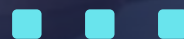


Orientador:

Ing. Julián Yepes-Martínez.

GAMIFICAR UN CURSO NO ES UN JUEGO

Estrategias para gamificar un
curso y no fallar en su intento



Vicerrectoría
Académica



JUSTIFICACIÓN



El término gamificación por su denominación en inglés Gamification, se define como “la aplicación de principios y elementos propios del juego en un ambiente de aprendizaje con el propósito de influir en el comportamiento, incrementar la motivación y favorecer la participación de los estudiantes” (Tecnológico de Monterrey, 2016). Autores como Gallego-Durán et al. (2014) afirman que la gamificación (o ludificación) es el uso de estrategias, modelos, dinámicas, mecánicas y elementos propios de los juegos en contextos que nos ayuden, con el propósito de transmitir un mensaje al resto de nosotros para cambiar el comportamiento, a través de una experiencia de juego, que proporciona motivación, implicación y diversión. Albert Einstein (como se citó en Papalia y Martorell, 2015) afirma que el juego es la forma más elevada de la investigación.



Vicerrectoría
Académica



ACREDITACIÓN
INSTITUCIONAL
DE ALTA CALIDAD

La gamificación se diferencia de estrategias como juegos o videos con fin de aprendizaje (Aprendizaje Basado en Juegos) y juegos inmersivos (Serious Game) o simuladores, en que la gamificación “se trata del uso de los principios y elementos de los juegos para motivar el aprendizaje; no propiamente del uso de juegos en sí mismos” (Tecnológico de Monterrey, 2016). La gamificación se rige por tres principios fundamentales: el principio de interacción para el cual debe existir un intercambio de información y retroalimentación, el principio de constante entrenamiento en el que cada actividad da lugar al entrenamiento y monitoreo del aprendizaje y el principio de metas definidas para el que cada sujeto (estudiante) se debe comprometer a cumplir sus metas (Torres, 2016). En este sentido, la gamificación lo que busca es motivar a un público y/o sujeto en particular, convirtiéndose en una situación en la que el individuo siente el deseo de completar o no completar una tarea en específico.

Por su parte, la motivación dentro de este contexto encuentra su fundamentación teórica en la teoría de la jerarquía de necesidades de Abraham Maslow, en la que se propone una jerarquía de cinco necesidades innatas que activan y dirigen la conducta humana (Maslow, 2013). Sin embargo, dicha conducta puede tener una orientación motivacional intrínseca y extrínseca. Una motivación intrínseca es aquella en la que las personas actúan por su propio interés y debido a la sensación de reto que les proporciona esa actividad (Reeve, 2010). Mientras que la motivación extrínseca proviene de los incentivos y consecuencias en el ambiente (Reeve, 2010).

En este sentido, y en el marco de las tendencias en educación que le apuntan al aprendizaje activo y a la interacción con herramientas digitales, se presenta este taller que busca brindar el acompañamiento para desarrollar estrategias de gamificación en el aula de clase.





RESULTADOS DE APRENDIZAJES

Al final del taller, el participante estará en la capacidad de:



Diseñar actividades y estrategias gamificadas que se ajusten a la estructura establecida de contenidos y evaluaciones de un curso en marcha.



Implementar un piloto de un módulo gamificado de un curso que se encuentre en marcha.

Analizar los datos obtenidos antes y después de la implementación de módulo gamificado.



CONTENIDOS

El taller está dividido en cuatro módulos, cada uno con una combinación de modalidades sincrónicas y presenciales.



Módulo No 1: Contextualización de la Gamificación

Módulo enfocado en las bases teóricas y definiciones de la gamificación como metodología y/o técnica. Fundamentación psicológica del juego. Ejemplo de cursos gamificados en niveles de secundaria y universitarios.

Módulo No 2: Material disponible para la gamificación del curso

Curaduría de material disponible, syllabus del curso y revisión de secuencias pedagógicas establecidas. Utilización de plantilla de modelo Canvas para el diseño de un curso gamificado.

Módulo No 3: Diseño de actividades gamificadas

Trabajo con herramientas TIC para videotutorial, edición de video y creación de elementos de la gamificación. Creación de narrativa, diseño de evaluaciones formativas, revisión de instrumentos psicológicos asociados a procesos pedagógicos.

