

Tema-Pregunta

El trabajo está motivado por la necesidad de adoptar medidas educativas ante el avance de la tecnología en los niños en tempranas edades. Apuntado principalmente a la educación primaria básica.

¿Es posible integrar diversión con aprendizaje mediante dispositivos informáticos generando competencias en aspectos básicos de educación?

Objetivo



Desarrollar una plataforma de aprendizaje basado en juegos para niños en Educación Primaria Básica.

Objetivos específicos

Estudiar e implementar las estrategias de gamificación

Identificar las necesidades de aprendizaje de los niños.

Adecuar el contenido y la metodología al nivel de concentración de las distintas edades.

Discusión

La utilización de la tecnología por parte de los niños suele estar asociada al ocio y al entretenimiento. Constituye un desafío lograr una plataforma donde se puedan integrar el aprendizaje con la diversión.

Principales resultados

El proyecto de gamificación para niños de educación primaria básica fue ideado con la motivación de crear actividades que otorguen un valor agregado en el tiempo que éstos se encuentran inmersos en la tecnología. La plataforma cumplió con el objetivo de hacer las veces de soporte a la educación, abordando diversas temáticas y/o tópicos, con una impronta entretenida y competitiva, otorgando mayor puntaje al mayor conocimiento.



Prototipo del Juego

