



**Dirección de Posgrados y Educación Continua
Maestría en Entornos Virtuales de Aprendizaje**

Asignatura:

Proyecto de Intervención

Título del proyecto:

**Curso de aplicación de herramientas web en las clases virtuales impartidas por
la facultad de ciencias y humanidades de la Universidad de Oriente**

Elaborado por:

Juan Francisco Umanzor Cruz

Tutor del proyecto:

Mariela Delauro

Año:

2020

Índice

Resumen técnico.....	5
PROPUESTA DEL PROYECTO	6
1. El problema.....	7
Justificación.....	7
Contexto del problema	8
Los estudiantes.....	8
Asignatura.....	8
Cuestiones institucionales.....	8
2. Prospectiva.....	8
3. Propuesta pedagógica.....	9
Concepciones de aprendizaje	9
Estrategias metodológicas.....	10
Consignas y seguimiento del estudiante	10
4. Objetivos.....	11
Objetivo general	11
Objetivos específicos.....	11
5. Resultados esperados	11
6. Aspectos operativos	12
Administración	12
Aprendizaje y tecnologías.....	12
Tutoría	12
Materiales didácticos	13
7. Evaluación y seguimiento del proyecto.....	13
Antes, durante y al finalizar el proyecto.....	13
Indicadores de evaluación de cada aspecto operativo	14

	Modelo pedagógico general.....	14
	Prácticas de aprendizaje y tecnologías.....	15
	Material didáctico	15
	Tutoría.....	15
	Administración y seguimiento	15
8.	Cronograma para la ejecución del proyecto	16
9.	Presupuesto.....	17
10.	Bibliografía.....	18
	DESARROLLO DEL PROYECTO	19
1.	Nombre del curso virtual.....	20
2.	Selección y justificación de las herramientas tecnológicas.....	20
3.	Planificación de las clases.....	22
	1. Núcleos o conceptos principales del módulo:	22
	2. Clase 1: El juego serio.	22
	3. Clase 2: La Gamificación	25
	4. Clase 3: ¿Aprendizaje basado en juegos o gamificación? Diferentes conceptos, mismos objetivos	27
4.	Redacción de las clases.....	30
	Clase 1: El juego serio.....	31
	Concepto de juego serio	31
	Aprendizaje basado en juegos.....	32
	¿Listos para participar en un juego serio?	33
	Resumiendo.....	34
	Actividades.....	34
	Foro grupal: El juego serio	35
	Clase 2: La Gamificación.....	37
	El aprendizaje entretenido	37

¿Por qué gamificar?.....	39
Los elementos de la gamificación	40
Actividades.....	41
Foro grupal: La Gamificación	42
Clase 3: ¿Aprendizaje basado en juegos o gamificación?	43
Síntesis	45
Autoevaluación	45
Actividades.....	47
Foro: ABJ Vs Gamificación	48
5. Capturas de pantalla de las clases	49
DOCUMENTOS ELABORADOS	72
Guía didáctica	73
Módulo	81
Conclusiones	94

Resumen técnico

El presente proyecto contempla la implementación de un ambiente virtual de aprendizaje mediante el diseño de un curso en línea sobre el uso de herramientas web 2.0. Está planeado para los docentes de la Facultad de Ciencias y Humanidades de la Universidad de Oriente. Mediante este proyecto se pretende beneficiar a 30 docentes dadas las dificultades que éstos presentan al momento de diseñar material didáctico, preparar clases, evaluar e innovar por medio del campus virtual institucional. Se prevé, por lo tanto, reducir todas estas problemáticas aprovechando el auge tecnológico mediante el uso de las tecnologías de la información y comunicación que provee la Internet.

Por otra parte, el enfoque del proyecto es integral puesto que se basa en un modelo pedagógico por competencias, generando así un aprendizaje significativo; el cual dará paso al uso de herramientas tecnológicas de forma adecuada a las necesidades de los estudiantes a su cargo. Se espera la capacitación sistemática de la planta docente en el dominio de entornos virtuales y tic - contando este proyecto con material didáctico y recursos especializados para que los cursantes tengan acceso a las clases de forma eficiente y continua.

Seguidamente, es importante mencionar que el proyecto cuenta con todos los recursos necesarios para ponerse en marcha; incluye clases, foros y consignas de actividades a trabajar de forma semanal, considerando el diálogo y la comunicación continua a lo largo de los módulos mediante un foro de consultas y foros semanales por cada clase.

Al finalizar, los cursantes estarán capacitados para utilizar la plataforma institucional en Moodle y cierto número de herramientas web sin mayor dificultad puesto que ya conocerán de antemano los lineamientos básicos de su aplicación y serán conscientes de los enormes beneficios que esto trae al proceso de enseñanza y aprendizaje.

PROPUESTA DEL PROYECTO

1. El problema

Luego del inicio forzado de las clases virtuales debido a la situación de salud mundial, en la Universidad de Oriente enfrentamos una serie de dificultades para poder brindar educación a nuestros estudiantes. A pesar de que la mayoría de los profesores hemos recibido capacitación sobre el uso eficiente de la plataforma Moodle, estamos teniendo problemas respecto a la calidad de las clases virtuales y dificultades para enriquecerlas con contenido dinámico y práctico.

El problema radica en que para implementar una clase virtual no basta solo con saber usar la plataforma institucional; se necesita tener competencias en el uso de herramientas disponibles en la web que nos permitan integrar contenido variado y de buena calidad.

Justificación

Esta propuesta busca capacitar a los docentes de la facultad de humanidades para que ellos sepan explotar el potencial que nos brindan las TIC; y, al mismo tiempo, lograr una comunicación efectiva con los estudiantes, mejores calificaciones, y la reducción de la deserción escolar por falta de motivación que viene siendo la razón de ser de la universidad, plasmada en la misión, visión y valores institucionales.

Para lograr dicha meta, se cuenta con el apoyo de la decana de la facultad de humanidades quien ha dado el visto bueno para realizar el proyecto de capacitación a los docentes, y que además pone a disposición los canales de comunicación con la planta de profesores para poder realizar los trámites administrativos correspondientes para ejecutar el proyecto.

En lo que respecta a capacidad técnica, los profesores cuentan ya con conocimientos intermedios y avanzados de la plataforma Moodle, que también se planea utilizar para este proyecto. Esto minimizará los posibles problemas que el tutor del curso puede tener a la hora de publicar contenido en dicha plataforma de aprendizaje.

Se tiene, por lo tanto, grandes expectativas y seguridad de que el curso se puede llevar a cabo correctamente. Se busca que el tutor del curso tenga la oportunidad de compartir con sus compañeros docentes el conocimiento y habilidades desarrolladas en los dos años comprendidos entre el posgrado y la maestría en entornos virtuales de aprendizaje. Mejorando así la calidad del proceso educativo de la facultad.

Contexto del problema

Los estudiantes

Estos son los docentes que trabajan en la facultad de ciencias y humanidades. El proyecto incluye profesores a tiempo completo y por hora-clase haciendo un total de 35 personas.

Asignatura

Consiste en un curso de especialización en herramientas web para mejorar la calidad de las clases desarrolladas en el campus virtual universitario.

Cuestiones institucionales

Se cuenta con el apoyo de la decana de la facultad, los coordinadores de las carreras impartidas por la facultad (5 personas). Lamentablemente, no se da autorización para que personas ajenas a la institución ingresen al campus virtual - por lo que el curso se imparte desde un servidor externo siempre utilizando Moodle puesto que es el LMS que los estudiantes están capacitados para utilizar.

Es importante mencionar que ya se tienen al menos cinco años de experiencia en el desarrollo de clases semipresenciales - que en el presente año han servido como referencia para impartir este semestre en formato 100% virtual.

Por lo tanto, existe total aceptación y conocimiento amplio en el manejo de la plataforma institucional en Moodle; pero, se necesita capacitación en lo que respecta a creación de contenido, tutoría y uso de herramientas externas que enriquezcan el proceso educativo. Todavía muchos docentes basan el desarrollo de la clase casi exclusivamente en videoconferencias y guías de ejercicios, dejando de lado la interacción mediante foros, la edición de vídeos y diapositivas interactivas, entre otras necesidades.

2. Prospectiva

A corto plazo, se espera contar con una propuesta sólida para ser presentada a la decana de facultad y se pueda dar el visto bueno e implementar el curso. Mientras que, a mediano plazo, se echaría a andar el proyecto con al menos 35 cursantes (docentes de la facultad) y se estarán capacitando por un periodo de seis semanas, en los que desarrollarán competencias en las áreas de tutoría, almacenamiento en la

nube, diseño de presentaciones en línea, uso de herramientas de forma colaborativa, y realidad aumentada.

En el área técnica, para cuando el proyecto esté en ejecución se contará con una plataforma intuitiva de fácil acceso para los cursantes donde podrán acceder desde la comodidad de su casa mediante su computador o dispositivo móvil, también, tendrán acceso a materiales de estudio diseñados para su comprensión; éstos se podrán visualizar en formato PDF de descarga o material navegable con las actividades de cada sesión. Se incluirán igualmente medios comunicación sincrónica y asincrónica permanente.

3. Propuesta pedagógica

En la Universidad de Oriente se educa bajo el enfoque por competencias por lo que la labor educativa se orienta al desarrollo de habilidades y capacidades complejas que permitan al profesional desempeñarse de forma eficiente en el campo laboral.

Rodríguez Puerta (2019) establece que el enfoque por competencias es un modelo educativo basado en la enseñanza de conocimientos de tal forma que se sitúen en el contexto determinado para el que son útiles. De esta manera, lo aprendido se entiende como útil y necesario, ya que está pensado para ayudar a los alumnos a enfrentarse a situaciones del mundo real. Por lo tanto, una forma adecuada de preparar el personal docente de la propia institución es brindándoles enseñanza bajo el mismo modelo pedagógico que sirve de fundamentación en para la formación de estudiantes. Los cursantes lograrán desarrollar competencias que los actualicen y preparen para el desarrollo de clases virtuales más eficientes y completas que satisfagan las necesidades actuales del alumnado.

Concepciones de aprendizaje

Una de las metas más importantes para todo educador es lograr que los estudiantes lleguen a su zona de desarrollo próximo. Esta propuesta pedagógica incluye dicho concepto porque se instaura el uso de foros y de trabajos colaborativos que benefician grandemente el aprendizaje mediante la interacción social.

Otro aspecto importante a manejar son las nociones de asimilación y acomodación junto con los saberes previos, que le permiten al adulto aprender conceptos nuevos modificando los anteriores. Los participantes de este curso de herramientas virtuales son personas en edad adulta, por lo que se tomará en cuenta esta teoría cognitiva para lograrle provecho. Lo anterior se consigue mediante el uso de analogías y

ejemplos de la vida real a la hora de poner en práctica las aplicaciones web a utilizar en la creación de contenidos y material didáctico.

Estrategias metodológicas

Respecto a las estrategias utilizadas en este proyecto, se ha optado por el Aprendizaje por Descubrimiento. Bajo este concepto el educando debe investigar y crear sus propios ejemplos de aplicación a lo visto en clase para lograr un conocimiento permanente. Después de realizado el aprendizaje por descubrimiento, el contenido descubierto se hace significativo. Bajo este mismo concepto, Bruner (1961) plantea que como docentes tenemos la misión de dar al estudiante una comprensión firme del contenido y volvernos autónomos y autopropulsados para que puedan continuar aprendiendo luego de haber recibido la educación formal. Dicho de otro modo, al finalizar el curso se espera que el personal docente haya recibido suficiente motivación y capacitación como para continuar indagando y aprendiendo a utilizar nuevas herramientas por cuenta propia, y así seguir implementando mejoras en su trabajo como profesores.

Consignas y seguimiento del estudiante

En esta parte entran en juego ciertos aspectos relacionados con lo planteado por Flavia Terigi (2010). En éste se establece que la tecnología es solo un elemento mediador y que para que exista realmente un trabajo colaborativo debe existir una interacción social y un seguimiento o intervención del docente para guiar ese proceso. La autora establece que: “tenemos que encontrar desafíos, actividades, tareas, que no estén dirigidas a cada uno tomado individualmente, sino que la resolución tenga que ser conseguida mediante la cooperación entre todos.”

Siguiendo lo establecido por Terigi (2010), se propone el trabajo grupal y los foros. Mediante el foro, se busca eliminar el problema establecido por Terigi, donde se dice que corremos el riesgo de que la actividad se convierta en una “sucesión de participación, y no necesariamente una construcción conjunta del resultado que se quiere lograr.” Se espera, por lo tanto, que los estudiantes trabajen en conjunto para investigar en Internet, diseñar diapositivas en línea, hacer búsquedas mediante grabaciones de audio, usar códigos QR para acceder a lecturas, completar lecciones, usar coordenadas para ubicaciones geográficas. entre otras actividades de aprendizaje.

4. Objetivos

Objetivo general

Proporcionar a los docentes del departamento de inglés de la Universidad de Oriente un curso virtual de seis semanas que les permita mejorar sus competencias en el uso e incorporación de herramientas web en el desarrollo de sus asignaturas.

Objetivos específicos

- ❖ Diseñar un aula virtual para la visualización de contenidos, descarga de archivos y acceso a material multimedia con el fin de capacitar a los docentes sobre la incorporación de herramientas web en sus clases.
- ❖ Crear medios de comunicación sincrónica y asincrónica, como foros de consulta, chats y mensajería interna, para garantizar el contacto constante entre los docentes y el tutor; fomentando la socialización y el trabajo grupal.
- ❖ Mejorar el proceso educativo y la calidad del contenido de las clases virtuales diseñadas por el personal docente mediante la aplicación de las TIC y la utilización eficiente de la plataforma virtual institucional.

