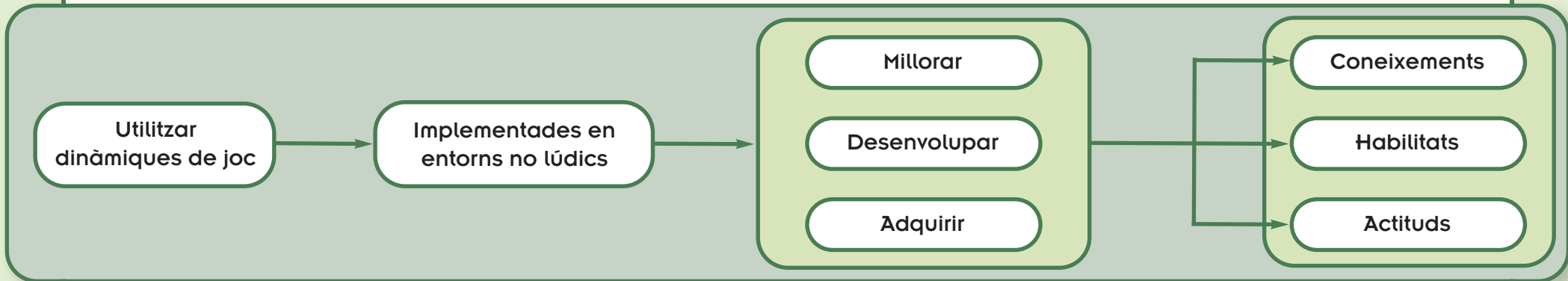
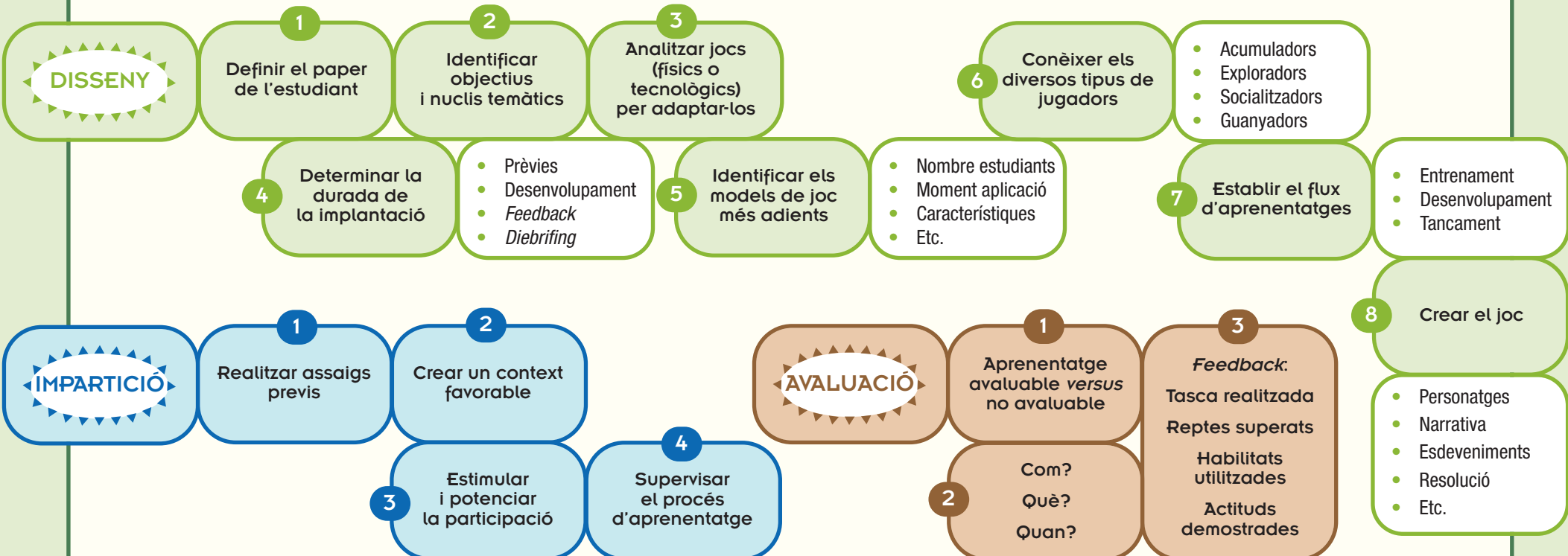


La gamificació a l'aula universitària



Gamificació per satisfer noves necessitats a l'aula universitària



- Limitacions**
- Gran nombre d'estudiants per aula
 - Més dedicació i esforç del docent
 - Augment del temps d'impartició
 - Dificultats per aplicar el temari de l'assignatura
 - Formació prèvia teòrica
 - Manca d'implicació dels estudiants

- Estratègies per superar-les**
- ▶ Utilitzar jocs *on line*, treballar per grups, crear jocs propis adaptats.
 - ▶ Redissenyar l'assignatura, fer servir jocs tecnològics amb sistemes automàtics de puntuació.
 - ▶ Revisió metodològica, augment del protagonisme de l'estudiant, compartir sessions amb altres docents.
 - ▶ Aplicar la gamificació puntualment; és possible en tots els temaris.
 - ▶ No sempre és necessària; la gamificació permet una aproximació innovadora als temaris.
 - ▶ Inserir la gamificació de manera constant, justificada i fluida.

- Avantatges gamificació**
- Augmenta i manté la motivació envers l'aprenentatge.
 - Converteix l'aula en un entorn generador d'experiències.
 - Millora la predisposició per aprendre.
 - Els aprenentatges de caràcter conceptual i procedimental es retenen de manera més eficient.
 - Incorpora reptes i mobilitza les competències pròpies i col·lectives.