Módulo No 4: Implementación de actividades gamificadas

Puesta en marcha del diseño de actividades gamificadas en mínimo un módulo de un curso activo.



Vicerrectoría
Académica



ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS Y DE APRENDIZAJE

Las actividades planeadas buscan la participación de los docentes y la generación de material pedagógico en cada uno de los módulos. Se proyecta trabajar con dos tipos de modalidades, la primera, la remota, destinada para trabajo inicial de contacto y asistencias personalizadas o grupales. La segunda, la presencial, busca interactuar y formar a los docentes en algunas habilidades esenciales. También se desarrollará trabajo independiente.



CRONOGRAMA

Módulo No.	ACTIVIDAD	MODALIDAD	HORARIO	FECHA
Previo 1	Introducción al taller -Presentación del facilitador. -Presentación de los participantes y su áreas de desempeño. -Presentación de la metodología de trabajo. -Realización de encuesta inicial. -Creación de grupo de comunicación (Whatsapp o Telegram). Diagnóstico de los cursos -Presentación de cada uno de los participantes del diagnóstico de sus cursos. -¿Qué quisiera mejorar? -¿Cuáles son las mayores dificultades en sus cursos?	Remoto	16:30-18:30	Viernes 24 Febrero 2023
1	Contextualización de la gamificación -Fundamentación psicológica del juego. -Bases teóricas y presentación de elementos de la gamificación.	Presencial	8:00-12:00	Viernes 3 Marzo 2023
1	Contextualización de la gamificación -Ejemplo de cursos gamificados (relación con las áreas de desempeño de los participantes).	Presencial	14:00-18:00	Viernes 3 Marzo 2023
2	Material disponible -Revisión de syllabus de cada curso - Trabajo complementario al diagnóstico del curso.	Presencial	8:00-12:00	Sábado 4 Marzo 2023
1-2	Trabajo independiente: Análisis del curso – Realización de actividades propuestas – Llenar formato diagnóstico			
2	Asesoría sobre diagnóstico del curso -Citas personalizadas para dudas del proceso de diagnóstico del syllabus (20 min cada participante).	Sala de Webex	16:30-18:30	Viernes 10 Marzo 2023
2	Asesoría sobre diagnóstico del curso -Citas personalizadas para dudas del proceso de diagnóstico del syllabus (20 min cada participante).	Sala de Webex	16:30-18:30	Viernes 17 Marzo 2023
2	Material disponible para el curso gamificado -Presentación de la plantilla de modelo canvas para curso gamificado.	Presencial	8:00-12:00	Viernes 24 Marzo 2023
2	Curaduría de material disponible -Revisión de necesidades de material pedagógico. -Curaduría de material disponible en la red.	Presencial	14:00-18:00	Viernes 24 marzo 2023
3	Diseño de actividades gamificadas -Trabajo con herramientas de edición de video. -Creación de video presentación narrativa. -Introducción a otras herramientas TIC para material de apoyo al curso.	Presencial	8:00-12:00	Sábado 25 Marzo 2023

