

**GAMIFICACIÓN** EN EDUCACIÓN

# Didácticas centradas en el aprendizaje

—  
Orientador:  
Ricardo Muriel Salazar



Vicerrectoría  
**Académica**



# JUSTIFICACIÓN

¿Qué es ser docente en nuestra época?, ¿qué papel tienen los Sistemas Educativos del mundo y sus Instituciones?, ¿qué tipo de competencias deben desarrollar los estudiantes de cara a estos problemas globales?, ¿qué tipo de competencias deben tener los docentes de nuestra época?

Las instituciones educativas han puesto el foco en lo que se requiere de sus docentes y lo que requiere el mundo de sus estudiantes. La calidad de la educación depende de la calidad de sus profesores, y en gran medida esta está asociada a la calidad de la experiencia del aprendizaje que puedan diseñar para sus estudiantes. La Gamificación, como estrategia didáctica, tiene como componente esencial los elementos del mundo de los juegos reglados. Este particular la diferencia de las demás didácticas, pero comparte el mismo propósito y los mismos principios del aprendizaje activo: el protagonismo del estudiante y el foco en el aprendizaje.

La gamificación ha encontrado un lugar relevante en las tendencias de la educación en todos sus niveles. Los informes de educación global, desde el 2015, la hacen visible y en todos se espera que se implemente como parte natural de los procesos de aprendizaje en las Instituciones Educativas. Las razones más importantes de esta incorporación en los procesos formativos son:



- a) Propicia que el comportamiento se transforme de manera efectiva para el logro de metas; combina motivación, habilidad y momentos que disparan a la acción.
- b) Fomenta la competencia y la colaboración.
- c) Propicia la conexión social, la negociación de acuerdos y la construcción de metas comunes.
- d) Posibilita el diseño de experiencias según el grado de dificultad e ir aumentando de manera gradual.



e) Incorpora la tecnología en el proceso, es amigable con las nuevas tendencias de uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) con propósitos formativos.

f) Fomenta mecanismos de participación individual y grupal, que permiten que tanto extrovertidos como introvertidos tengan voz en los procesos.

g) Le da un sentido a las acciones a través de narrativas acordes con las preocupaciones del contexto.

# Resultados de aprendizaje



1. Aplicar los elementos básicos de los diseños gamificados a las experiencias formativas en el ámbito universitario.
2. Reconocer la metodología de diseño de experiencias gamificadas con fines formativos.
3. Comprender los principios generales de la motivación humana en relación a los procesos de aprendizaje.

## Contenido

**El programa tiene una duración de 32 horas, divididas en 8 sesiones de 4 horas.** El proceso formativo inicia con una exploración panorámica sobre el sentido de la educación y la perspectiva de las pedagogías activas. Posteriormente, y a medida que las sesiones avanzan, el conocimiento sobre el diseño didáctico se hará más específico y se ahondará en los pormenores de la gamificación en el ámbito universitario.



## Los contenidos serán desarrollados de la siguiente manera:

01

**Sesión No.1 - Pedagogía centrada en el aprendizaje:** Se discuten las posibilidades prácticas de las pedagogías activas en relación con los últimos avances sobre el aprendizaje y su relación con la tecnología.

02

**Sesión No.2 - Motivación y desarrollo del pensamiento:** La exploración sobre las investigaciones en Neuroeducación y el creciente fenómeno sobre la gestión personal del conocimiento constituyen la base de la reflexión sobre el diseño pedagógico. Se desarrollan los principios de la motivación humana y su relación con el proceso de aprendizaje.

03

**Sesión No.3 - Gamificación en el ámbito educativo:** En esta sesión se expone las definiciones y los componentes generales de la gamificación. Posteriormente, se muestran experiencias de aprendizaje gamificadas en el contexto universitario.

04

**Sesión No.4 - Componentes del diseño didáctico:** Profundizamos en los componentes generales del diseño didáctico gamificado y se exploran las alternativas.

05

**Sesión No.5 - Dinámicas y mecánicas de juego:** Trabajamos en el diseño didáctico basado en dinámicas y mecánicas del mundo del juego. Se hace un paneo general de los diferentes ámbitos de juego y qué tipo de mecánicas son extrapolables a nuestros intereses pedagógicos.

06

**Sesión No.6 - Diseño narrativo:** No toda experiencia gamificada implica un diseño narrativo; sin embargo, comprender las experiencias que sí lo implican es fundamental para conocer su potencial en un sentido más amplio. De modo que en esta sesión se profundiza sobre este aspecto y se comparten experiencias exitosas en las principales universidades del mundo.

