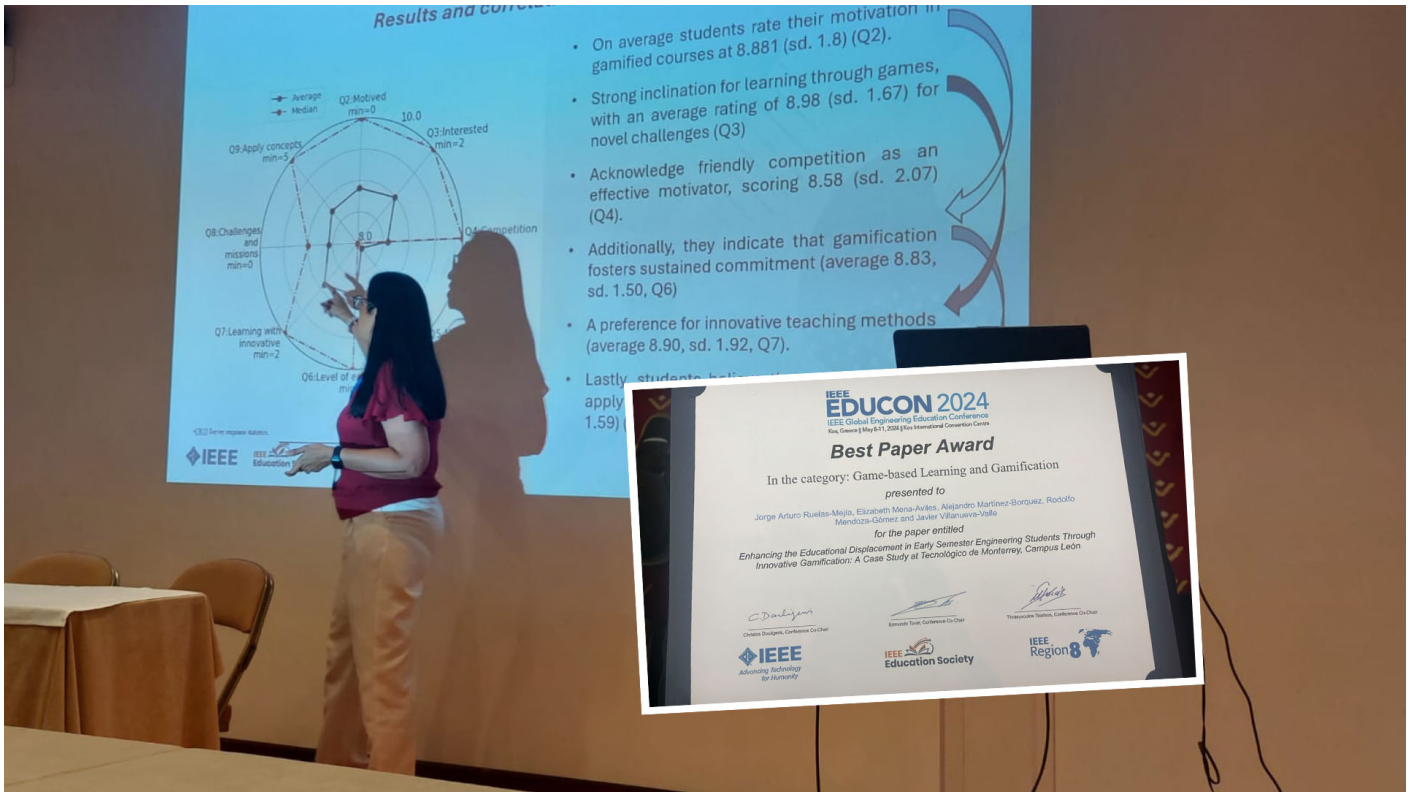


Gamificación: estrategia educativa de Tec León es reconocida en Grecia



Elizabeth Mena, directora de Ingeniería Industrial y de Sistemas en [campus León](#), **presentó investigación** en aprendizaje basado en juegos que fue **reconocida** en el IEEE Global Engineering Education Conference (**EduCon 2024**).

