

Gamificación: profesores Tec hablan de educación en foro internacional



Profesores del Tec [Sonora Norte](#) presentaron proyectos educativos de gamificación en la [Conferencia Europea sobre Aprendizaje Basado en Juegos](#), un congreso internacional de educación basada en la **metodología de la gamificación**.

Ludovic Betton y **David Vizcaíno**, profesores de [PrepaTec](#), así como **Edgar Ludert**, director de programa de **Diseño Industrial** estuvieron en Enschede, Países Bajos para participar en este congreso.

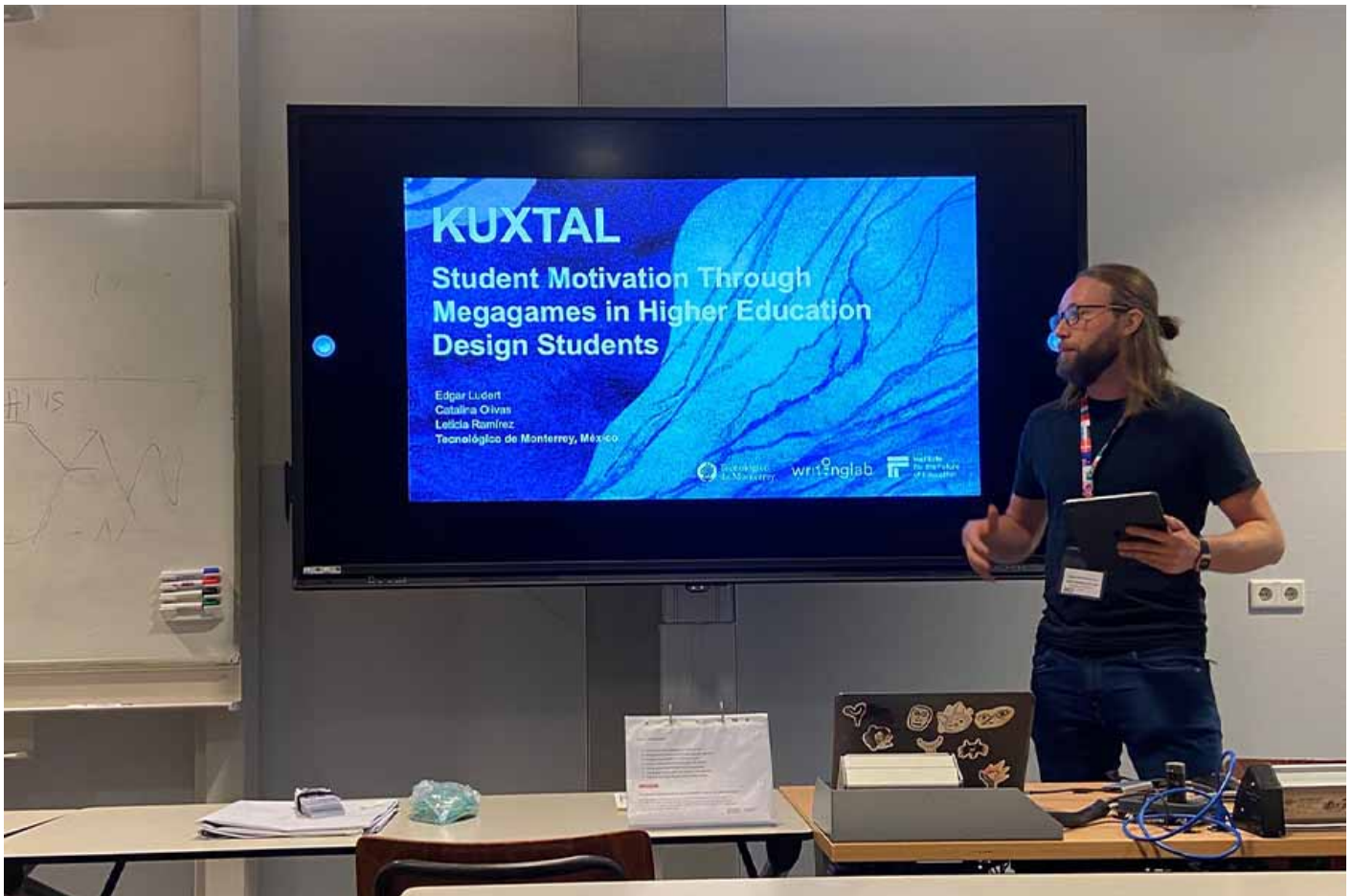
Ahí se reunieron **expertos en la materia de más de 40 países** para intercambiar experiencias y resultados de su práctica profesional, explicó Vizcaino.