5. Resultados esperados

Se esperan los siguientes resultados con la implementación del proyecto:

- Un total de 35 docentes capacitados en las herramientas web básicas para desarrollar una clase virtual en la plataforma institucional.
- El curso contará con un aula virtual que permita a los cursantes la visualización de contenidos, descarga de archivos, acceso a material multimedia y someterse a evaluaciones a lo largo del curso.
- Los docentes capacitados aplicarán herramientas web 2.0 y otros recursos tecnológicos para la realizar sus clases virtuales y para realizar actividades evaluativas en las mismas, mejorando así la calidad del servicio proporcionado por la universidad, aumentando la motivación del estudiante y disminuyendo la deserción.

- El campus virtual mediante la plataforma Moodle dispondrá de medios de comunicación sincrónica y asincrónica, tales como foros de consulta, chats y mensajería interna para garantizar el contacto constante entre el tutor y los cursantes, y para fomentar la socialización y el trabajo grupal.

6. Aspectos operativos

Administración

El desarrollo del proyecto es apoyado por la decana de la facultad de humanidades y los coordinadores de carrera quienes brindan los medios de contacto y selección de los cursantes. Éstos se inscribirán por medio un formulario y se les brindará su usuario y contraseña mediante correo electrónico.

Aprendizaje y tecnologías

El curso de herramientas web para docentes se desarrolla mediante la publicación semanal de clase. Se hace uso de las diferentes herramientas tecnológicas con las que cuenta la plataforma Moodle, así como de aplicaciones en línea – que servirán también como ejemplo de un producto esperado en las consignas. Al inicio, se brindará la información teórica necesaria para comenzar a desarrollar la competencia o habilidad establecida para cada contenido. Esto se logrará utilizando videos, tutoriales, diapositivas, y material de lectura obligatoria con armonía y sin sobrecargar la clase. Preguntas de reflexión a lo largo de la clase permitirán a los cursantes relacionar su conocimiento previo con el que recién descubren.

Al finalizar la publicación, se colocará la consigna de la semana en la cual el estudiante aplicará lo aprendido en clase y demostrará su habilidad para utilizar la herramienta que se esté trabajando en dicha clase. Seguidamente, se mostrará el listado de fechas límite para cada una de las actividades que el docente espera se realicen durante la semana. Permanecerá también disponible el foro de dudas y consultas técnicas para apoyar a los cursantes en el desarrollo de las actividades asignadas.

Tutoría

El responsable de la elaboración de clases y administración del curso en general será únicamente mi persona. Se ha establecido un total de 6 horas semanales

exclusivas para brindar asistencia a los cursantes en lo que respecta a su desempeño, asesoría académica y control de asistencia.

Seguidamente, las evaluaciones son el medio por el cual se mide el progreso de los cursantes, se programará una evaluación por semana donde los estudiantes recibirán una devolución cualitativa y cuantitativa respecto al trabajo realizado.

En cuanto a las responsabilidades de los estudiantes: los cursantes deben invertir al menos 6 horas por semana para poder recibir la clase y realizar las asignaciones correspondientes. Se dará por aprobados a quienes hayan logrado cumplir con lo establecido en los criterios de evaluación de cada asignación.

Materiales didácticos

Para el desarrollo de los módulos se utilizan los siguientes recursos:

- Guía didáctica: Que presenta los objetivos, contenidos, metodología de trabajo, y el listado de evaluaciones.
- Tutoriales e instructivos: Serán de gran importancia para el modelaje del uso de herramientas web. Éstos serán colocados en la clase correspondiente en formato video y en el foro de dudas.
- Videos: Para presentar contenido de la clase, tutoriales, reflexiones respecto a la temática a desarrollar, y para motivar la interacción en los foros.
- Foros: Para compartir opiniones y dudas sobre los contenidos y evaluaciones; para verificar el desarrollo de competencias en los cursantes mediante la participación constante y reflexiva de éstos; y, con el fin compartir producciones asignadas en las consignas de cada módulo.
- Módulos de cada unidad didáctica: Estos constituyen la bibliografía del curso y en ellos se desarrollan las temáticas a instruir en los cursantes. Incluye material obligatorio y optativo.

7. Evaluación y seguimiento del proyecto

Antes, durante y al finalizar el proyecto

¿Qué tipo de evaluación se haría inicialmente?

Antes de iniciar el curso se hace una encuesta inicial para los coordinadores de carrera y la decana de la facultad. Esto con el fin de evaluar qué necesidades tiene la población beneficiada por el proyecto. Se refiere a necesidades de aprendizaje –

por ejemplo, no se puede contemplar un módulo sobre herramientas de presentaciones si la facultad reporta que los cursantes manejan totalmente esta competencia o habilidad.

Para monitorear si el proyecto marcha correctamente, se mantendrá una comunicación constante con los cursantes apoyándose también de las estadísticas brindadas por la plataforma educativa, cumplimiento de tareas evaluadas en base a una rúbrica, y, aportes constantes en los foros. Además, el foro de consultas sobre aspectos técnicos y administrativos ayudará a solucionar en el camino las interrogantes que vayan surgiendo; conjuntamente, se pasará una encuesta de satisfacción de mitad de curso con el mismo fin de llevar a buen ritmo el desarrollo de los módulos.

¿A quién o quiénes se incorpora al proyecto? Como apoyo en la gestión del curso han sido incorporados la decana y los coordinadores de carrera. Mientras que como estudiantes se incluye a los docentes de la facultad de humanidades que deseen hacerlo luego de haber recibido la invitación correspondiente con el aval de la facultad.

¿Qué hará durante la implementación del proyecto y al finalizar el mismo? Durante la implementación se crean informes para presentar a facultad sobre la etapa del desarrollo de cada módulo, se solicita además revisión de los contenidos a la decana. Al finalizar, se medirá el impacto que tuvo el curso de herramientas web mediante el número de estudiantes aprobados y la retroalimentación recibida por parte de los docentes participantes, los coordinadores y la decana. Esto servirá para poder comparar la situación inicial de los cursantes respecto a su condición final luego de la intervención.

Indicadores de evaluación de cada aspecto operativo

Modelo pedagógico general

- Es imprescindible especificar con claridad el modelo educativo bajo el cual se desarrollará el proyecto al igual que los aspectos centrales de éste.
- Es imprescindible el establecimiento de sistemas de seguimiento y evaluación continua que garanticen el cumplimiento de los objetivos del proyecto.
- Es imprescindible que el encargado de la ejecución del proyecto esté capacitado para aplicar el modelo pedagógico correctamente y planificar las

secuencias didácticas con actividades que promuevan el logro de los objetivos y el desarrollo de las competencias de los cursantes.

Prácticas de aprendizaje y tecnologías

- Es imprescindible la selección de herramientas tecnológicas adecuadas que permitan la realización de actividades de aprendizaje individual y grupal, así como la puesta en práctica del conocimiento compartido.
- Es imprescindible brindar soporte técnico mediante comunicación sincrónica y asincrónica a los cursantes que necesiten apoyo con el uso de ciertas herramientas web.

Material didáctico

- Es imprescindible que el material didáctico utilizado en el curso sea adecuado al modelo educativo seleccionado.
- Es imprescindible que el material didáctico esté diseñado y adaptado para entornos virtuales de aprendizaje; y además que éste sea coherente con las competencias a desarrollar.

Tutoría

- Es imprescindible cumplir con la carga horaria establecida en la guía didáctica del curso.
- Es imprescindible especificar con claridad los medios de interacción disponibles para los involucrados en el proyecto: tutor, cursantes y decanatura.

Administración y seguimiento

- Es indispensable la supervisión y seguimiento por parte de la facultad de humanidades en lo que respecta al desarrollo de actividades de aprendizaje y la interacción entre docentes y tutor.
- Es imprescindible que la facultad haga una revisión continua del número de participantes activos en la plataforma virtual, así como de las deserciones.
- Es deseable que la facultad de humanidades autorice la realización de una encuesta en línea que permita conocer las necesidades específicas de los docentes que se convertirán en cursantes durante este proyecto. Esto servirá para adecuar las cartas didácticas, dentro de las posibilidades, para suplir dichos requerimientos de aprendizaje.

8. Cronograma para la ejecución del proyecto

No	Actividad	Semanas de duración												
		S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S 10	S 11	S 12	S 13
1	Elaboración y entrega de la propuesta del proyecto.													
2	Gestión del proyecto con la facultad.													
3	Selección de candidatos a ingresar al curso.													
4	Inscripción de los cursantes seleccionados por los coordinadores de carrera.													
5	Organización del aula virtual del curso.													
6	Elaboración del material didáctico y redacción de las clases.													
7	Desarrollo de clases de la Unidad 1.													
8	Desarrollo de clases de la Unidad 2.													
9	Desarrollo de clases de la Unidad 3.													
10	Evaluación y análisis del curso.													
11	Entrega de calificación final y retroalimentación general a los cursantes.													
12	Realización de informes para presentar a facultad.													
13	Finalización del curso.													

9. Presupuesto

Detalle	Unidad de Medida	Cantidad	Precio por Unidad en dólar estadounidense	Total
Gestión del proyecto		\$1,200		
Salario de secretaria de la facultad	Mes	1	\$ 500	\$500
Salario de la decana de la facultad	Mes	1	\$700	\$700
Promoción del curso y matricula		\$ 64		
Costo de selección de estudiantes, elaboración de formulario de inscripción y encuesta de necesidades inicial.	Hora	8	\$ 8	\$ 64
Realización del curso		\$ 1,520		
Costo de la preparación de materiales didácticos y clases virtuales (electricidad, internet y depreciación del equipo).	Hora	80	\$ 8	\$640
Salario del tutor	Hora	80	\$ 10	\$ 800
Costo de alojamiento del aula virtual en internet	Anual	1	\$ 80	\$ 80
Total	\$2,784			

10. Bibliografía

- Bruner, Jerome S. (1961). The act of discovery. Formato digital: the-act-of-discovery-bruner.pdf.
- Rodríguez Puerta, Alejandro. (2019) Enfoque por Competencias: Características, Fundamentos. <https://www.lifeder.com/enfoque-competencias/>. (Consultado el 21 de noviembre de 2019).
- Terigi, Flavia. (2010). Las cronologías de aprendizaje: un concepto para pensar las trayectorias escolares. Cine Don Bosco - Santa Rosa. Formato digital: Terigi_Conferencia.pdf.

DESARROLLO DEL PROYECTO

1. Nombre del curso virtual

Curso de aplicación de herramientas web en las clases virtuales impartidas por la Facultad de Ciencias y Humanidades de la Universidad de Oriente

2. Selección y justificación de las herramientas tecnológicas

a) Justificación de la plataforma elegida:

El proyecto está diseñado en Moodle debido principalmente a que los cursantes ya cuentan con conocimientos intermedios y avanzados en su uso. Esto minimiza los posibles problemas que el tutor enfrente durante el desarrollo de las clases y evaluaciones en el campus.

Además, Moodle es una plataforma reconocida mundialmente por tener una amplia gama de herramientas de enseñanza y de evaluación, que permite a los estudiantes recibir clases en un entorno bastante intuitivo y ordenado. Todo esto hace de la enseñanza remota un proceso agradable y motivador.

b) Estructura del soporte digital:

El curso contiene los elementos básicos de una plataforma virtual, a detallar:

Foro de noticias: Este foro ha sido creado para enviar avisos y actualizaciones a los cursantes. Es una manera organizada de presentar las novedades y descripciones generales de las actividades, asimismo, sirve para anunciar la publicación de una nueva clase semanal.

Foro de consultas: En este espacio los cursantes pueden hacer preguntas y solventar dudas que existen referentes a las clases y actividades asignadas, de manera grupal y con el tutor.

Guía didáctica: Esta es una sección orientativa donde se coloca la presentación del docente, la presentación del curso, los objetivos, y la planificación de actividades organizadas cronológicamente. Toda esta información se utiliza para lograr el desempeño correcto de los cursantes, el aprovechamiento de recursos didácticos, y para que éstos sepan en todo momento la etapa de la cursada en la que se encuentran. Se habilita mediante la herramienta libro.

Clases: En este apartado se desarrollan las clases semanales mediante el recurso página. Se hace uso de herramientas que permiten visualizar los contenidos de forma clara y concisa. Cada clase está enriquecida con distintas

actividades y recursos: etiquetas, lección, enlaces, archivos adjuntos, foros de discusión, y tareas.

Los medios externos que se utilizan en las clases también son variados, y son herramientas que no provienen de Moodle, tales como una presentación en línea mediante Genially, códigos QR, videos desde Youtube y Powtoon, y una infografía creada por medio de Canva. Le siguen buscadores de imágenes y sonido como Shazam y Google Search para el juego serio que también serán incluidos. Esto con el fin de modelar lo que se espera que los cursantes diseñen en cada consigna semanal y para ilustrar los contenidos.

Se busca igualmente generar un equilibrio entre las actividades y recursos que ofrece Moodle para el diseño de cada clase, y así motivar al estudiante a seguir aprendiendo - evitando la saturación de material didáctico de un solo tipo o de solo texto.

Biblioteca: Esta sección sirve como repositorio de material de lectura obligatorio y opcional para el curso, contiene además enlaces a sitios web y a aplicaciones necesarias para desarrollar las actividades. Por otro lado, el curso muestra los siguientes bloques:

Mis cursos: Este es simplemente un enlace para regresar al inicio de la página.

Calendario: Esta utilidad permite ver fechas importantes de cada mes, tales como actividades a entregar, límite para presentar evaluaciones, y horarios de chat. Constituye una especie de agenda útil tanto para el docente como para el estudiante.

