



# GAMIFICACIÓN

PROGRESO

MOTIVACIÓN

PROPOSITO

ENTORNO

MEDIOS

COMUNICACIÓN

FORMACIÓN

EXPERIENCIA

PRODUCTIVIDAD

HERRAMIENTA

EDUCACIÓN

PSICOLOGIA

CURIOSIDAD

COOPERACIÓN

TECNOLOGIA

REGLAS

PARTICIPACIÓN DE CONSUMIDORES

MECÁNICAS

RENDIMIENTO DE LOS EMPLEADOS

ESTETICA

FLUJO

COMPONENTE

AUTONOMIA

DESARROLLO

ENTRENAMIENTO

DESARROLLO PERSONAL

METAS

ELEMENTOS

DINÁMICAS

RECOMPENSAS

GESTIÓN DE INNOVACIÓN

PARTICIPACIÓN

SOCIAL

DESAFIOS

OBJETIVOS

ATENCIÓN

DOMINIO

COMUNIDAD

Por: Marta Soto

# ÍNDICE

Gamificación	3
Actitud	6
El éxito escolar	8
El glosario	10

# Gamificación

Logra la atención hacia algo nuevo, activa la curiosidad y despierta la emoción por medio del aprendizaje y la memoria. La curiosidad es la chispa que facilita la atención. Una educación capaz de despertar la curiosidad con estímulos.

El profesor que alimenta la curiosidad con sus explicaciones consigue aumentar la motivación y la atención durante la clase.

Podemos utilizar todo lo aprendido de los juegos, para aplicarlo en un entorno educativo a través de la gamificación, que da la posibilidad de aplicar elementos de juego para lograr un aprendizaje. Son sistemas que permiten aumentar la motivación, la felicidad y la diversión porque el juego despierta el interés por el aprendizaje.



Por ejemplo el científico o el diseñador gráfico son profesionales que en la elaboración de sus proyectos a menudo prueban con sus ideas, juegan con sus conocimientos y su creatividad.

Enseñar y aprender a divertirse en clase. El juego no es opuesto al aprendizaje, todo lo contrario. No todos sentimos interés y motivación por las mismas cosas ni aprendemos de la misma manera.

El objetivo es encontrar soluciones creativas.

El maestro es un facilitador que guía a sus alumnos a descubrir y a desarrollar el talento que tienen.



# Actitud

Es tener la capacidad de prestar atención y tener interés en lo que se aprende. Tener una actitud dispuesta a explorar nuevas posibilidades, a establecer conexiones y a compartir conocimientos. Al compartir podemos inspirar a otros e inspirarnos del trabajo y conocimientos de los otros. Es importante atreverse a salir de la zona de confort (salir de todas aquellas actividades y rutinas que se hacen normalmente, de los sitios que se acostumbra visitar....). Se trata de probar nuevas herramientas, actitudes, y rutinas.

Por ejemplo: Tomar nota de las actitudes de las personas que se admiran e integrarlas a nuestras actitudes. Tocar un instrumento o dedicarle tiempo a disciplinas artísticas hace aumentar la creatividad. Se trata de aprender a interactuar con el mundo que nos rodea de forma creativa. La aparente incapacidad de crear ocurre porque

nuestra habilidad innata de dar vida a algo queda adormecida por falta de estimulación. Eso significa que tenemos menos capacidad expresiva, menos energía, menos vitalidad, y menos percepción.



La Inteligencia Emocional podría definirse como la capacidad que tiene una persona de manejar, entender, seleccionar y trabajar sus emociones y las de los demás.

# El éxito escolar

Algunos de los factores que intervienen en el éxito escolar son:

- Personales: esfuerzo, actitud, compromiso, motivación.
- Familiares: actitud frente al estudio, buena relación padres-docentes.
- Ámbito escolar: tutorías, organización del centro, buena formación y continuada actualización de los docentes, motivación de estudiantes y docentes, buen ambiente, atención a las necesidades de los estudiantes.
- Metodológicos: técnicas de estudio, buen proyecto de centro educativo, apoyo y seguimiento a los estudiantes con dificultades en el aprendizaje.

# El Glosario

**Asequible:** Que puede conseguirse o está al alcance

**Aspiración:** Acción y efecto de pretender o desear algún empleo, dignidad u otra cosa.

**Asumir:** Hacerse cargo, responsabilizarse de algo, aceptarlo.

**Docente:** Que enseña.

**Inercia:** Rutina, desidia.

**Innato:** Como nacido con la misma persona.

**Interacción:** Acción que se ejerce recíprocamente entre dos o más objetos, agentes, fuerzas, funciones, etc.

**Intuitivo:** Pertenciente o relativo a la intuición. Que tiene facilidad para ella.



**Metodológico:** Perteneiente o relativo a la metodología

**Multitarea:** Más de una tarea.

**Rendimiento:** Producto o utilidad que rinde o da alguien o algo.

**Tedioso:** Que produce tedio. Aburrimiento extremo o estado de ánimo del que soporta algo o a alguien que no le interesa.

**Teledirigir:** Dirigir o controlar reservadamente algo o a alguien.

**Uniformizar:** hacer uniformes dos o más cosas

**Vitalidad:** Actividad o eficacia de las facultades vitales

**Vocación:** Inclinción a cualquier estado, profesión o carrera.



Por: Marta Soto

Palabras: 584

Imágenes: Shutterstock

Fuentes:

<http://salvarojeducacion.blogspot.com/> <http://www.solidaries.org/igualtat/aula/aula.htm>  
<http://blog.educalab.es/intef/2013/08/21/creatividad-y-diseno-en-el-aprendizaje-por-proyectos/>  
<http://www.javiertouron.es/2013/08/tecnologia-en-la-escuela-uso-o.html>

<http://salvarojeducacion.blogspot.com/2012/10/la-escuela-de-cristal-reflexiones-sobre.html?spref=tw>

[http://ipes.anep.edu.uy/documentos/noticias\\_portada/vinculo\\_abajo/ed\\_salud/segunda\\_semana/ap\\_bibl/esc\\_futuro.pdf](http://ipes.anep.edu.uy/documentos/noticias_portada/vinculo_abajo/ed_salud/segunda_semana/ap_bibl/esc_futuro.pdf)

[http://www.quadernsdigitals.net/index.php?accionMenu=biblioteca.VisualizaLibroLU.visualiza&libro\\_id=2107&PHPSESSID=b31d6c1a6389d8f8046b8f4cd663876a](http://www.quadernsdigitals.net/index.php?accionMenu=biblioteca.VisualizaLibroLU.visualiza&libro_id=2107&PHPSESSID=b31d6c1a6389d8f8046b8f4cd663876a)  
[http://www.ocse.org.mx/pdf/192\\_Garcia.pdf](http://www.ocse.org.mx/pdf/192_Garcia.pdf)

[http://webspersoais.usc.es/export/sites/default/persoais/josemanuel.tourinan/descargas/RELACION\\_LIBERTAD\\_EDUCACION.pdf](http://webspersoais.usc.es/export/sites/default/persoais/josemanuel.tourinan/descargas/RELACION_LIBERTAD_EDUCACION.pdf)