

# Gamificación en Educación

## Fase II



### **Orientador:**

Ricardo Muriel Salazar

**Programa de Formación  
Docente 2024-3**





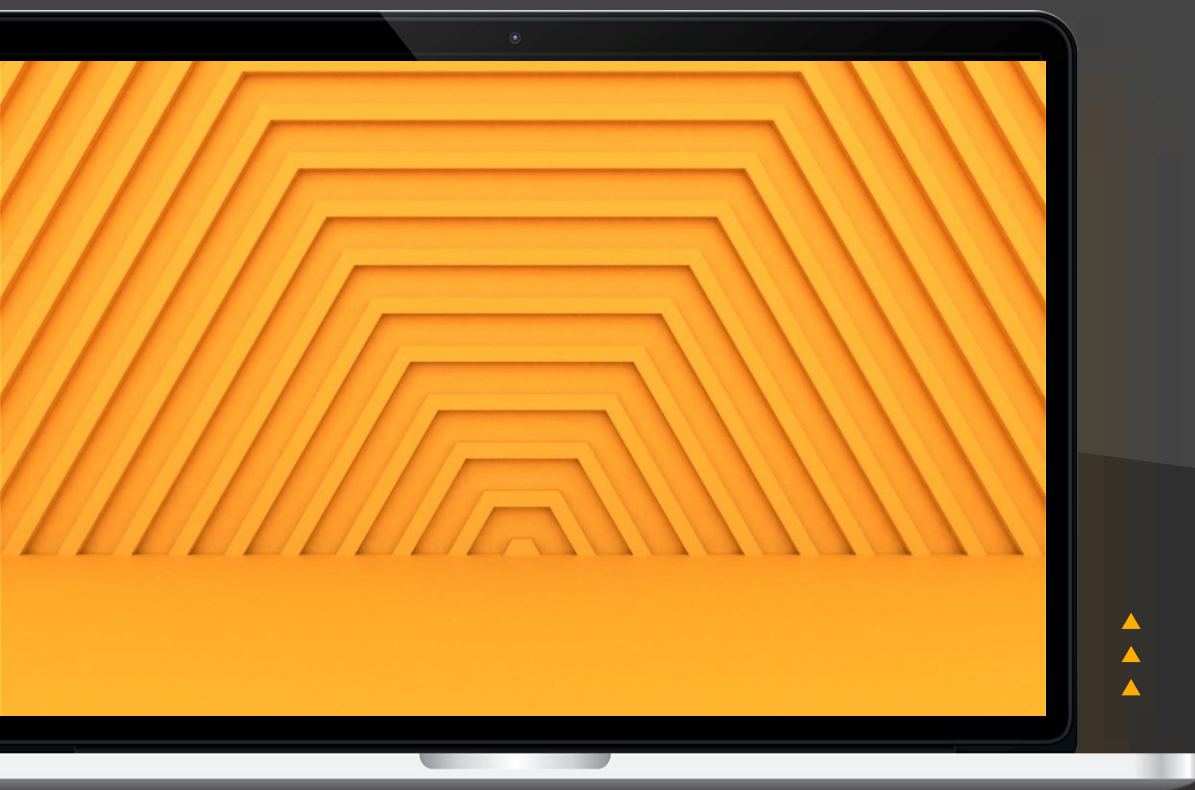
# Justificación

El semestre anterior se llevó a cabo un seminario formativo dirigido a un grupo de docentes, centrado en la Gamificación como herramienta pedagógica innovadora. Durante este seminario, los docentes adquirieron conocimientos fundamentales sobre la naturaleza de la Gamificación, sus aplicaciones potenciales en el ámbito educativo y la metodología para diseñar cursos utilizando esta estrategia. Esta formación inicial proporcionó una base teórica y despertó un interés significativo entre los participantes por explorar y aplicar esta técnica en sus contextos de clase.

Si bien el nivel introductorio logró los objetivos planteados, resulta crucial proporcionar un acompañamiento adicional para asegurar la correcta implementación y sostenibilidad de las prácticas gamificadas en el entorno educativo. La transición de la teoría a la práctica es un proceso complejo que requiere apoyo continuo, retroalimentación específica y ajustes estratégicos. Sin un seguimiento adecuado, existe el riesgo de que los conceptos aprendidos no se traduzcan efectivamente en mejoras pedagógicas concretas.