Actividad reciente: Como su nombre lo indica, este bloque le permite al estudiante ver las acciones que acontecieron en la plataforma recientemente desde su ultimo inicio de sesión. Es un apartado de mucha utilidad porque ayuda al cursante a darse cuenta de actualizaciones de forma inmediata y de las que de otro modo no pudieran enterarse.

Recursos y herramientas Moodle a utilizar:

Etiquetas: Para dividir sectores dentro de una misma sección o clase. Ayudan a establecer la secuencia de actividades.

Libro: Para presentar la guía didáctica al inicio del curso y para publicar distintos subtemas dentro de una clase.

Páginas: Para activar clases y publicar información, videos, diapositivas, enlaces, etc.

Lección: Para presentar contenido de texto, multimedia, y la incorporación de actividades concretas dentro de éste, por lo general preguntas de respuesta corta y opción múltiple referentes a la clase 3.

Receptor de tareas: Para el envío y corrección de trabajos escritos.

3. Planificación de las clases

1. Núcleos o conceptos principales del módulo:

- El juego serio
- La Gamificación
- ¿Aprendizaje basado en juegos o Gamificación? Diferentes conceptos, mismos objetivos.

2. Clase 1: El juego serio.

Objetivos de la clase:

- Establecer el concepto y fundamentación del juego serio en un entorno virtual como propuesta para la innovación educativa.
- Aplicar el juego serio mediante la participación activa del cursante en una actividad de tipo “escape room”.

Contenidos de la clase:

- Concepto de juego serio.
- Aprendizaje basado en juegos.

Bibliografía obligatoria:

Umanzor, Juan (2020) Módulo III: El juego serio. Versión 1.0.

Lecturas opcionales:

- La tiza y las tic. Ideas y chispas para el aula 2.0 (2014) Aprendizaje basado en Zombies. Disponible en: <https://bit.ly/3npKf5n>
- Tuero Rodríguez, Ulises (2019) ‘Escape room’ educativo para huir de la rutina en el aula. Disponible en: <https://bit.ly/2Gyqbgs>

Recursos multimediales:

- Bienvenida.PNG. Saludo introductorio a usar en todas las clases.
- Despedida.PNG. Despedida a usar en cada clase.
- FirmaDigital.PNG. Firma digital que se incluirá en todas las clases.
- IlustracionTareas.PNG. Dibujo que se usa en los receptores de tareas de cada clase.
- Separador.PNG. Imagen para colocar en etiquetas separadoras de contenido en todo el módulo.
- ImgJuegoSerio1.PNG. Imagen que representa el aprendizaje basado en juegos.
- ImgJuegoSerio2.PNG. Imagen alusiva a los video juegos.
- LecturaOpcionalClase1.PNG. Código QR que lleva a la lectura opcional: Aprendizaje basado en Zombies.
- LecturaOpcionalClase2.PNG. Código QR que lleva a la lectura opcional: 'Escape room' educativo para huir de la rutina en el aula.
- ResumenClase1. Presentación en Genially que contiene un resumen de la clase uno. <https://view.genial.ly/5f868fc849e2040d378711dc/presentation-untitled-genially>
- Curso de herramientas: El juego serio. Formulario de Google Forms. <https://bit.ly/33DEngR>
- Pista1Clase1.JPG. Imagen que servirá como pista para la actividad de búsqueda por imágenes.
- Pista2Clase1.JPG. Imagen que servirá como primera pista del juego serio para el equipo #1.
- Pista3Clase1.JPG. Imagen que servirá como primera pista del juego serio para el equipo #2.
- LogoCurso.PNG. Logo del curso que se usará en todas las clases.

- Rexach, Vera (2014). Juego Serio Herramientas Tecnológicas VE. Video para darle apertura a la actividad del juego serio en el foro grupal. <https://www.youtube.com/watch?v=t5dBhWryFTk&feature=youtu.be>
- DW español (2012). Videojuegos al servicio de la ciencia. Video que presenta ejemplos de juegos serios. <https://www.youtube.com/watch?v=-f53kGCPqWs>

Actividades

Consigna: Elabore una presentación en línea donde narre el paso a paso de cómo realizó la búsqueda por imágenes en Google para determinar su posición geográfica. Incluya imágenes, enlaces a las herramientas utilizadas, así como de los resultados de la búsqueda. Luego de subir el enlace de su informe a la plataforma debe llenar el formulario que se encuentra al final de la clase 1 del módulo 3 en la sección actividades.

Objetivo de la actividad: Aplicar la primera etapa del juego serio mediante la realización de búsquedas por imágenes para determinar su posición geográfica a nivel individual.

Criterios de evaluación:

- Cumplimiento de la consigna.
- Originalidad del contenido y uso correcto de las herramientas web.
- Calidad visual de la presentación.
- Calidad de la redacción.
- Llenado del formulario de ubicación con la respuesta correcta.

Plazo de entrega: Una semana.

Foro: El juego serio

Objetivo del foro: Participar en un juego serio mediante la realización de búsquedas por imágenes para determinar una posición geográfica a nivel grupal.

Consigna: Le invitaron a una fiesta. Usted no es de ese tipo de personas que salen mucho, pero esta vez aceptó la propuesta. Luego de divertirse (bastante) despierta en un lugar desconocido, una pequeña casa. Ha perdido la memoria y no recuerda nada de lo que pasó antes ni la contraseña de sus redes sociales o números

telefónicos de amigos ni familia. En su bolsillo hay un móvil nuevo con conexión a Internet y una nota que indica un punto de reunión al que tiene que llegar con urgencia junto con una fotografía de dicho sitio.

Discutir: ¿Qué pueden hacer para llegar al punto de reunión haciendo uso de los recursos que disponen? ¿Qué herramientas web serían de utilidad para guiarlos? Y finalmente ¿En qué país y ciudad se encuentra su destino próximo?

Deben además interactuar con sus compañeros proponiendo métodos, herramientas y evaluando las opciones.

Plazo para participar: una semana.

3. Clase 2: La Gamificación

Objetivos de la clase:

Identificar los elementos de la gamificación, así como su aplicación en las clases virtuales.

Completar búsquedas por audio utilizando una aplicación de reconocimiento musical para determinar una ubicación geográfica.

Contenidos de la clase:

- El aprendizaje entretenido
- ¿Por qué gamificar?
- ¿Qué tomar en cuenta a la hora de gamificar?
- Los elementos de la gamificación

Bibliografía obligatoria:

Umanzor, Juan (2020) Módulo III: El juego serio. Versión 1.0.

Lectura opcional:

Observatorio de innovación educativa del tecnológico de Monterrey (2016) Gamificación. Disponible en: <https://observatorio.tec.mx/edutrendsgamificacion>.

Recursos multimediales:

- Gamification1.JPG. Imagen que representa la Gamificación.
- Gamification2.PNG. Imagen ilustrativa de los elementos de la Gamificación.

- Clase2Elementos_juego.PNG. Ilustración de los elementos de la gamificación y el juego.
- GamificaciónPista.PNG. Imagen que ilustra una pista.
- LineaTiempo_de_gamificación. Infografía que presenta los elementos históricos de la Gamificación.
- LecturaOpcionalClase2.PNG. Código QR para acceder a la lectura opcional de la clase.
- AimeeEncuentraA (2017) ¿Qué es la Gamificación y cómo funciona? <https://www.youtube.com/watch?v=aWDHFroJVWc&app=desktop>
- PistaAudio1.mp3. Pista de audio para utilizar en el foro.
- PistaAudio2.mp3. Segunda pista de audio para utilizar en el foro.

Actividades

Consigna

Elabore una propuesta de Gamificación para el desarrollo de un contenido de X asignatura con la que usted trabaja. Utilice un archivo compartido de Google Docs (habilite los permisos para poder visualizarlo por medio de un enlace). Incluir: asignatura, contenido, consigna que dará a sus alumnos, pasos que seguirá para llevar a cabo el desarrollo del tema, y un listado con los elementos de la Gamificación a utilizar. El archivo no debe exceder las tres páginas. Subirá a la plataforma el enlace para visualizar su propuesta en línea.

Objetivo de la actividad: Aplicar los elementos de la Gamificación en la planificación de un contenido educativo.

Criterios de evaluación:

- Cumplimiento de la consigna.
- Originalidad de la propuesta.
- Uso correcto de los elementos de la Gamificación.
- Calidad de la redacción.

- Uso del vocabulario aprendido en la clase.

Plazo de entrega: una semana.

Foro: La Gamificación

Objetivo del foro: Participar en el juego serio mediante la realización de búsquedas por audio para determinar una posición geográfica a nivel grupal.

Consigna:

Luego de determinar el punto de encuentro anterior y llegar al destino, usted está preparado para avanzar en su ruta. Se han reunido con ciertos miembros de su equipo en una casa; sobre la única mesa del lugar encuentran un reproductor MP3 y este contiene solamente una canción. Esta es la pista que los ayudará a llegar a su próxima meta. ¡Algunos que llegaron antes ya están en camino! Reciben todos inmediatamente un mensaje de texto de un emisor desconocido. Contiene solamente estos números: 507/ 82.

Discutir: ¿Quién es el intérprete de la canción y de dónde es originario? En base a las pistas, ¿Dónde cree que será la siguiente reunión? ¿Cuál es la ruta más corta para llegar a dicho destino y por qué?

Plazo para participar: una semana.

4. Clase 3: ¿Aprendizaje basado en juegos o gamificación? Diferentes conceptos, mismos objetivos

Objetivos de la clase:

- Señalar las diferencias entre los conceptos de juego serio, aprendizaje basado en juegos y gamificación.
- Completar la etapa final del juego serio trazando una ruta completa en Google Maps.
- Reflexionar sobre la experiencia del juego serio y su aplicación en el desarrollo de contenidos para clases virtuales.

Contenidos de la clase:

- ¿Aprendizaje basado en juegos o gamificación? Diferentes conceptos, mismos objetivos .

Bibliografía obligatoria:

Umanzor, Juan (2020) Módulo III: El juego serio. Versión 1.0.

Lectura opcional:

Mosquera Gende, Ingrid (2019) ¿Gamificas o juegas? Diferencias entre ABJ y Gamificación. Disponible en: <https://bit.ly/3dmP1fz>

Recursos multimediales:

- ABJ_1.PNG. Imagen alusiva al aprendizaje basado en juegos.
- ABJ_2.PNG. Imagen alusiva al aprendizaje basado en juegos.
- ABJ_3.PNG. Imagen alusiva a los videojuegos.
- auto-evaluacion.JPG. Imagen para ilustrar las preguntas de autoevaluación.
- GamingPeopleC3.GIF. Imagen animada relacionada con los videojuegos.
- LecturaOpcionalClase3.PNG. Código QR para acceder a la lectura opcional de la clase.
- Resumen_Clase3. Video que resume lo estudiado en la clase 3. Disponible en: <https://www.powtoon.com/s/fU5avKDJpxp/1/m>
- Pizarra de la clase III. Pizarra virtual para compartir reflexiones finales sobre la clase. <https://miro.com/welcomeonboard/Raa42TPEeyvaV0VVuAfvJVPrt826tfm88jBG7GidUfD2faaVjxObPdxzjs2agZIT>

Actividades

Consigna

Resume los contenidos estudiados en clase mediante la participación en el muro digital del curso y haga un aporte que incluya un saludo, una reflexión corta sobre la diferencia e importancia del juego serio, ABJ y Gamificación. Incluya una imagen alusiva.

Objetivo de la actividad: Reflexionar sobre la utilidad e importancia de las metodologías aprendidas en el módulo y las diferencias y similitudes estudiadas en la clase 3.

Criterios de evaluación:

- Cumplimiento de la consigna.
- Redacción adecuada.

- Calidad de la reflexión y análisis.
- Uso adecuado de las herramientas web.

Plazo de entrega: una semana.

Foro: ABJ Vs Gamificación

Objetivo del foro: Trazar una ruta en Google Maps que muestre el camino recorrido durante su participación en el juego serio.

Consigna:

Están a punto de finalizar el recorrido. En este punto de reunión han recibido un mensaje con unas coordenadas que ubican el ultimo sitio que deberán visitar antes de regresar a casa. Su memoria ha regresado gradualmente gracias a las pistas recibidas. Estas son las coordenadas de la ubicación final que visitarán:

19.432817, -99.132797

Una vez ahí, deben utilizar Google Maps para crear una ruta de todos los lugares que han visitado en esta emocionante carrera de aprendizaje - hasta llegar nuevamente a nuestro país El Salvador. Recuerden insertar su mapa en este foro y discutir lo siguiente:

¿Cuál es la última localidad que visitaron en el recorrido en base a la pista final?
¿Qué ruta tomará para regresar a casa? ¿Qué tipo de búsqueda fue más eficiente para usted?: por imágenes, por audio, o por medio de coordenadas. ¿Cómo aplicaría usted esta metodología en su trabajo como docente?

Brinde su aporte y proporcione retroalimentación a al menos tres compañeros de grupo.

Plazo para participar: una semana.

4. Redacción de las clases



Curso de herramientas web

Bienvenidos

Iniciamos ahora el tercer módulo. Este espacio cuenta con las instrucciones, enlaces y material necesario para el desarrollo de nuestras clases semanales, con la finalidad de cumplir con los objetivos de aprendizaje correspondientes. Veamos los elementos a detalle:

- Lecturas obligatorias
- Lecturas opcionales
- Texto de la clase
- Enlaces externos
- Material didáctico digital
- Listado de actividades a realizar en la semana
- Consignas de los foros
- ... indicaciones generales y comentarios sobre el contenido a explorar.

