

ASESORÍA PARA LA IMPLEMENTACIÓN DE CURSOS GAMIFICADOS

Orientador:
Ing. Julián Yepes Martínez.

Vicerrectoría
Académica



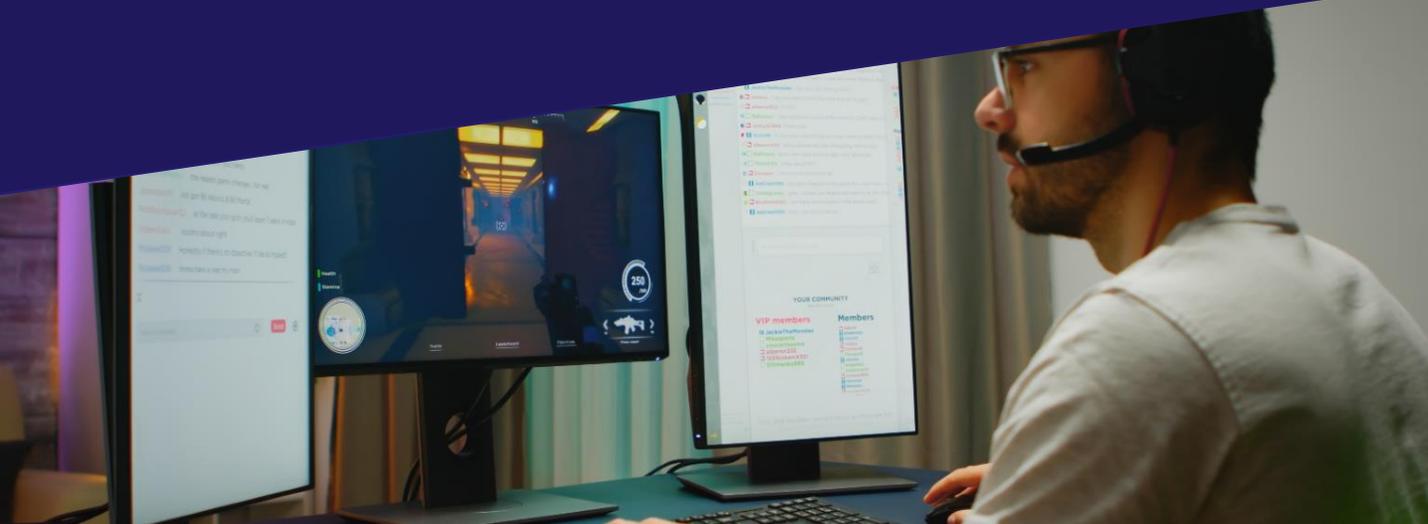
Vicerrectoría
Académica



Introducción

Durante el semestre 2023-1, un grupo de docentes de diversas facultades de la UAO participó en el taller “Gamificar un curso no es un juego”, con lo cual apropiaron los lineamientos y fundamentos de la metodología para gamificar cursos.

Durante el semestre 2024-1, la Universidad continúa con el proceso de formación docente, a través de la implementación de los diseños de cursos gamificados propuestos. Para tal fin se cuenta con la asesoría requerida, de manera que se pueda poner en marcha lo aprendido.



Al finalizar la fase de implementación, el participante estará en la capacidad de:

- a. Implementar la metodología de gamificación en un módulo de un curso o en un curso completo que se encuentre en marcha.
- b. Realizar el análisis de los datos obtenidos antes y después de la implementación del módulo o curso gamificado.



Resultados De aprendizaje

Contenidos

La asesoría estará enfocada en tres módulos, que se acompañarán en modalidad remota.

Módulo No 1: Revisión de diseños de cursos gamificados propuestos.

Módulo No 2: Asesoría personalizada sobre la implementación de propuestas de cursos gamificados.

Módulo No 3: Asesoría personalizada sobre el análisis de datos recolectados en los cursos gamificados.

Vicerrectoría
Académica



Estrategias metodológicas y de aprendizaje

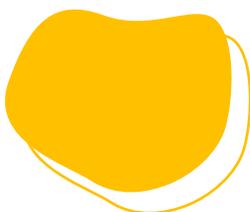
Las actividades planeadas buscan la participación de los participantes en la revisión de los diseños ya creados, y la ejecución de actividades y aplicación de instrumentos psicológicos. En total son trece (13) horas de asesoría (remotas) por cada participante.

Cronograma

MÓDULO No.	ACTIVIDAD	HORARIO	FECHA
1	Revisión de diseños de curso gamificados propuestos. 1. -Presentación de asesoría 2. -Revisión de material disponible	8:30 am-10:30 am	2 de febrero
	Revisión de diseños de curso gamificados propuestos. 3. -Asesoría personalizada	14:00-18:00 (una hora cada participante)	9 de febrero
2	Asesoría implementación de los diseños de curso gamificados propuestos. -Asesoría personalizada	14:00-18:00 (una hora cada participante)	16 y 23 de febrero 1º 8 y 15 de marzo
3	Asesorías personalizadas sobre el análisis de datos recolectados. -Aplicación instrumentos psicológicos al inicio de implementación del curso gamificado	14:00-18:00 (una hora cada participante)	19 y 26 abril
	Asesorías personalizadas sobre el análisis de datos recolectados. -Aplicación instrumentos psicológicos al finalizar la implementación del curso gamificado	14:00-17:00 (una hora cada participante)	3, 10 y 17 de mayo



Inscríbete aquí



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 y la data recolectada en cada curso en el cual se implementó.

Vicerrectoría
Académica

