



Universidad Nacional
del Nordeste

XXII SESIÓN DE COMUNICACIONES TÉCNICAS Y CIENTÍFICAS ESTUDIANTILES FACULTAD DE CIENCIAS VETERINARIAS - UNNE



SECRETARÍA DE ESTUDIOS Y ASUNTOS ESTUDIANTILES. FCV-UNNE

Lo que se aprende jugando, se aprende para siempre: la gamificación como herramienta educativa

Gross, E.¹, González, F.¹, Scherocki, M.¹, Mansilla, R.¹, *Blanco-Cohene, T.¹, *Flores-Quintana, C.¹

¹Universidad Nacional del Nordeste. Facultad de Ciencias Veterinarias. Departamento de Ciencias Básicas. Cátedra de Histología y Embriología. Sargento Cabral 2139, Corrientes. CP 3400.

eduen.grossmuller@gmail.com

Resumen

La gamificación es una estrategia educativa, que integra elementos de juegos en un contexto de aprendizaje, para aumentar la motivación y el compromiso. Al convertir tareas educativas en desafíos interactivos y competitivos, la gamificación facilita la adquisición de conocimientos de manera más dinámica y atractiva. El objetivo del presente trabajo fue implementar la gamificación en el proceso educativo para reforzar y recuperar conocimientos de manera efectiva, promoviendo un aprendizaje duradero y significativo a través de la integración de dinámicas de juego que motiven la participación activa y el trabajo en equipo entre los estudiantes. Para ello durante el primer trabajo práctico de Histología y Embriología (ciclo 2024) se implementó una actividad de gamificación diseñada para recuperar y reforzar conocimientos adquiridos en el curso de Introducción a las Ciencias Básicas (ICB). La actividad se llevó a cabo utilizando la plataforma digital Genially, conocida por sus herramientas interactivas que facilitan la creación de contenidos educativos dinámicos y atractivos. A partir de esta actividad se buscó recuperar los conceptos fundamentales del ICB a través de un enfoque lúdico que motivara a los estudiantes a participar activamente en su propio proceso de aprendizaje. Para ello, se diseñó un juego basado en acertijos, donde los estudiantes, organizados en grupos, debieron resolver preguntas y desafíos relacionados con los contenidos de ICB (como ser organelos celulares, ciclo celular, célula procariota y eucariota). Cada respuesta correcta les permitió avanzar en un tablero virtual, similar a un juego de mesa, moviéndose por casilleros hasta llegar a la meta. La dinámica del juego no solo incentivó la competitividad saludable entre los grupos, sino que también promovió el trabajo en equipo y la colaboración. Los estudiantes tuvieron que combinar sus conocimientos y habilidades para resolver los acertijos, lo que reforzó tanto el contenido académico como las competencias interpersonales necesarias para el trabajo grupal. La presencia de los ayudantes de cátedra fue clave, ya que brindaron apoyo y orientación, asegurando que todos los grupos pudieran participar equitativamente y avanzar en el juego. Para este trabajo práctico, la gamificación demostró ser una estrategia exitosa para la recuperación de contenidos previos, al hacer el proceso de aprendizaje más ameno y accesible, y al mismo tiempo, alentar a los estudiantes a profundizar en los temas de estudio, además permitió fortalecer la cohesión grupal, mejoró la participación activa y demostró la efectividad del aprendizaje basado en el juego en un entorno educativo superior.

Palabras claves: Motivación. Juegos. Interactividad.

Área: Prácticas Docentes Innovadoras.
Póster