Hasta luego

JF Umanzor

Clase 1: El juego serio

Bienvenidos

«En una hora de juego se puede descubrir más acerca de una persona que en un año de conversación» Platón.

Objetivos de la clase:

- Establecer el concepto y fundamentación del juego serio en un entorno virtual como propuesta para la innovación educativa.
- Aplicar el juego serio mediante la participación activa del cursante en una actividad de tipo “escape room”.

Contenidos de la clase:

- Concepto de juego serio.
- Aprendizaje basado en juegos.

Concepto de juego serio

Una de las mayores metas que como docentes universitarios tenemos es la búsqueda constante de **medios que nos sirvan para motivar a nuestros estudiantes**. Y en esta primera clase del módulo orientado a la motivación y el juego desarrollaremos de forma teórica y práctica el concepto de **juego serio**.



Los juegos serios, también llamados juegos formativos, son aquellos diseñados con un motivo distinto al mero entretenimiento y, además, deben tener un vínculo evidente entre el mundo real y el virtual. Habitualmente los “serious games” se utilizan para la formación de adultos en diferentes materias; y a pesar de ser un

concepto relativamente joven (al menos en el ambiente digital), ya se han podido demostrar sus grandes beneficios en el proceso de aprendizaje. Debemos pensar entonces en un **juego creado y utilizado con un fin didáctico y no solo por diversión.**

Los serious games pueden ayudar a la comprensión de conceptos o materias y como medio de comunicación o publicitario. Pero también pueden funcionar como entrenamiento y simulación de diversas actividades. En lo relativo a habilidades y competencias, estos son especialmente interesantes ya que permiten la puesta en práctica de los conocimientos teóricos lo cual es fundamental para el aprendizaje. Les invito a ver el siguiente video donde se presenta el uso de juegos serios en apoyo a la ciencia (reflexione sobre qué aplicación podría usted darle a los juegos serios en su labor docente).



Aprendizaje basado en juegos

Los juegos serios parten del principio de aprendizaje basado en juegos. El ABJ no es otra cosa que el uso de un juego para aprender. Está pensado para aprender jugando. El juego en un principio no tiene una finalidad o un objetivo de tipo lúdico, pero nosotros lo vamos a utilizar mediante la modificación de las mecánicas y elementos de éste para desarrollar el aprendizaje de diversos contenidos. Tres de sus grandes ventajas serían:

- Genera motivación para predisponer al estudiante a adquirir el conocimiento.
- Ayuda a razonar y a incrementar la autonomía del alumno

- Permite el aprendizaje activo (que la Wikipedia lo define como una enseñanza centrada en el estudiante en donde el aprendizaje es concebido como un proceso constructivo y no receptivo).

Ahora veamos, existen ciertos elementos que según Homer et. al (2015) pueden resultar útiles definirlos ya que son fundamentales del diseño de juegos. Aunque existe mucha discusión con respecto a la definición de lo que es un juego, la mayoría está de acuerdo en los siguientes componentes básicos: mecánica del juego; estética visual; narrativa; incentivos; puntuación musical; y, debido a que estamos hablando de juegos para aprender, los objetivos de aprendizaje, el contenido y las habilidades relacionados que cubre el juego.

¿Listos para participar en un juego serio?

Les comparto esta imagen:



Utilícenla para realizar una búsqueda rápida en Google y determinar dónde fue tomada la fotografía. Una vez hayan descubierto el lugar, escríbalo en este formulario:

Curso de herramientas: El juego serio

Complete el formulario con su nombre y el país dónde usted cree que está perdido.

Nombre completo

Your answer

Pais dónde cree estar

Your answer

Submit

Never submit passwords through Google Forms.

This content is neither created nor endorsed by Google. [Report Abuse](#) - [Terms of Service](#) - [Privacy Policy](#)

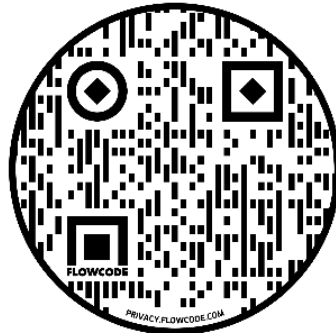
Resumiendo

En este punto muchos podrían deducir que para aplicar estas técnicas se requiere de gran presupuesto y muchos conocimientos tecnológicos. Se preguntarían: ¿Necesitamos ser diseñadores de videojuegos?, la respuesta es no. Podemos lograr grandes aprendizajes mediante herramientas sencillas. Los invito a leer este pequeño resumen del contenido de esta clase y que además contiene información adicional:



Lectura obligatoria: Módulo 3.

Lectura recomendada (escanear el código QR desde su celular):



Actividades

1. Leer y analizar el **material obligatorio** denominado Módulo 3. Reflexione y compare lo que ahí se presenta y cómo podría utilizarlo en sus clases.
2. Participar en el **foro grupal** según las indicaciones ahí dadas.
3. **Consigna individual:** Elabore una presentación en línea donde narre el paso a paso de cómo realizó la búsqueda por imágenes en Google para determinar su posición geográfica. Incluya imágenes, enlaces a las herramientas utilizadas, así como de los resultados de la búsqueda. Luego de subir el enlace de su informe a

la plataforma mediante un **receptor de tareas** ubicado al final de esta clase denominado **TareaM3C1**, deben llenar el formulario que se encuentra al final de la clase 1 del módulo 3 en la sección actividades.

- **Objetivo de la actividad:** Aplicar la primera etapa del juego serio mediante la realización de búsquedas por imágenes para determinar su posición geográfica a nivel individual.
- **Criterios de evaluación:**
 - Cumplimiento de la consigna.
 - Originalidad del contenido y uso correcto de las herramientas web.
 - Calidad visual de la presentación.
 - Calidad de la redacción.
 - Llenado del formulario de ubicación con la respuesta correcta.
- **Plazo de entrega:** Una semana.

Foro grupal: El juego serio

Objetivo del foro para esta semana: Participar en un juego serio mediante la realización de búsquedas por imágenes para determinar una posición geográfica a nivel grupal.

A lo largo de este módulo trabajarán en un foro grupal (he creado dos grupos) en el que irán compartiendo sus experiencias y avances en el desarrollo de un juego serio. Ustedes mismos serán los participantes de una actividad del tipo “escape room” en la que espero se diviertan y adquieran nociones de cómo llevar el aprendizaje basado en juego a las aulas de nuestra universidad. ¿Comenzamos?

Le invitaron a una fiesta. Usted no es de ese tipo de personas que salen mucho, pero esta vez aceptó la propuesta.



Luego de divertirse (bastante) despierta en un lugar desconocido, una pequeña casa. Ha perdido la memoria y no recuerda nada de lo que pasó antes ni la contraseña de sus redes sociales o números telefónicos de amigos ni familia. En su bolsillo hay un móvil nuevo con conexión a Internet y una nota que indica un punto de reunión al que tiene que llegar con urgencia junto con una fotografía de dicho sitio:



(Una imagen para cada grupo)

Discutir: ¿Qué pueden hacer para llegar al punto de reunión haciendo uso de los recursos que disponen? ¿Qué herramientas web serían de utilidad para guiarlos? Y finalmente ¿En qué país y ciudad se encuentra su destino próximo? Deben además interactuar con sus compañeros proponiendo métodos, herramientas y evaluando las opciones.

Plazo para participar: una semana.

JF Umanzor *Hasta luego*



Clase 2: La Gamificación

Bienvenidos

Iniciamos la clase dos que trata sobre la metodología preferida para la formación, ya que aumenta el atractivo de los procesos de aprendizaje, la innovación, la diversión, la productividad, la capacidad de retener conceptos y la adquisición de habilidades. Esta no es otra que la tan conocida Gamificación.

Objetivos de la clase:

- Identificar los elementos de la gamificación, así como su aplicación en las clases virtuales.
- Completar búsquedas por audio utilizando una aplicación de reconocimiento musical para determinar una ubicación geográfica.

Contenidos de la clase:

- El aprendizaje entretenido
- ¿Por qué gamificar?
- Los elementos de la gamificación

El aprendizaje entretenido

Las nuevas tecnologías forman parte de nuestra vida diaria – sobre todo en la de los niños y jóvenes que las utilizan como forma de entretenimiento. Manejan en su mayoría las redes sociales y los videojuegos. Hay muchos tipos de estos últimos: individuales, de estrategia, multijugador, juegos de rol, cooperativos, etc. ¿Por qué no utilizar las mismas mecánicas para beneficiar la educación? Esa es la función

primordial de la gamificación educativa, la de unir dos términos que en primera instancia parecen incompatibles: mezclar el entretenimiento con la educación. ¿Les parece si le echamos un vistazo a la historia de la Gamificación? Verán que no es tan moderna como parece:

Historia

De la Gamificación



Mesopotamia, 2700 AC

El juego real de Ur era el favorito de las clases altas de Sumeria. Era un juego del estilo de la oca, en el que dos jugadores echaban una carrera, competían por llegar a la meta sobre un tablero con sus fichas.



2650 AC, Egipto

Senet era un juego muy popular en el antiguo Egipto. Al igual que el juego de Ur, el Senet era una especie de carrera sobre un tablero en la que ganaba el jugador que más rápido sacara las fichas sobre el tablero. Es muy conocida debido a que se ha encontrado un gran número de ellos en tumbas tanto de nobles como de faraones.

Siglo XV, Europa

Tal y como lo conocemos hoy, el ajedrez surgió en Europa durante el siglo XV, es decir, en la Edad Media, aunque su origen provenga de Asia. Es una evolución del juego persa llamado chaturanga que se practicaba en la India en el siglo VI.

El ajedrez era utilizado durante la Edad Media para entrenar la estrategia que sería llevada después al campo de batalla real.



Siglo XX; 1979

MUD1 (Multi-User Dungeon) era un juego multi-usuario o multi-jugador; fue creado por Roy Trubshaw y Richard Bartle, profesores de la Universidad de Essex. Pretendían con este juego que sus alumnos se motivaran y se "enganchasen" a aprender los contenidos de las clases.

SIGLO XX; años 80

Tan conocidos como inmortales, los juegos recreativos nacieron en los años 80 mostrando a los niños y jóvenes una nueva manera de divertirse. Pacman, Tetris, Arkanoid fueron algunos de ellos. Así, uno de los puntos de encuentro de la juventud de por aquel entonces comenzó a ser las salas de juegos recreativos en los que, a la vez que jugaban, socializaban.



SIGLO XXI; 2002

La ludificación (también conocido por el anglicismo gamificación, del inglés gamification - que fue acuñado por el programador de juegos de computador Nick Pelling ya en el año 2002.



2010

Es a partir de 2010 cuando este término comienza a utilizarse en el ámbito de la formación.

Se comienza a usar estrategias empleadas para motivar y divertir a grupos de personas de manera que sientan que "viven" en un entorno de juego dentro de un contexto que convencionalmente no está ligado a lo lúdico.



2011 a la fecha

Por otra parte, también surgen los "Serious Games" que no son otra cosa que juegos cuya finalidad es aprender algo específico, por ejemplo, vocabulario, gramática, etcétera. Estos juegos, aunque sean llevados a las aulas, no deben confundirse con la gamificación.

Podemos entender que esta técnica nace cuando el ser humano comprende que aprender es evolucionar. Y que hacerlo usando determinadas reglas y juegos adaptados a cada situación es mucho más sencillo, motivador y satisfactorio. En la historia encontramos pequeños ejemplos de esto, muchos de ellos, curiosamente, nacidos en tiempo de guerra.

Hoy por hoy hay sistemas de puntos por todas partes: nos subimos a un avión y ya estamos acumulando millas, entramos al Instagram y estamos dando y recibiendo “likes”, las empresas tienen programa de empleado del mes, la profesora del kínder estampa estrellitas en el cuaderno del niño más aplicado, etc. Entonces no es de sorprenderse que se haya trasladado este concepto a la educación. Donde basados en experiencias anteriores, resultados de investigaciones y teorías psicológicas podemos guiar al estudiante al desarrollo de competencias y cambios de comportamiento mediante esta metodología del juego.

¿Por qué gamificar?



A todos nos encanta jugar. La sensación de logro, de mejorar, de vencer a un oponente, y los comentarios y las recompensas que obtienes son el tipo de cosas que te hacen volver por más. La gamificación en la educación tiene como objetivo hacer que el aprendizaje sea más atractivo para nuestros estudiantes, y va más allá de los métodos de aprendizaje tradicionales, ya que el aprendizaje tradicional tiende a ser aburrido siendo francos.

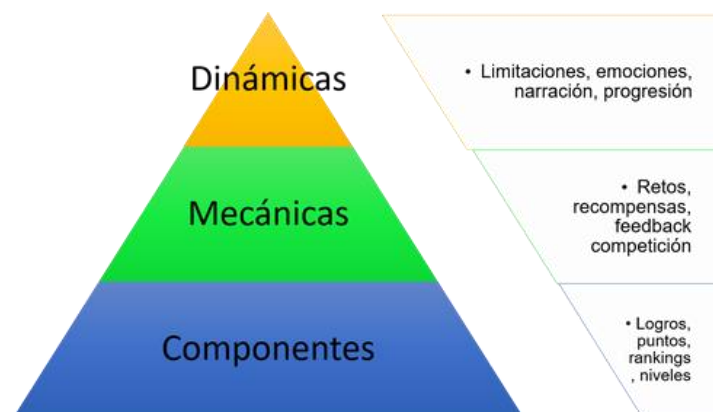
¿Vale la pena gamificar un contenido o clase? El uso de esta técnica es beneficioso porque hace más dinámico el desarrollo de nuestras clases y aumenta la sinergia de los alumnos con la asignatura; motiva al estudiante para que alcance metas a corto y largo plazo; y tanto el alumno como el profesor mantienen un seguimiento constante del progreso académico. Además, el desarrollo de competencias y asimilación de contenidos se vuelve un proceso más intuitivo y más práctico - más hoy en día que estamos brindando clases a distancia.