07

**Sesión No.7 - Diseño de la experiencia de aprendizaje:** Miramos de cerca los elementos más importantes del diseño de experiencias más allá del ámbito educativo. Exploramos lo que se ha aprendido sobre el diseño de lo inolvidable y el papel de las emociones en este ámbito.

08

**Sesión No.8 - Experiencias de diseño:** Esta sesión es el cierre del proceso formativo. Aquí, los profesores que lo deseen, comparten su experiencia de diseño para que los demás puedan aportar con ideas. En este compartir se hacen puntualizaciones desde lo conceptual.

# ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS Y DE APRENDIZAJE

Este espacio formativo privilegia la actividad práctica; sin embargo, la construcción de las experiencias de aprendizaje va acompañada de soporte teórico, tanto sobre lo didáctico como de los últimos avances de la ciencia sobre el aprendizaje.

Cada docente podrá elegir con libertad en qué contexto hará uso de la experiencia de aprendizaje. Podrá desarrollarla en una sesión o de un curso en su totalidad, la cual se irá adelantando desde el principio de este curso.

Se trabajará a través de fichas guía que permitirán ir desarrollando cada propuesta con un sentido claro de los propósitos de la acción pedagógica.

Una vez terminado el diseño, cada participante deberá compartir la idea en una práctica, el grupo se convertirá de manera temporal en su grupo de aprendices.

Los participantes deben llevar computador portátil y abrir una cuenta en [miro.com](https://miro.com)



# Cronograma

Las sesiones se desarrollaran de 2:00 p.m.-5:00 p.m. en las siguientes fechas:

Martes 7 y 21 de febrero

Martes 7 y 21 de marzo

Martes 11 y 25 de abril

Martes 2 y 9 de mayo

Las dos (2) últimas sesiones se acordarán con los profesores participantes.



Este espacio de formación es para docentes de planta y cátedra.

El cupo máximo es de 30 participantes.

Los docentes de planta que cumplan con los compromisos establecidos tendrán cinco (5) puntos para movilidad en el Escalafón docente.

Las inscripciones se harán entre el 10 y 27 de enero de 2023.



¡Anímate a participar!



## COMPROMISOS DE LOS PARTICIPANTES

- Asistencia puntual, y participación activa a las sesiones presenciales, sincrónicas y asincrónicas.
- Asistir por lo menos al 80% de las sesiones presenciales.
- Asistencia a las sesiones de asesoría.
- Firma de las garantías establecidas por la universidad, para la condonación de la inversión.
- Los profesores de planta deben coordinar su plan de trabajo semestral con los Directores de docencia, con el fin de garantizar su asistencia a las sesiones presenciales de acuerdo con el cronograma.
- Desarrollar una experiencia de aprendizaje usando la gamificación como estrategia pedagógica. La experiencia debe estar asociada a la cátedra que el profesor ofrezca en la universidad.

Vicerrectoría  
Académica



# REFERENCIAS

Vicerrectoría  
Académica



**Burke, B. (2014).** Gamify: How gamification motivates people to do extraordinary things. Bibliomotion, books + media.

**Bush, R. A. (2021).** Designing the mind: The principles of psychitecture. Designing the Mind.



**Cervera, M. G., Esteve-González, V., & Cantabrana, osé L. L. (2019).** ¿Cómo abordar la educación del futuro? Ediciones Octaedro, S.L.

**Dehaene, S., & D'Alessio, M. J. (2019).** ¿Cómo aprendemos?: Los cuatro pilares con los que la educación puede potenciar los talentos de nuestro cerebro. Siglo XXI Editores.



**Forte, T. (2022).** Building a second brain: A proven method to organize your digital life and unlock your creative potential. Atria Books.

**Kapp, K. M. (2012).** The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education. Pfeiffer.

**Marina, J. A. (2011).** Los secretos de la motivación. Editorial Ariel.

**Marina, J. A. (2017).** El bosque pedagógico: Y cómo salir de él. Editorial Ariel.



**Quintas Hijós, A. (2022).** Analizando la tecnología y la gamificación educativas: Un acercamiento experimental. Editorial Octaedro.

**Reimers, F., & Chung, C. K. (Eds.). (2016).** Enseñanza y aprendizaje en el Siglo XXI: Metas, políticas educativas y currículo en seis países. Fondo de Cultura Económica.



**Rotger, M. (2018).** Neurociencia Neuroaprendizaje. Las Emociones y el Aprendizaje. Editorial Brujas & Encuentro Grupo Editor.

**Valenzuela González, J. R. (2019).** Innovación educativa. Ediciones Octaedro, S.L.

**Varios. (2015).** Gamificación: Cómo motivar a tu alumnado y mejorar el clima en el aula. Oceano Grupo Editoria, S.A.



**Varios (2015).** Neuromitos en educación: El aprendizaje desde la neurociencia. Plataforma Editorial.