2-3 Trabajo independiente: Completar formato modelo canvas de curso gamificado				
3	Asesoría sobre necesidades de uso de herramientas TIC -Citas personalizadas sobre necesidades de uso de alguna herramienta TIC (15 min cada participante).	Sala de Webex	16:30-18:30	Viernes 31 Marzo 2023
3	Asesoría sobre necesidades de uso de herramientas TIC -Citas personalizadas sobre necesidades de uso de alguna herramienta TIC (15 min cada participante).	Sala de Webex	16:30-18:30	Viernes 7 Abril 2023
3	Diseño de actividades gamificadas -Trabajo con herramientas de edición de video. -Creación de video presentación narrativa. -Introducción a otras herramientas TIC para material de apoyo al curso.	Sala de Webex	16:30-18:30	Viernes 14 Abril 2023
3	Diseño de actividades gamificadas -Revisión de material escogido después de la curaduría. -Creación de videotutoriales. -Trabajo con gestor de cursos gamificado MyClassGame. -Inicio de trabajo independiente por parte del docente en la creación de material pedagógico.	Sala de Webex	16:30-18:30	Viernes 21 Abril 2023
3	Trabajo independiente: Banco de material disponible para gamificar el curso.			
3	Apoyo al uso de herramientas TIC. -Citas grupales sobre necesidades de uso de alguna herramienta TIC (30 min cada herramienta). Previa selección de temática a abordar.	Sala de Webex	16:30-18:30	Jueves 27 abril 2023
4	Puesta en marcha de un módulo gamificado. -Revisión de información recolectada. -Ajustes al curso.	Sala de Webex	16:30-18:30	Jueves 4 mayo 2023
4	Puesta en marcha de un módulo gamificado. -Revisión de información recolectada. -Ajustes al curso.	Sala de Webex	16:30-18:30	Viernes 12 Mayo 2023
4	Trabajo independiente: Aplicación y recolección de data de implementación.			
4	Puesta en marcha de un módulo gamificado. -Revisión de información recolectada. -Ajustes al curso. -Heteroevaluación – Coevaluación y autoevaluación de experiencias. -Retroalimentación final.	Presencial	8:00-12:00 14:00-18:00	Viernes 19 Mayo 2023
4	Presentación de experiencias de módulos gamificados -Actividad abierta al público y comunidad académica.	Presencial	8:00-12:00	Sábado 20 Mayo 2023





COMPROMISOS

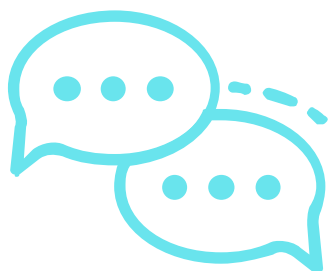
- Asistencia puntual, y participación activa a las sesiones presenciales, sincrónicas y asincrónicas.
- Asistir por lo menos al 80% de las sesiones presenciales.
- Asistencia a las sesiones de asesoría.
- Firma de las garantías establecidas por la universidad, para la condonación de la inversión.
- Los 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.
- El docente participante se compromete a crear un banco de actividades gamificadas e implementar un piloto de la metodología en un módulo de un curso activo.
- Al final del taller se presentará un informe con las estadísticas básicas de los cursos donde se implementó y la data recolectada en cada curso en el cual se implementó.



DESTINATARIOS Y CUPO

El taller está dirigido a docentes de la UAO de todas las áreas de desempeño, que tengan experiencia con el manejo de herramientas TIC ofimáticas como hojas de cálculo, Paint, PowerPoint entre otros. Deseable que tenga experiencia en uso de YouTube como herramientas de apoyo en sus procesos pedagógicos. **El taller está propuesto para un cupo máximo de 20 docentes.**

INSCRIPCIONES



- Los participantes tendrán aprobación del taller si asistieron al 80% de las actividades propuestas presenciales, y al 90% de las sesiones de trabajo remota del total de los 4 módulos propuestos.
- Los profesores de planta que cumplan con los compromisos establecidos tendrán diez (10) puntos para movilidad en el Escalafón docente. A los profesores de cátedra se les entregará certificado por el cumplimiento satisfactorio.

**Las inscripciones se harán entre
el 10 y el 24 de enero de 2023
de 2023, en el siguiente enlace**

[REGÍSTRATE AQUÍ](#)

- **Edu trend** (2016). Tecnológico de Monterrey
<https://observatorio.tec.mx/edu-reads/gamificacion/>
- **Gallego-Durán, FJ, Molina-Carmona, R. y Llorens Largo, F.** (2014). Gamificar una propuesta didáctica. Diseñar experiencias de aprendizaje positivas.
- **Maslow, A. H.** (2013). Toward a psychology of being. Simon and Schuster.
- **Papalia, D. y Martorell, G.** (2015). Desarrollo humano (13.ª ed.). Mc Graw Hill.
- **Reeve, J.** (2010). Motivación y Emoción. (5.ª ed.). Mc Graw Hill.
- **Torres, A.** (2016). Evaluación de políticas públicas con técnicas de gamificación para la educación ciudadana. [Tesis de doctorado, Universidad de Huelva]. Archivo digital . <http://rabida.uhu.es/dspace/handle/10272/13153>

REFERENCIAS