Podemos entonces asegurar que la gamificación permite que en una clase o curso se utilicen los elementos de los juegos en entornos no lúdicos; o lo que viene siendo aplicar a una actividad de aprendizaje los aspectos que hacen que un juego resulte atractivo para favorecer el esfuerzo, la motivación y el rendimiento del estudiante.

Reflexionemos sobre el contenido de este video. ¿Qué hace diferentes a las mecánicas de las dinámicas de juego?



Los elementos de la gamificación

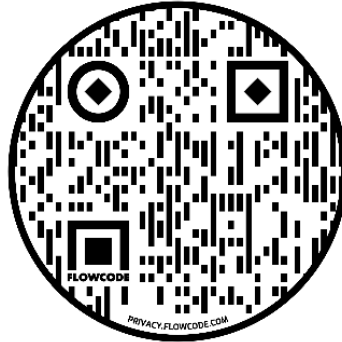


Más allá de la mecánica del juego, hay otros elementos comunes sobre todo en los juegos digitales que son útiles para las experiencias de aprendizaje: narrativas interesantes, capacidad de respuesta de la interfaz, mecanismos de retroalimentación dinámica, y manteniendo la ilusión de elección o control ("agencia"). La "agencia del jugador" es la sensación de tener el control de la experiencia; en realidad, un buen diseño del juego esconde los caminos guiados. Siempre hay un límite para las opciones en los juegos, pero el diseño hábil mantiene una ilusión de autodirección. Les invito a revisar el material de lectura obligatoria

para profundizar sobre dichos elementos. Ahora pasemos a las actividades de la semana.

Lectura obligatoria: Módulo 3.

Lectura recomendada:



Actividades

1. Leer y analizar el **material obligatorio** denominado Módulo 3. Reflexione y compare lo que ahí se presenta y cómo podría utilizarlo en sus clases.
2. Participar en el **foro grupal** según las indicaciones ahí dadas.
3. **Consigna individual:** Elabore una propuesta de Gamificación para el desarrollo de un contenido de X asignatura con la que usted trabaja. Utilice un archivo compartido de Google Docs (habilite los permisos para poder visualizarlo por medio de un enlace – el cual subirán a la plataforma mediante un receptor de tareas al final de esta clase, denominado **TareaM3C2**. Incluir: asignatura, contenido, consigna que dará a sus alumnos, pasos que seguirá para llevar a cabo el desarrollo del tema, y un listado con los elementos de la Gamificación a utilizar. El archivo no debe exceder las tres páginas. El receptor de tarea está habilitado para que peguen ahí su enlace mediante un **comentario** en una caja de texto al igual que en la clase anterior.
 - **Objetivo de la actividad:** Aplicar los elementos de la Gamificación en la planificación de un contenido educativo.
 - **Criterios de evaluación:**
 - Cumplimiento de la consigna.
 - Originalidad de la propuesta.
 - Uso correcto de los elementos de la Gamificación.

- Calidad de la redacción.
- Uso del vocabulario aprendido en la clase.
- Plazo de entrega: una semana.

Foro grupal: La Gamificación

Objetivo del foro: Participar en el juego serio mediante la realización de búsquedas por audio para determinar una posición geográfica a nivel grupal.

Consigna:

¿Listos para continuar en nuestro juego serio?

Luego de determinar el punto de encuentro anterior y llegar al destino, usted está preparado para avanzar en su ruta. Se han reunido con ciertos miembros de su equipo en una casa; sobre la única mesa del lugar encuentran un reproductor MP3 y este contiene solamente una canción. Esta es la pista que los ayudará a llegar a su próxima meta.

Van a realizar una búsqueda por medio de audio. Les sugiero utilizar la aplicación [Shazam](#) y buscar datos sobre esa misteriosa canción que han recibido.



Pista equipo 1



Pista equipo 2

¡Algunos que llegaron antes ya están en camino! Reciben todos inmediatamente un mensaje de texto de un emisor desconocido. Contiene solamente estos números: 507/ 82.

Discutir: ¿Quién es el intérprete de la canción y de dónde es originario? En base a las pistas, ¿Dónde cree que será la siguiente reunión? ¿Cuál es la ruta más corta para llegar a dicho destino y por qué? Pueden insertar al foro la ruta mediante Google Maps.

Plazo para participar: Una semana.

Hasta luego
JF Umanzor

Clase 3: ¿Aprendizaje basado en juegos o gamificación?



Sean bienvenidos nuevamente a este su espacio de convivencia y aprendizaje virtual. Hemos llegado a la última clase del tercer módulo en este nuestro curso de herramientas. De antemano felicitarles por el empeño que ponen en cumplimiento de los objetivos de la cursada.

Objetivos de la clase:

- Señalar las diferencias entre los conceptos de juego serio, aprendizaje basado en juegos y gamificación.
- Completar la etapa final del juego serio trazando una ruta completa en Google Maps.
- Reflexionar sobre la experiencia del juego serio y su aplicación en el desarrollo de contenidos para clases virtuales.

Contenido de la clase:

- ¿Aprendizaje basado en juegos o gamificación? Diferentes conceptos, mismos objetivos.

Esta clase se desarrolla mediante una lección - que incluye cinco preguntas al final de la presentación del contenido. Considérenlo como una autoevaluación para medir el aprendizaje y las competencias desarrolladas en el módulo.



A lo largo de este módulo hemos estudiado tres metodologías educativas que circulan alrededor del juego: **la motivación, las recompensas y el aprender haciendo**. Reflexionamos sobre el juego serio, el aprendizaje basado en juegos y la gamificación y el uso que podemos darles para mejorar la calidad del proceso de enseñanza y aprendizaje en nuestras aulas presenciales y virtuales.

La mezcla de Gamificación y ABJ es habitual en el desarrollo de los juegos serios, sin embargo, es importante que marquemos la diferencia entre las tres modalidades. Mientras que la Gamificación es el uso de elementos motivadores (como las medallas, los puntos, los niveles) que incentiven la competición sana entre los alumnos, el aprendizaje basado en juegos se refiere al área cognitiva del producto, a su apariencia y su atractivo visual. Dicho de otra forma, el ABJ es la técnica que utiliza un juego diseñado o modificado para presentar y aplicar el conocimiento sobre un tema.

Estemos hablando de ABJ o de Gamificación, se trata de metodologías que ponen el acento en la motivación y en los estudiantes, verdaderos protagonistas del relato educativo que estamos construyendo entre todos. En términos generales, se puede decir que el ABJ admite la utilización, adaptación o creación de un juego para usarlo en el aula, mientras que la Gamificación solo incluirá determinadas mecánicas propias de los juegos – como ejemplo, usamos dinámicas, mecánicas y reglas de juego en un entorno no necesariamente lúdico. En este caso, las reglas y la ludificación se adaptarán al contenido.



El concepto de gamificación aún es desconocido, pese a que ya no es tan innovador. Cuando nos referimos a la diferencia entre gamificación (gamification) y juegos serios (serious games) la frontera entre las dos definiciones aún cuesta más de entender para aquellos que justo están aterrizando en este fascinante mundo. Así que, lo mejor en estos casos es referirse a los grandes gurús en estos temas, como Karl M. Kapp, autor de varios libros entre los que destaco los relacionados con la

aplicación de la gamificación al aprendizaje. En el artículo Gamification vs. Serious Games-what's the difference? publicado en su web, Karl M. Kapp lo diferencia de la siguiente manera:

- Gamificación
 - La aplicación de la filosofía del juego (mecánicas, estética) a algo que no es un juego.
- Juegos serios
 - El uso de un juego para formar (informar, denunciar) sobre un tema «serio».

Síntesis

He resumido estas semejanzas y diferencias entre conceptos en este corto video:



Autoevaluación

Pregunta 1

¿Falso o verdadero?

La gamificación permite que en una clase o curso se utilicen los elementos de los juegos en entornos no lúdicos.

- Verdadero
- Falso

Pregunta 2

¿Verdadero o falso?

Los sistemas de puntos son usados en muchos aspectos de la vida cotidiana.

- Verdadero
- Falso

Pregunta 3

¿Para qué sirve la aplicación Shazam?

- Localización en base a coordenadas
- Reconocimiento musical
- Búsqueda de imágenes
- Todas las anteriores

Pregunta 4

¿Cuál de los siguientes NO es un elemento de juego?

- Incentivos
- Estética visual
- Lectura comprensiva
- Narrativa

Pregunta 5

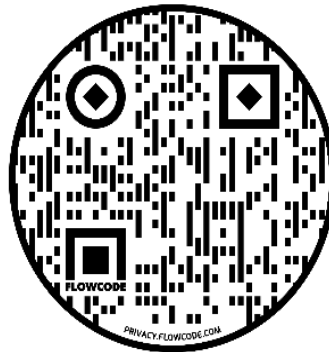
Es aquella enseñanza centrada en el estudiante en donde el aprendizaje es concebido como un proceso constructivo y no receptivo.

- Aprendizaje basado en juegos
- Aprendizaje activo
- Juegos serios

○ Gamificación

Lectura obligatoria: Módulo 3.

Lectura recomendada:



Actividades

1. Leer y analizar el **material obligatorio** denominado Módulo 3. Reflexione y compare lo que ahí se presenta y cómo podría utilizarlo en sus clases.
2. Participar en el **foro grupal** según las indicaciones ahí dadas.
3. **Consigna individual:** Resuma los contenidos estudiados en clase mediante la participación en el muro digital del curso y haga un aporte que incluya un saludo, una reflexión corta sobre la diferencia e importancia del juego serio, ABJ y Gamificación. Deben ingresar siguiendo este [enlace](#) e iniciar sesión con su cuenta de Gmail para poder crear su nota de texto.
 - **Objetivo de la actividad:** Reflexionar sobre la utilidad e importancia de las metodologías aprendidas en el módulo y las diferencias y similitudes estudiadas en la clase 3.
 - **Criterios de evaluación:**
 - Cumplimiento de la consigna.
 - Redacción adecuada.
 - Calidad de la reflexión y análisis.
 - Uso adecuado de las herramientas web.
 - Plazo de entrega: una semana.

Foro: ABJ Vs Gamificación

Objetivo del foro: Trazar una ruta en Google Maps que muestre el camino recorrido durante su participación en el juego serio.

Consigna:

Están a un paso de finalizar el recorrido. En este punto de reunión han recibido un mensaje con unas coordenadas que ubican el último sitio que deberán visitar antes de regresar a casa. Su memoria ha regresado gradualmente gracias a las pistas recibidas. Estas son las coordenadas de la ubicación final que visitarán:

Grupo 1: 19.432817

Grupo 2: -99.132797

Una vez ahí, deben utilizar [Google Maps](https://www.google.com/maps) para crear una ruta de todos los lugares que han visitado en esta emocionante carrera de aprendizaje - hasta llegar nuevamente a nuestro país, El Salvador. Recuerden insertar su mapa en este foro y discutir lo siguiente:

¿Cuál es la última localidad que visitaron en el recorrido en base a la pista final?

¿Qué ruta tomará para regresar a casa? ¿Qué tipo de búsqueda fue más eficiente para usted?: por imágenes, por audio, o por medio de coordenadas.

¿Cómo aplicaría usted esta metodología en su trabajo como docente?

Brinde su aporte y proporcione retroalimentación a al menos tres compañeros de grupo.


Plazo para participar: una semana.

Hasta luego

JF Umanzor

5. Capturas de pantalla de las clases

Introducción al módulo 3




Curso de herramientas web

Bienvenidos

Iniciamos ahora el tercer módulo. Este espacio cuenta con las instrucciones, enlaces y material necesario para el desarrollo de nuestras clases **semanales**, con la finalidad de cumplir con los objetivos de aprendizaje correspondientes. Veamos los elementos a detalle:

- Lecturas obligatorias
- Lecturas opcionales
- Texto de la clase
- Enlaces externos
- Material didáctico digital
- Listado de actividades a realizar en la semana
- Consignas de los foros
- ... indicaciones generales y comentarios sobre el contenido a explorar.

Hasta luego



Clase 1

Contenido de la primera clase del módulo 3.

Clase 1: El juego serio

Bienvenidos

«En una hora de juego se puede descubrir más acerca de una persona que en un año de conversación» Platón.

Objetivos de la clase:

- Establecer el concepto y fundamentación del juego serio en un entorno virtual como propuesta para la innovación educativa.
- Aplicar el juego serio mediante la participación activa del cursante en una actividad de tipo "escape room".

Contenidos de la clase:

- Concepto de juego serio.
- Aprendizaje basado en juegos.

Concepto de juego serio

Una de las mayores metas que como docentes universitarios tenemos es la búsqueda constante de **medios que nos sirvan para motivar a nuestros estudiantes**. Y en esta primera clase del módulo orientado a la motivación y el juego desarrollaremos de forma teórica y práctica el concepto de **juego serio**.



Los serious games pueden ayudar a la comprensión de conceptos o materias y como medio de comunicación o publicitario. Pero también pueden funcionar como entrenamiento y simulación de diversas actividades. En lo relativo a habilidades y competencias, estos son especialmente interesantes ya que permiten la puesta en práctica de los conocimientos teóricos lo cual es fundamental para el aprendizaje. Les invito a ver el siguiente video donde se presenta el uso de juegos serios en apoyo a la ciencia (reflexione sobre qué aplicación podría usted darle a los juegos serios en su labor docente).



