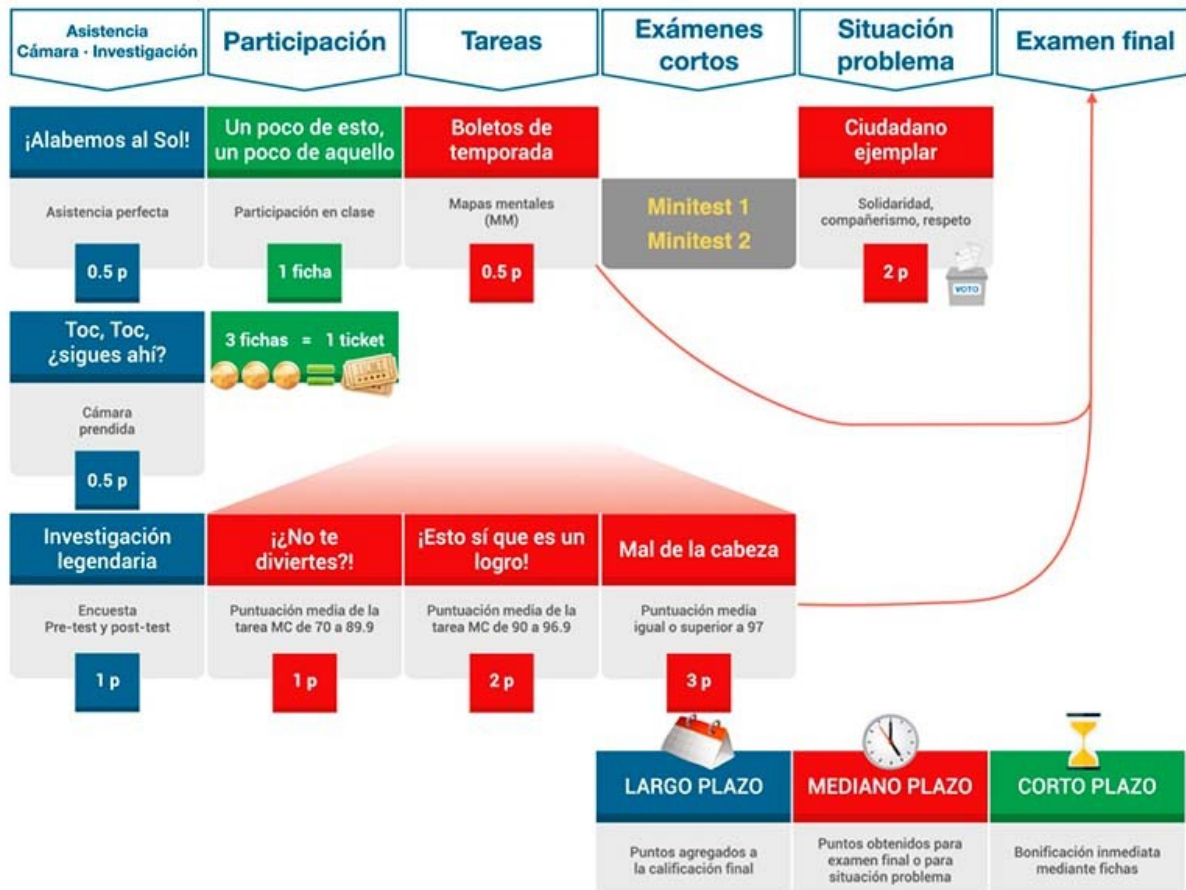
**Su objetivo principal es elaborar una plataforma llamada Fred! (Friendly Education!) que ayude al alumno a autogestionarse y así estar más comprometido y motivado en su aprendizaje en un formato tanto presencial y en línea.**

*“En este nuevo modelo híbrido del Tec, **esta herramienta ofrece un seguimiento más cercano al alumno, reforzando la relación con el docente**”, expresó.*

De acuerdo con Guillermo el proyecto se centro? en el **desarrollo de software para una plataforma web y mo?vil de gamificacio?n en espan?ol**, visualmente atractiva para el alumno, en primera instancia de **ingenieri?a**.

“La vemos como **una herramienta de autogestio?n del estudiante en las actividades escolares** y asi? que se sienta ma?s comprometido y motivado en su propio aprendizaje mediante **un sistema de logros e insignias**, con **recordatorios** para las tareas que deben realizar.

“Asi? tambie?n, se pretende **estimular el reforzamiento de los temas vistos a trave?s de la pra?ctica frecuente de ejercicios**”, dijo.



width="900" loading="lazy">

Las actividades de gamificacio?n se dividieron en: **actividades a largo plazo, actividades a mediano plazo, actividades de corta duracio?n**.

Durante el trabajo previo al Novus, la profesora **May Portuguez Castro** del Instituto para el Futuro de la Educacio?n colaboro? en la elaboracio?n del arti?culo.

Para la presentacio?n y colaboracio?n del Novus denominado FRED!, Friendly Education La Gamificacio?n para alumnos de ingenieri?a, han estado colaborando conmigo los profesores **Milton Carlos Elias Espinosa, Sergio Rogelio Morales Vargas y Samuel Antonio Rosas Mele?ndez**.

“Esta investigación se aplica? hasta ahora solo a dos grupos, y ya con la herramienta Fred! se espera probar el prototipo durante este semestre, llegando a ma?s alumnos, **aproximadamente unos 220 en 3 materias diferentes**, por ahora en el a?mbito de la qu?mica.

“La intencio?n es **continuar mejorando la plataforma, para que a futuro se pruebe en otras ramas de la ciencia o en otras disciplinas**, como por ejemplo, en el a?rea de negocios o de estudios creativos”, puntualizó.



width="900" loading="lazy">

Guillermo comentó que el propo?sito es **probar nuevas herramientas dida?cticas que generen emociones positivas en los alumnos**, para que asi? el aprendizaje sea ma?s significativo.

“Puede que este enfoque no se adapte a todos los estilos de aprendizaje, sin embargo, para muchos puede ser **agradable y educativo**”, manifestó.



width="900" loading="lazy">

Finalmente, el profesor compartió que a través de este trabajo, comprobaron que para esta muestra, **el uso de estrategias de gamificación** en clase atendiendo a los logros a corto, medio y largo plazo varió a la estimulación de las bonificaciones en los alumnos, mejorando así su motivación.

*“Los comentarios de los alumnos de esta primera prueba son bastante positivos, sobre todo en relación a la aceptación que tuvieron la mayoría de los logros, especialmente el de mantener la cámara encendida, que **estimuló a los alumnos y generó una clase mucho más dinámica.***

*“Otro gran acierto fueron las fichas, que **fomentaron la participación de los alumnos en todo momento.** Es muy recomendable hacer preguntas capciosas para que todos participen. Como los alumnos más estudiosos son los primeros en levantar la mano, la mejor opción fue seleccionarlos como supervisores de los ejercicios a resolver en clase”, concluyó.*

Recientemente se publicó el artículo [\*\*Gamification as a Strategy to Increase Motivation and Engagement in Higher Education Chemistry Students\*\*](#), por Computers.

**SEGURO QUERRÁS LEER TAMBIÉN:**