

Gamit!: Plataforma para la gamificación basada en un sistema de recompensas para estudiantes universitarios

Hernan Alejandro Quintana Cruz (Moderador)

hquintan@ulima.edu.pe

Universidad de Lima, Perú

Elvira Rincón

Tecnológico de Monterrey, México

Brenda Santos

Tecnológico de Monterrey, México

Alberto Masuura

Universidad de Lima, Perú

<https://doi.org/10.26439/ciis2022.6068>

Resumen

La gamificación es una técnica que permite utilizar las técnicas que se presentan en los juegos, en contextos distintos a estos. Es por este motivo, que en la actualidad existen varias iniciativas de su aplicación en contextos educativos, buscando impactar la experiencia de los estudiantes mediante la mejora en la motivación y atención de estos. Para una correcta aplicación de la gamificación, es necesario basarse en alguna metodología que ordene y facilite su adopción, así como por una herramienta que dinamice su utilización por parte de los docentes, así como de los estudiantes.

Gamit! Es una plataforma tecnológica de gamificación, cuyo valor radica en facilitar la adopción de esta mediante una metodología basada en narrativas.

Palabras clave: Gamit, gamificación, juegos, estudiantes universitarios.

Cómo citar

Quintana, H., Rincón, E., Santos, B., & Masuura, A. (2022). Gamit!: Plataforma para la gamificación basada en un sistema de recompensas para estudiantes universitarios. *Actas del Congreso Internacional de Ingeniería de Sistema 2022: Entornos híbridos en la pospandemia: posibilidades para las nuevas tecnologías*, e6068. <https://doi.org/10.26439/ciis2022.6068>

2.1 Hernan Quintana (Moderator)

Hernan Quintana es profesor en la Universidad de Lima y miembro del comité organizador del CIIS 2022. Tiene una maestría en administración de negocios por la Universidad de Lima. Hace investigación en temas relacionados a ingeniería de software y videojuegos.

2.2 Elvira Rincón

Elvira G. Rincón Flores tiene un doctorado en Ciencias de la Educación por la Universidad de Salamanca, tesis Cum Laude. Pertenece al Instituto para el Futuro de la Educación del Tecnológico de Monterrey. Es profesora del Tecnológico de Monterrey desde 1993 en la escuela de Ingeniería y Ciencias, así como en la escuela de Humanidades y Educación.

2.3 Brenda Santos

Brenda Santos actualmente trabaja en el Centro de Vinculación y Desarrollo Profesional, Tecnológico de Monterrey. Hace investigación en Evaluación Educativa, Tecnología

educativa y Educación Superior. Su proyecto de tesis doctoral trata sobre la Evaluación de Competencias Profesionales.

2.4 Alberto Matsuura

Tiene una Maestría en Dirección Estratégica de Contenidos por la Universidad de Lima.

Coordinador de Innovación Educativa en la Oficina ICE.

Es también director y productor audiovisual, diseñador gráfico y especialista en contenido digital.