Aprendizaje basado en juegos

Los juegos serios parten del principio de aprendizaje basado en juegos. El ABJ no es otra cosa que el uso de un juego para aprender. Está pensado para aprender jugando. El juego en un principio no tiene una finalidad o un objetivo de tipo lúdico, pero nosotros lo vamos a utilizar mediante la modificación de las mecánicas y elementos de éste para desarrollar el aprendizaje de diversos contenidos. Tres de sus grandes ventajas serían:

- Genera motivación para predisponer al estudiante a adquirir el conocimiento.
- Ayuda a razonar y a incrementar la autonomía del alumno
- Permite el aprendizaje activo (que la Wikipedia lo define como una enseñanza centrada en el estudiante en donde el aprendizaje es concebido como un proceso constructivo y no receptivo).

Ahora veamos, existen ciertos elementos que según Homer et. al (2015) pueden resultar útiles definirlos ya que son fundamentales del diseño de juegos. Aunque existe mucha discusión con respecto a la definición de lo que es un juego, la mayoría está de acuerdo en los siguientes componentes básicos: mecánica del juego; estética visual; narrativa; incentivos; puntuación musical; y, debido a que estamos hablando de juegos para aprender, los objetivos de aprendizaje, el contenido y las habilidades relacionados que cubre el juego.

¿Listos para participar en un juego serio?

Les comparto esta imagen:



Utilícela para realizar una búsqueda rápida en Google y determinar dónde fue tomada la fotografía. Una vez hayan descubierto el lugar, escríbalo en este formulario:

Curso de herramientas: El juego serio

Complete el formulario con su nombre y el país dónde usted cree que está perdido.

Nombre completo

Your answer

País dónde cree estar

Your answer

Submit

Never submit passwords through Google Forms.

Google Forms This content is neither created nor endorsed by Google.

Resumiendo:

En este punto muchos podrían deducir que para aplicar estas técnicas se requiere de gran presupuesto y muchos conocimientos tecnológicos. Se preguntarían: ¿Necesitamos ser diseñadores de videojuegos?, la respuesta es no. Podemos lograr grandes aprendizajes mediante herramientas sencillas. Los invito a leer la síntesis de la clase de hoy, y un poco de información adicional en la siguiente presentación:



Lectura obligatoria: [Módulo 3.PDF](#)

Lectura opcional (escanear con su celular el código QR):



Actividades

1. Leer y analizar el **material obligatorio** denominado Módulo 3. Reflexione y compare lo que ahí se presenta y cómo podría utilizarlo en sus clases.
2. Participar en el **foro grupal** según las indicaciones ahí dadas.
 - **Foro equipo 1: El juego serio**
 - **Foro equipo 2: El juego serio**
3. **Consigna individual:** Elabore una presentación en línea donde narre el paso a paso de cómo realizó la búsqueda por imágenes en Google para determinar su posición geográfica. Incluya imágenes, enlaces a las herramientas utilizadas, así como de los resultados de la búsqueda. Luego de subir el enlace de su informe a la plataforma mediante un **receptor de tareas** ubicado al final de esta clase **denominado TareaM3C1**, deben llenar

subir el enlace de su informe a la plataforma mediante un **receptor de tareas** ubicado al final de esta clase **denominado TareaM3C1**, deben llenar el formulario que se encuentra al final de la clase 1 del módulo 3 en la sección actividades.

- **Objetivo de la actividad:** Aplicar la primera etapa del juego serio mediante la realización de búsquedas por imágenes para determinar su posición geográfica a nivel individual.
- **Criterios de evaluación:**
 - Cumplimiento de la consigna.
 - Originalidad del contenido y uso correcto de las herramientas web.
 - Calidad visual de la presentación.
 - Calidad de la redacción.
 - Llenado del formulario de ubicación con la respuesta correcta.
- **Plazo de entrega:** Una semana.

Hasta luego

JF Umanzor

Foro equipo 1: El juego serio

⚙️ Configuraciones

Mostrar respuestas anidadas ▾

Foro equipo 1: El juego serio
miércoles, 4 de noviembre de 2020, 14:05

Foro grupal

Bienvenidos

Objetivo del foro para esta semana: Participar en un juego serio mediante la realización de búsquedas por imágenes para determinar una posición geográfica a nivel grupal.

A lo largo de este módulo trabajarán en un foro grupal (he creado dos grupos) en el que irán compartiendo sus experiencias y avances en el desarrollo de un juego serio. Ustedes mismos serán los participantes de una actividad del tipo "escape room" en la que espero se diviertan y adquieran nociones de cómo llevar el aprendizaje basado en juego a las aulas de nuestra universidad. ¿Comenzamos?

Le invitaron a una fiesta. Usted no es de ese tipo de personas que salen mucho, pero esta vez aceptó la propuesta.



Luego de divertirse (bastante) despierta en un lugar desconocido, una pequeña casa. Ha perdido la memoria y no recuerda antes ni la contraseña de sus redes sociales o números telefónicos de amigos ni familia. En su bolsillo hay un móvil nuevo y una nota que indica un punto de reunión al que tiene que llegar con urgencia junto con una fotografía de dicho sitio:



Discutir: ¿Qué pueden hacer para llegar al punto de reunión haciendo uso de los recursos que disponen? ¿Qué herramientas web serían de utilidad para guiarlos? Y finalmente ¿En qué país y ciudad se encuentra su destino próximo? Deben además interactuar con sus compañeros proponiendo métodos, herramientas y evaluando las opciones.

Plazo para participar: una semana.

Hasta luego

JF Umanzor

Foro equipo 2: El juego serio

⚙️ [Configuraciones](#)

Mostrar respuestas anidadas ▾

Foro equipo 2: El juego serio
viernes, 6 de noviembre de 2020, 10:58

Foro grupal

Bienvenidos

Objetivo del foro para esta semana: Participar en un juego serio mediante la realización de búsquedas por imágenes para determinar una posición geográfica a nivel grupal.

A lo largo de este módulo trabajarán en un foro grupal (he creado dos grupos) en el que irán compartiendo sus experiencias y avances en el desarrollo de un juego serio. Ustedes mismos serán los participantes de una actividad del tipo "escape room" en la que espero se diviertan y adquieran nociones de cómo llevar el aprendizaje basado en juego a las aulas de nuestra universidad. ¿Comenzamos?

Le invitaron a una fiesta. Usted no es de ese tipo de personas que salen mucho, pero esta vez aceptó la propuesta.

posición geográfica a nivel grupal.

A lo largo de este módulo trabajarán en un foro grupal (he creado dos grupos) en el que irán compartiendo sus experiencias y avances en el desarrollo de un juego serio. Ustedes mismos serán los participantes de una actividad del tipo "escape room" en la que espero se diviertan y adquieran nociones de cómo llevar el aprendizaje basado en juego a las aulas de nuestra universidad. ¿Comenzamos?

Le invitaron a una fiesta. Usted no es de ese tipo de personas que salen mucho, pero esta vez aceptó la propuesta.



Luego de divertirse (bastante) despierta en un lugar desconocido, una pequeña casa. Ha perdido la memoria y no recuerda nada de lo que pasó antes ni la contraseña de sus redes sociales o números telefónicos de amigos ni familia. En su bolsillo hay un móvil nuevo con conexión a Internet y una nota que indica un punto de reunión al que tiene que llegar con urgencia junto con una fotografía de dicho sitio:



Discutir: ¿Qué pueden hacer para llegar al punto de reunión haciendo uso de los recursos que disponen? ¿Qué herramientas web serían de utilidad para guiarlos? Y finalmente ¿En qué país y ciudad se encuentra su destino próximo? Deben además interactuar con sus compañeros proponiendo métodos, herramientas y evaluando las opciones.

Plazo para participar: una semana.



Discutir: ¿Qué pueden hacer para llegar al punto de reunión haciendo uso de los recursos que disponen? ¿Qué herramientas web serían de utilidad para guiarlos? Y finalmente ¿En qué país y ciudad se encuentra su destino próximo? Deben además interactuar con sus compañeros proponiendo métodos, herramientas y evaluando las opciones.

Plazo para participar: una semana.

Hasta luego

JF Umanzor

[Enlace permanente](#) [Editar](#) [Responder](#)

TareaM3C1



Buen día

En este espacio deben de compartir el **enlace** de su producción para esta semana. Seguir por favor las indicaciones dadas en la clase.

Sumario de calificaciones

No mostrado a los estudiantes	No
Participantes	0
Enviados	0
Pendientes por calificar	0

[Ver/Calificar todas las entregas](#)

[Calificación](#)

Clase 2



Clase 2: La Gamificación

Bienvenidos

Iniciamos la clase dos que trata sobre la metodología preferida para la formación, ya que aumenta el atractivo de los procesos de aprendizaje, la innovación, la diversión, la productividad, la capacidad de retener conceptos y la adquisición de habilidades. Esta no es otra que la tan conocida Gamificación.

Objetivos de la clase:

- Identificar los elementos de la gamificación, así como su aplicación en las clases virtuales.
- Completar búsquedas por audio utilizando una aplicación de reconocimiento musical para determinar una ubicación geográfica.

Contenidos de la clase:

- El aprendizaje entretenido
- ¿Por qué gamificar?
- Los elementos de la gamificación

El aprendizaje entretenido

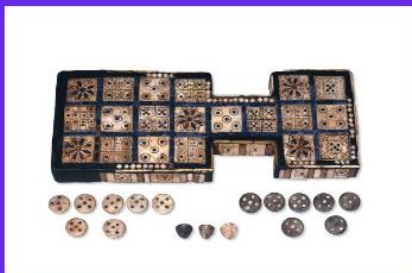
Las nuevas tecnologías forman parte de nuestra **vida diaria** – sobre todo en la de los niños y jóvenes que las utilizan como forma de **entretenimiento**. Manejan en su mayoría las redes sociales y los videojuegos. Hay muchos tipos de estos últimos: individuales, de estrategia, multijugador, juegos de rol, cooperativos, etc. ¿Por qué no utilizar las mismas mecánicas para beneficiar la educación? Esa es la función primordial de la **gamificación educativa**, la de unir dos términos que en primera instancia parecen incompatibles: mezclar el entretenimiento con la educación. ¿Les parece si le echamos un vistazo a la historia de la Gamificación? Verán que no es tan moderna como podríamos creer:

Historia

De la Gamificación

Historia

De la Gamificación



Mesopotamia, 2700 AC

El juego real de Ur era el favorito de las clases altas de Sumeria. Era un juego del estilo de la oca, en el que dos jugadores echaban una carrera, competían por llegar a la meta sobre un tablero con sus fichas.



2650 AC, Egipto

En el que dos jugadores echaban una carrera, competían por llegar a la meta sobre un tablero con sus fichas.



Siglo XV, Europa

Tal y como lo conocemos hoy, el ajedrez surgió en Europa durante el siglo XV, es decir, en la Edad Media, aunque su origen provenga de Asia. Es una evolución del juego persa llamado chaturanga que se practicaba en la India en el siglo VI.

El ajedrez era utilizado durante la Edad Media



2650 AC, Egipto

Senet era un juego muy popular en el antiguo Egipto. Al igual que el juego de Ur, el Senet era una especie de carrera sobre un tablero en la que ganaba el jugador que más rápido sacara las fichas sobre el tablero. Es muy conocida debido a que se ha encontrado un gran número de ellos en tumbas tanto de nobles como de faraones.



para entrenar la estrategia que sería llevada después al campo de batalla real.



SIGLO XX; años 80

Tan conocidos como inmortales, los juegos recreativos nacieron en los años 80 mostrando a los niños y jóvenes una nueva manera de divertirse. Pacman, Tetris, Arkanoid fueron algunos de ellos. Así, uno de los puntos de

Origin of version: Wed Feb 4 15:58:00 2004
Microsoft By what name shall I call you?

Siglo XX; 1979

MUD1 (Multi-User Dungeon) era un juego multi-usuario o multi-jugador; fue creado por Roy Trubshaw y Richard Bartle, profesores de la Universidad de Essex. Pretendían con este juego que sus alumnos se motivaran y se "enganchasen" a aprender los contenidos de las clases.



Tan conocidos como inmortales, los juegos recreativos nacieron en los años 80 mostrando a los niños y jóvenes una nueva manera de divertirse. Pacman, Tetris, Arkanoid fueron algunos de ellos. Así, uno de los puntos de encuentro de la juventud de por aquel entonces comenzó a ser las salas de juegos recreativos en los que, a la vez que jugaban, socializaban.



2010

Es a partir de 2010 cuando este término



SIGLO XXI; 2002

La ludificación (también conocido por el anglicismo gamificación, del inglés gamification - que fue acuñado por el programador de juegos de computador Nick Pelling ya en el año 2002.



2010

Es a partir de 2010 cuando este término comienza a utilizarse en el ámbito de la formación.

Se comienza a usar estrategias empleadas para motivar y divertir a grupos de personas de manera que sientan que "viven" en un entorno de juego dentro de un contexto que convencionalmente no está ligado a lo lúdico.



2011 a la fecha

Por otra parte, también surgen los "Serious Games" que no son otra cosa que juegos cuya finalidad es aprender algo específico, por ejemplo, vocabulario, gramática, etcétera. Estos juegos, aunque sean llevados a las aulas, no deben confundirse con la gamificación.

Share

made with **infogram**

LineaTiempo_de_gamificación
Infogram

Podemos entender que esta técnica nace cuando el ser humano comprende que aprender es evolucionar. Y que hacerlo usando determinadas reglas y juegos adaptados a cada situación es mucho más sencillo, motivador y satisfactorio. En la historia encontramos pequeños ejemplos de esto, muchos de ellos, curiosamente, nacidos en tiempo de guerra.