# Propósito

Implementar los diseños gamificación como estrategia motivacional integrada a las experiencias formativas en cursos concretos, asegurando la apropiación de los principios y metodologías aprendidas en el nivel introductorio.



# Programa

Los encuentros grupales son de carácter presencial y son los siguientes:



## Sesión No. 1: Bienvenida y reglas de juego

Presentación general de la propuesta, ratificación de los conocimientos más relevantes adquiridos en el seminario sobre Gamificación y plan de trabajo individual para cada docente.



## Sesión No. 2: Seguimiento y retroalimentación

Evaluación del progreso en la implementación de las propuestas; se proporcionará retroalimentación constructiva y sugerencias de mejora, y se promoverá el intercambio de experiencias y buenas prácticas formativas.

## Sesión No. 3: Cierre y evaluación del acompañamiento

Conversación abierta que permita evaluar el impacto y los resultados de la implementación de las propuestas gamificadas durante el semestre; reflexión sobre las lecciones aprendidas y las mejores prácticas y planificación de acciones futuras para la sostenibilidad de estas experiencias de formación.



Las asesorías personalizadas se realizan modalidad sincrónica y son las siguientes:



### **Asesoría No.1: Diagnóstico**

Definición de resultados de aprendizaje del proyecto, perfilamiento del grupo, concreción de mecánicas y definición de los recursos didácticos.



### **Asesoría No.2: Seguimiento**

Aspectos positivos y por mejorar en la prueba piloto. La idea se materializa en clase.



### **Asesoría No.3: Correcciones**

Aspectos positivos y por mejorar de las mejoras implementadas en la experiencia.





# Logros esperados



Se espera que este acompañamiento permita a los docentes:

- Desarrollar una comprensión profunda de los principios de la gamificación y su aplicación en la educación universitaria.
- Adquirir las habilidades necesarias para diseñar e implementar experiencias gamificadas de manera efectiva.
- Integrar con éxito la gamificación en las prácticas docentes para mejorar la motivación en el proceso de aprendizaje de los estudiantes.

# CRONOGRAMA

El acompañamiento está compuesto por 3 sesiones de encuentro grupal, de 3 horas cada una, 3 horas de acompañamiento personalizado para cada docente y 20 horas de trabajo autónomo.

Los encuentros grupales tienen una duración de 3 horas y las asesorías personalizadas, 1 hora.

## Sesiones grupales-Modalidad presencial

- **Sesión 1** – Viernes 9 de agosto.
- **Sesión 2** – Viernes 27 de septiembre
- **Sesión 3** – Viernes 15 de noviembre

**Hora: 2:00 p.m. a 5:00 p.m.**

***\*Los participantes podrían llevar sus tabletas o portátiles***



# Asesorías individuales- Modalidad sincrónica



Cada docente podrá tener tres asesorías de una hora cada una. Este cronograma se establece en la primera sesión.

## Destinatarios y cupos

El curso está dirigido a los docentes participantes de Gamificación período 2024-1, interesados a realizar la implementación en uno de sus cursos.







# PUNTAJE PARA MOVILIDAD DOCENTE

Los docentes de planta que cumplan con los compromisos establecidos tendrán diez (10) puntos para movilidad en el Escalafón docente. A los profesores cátedra se le entregará el certificado.

Además, se otorgarán 5 puntos si, durante el siguiente semestre (2025-1), se escribe un artículo de reflexión pedagógica centrado en la experiencia desarrollada en el semestre anterior. Para facilitar este proceso de escritura, se ofrecerá acompañamiento con el fin de asegurar la publicación del artículo en la Colección institucional Experiencias.



# Compromisos

- Los participantes presentarán una propuesta de Gamificación en uno de sus cursos.
- Asistencia puntual, y participación activa a las sesiones presenciales y sincrónicas.
- Asistir por lo menos al 80% de las sesiones presenciales y sincrónicas.
- 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.
- Firma de las garantías establecidas por la universidad, para la condonación de la inversión.

# Inscripciones



Las inscripciones se harán hasta el sábado 3 de agosto de 2024, en el siguiente enlace:

[Haz clic aquí](#)





# Referencias bibliográficas



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, José 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.