Uno de los proyectos que presentó fue reconocido como **Mejor Paper de Investigación** en el área de **aprendizaje basado en juegos y gamificación**.

“Ya que te acepten en este tipo de congresos es increíble, y de ahí, salir premiados es todavía más impresionante”, externó Mena.

El EduCon es un **evento** dedicado a la **investigación educativa** alrededor del mundo, relacionada con la **Ingeniería**. Este año el evento se llevó a cabo en Isla de Cos, Grecia.

“Eso es algo que caracteriza a nuestro campus y a ingeniería, siempre buscamos estar innovando a favor del estudiante”, destacó la profesora Mena.



/> width="900" loading="lazy">

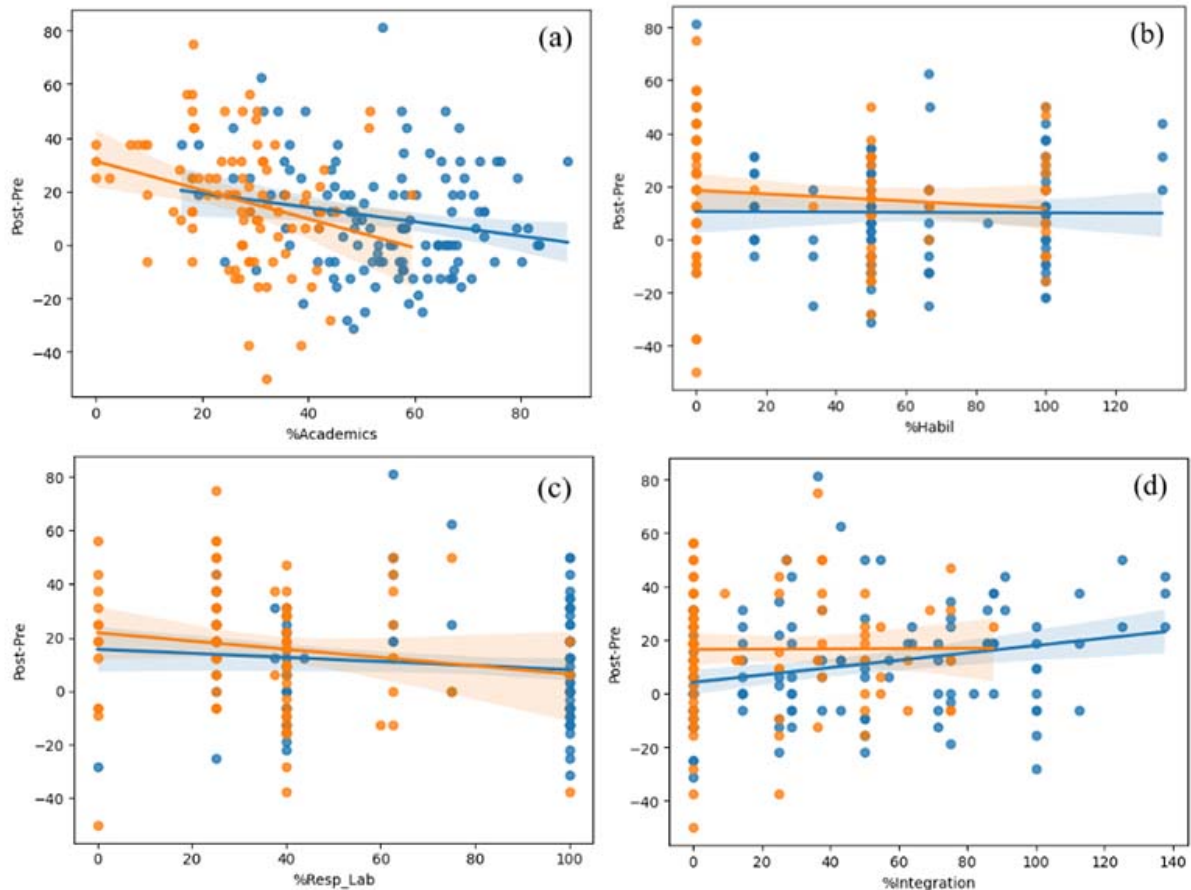
Reconocimiento al mejor paper de investigación

Elizabeth Mena en conjunto con los profesores Alejandro Martínez, Rodolfo Mendoza, Javier Villanueva y el alumno Jorge Arturo Ruelas, investigaron el **impacto de implementar gamificación en el aula**.