Hoy por hoy hay sistemas de puntos por todas partes: nos subimos a un avión y ya estamos acumulando millas, entramos al Instagram y estamos dando y recibiendo "likes", las empresas tienen programa de empleado del mes, la profesora del kinder estampa estrellitas en el cuaderno del niño más aplicado, etc. Entonces no es de sorprenderse que se haya trasladado este concepto a la educación. Donde basados en experiencias anteriores, resultados de investigaciones y teorías psicológicas podemos guiar al estudiante al desarrollo de competencias y cambios de comportamiento mediante esta metodología del juego.

¿Por qué gamificar?

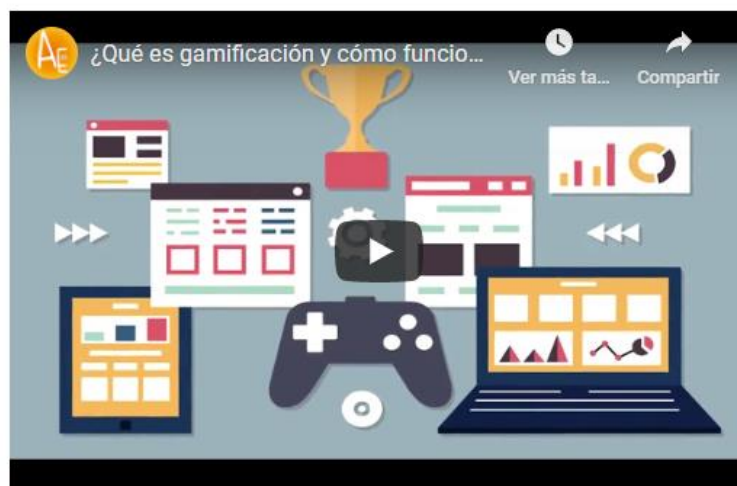


A todos **nos encanta jugar**. La sensación de logro, de mejorar, de vencer a un oponente, y los comentarios y las recompensas que obtienes son el tipo de cosas que te hacen volver por más. La gamificación en la educación tiene como objetivo **hacer que el aprendizaje sea más atractivo** para nuestros estudiantes, y va más allá de los métodos de aprendizaje tradicionales, ya que el aprendizaje tradicional tiende a ser aburrido siendo francos.

¿Vale la pena gamificar un contenido o clase? El uso de esta técnica es beneficioso porque hace más dinámico el desarrollo de nuestras clases y aumenta la sinergia de los alumnos con la asignatura; **motiva al estudiante** para que alcance metas a corto y largo plazo; y tanto el alumno como el profesor mantienen un seguimiento constante del progreso académico. Además, el desarrollo de competencias y asimilación de contenidos se vuelve un proceso **más intuitivo** y más práctico - más hoy en día que estamos brindando clases a distancia.

Podemos entonces asegurar que la gamificación permite que en una clase o curso se utilicen los **elementos de los juegos en entornos no lúdicos**; o lo que viene siendo aplicar a una actividad de aprendizaje los aspectos que hacen que un juego resulte atractivo para favorecer el esfuerzo, la motivación y el rendimiento del estudiante.

Reflexionemos sobre el contenido de este video. ¿Qué hace diferentes a las mecánicas de las dinámicas de juego?



Los elementos de la gamificación



Más allá de la mecánica del juego, hay otros elementos comunes sobre todo en los juegos digitales que son útiles para las experiencias de aprendizaje: narrativas interesantes, capacidad de respuesta de la interfaz, mecanismos de retroalimentación dinámica, y manteniendo la ilusión de elección o control ("agencia"). La "agencia del jugador" es la **sensación de tener el control** de la experiencia; en realidad, un buen diseño del juego esconde los caminos guiados. Siempre hay un límite para las opciones en los juegos, pero el diseño hábil mantiene una **ilusión de autodirección**. Les invito a revisar el material de lectura obligatoria para profundizar sobre dichos elementos. Ahora pasemos a las actividades de la semana.

Lectura obligatoria: Módulo 3.

Lectura opcional:



Actividades

1. Leer y analizar el **material obligatorio** denominado Módulo 3. Reflexione y compare lo que ahí se presenta y cómo podría utilizarlo en sus clases.
2. Participar en el **foro grupal** según las indicaciones ahí dadas.
 - Foro equipo 1: Gamificación
 - Foro equipo 2: Gamificación
3. **Consigna individual:** Elabore una propuesta de Gamificación para el desarrollo de un contenido de X asignatura con la que usted trabaja. Utilice un archivo compartido de Google Docs (habilite los permisos para poder visualizarlo por medio de un enlace – el cual subirán a la plataforma mediante un receptor de tareas al final de esta clase, denominado **TareaM3C2**. Incluir: asignatura, contenido, consigna que dará a sus alumnos, pasos que seguirá para llevar a cabo el desarrollo del tema, y un listado con los elementos de la Gamificación a utilizar. El archivo no debe exceder las tres páginas. El receptor de tarea está habilitado para que peguen

tema, y un listado con los elementos de la Gamificación a utilizar. El archivo no debe exceder las tres páginas. El receptor de tarea está habilitado para que peguen ahí su enlace mediante un **comentario** en una caja de texto al igual que en la clase anterior.

- **Objetivo de la actividad:** Aplicar los elementos de la Gamificación en la planificación de un contenido educativo.
- **Criterios de evaluación:**
 - Cumplimiento de la consigna.
 - Originalidad de la propuesta.
 - Uso correcto de los elementos de la Gamificación.
 - Calidad de la redacción.
 - Uso del vocabulario aprendido en la clase.
 - Plazo de entrega: una semana.

Hasta luego
JF Umanzor

Última modificación: viernes, 6 de noviembre de 2020, 11:03

Foro equipo 1: Gamificación

 Configuraciones

Mostrar respuestas anidadas 

Foro equipo 1: Gamificación
viernes, 6 de noviembre de 2020, 11:04

Foro grupal

Bienvenidos

Objetivo del foro: Participar en el juego serio mediante la realización de búsquedas por audio para determinar una posición geográfica a nivel grupal.

Consigna:

¿Listos para continuar en nuestro juego serio?

Luego de determinar el punto de encuentro anterior y llegar al destino, usted está preparado para avanzar en su ruta. Se han reunido con ciertos miembros de su equipo en una casa; sobre la única mesa del lugar encuentran un reproductor MP3 y este contiene solamente una canción. Esta es la pista que los ayudará a llegar a su próxima meta.

Van a realizar una búsqueda por medio de audio. Les sugiero utilizar la aplicación **Shazam** y buscar datos sobre esa misteriosa canción que han recibido.



¡Algunos que llegaron antes ya están en camino! Reciben todos inmediatamente un mensaje de texto de un emisor desconocido. Contiene solamente estos números: **507**.

Discutir: ¿Quién es el intérprete de la canción y de dónde es originario? En base a las pistas, ¿Dónde cree que será la siguiente reunión? ¿Cuál es la ruta más corta para llegar a dicho destino y por qué? Pueden insertar al foro la ruta mediante Google Maps.

Plazo para participar: Una semana.

Hasta luego
JF Umazor

[Enlace permanente](#) [Editar](#) [Responder](#)

◀ Clase 2

Ir a...

Foro equipo 2: Gamificación ▶

Foro equipo 2: Gamificación

⚙ Configuraciones

Mostrar respuestas anidadas ▾

Foro equipo 2: Gamificación
viernes, 6 de noviembre de 2020, 11:05

Foro grupal

Bienvenidos

Objetivo del foro: Participar en el juego serio mediante la realización de búsquedas por audio para determinar una posición geográfica a nivel grupal.

Consigna:

¿Listos para continuar en nuestro juego serio?

Luego de determinar el punto de encuentro anterior y llegar al destino, usted está preparado para avanzar en su ruta. Se han reunido con ciertos miembros de su equipo en una casa; sobre la única mesa del lugar encuentran un reproductor MP3 y este contiene solamente una canción. Esta es la pista que los ayudará a llegar a su próxima meta.

Van a realizar una búsqueda por medio de audio. Les sugiero utilizar la aplicación **Shazam** y buscar datos sobre esa misteriosa canción que han recibido.



¡Algunos que llegaron antes ya están en camino! Reciben todos inmediatamente un mensaje de texto de un emisor desconocido. Contiene solamente estos números: **82**.

Discutir: ¿Quién es el intérprete de la canción y de dónde es originario? En base a las pistas, ¿Dónde cree que será la siguiente reunión? ¿Cuál es la ruta más corta para llegar a dicho destino y por qué? Pueden insertar al foro la ruta mediante Google Maps.

Plazo para participar: Una semana.



[Enlace permanente](#) [Editar](#) [Responder](#)

◀ Foro equipo 1: Gamificación

Ir a... ▼

TareaM3C2 ▶

TareaM3C2



Buen día

En este espacio deben de compartir el **enlace** de su producción para esta semana. Seguir por favor las indicaciones dadas en la clase.

Sumario de calificaciones

No mostrado a los estudiantes

Participantes

Enviados

Pendientes por calificar

[Ver/Calificar todas las entregas](#)

[Calificación](#)

Clase 3 [?]

Esta clase se desarrolla mediante una lección - que incluye cinco preguntas al final de la presentación del contenido. Considérenlo como una autoevaluación para medir el aprendizaje y las competencias desarrolladas en el módulo.

Previsualizar

Edición

Informes

Calificar ensayos

Pág. 1

Clase 3: ¿Aprendizaje basado en juegos o gamificación?



Bienvenidos

Sean bienvenidos nuevamente a este su espacio de convivencia y aprendizaje virtual. Hemos llegado a la última clase del tercer módulo en este nuestro curso de herramientas. De antemano felicitarles por el empeño que ponen en cumplimiento de los objetivos de la cursada.

Objetivos de la clase:

- Señalar las diferencias entre los conceptos de juego serio, aprendizaje basado en juegos y gamificación.
- Completar la etapa final del juego serio trazando una ruta completa en Google Maps.
- Reflexionar sobre la experiencia del juego serio y su aplicación en el desarrollo de contenidos para clases virtuales.

Contenido de la clase:

- ¿Aprendizaje basado en juegos o gamificación? Diferentes conceptos, mismos objetivos.

A lo largo de este módulo hemos estudiado tres metodologías educativas que circulan alrededor del juego: **la motivación, las recompensas y el aprender haciendo**. Reflexionamos sobre el juego serio, el aprendizaje basado en juegos y la gamificación y el uso que podemos darles para mejorar la calidad del proceso de enseñanza y aprendizaje en nuestras aulas presenciales y virtuales.



Siguiente

Pág. 2

La mezcla de Gamificación y ABJ es habitual en el desarrollo de los juegos serios, sin embargo, es importante que marquemos la diferencia entre las tres modalidades. Mientras que la Gamificación es el uso de elementos motivadores (como las medallas, los puntos, los niveles) que incentiven la competición sana entre los alumnos, el aprendizaje basado en juegos se refiere al área cognitiva del producto, a su apariencia y su atractivo visual. Dicho de otra forma, el ABJ es la técnica que utiliza un juego diseñado o modificado para presentar y aplicar el conocimiento sobre un tema.

Estemos hablando de ABJ o de Gamificación, se trata de metodologías que ponen el acento en la motivación y en los estudiantes, verdaderos protagonistas del relato educativo que estamos construyendo entre todos. En términos generales, se puede decir que el ABJ admite la utilización, adaptación o creación de un juego para usarlo en el aula, mientras que la Gamificación solo incluirá determinadas mecánicas propias de los juegos - como ejemplo, usamos dinámicas, mecánicas y reglas de juego en un entorno no necesariamente lúdico. En este caso, las reglas y la ludificación se adaptarán al contenido.



El concepto de gamificación aún es desconocido, pese a que ya no es tan innovador. Cuando nos referimos a la diferencia entre gamificación (gamification) y juegos serios (serious games) la frontera entre las dos definiciones aún cuesta más de entender para aquellos que justo están aterrizando en este fascinante mundo. Así que, lo mejor en estos casos es referirse a los grandes gurús en estos temas, como Karl M. Kapp, autor de varios libros entre los que destaco los relacionados con la aplicación de la gamificación al aprendizaje. En el artículo [Gamification vs. Serious Games-what's the difference?](#) publicado en su web, Karl M. Kapp lo diferencia de la siguiente manera:

- GAMIFICACIÓN
 - La aplicación de la filosofía del juego (mecánicas, estética) a algo que no es un juego.
- JUEGOS SERIOS
 - El uso de un juego para formar (informar, denunciar) sobre un tema «serio».

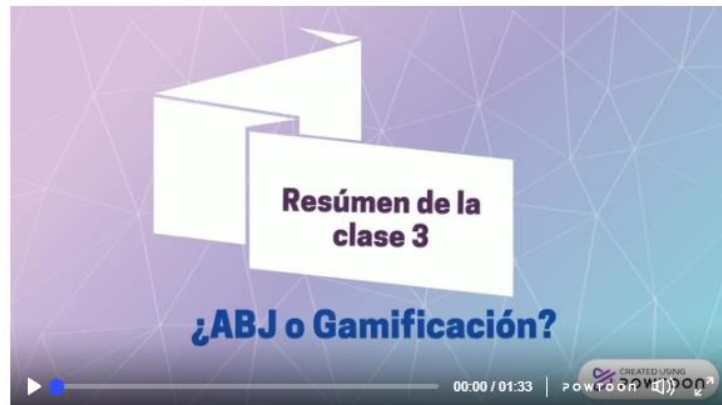
Siguiente

Atrás

Pág 3.