“Esto de los juegos para motivar a los estudiantes es cosa seria” .- Edgar Ludert.

Betton y Vizcaino presentaron su propuesta de **evaluación a través del Modelo ELO para clases de humanidades y ciencias**, mientras que Ludert presentó una ponencia sobre la **motivación estudiantil a través de megajuegos**.

“Fue una ocasión para conocer las nuevas prácticas y conocimientos en relación con esta metodología que cada día gana mayor terreno en el mundo escolar”, comentó Betton.

“También ha sido una gran oportunidad para representar al Tec en el extranjero y para traer del congreso **ideas nuevas que enriquezcan la experiencia de nuestros estudiantes**”, añadió el profesor.



Gamificación con modelo ELO: proyecto ganador del TecDuHack

Ludovic Betton y David Vizcaíno presentaron el proyecto **Sistema de calificación ELO para la optimización de la motivación intrínseca en el aprendizaje de los estudiantes**.

La propuesta consiste en **aplicar el sistema de puntuación ELO** que se utiliza en ajedrez, pero en el aula, a fin de **sustituir la evaluación de calificaciones tradicionales**.

Previamente, los profesores ganaron el **primer lugar** con este proyecto en el concurso **TecDuHack**, un hackatón de innovación educativa organizado por el **Centro de Desarrollo Docente e Innovación Educativa (CEDDIE)**.

“Eso nos **permitió tener mayor visibilidad y**, en consecuencia, **mayor confianza** en nuestra propuesta para seguir desarrollándola”, contó Vizcaíno.

El sistema **ELO** se aplica en el ajedrez y **utiliza un sistema de puntos** para calcular la habilidad de los jugadores a través de la competencia.

Betton detalló que al aplicarlo en clase **el alumno compite consigo mismo** y lo ve como un juego porque no hay una calificación, lo cual ayuda a desarrollar **una motivación intrínseca** en los estudiantes.



Kuxtal: megajuego para la motivación estudiantil

Por su parte, Edgar Ludert presentó la ponencia ***Kuxtal: motivación estudiantil a través de megajuegos en estudiantes de diseño de educación superior.***

Un megajuego es un juego de tablero que tiene una duración extendida, puede durar desde 1 semana o más de 1 mes, y puede involucrar hasta 100 jugadores en el mismo ejercicio, detalló Ludert.

Kuxtal es un megajuego que busca motivar a los estudiantes a aprender a través de tarjetas con retos que los invita a **desarrollar investigaciones, reflexiones y acciones** que pueden suceder incluso fuera del aula, todos **centrados alrededor del tema del cuidado del agua.**

*“Ponerlo en práctica con estudiantes del campus y después poder presentar los resultados en esta conferencia fue muy importante para demostrar que **esto de los juegos para motivar a los estudiantes es cosa seria**”,* opinó Ludert.

*“A través de la gamificación podemos **crear proyectos interesantes y relevantes** en donde se **fomente la colaboración**, el juego de rol y se detonen estas experiencias que se extienden incluso fuera del campus”,* agregó.



/> width="900" loading="lazy"> **Un espacio para colaborar con colegas**

“La oportunidad de **generar comunidad**, conocer a personas que trabajan con los mismos insights y tienen las mismas afinidades es increíble. Es también una experiencia padrísima el colaborar con ellos”, compartió Ludert sobre la participación en el foro internacional.

Los académicos sonorenses consideran que dialogar con colegas que están intentando no sólo **innovar y mejorar la educación en general**, sino resolviendo problemas particulares de cada contexto educativo fue una experiencia enriquecedora.

“Estamos muy contentos de haber tenido esta oportunidad de intercambiar nuestras prácticas con otros colegas del mundo y **recibir retroalimentación de expertos**”, expresó Betton.

Los 3 profesores manifestaron que tienen la intención de seguir implementando esta metodología en sus aulas y promoverla entre la academia e incluso en otros campus del Tec.

TAMBIÉN QUERRÁS LEER