La técnica de aprendizaje de gamificación se basa en trasladar la mecánica de los **juegos al ámbito educativo**, este con el fin de **conseguir mejores resultados**, desarrollar habilidades o recompensar acciones concretas.

“Somos profesores que toda la vida hemos intentado buscar estrategias para que ustedes aprendan mejor”, externó Elizabeth Mena.

Dicha técnica se ha implementado desde hace un largo tiempo en campus León, Mena comenta que **desde el 2016** se ha hablado de la **implementación de gamificación** en [Edutrends](#).



/> width="900" loading="lazy">

A diferencia de preparatoria, explicó Elizabeth, a nivel universitario ya no hay **motivación** cuando hay una narrativa o **storytelling** detrás de la gamificación.

“No en todas las áreas del conocimiento funciona igual, las que presentan el mayor impacto son las que son relacionadas a estadística”, explicó la profesora.

De acuerdo con el estudio, las **actividades con mayor impacto** en la calificación son las **integradoras** como conciertos, partidos de volley y viajes de prácticas. Todo relacionado a entender ciertos temas vistos en las aulas.

**IEEE
EDUCON 2024**
IEEE Global Engineering Education Conference
Kos, Greece || May 8-11, 2024 || Kos International Convention Centre

Best Paper Award

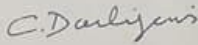
In the category: Game-based Learning and Gamification

presented to

Jorge Arturo Ruelas-Mejía, Elizabeth Mena-Aviles, Alejandro Martínez-Borquez, Rodolfo Mendoza-Gómez and Javier Villanueva-Valle

for the paper entitled

Enhancing the Educational Displacement in Early Semester Engineering Students Through Innovative Gamification: A Case Study at Tecnológico de Monterrey, Campus León



Christos Douligeris, Conference Co-Chair



Edmundo Tovar, Conference Co-Chair



Thrasivoulos Tsiatsos, Conference Co-Chair



/> width="900" loading="lazy">

Programación y mujeres en STEAM

Otro trabajo que Elizabeth presentó en el EduCon fue un **paper** relacionado con la dinámica del evento [Exploradoras de Código](#), realizado en colaboración con: Nancy Pacheco, Giovanna Romero y Claudia Camacho.

Exploradoras de Código, es un **proyecto** en colaboración con la fundación [CoderBloom](#), misma que busca acercar a **mujeres** de prepa y secundaria **al mundo de la programación**.

Este proyecto, además de ser un trabajo relacionado a la **ingeniería**, está relacionado con las **ODS**, buscando **reducir la brecha tecnológica y de género**.

“Como equipo de profesores estamos queriendo buscar lo mejor para ustedes”, afirmó Elizabeth Mena.

“Siempre buscamos estar innovando a favor del estudiante” .- Elizabeth Mena

Gamificación en el aprendizaje de todos los niveles

En octubre del 2023, Mena junto a Miguel Bárcenas, Claudia Camacho, y Arturo Reyes, presentaron en el World Engineering Education Forum en campus Monterrey, su investigación de cómo el **arte** puede aportar a la **toma de decisiones en ingeniería**.

Este consistía en poner a los alumnos a **construir una estructura sonora**. Por la parte **artística** debía tener un sonido agradable, y ser estética; por el lado de **ingeniería** debía ser autónoma y funcionar en base al **movimiento circular uniforme**.

Otro proyecto de gamificación realizado por Mena consistió en **implementarla** en niveles de **posgrados y educación continua** para aprender la **metodología lean** en los procesos.

Los **resultados** de esta implementación los presentará para el **Anual International Conference on Education and New Learning Technologies**, en Palma de Mallorca.

“A un adulto estresado le gusta tener la capacitación lo más ágil posible, para que lo pueda retener y transmitir a sus colaboradores”, comentó Elizabeth Mena.

LEER MÁS: