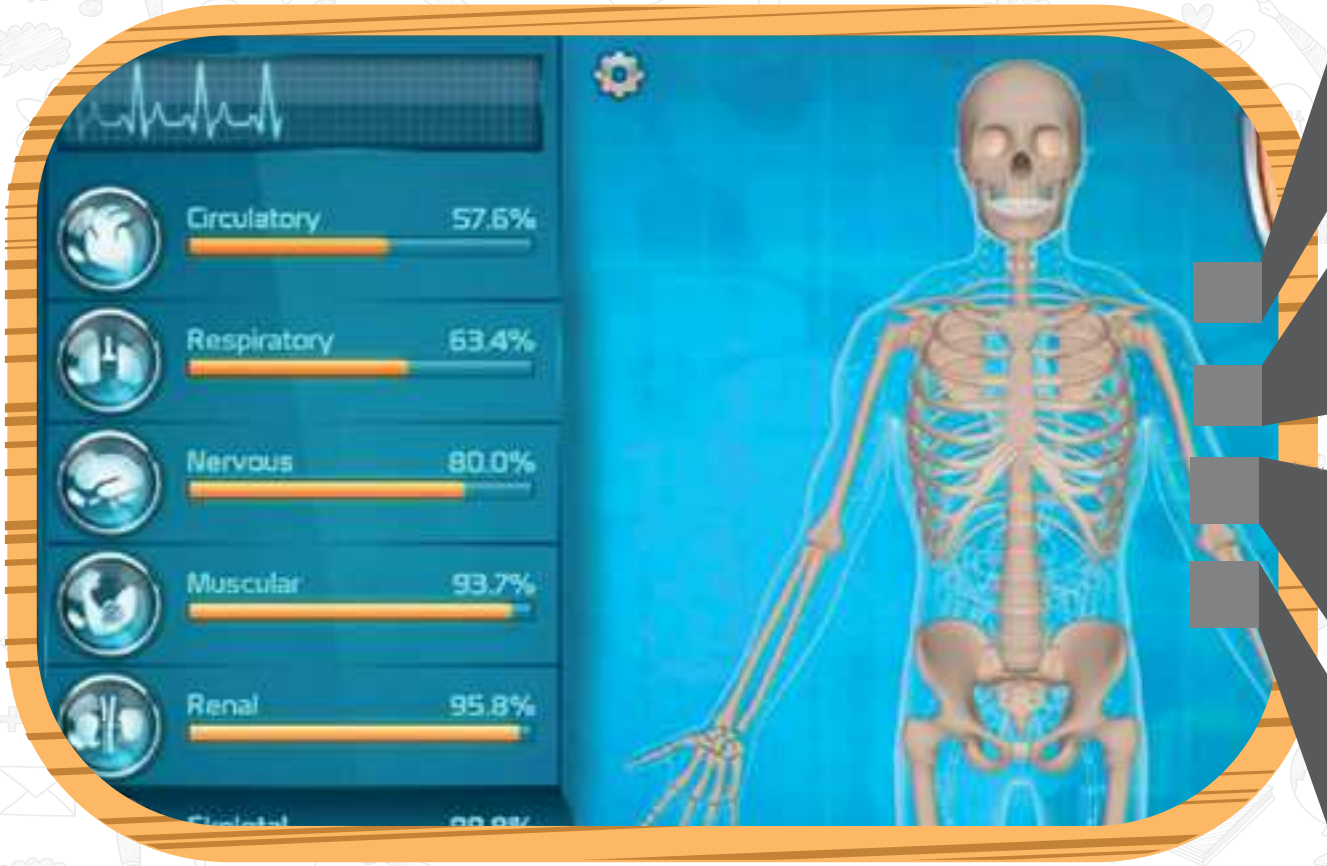
# Banco de experiencias docentes

Corporación Colegio
San Bonifacio de las Lanzas




**Actividad:**
La gamificación, una herramienta que fomenta el aprendizaje significativo de las Ciencias Naturales

**Dirigido a:**
Alumnos bachillerato

**Área:**
Ciencias naturales

**Autor:**
Adriana Vallejo

**Etiquetas:** Ciencias Naturales, Biología, Sistemas Orgánicos, Biología Celular, Microorganismos Patógenos

# Banco de experiencias docentes

Corporación Colegio San Bonifacio de las Lanzas

## Objetivo

Incrementar la motivación y el compromiso de los estudiantes con el aprendizaje de las ciencias naturales mediante la consecución de metas y reconocimiento de sus alcances.

Aumentar los conocimientos, capacidades, habilidades y participación de los estudiantes en las disciplinas que conforman el área de las ciencias naturales.

Posibilitar experiencias que permitan fomentar en los estudiantes valores como la solidaridad, el cooperativismo, la competencia y la autonomía.

Fomentar el pensamiento científico como una forma de pensamiento para la vida.

## Una experiencia de incorporación de los juegos en el aula

Los estudiantes del grado once y de la profundización en biología celular del grado décimo del Colegio aceptaron el reto propuesto por el área de ciencias naturales, en el cual la profesora Adriana Vallejo los invitó a participar en tres actividades de Gamificación en el aula; los temas seleccionados para su desarrollo fueron: Sistemas Orgánicos, Biología Celular y Microorganismos Patógenos. Esta experiencia buscó cumplir con los objetivos propuestos por el área al incorporar la gamificación en su quehacer en el aula. El deseo de la profesora Adriana era además brindar a sus alumnos una experiencia de refuerzo académico que fuese envolvente, motivadora y divertida con el fin de afianzar conocimiento y a la vez distensionar y liberar el estrés y las tensiones producidas por la inminente y cercana presentación de la prueba SABER.

Con la asesoría técnica y el acompañamiento del Observador Tecnológico del programa de Gestión del Conocimiento del Colegio, escogieron y pusieron en funcionamiento tres videojuegos educativos:

1. Bio Inc
2. Plague Inc

DISPONIBLE EN Google play

3. Kokori

Available on PC