



Jornadas de
innovación educativa y
tecnología digital

GAMIFICACIÓN

Programa del curso

Elaborado por: Mgtr. Ana Gladys Sánchez, Mgtr. Esli Santos, Lic. Eduardo Padilla y Mgtr. César Zúniga.

Desde los inicios de la pedagogía se ha visto la efectividad de crear actividades con características lúdicas como un modo de despertar el interés y la motivación en los estudiantes para aprender. Bajo este fundamento en la actualidad se han desarrollado metodologías que integran los elementos del juego para mejorar los procesos de aprendizaje de los estudiantes.

Según el Observatorio de Innovación educativa del TEC de Monterrey en su revista Edutrends (2016), Gamificación es 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.

En este sentido se ve necesario, para fortalecer las competencias docentes de la comunidad educativa landivariana, desarrollar una jornada de capacitación que favorezca la aplicación de los fundamentos pedagógicos, las características didácticas y algunas herramientas integradas a Moodle para la gamificación.

AREA: INNOVACIÓN EDUCATIVA		
Competencia 1: Aplica los principios didácticos y los elementos propios del juego en un ambiente de aprendizaje.		
Saber conceptual (Contenido temático)	Saber procedimental (Habilidades y destrezas)	Saber actitudinal (Conductas observables)
<ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué es gamificar? • ¿Qué no es gamificar? • Fundamentos neuroeducativos del juego. • El juego y la motivación educativa. • Diferencias entre Gamificación, Juegos serios y Aprendizaje Basado en Juegos. • Fortalezas y limitaciones del juego. • Elementos del juego: metas, objetivos, reglas, narrativa, rutas, recompensas, retroalimentación, cooperación, competencias, progreso y el factor sorpresa. • Tipos de jugadores. • Rol del profesor. 	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende los principios pedagógicos del juego y la motivación en el aprendizaje. • Distingue entre la gamificación, los juegos serios y el Aprendizaje basado en juegos. • Identifica las características de los elementos del juego. 	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce sus aptitudes para aplicar la gamificación • Motiva a los estudiantes creando actividades gamificadas. • Delega responsabilidad en los estudiantes sobre su propio aprendizaje. • Valora las fortalezas y limitaciones del juego y sus aplicaciones didácticas.
Indicador de logro (resultado):		
Planifica sus clases aplicando adecuadamente los principios del juego en el desarrollo de sus actividades de enseñanza-aprendizaje.		



Jornadas de
innovación educativa y
tecnología digital

GAMIFICACIÓN

AREA: TECNOLOGIA DIGITAL		
Competencia 2: Crea actividades de gamificación con el uso de herramientas de tecnología digital.		
Saber conceptual (Contenido temático)	Saber procedimental (Habilidades, destrezas y destrezas)	Saber actitudinal (Conductas observables)
<ul style="list-style-type: none"> • Level UP (Insignias) • H5P: drag and drop • H5P: sopa de letras • Socrative 	<ul style="list-style-type: none"> • Comprende el uso de las herramientas del juego en Moodle, H5P y Socrative. • Desarrolla actividades con los principios de la gamificación apoyado en las herramientas de Moodle, H5P y Socrative. 	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce sus aptitudes para aplicar la gamificación • Motiva a los estudiantes creando actividades gamificadas. • Delega responsabilidad en los estudiantes sobre su propio aprendizaje. • Valora las fortalezas y limitaciones del juego y sus aplicaciones didácticas.
Indicador de logro (resultado): Crea actividades gamificadas en Moodle, H5P y Socrative para incorporar en su portal de clase.		

Metodología del curso

El curso se desarrollará bajo el enfoque pedagógico de Aprendizaje Invertido, considerando una estructura de la planificación de tres momentos: Antes de la clase, durante la clase y después de la clase.

a) Primer momento: Antes de la clase (Asíncrono)

Se pedirá a los participantes que lean la revista EduTrends “Gamificación” (2016) del Observatorio de Innovación Educativa del Tecnológico de Monterrey, donde encontrarán los fundamentos para comprender las características de la Gamificación y su distinción de otras metodologías que también basan sus principios pedagógicos en el juego.

Como actividad de aprendizaje los participantes deberán identificar alguna actividad que hayan realizado dentro de sus clases y evaluar en qué medida esta cumple las características propias de la gamificación. Sus conclusiones deberán escribirlas en el tablero de Padlet asignado.

b) Segundo momento: Durante de la clase (Síncrono)

Se desarrollará en dos sesiones síncronas, una pedagógica y otra tecnológica, donde trabajarán en la aplicación didáctica de la gamificación dentro su planificación de clase y en su portal Moodle.

Las sesiones síncronas se desarrollarán como talleres participativos con casos de aplicación de la gamificación y los principios de learning by doing.



Jornadas de
innovación educativa y
tecnología digital

GAMIFICACIÓN

c) Tercer momento: Después de clase (Asíncrono)

Para hacer una reflexión metacognitiva del proceso de aprendizaje los participantes deberán responder en un foro a las siguientes preguntas:

- ¿Cómo valoro la gamificación de mis clases para mejorar la experiencia de aprendizaje de mis estudiantes?
- ¿Qué características de la gamificación considero más fáciles de integrar a corto plazo en mi planificación de clase?
- ¿Qué nivel de dominio de las herramientas tecnológicas trabajadas considero que tengo al finalizar el curso?

Duración

La jornada de innovación educativa y tecnología digital se dividirá en dos sesiones, una de formación pedagógica y otra de capacitación en el uso herramientas digitales. Cada sesión tendrá una duración de dos horas.

El programa de formación requiere que cada docente deba cumplir primero con la participación en la sesión pedagógica para poder avanzar a la sesión tecnológica.