Síntesis:

He resumido estas semejanzas y diferencias entre conceptos en este corto video:



Siguiente

Atrás



Pasaremos ahora a la autoevaluación

Siguiente

Atrás

Usted no verá la barra de progreso porque puede editar esta lección



¿Falso o verdadero?

La gamificación permite que en una clase o curso se utilicen los elementos de los juegos en entornos no lúdicos.

Falso Verdadero

Enviar

¿Verdadero o falso?

Los sistemas de puntos son usados en muchos aspectos de la vida cotidiana.

Verdadero Falso

Enviar

Seleccione la respuesta correcta

¿Para qué sirve la aplicación Shazam?

- Todas las anteriores
- Búsqueda de imágenes
- Reconocimiento musical
- Localización en base a coordenadas

Enviar

Seleccione la respuesta correcta

¿Cuál de los siguientes NO es un elemento de juego?

- Lectura comprensiva
- Narrativa
- Estética visual
- Incentivos

Enviar

Seleccione la respuesta correcta

Es aquella enseñanza centrada en el estudiante en donde el aprendizaje es concebido como un proceso constructivo y no receptivo.

- Aprendizaje activo
- Aprendizaje basado en juegos
- Juegos serios
- Gamificación

Enviar

Pág. 10

Lecturas

Lectura obligatoria: **Módulo 3.**

Lectura recomendada:



Siguiente

Atrás

Actividades

1. Leer y analizar el **materi al obligatorio** denominado Módulo 3. Reflexione y compare lo que ahí se presenta y cómo podría utilizarlo en sus clases.
2. Participar en el **foro grupal** según las indicaciones ahí dadas.
 - **Foro equipo 1: ABJ vs Gamificación**
 - **Foro equipo 2: ABJ vs Gamificación**
3. **Consigna individual:** Resuma los contenidos estudiados en clase mediante la participación en el muro digital del curso y haga un aporte que incluya un saludo, una reflexión corta sobre la diferencia e importancia del juego serio, ABJ y Gamificación. Deben ingresar siguiendo este **enlace** e iniciar sesión con su cuenta de Gmail para poder crear su nota de texto.
 - **Objetivo de la actividad:** Reflexionar sobre la utilidad e importancia de las metodologías aprendidas en el módulo y las diferencias y similitudes estudiadas en la clase 3.
 - **Criterios de evaluación:**
 - Cumplimiento de la consigna.
 - Redacción adecuada.

- Calidad de la reflexión y análisis.
- Uso adecuado de las herramientas web.
- Plazo de entrega: una semana.

Hasta luego
JF Umazor

Finalizar

Atrás

Foro equipo 1: ABJ vs Gamificación

⚙ Configuraciones

Mostrar respuestas anidadas ▾

Foro equipo 1: ABJ vs Gamificación
viernes, 6 de noviembre de 2020, 11:11

Foro grupal

Bienvenidos

Objetivo del foro: Trazar una ruta en **Google Maps** que muestre el camino recorrido durante su participación en el juego serio.

Consigna:

Están a un paso de finalizar el recorrido. En este punto de reunión han recibido un mensaje con unas coordenadas que ubican el último sitio que deberán visitar antes de regresar a casa. Su memoria ha regresado gradualmente gracias a las pistas recibidas. Estas son las coordenadas de la ubicación final que visitarán:

19.432817

Una vez ahí, deben utilizar **Google Maps** para crear una ruta de todos los lugares que han visitado en esta emocionante carrera de aprendizaje - hasta llegar nuevamente a nuestro país, El Salvador. Recuerden **insertar su mapa en este foro y discutir** lo siguiente:

¿Cuál es la última localidad que visitaron en el recorrido en base a la pista final? ¿Qué ruta tomará para regresar a casa? ¿Qué tipo de búsqueda fue más eficiente para usted?: por imágenes, por audio, o por medio de coordenadas. ¿Cómo aplicaría usted esta metodología en su trabajo como docente?

Brinde su **aporte y proporcione retroalimentación** a al menos tres compañeros de grupo.

Plazo para participar: Una semana.

Hasta luego
JF Umanzor

Foro equipo 2: ABJ vs Gamificación

⚙ Configuraciones

Mostrar respuestas anidadas ▾

Foro equipo 2: ABJ vs Gamificación

viernes, 6 de noviembre de 2020, 11:11

Foro grupal

Bienvenidos

Objetivo del foro: Trazar una ruta en **Google Maps** que muestre el camino recorrido durante su participación en el juego serio.

Consigna:

Están a un paso de finalizar el recorrido. En este punto de reunión han recibido un mensaje con unas coordenadas que ubican el último sitio que deberán visitar antes de regresar a casa. Su memoria ha regresado gradualmente gracias a las pistas recibidas. Estas son las coordenadas de la ubicación final que visitarán:

-99.132797

Una vez ahí, deben utilizar **Google Maps** para crear una ruta de todos los lugares que han visitado en esta emocionante carrera de aprendizaje - hasta llegar nuevamente a nuestro país, El Salvador. Recuerden **insertar su mapa en este foro y discutir** lo siguiente:

¿Cuál es la última localidad que visitaron en el recorrido en base a la pista final? ¿Qué ruta tomará para regresar a casa? ¿Qué tipo de búsqueda fue más eficiente para usted?: por imágenes, por audio, o por medio de coordenadas. ¿Cómo aplicaría usted esta metodología en su trabajo como docente?

Brinde su **aporte y proporcione retroalimentación** a al menos tres compañeros de grupo.

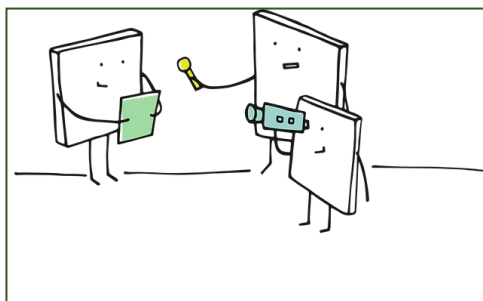
Plazo para participar: Una semana.

Hasta luego
JF Umanzor

DOCUMENTOS ELABORADOS



1. Fundamentación del curso

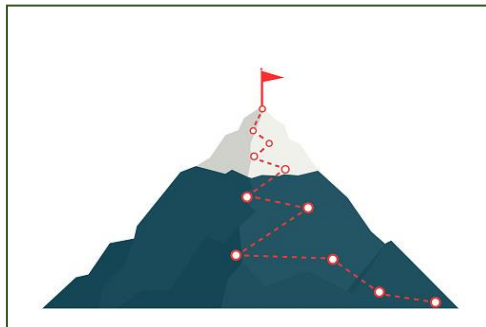


El presente curso surge de la necesidad que tenemos los docentes de seguirnos capacitando en la utilización de herramientas web para desarrollar clases virtuales, y también como apoyo de las futuras clases presenciales. Hoy en día, y acorde con los acontecimientos mundiales en los que la educación ha tenido cambios inesperados y súbitos, se ha vuelto totalmente necesario tener habilidades para la creación de material didáctico eficaz que logre generar una experiencia de aprendizaje agradable y motivadora en nuestros estudiantes. Para ello, tenemos la fortuna de contar con diversidad de herramientas en línea que nos permiten enriquecer el proceso educativo y lograr aprendizajes permanentes y significativos en los educandos.

El curso de aplicación de herramientas web en las clases virtuales impartidas por la facultad de ciencias y humanidades de la Universidad de Oriente busca capacitar a los docentes para que sepan explotar el potencial que nos brindan las TIC externas a las que posee la plataforma institucional; y al mismo tiempo, lograr una comunicación efectiva con los estudiantes, mejores calificaciones, y la reducción de la deserción escolar por falta de motivación.

Dichas metas siempre han sido parte de la holística de nuestra universidad y una razón de ser de la misma, plasmadas en la misión, visión y valores institucionales y hoy más que nunca debemos seguirnos formando para mantener y mejorar la calidad de nuestra labor profesional docente.

2. Objetivos generales y específicos



Objetivo general

Que los cursantes sean capaces de diseñar material didáctico digital en la nube para ser incorporado en el desarrollo de las clases virtuales mediante el uso de herramientas web 2.0 y el trabajo colaborativo.

Objetivos específicos

- Que los cursantes puedan utilizar dos herramientas para el diseño de diapositivas interactivas a nivel básico, así como su incorporación en una clase virtual.
- Que los participantes experimenten los beneficios didácticos del trabajo colaborativo mediante el juego serio con el fin de incentivar la reflexión y el aprendizaje sobre los contenidos.
- Que los participantes utilicen motores de búsqueda por imágenes, audio y geolocalización para poder crear contenido para sus clases mediante la participación en el juego serio.

Contenidos



Módulo 1

1.1 Identificando posibilidades en la nube: opciones de almacenamiento y tratamiento de archivos.

Módulo 2

2.1 Presentaciones en línea: Definición, importancia y usos.

2.2 Presentaciones en línea: Adaptando contenidos; Herramientas de diseño.

Módulo 3

3.1 El juego serio.

3.2 La gamificación.

3.3 ¿Aprendizaje basado en juegos o Gamificación? Diferentes conceptos, mismos objetivos.

4. Metodología de trabajo



Este curso se desarrollará mediante la metodología de taller que se caracteriza por la investigación, el aprendizaje por descubrimiento y el trabajo en equipo orientado por el tutor.

Se publicará una clase semanal con su respectiva orientación teórica por parte del tutor para luego dar paso a las asignaciones prácticas que se deben cumplir antes de la publicación de la clase próxima. Las clases se publicarán los días lunes.

Materiales de lectura

Cada clase incluirá material de lectura obligatoria enriquecido con contenido multimedia como videos, presentaciones, infografías y tutoriales. Se publicará además contenido de lectura opcional en la sección Biblioteca.

Medios de comunicación y consulta al tutor

El curso cuenta con servicio de mensajería interna proporcionado por la misma plataforma Moodle. Esto con el fin de apoyar a los cursantes en cuanto a dudas relacionadas con los contenidos de las clases y las respectivas asignaciones.

La ayuda estará siempre orientada a que el participante pueda ir descubriendo soluciones a las dificultades por sí mismo y solamente se responderá a mensajes dentro de la plataforma de trabajo.

Ante alguna duda, primero se recomienda releer el contenido de las clases, realizar búsquedas en línea, preguntar a los compañeros en los foros abiertos para tal fin, y consultar en última instancia al tutor mediante mensaje directo.

Tiempos de entrega

Las asignaciones tendrán un tiempo de entrega de una semana. De no cumplirse los plazos, además del retraso en la realización de las futuras actividades, recibirán una penalización del 10% de su nota.

Originalidad de las producciones

Se espera que todo el material didáctico, así como los aportes y publicaciones en los foros, sean de la total autoría del participante.

Ortografía y redacción

Se espera un uso correcto del idioma español en lo correspondiente a ortografía y gramática. Además, se solicita expresarse con amabilidad, puntualidad y claridad a lo largo de la cursada.

Formato de envío de trabajos prácticos

Algunos trabajos se publicarán mediante enlaces en el foro correspondiente mientras que otros serán subidos al campus mediante la actividad tarea.

5. Evaluación de los aprendizajes



Se espera que los cursantes apliquen lo aprendido en cada clase mediante la realización de actividades prácticas que involucran herramientas externas, y que luego serán presentadas al tutor y los demás miembros del grupo en la plataforma virtual. Dichos productos deberán ser diseñados siempre bajo una fundamentación pedagógica enfocada en el desarrollo de competencias y serán evaluados en una escala del 1 al 10 mediante una lista de cotejo, teniendo éstos una ponderación del 60% de la nota final.

Por otro lado, los aportes en los foros recibirán una ponderación del 40% de la nota final siempre y cuando cumplan con lo solicitado en la consigna. Éstos serán evaluados mediante una rúbrica.

Cabe mencionar que se hará uso de la evaluación cualitativa en lo correspondiente a la devolución de los trabajos prácticos presentados por los cursantes - en conjunto con la nota numérica.

La nota mínima de aprobación es de 7.0.

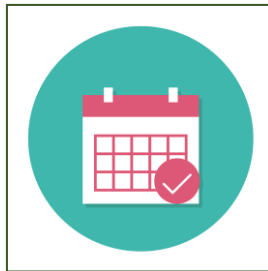
Aspectos generales a evaluar de los trabajos prácticos:

- Cumplimiento de la consigna.
- Originalidad del contenido y uso correcto de las herramientas web.
- Calidad visual del material didáctico diseñado.
- Calidad de la redacción.
- Correcta aplicación del modelo por competencias.

Aspectos generales a evaluar en los foros:

- Cumplimiento de la consigna.
- Interacción positiva y colaboración con los otros miembros del grupo.
- Constancia y puntualidad en las participaciones.
- Correcta redacción de los aportes.

6. Cronograma de trabajo



Módulo 1	Duración
<ul style="list-style-type: none">• Identificando posibilidades en la nube: opciones de almacenamiento y tratamiento de archivos.• Foro 1.	Una semana
Módulo 2	Dos semanas
<ul style="list-style-type: none">• Presentaciones en línea: Definición, importancia y usos.	
<ul style="list-style-type: none">• Presentaciones en línea: Adaptando contenidos; Herramientas de diseño.• Foro 2.	

Módulo 3	Tres semanas
<ul style="list-style-type: none">• El juego serio.• La Gamificación.• ¿Aprendizaje basado en juegos o Gamificación? Diferentes conceptos, mismos objetivos.• Foro grupal.	

7. Presentación del tutor



Hola a todos, mi nombre es Juan Francisco Umanzor Cruz y tendré el gusto de ser su tutor en este curso de aplicación de herramientas web en las clases virtuales de la facultad de humanidades. Primeramente, déjenme decirles que soy fiel creyente en la eficacia que tienen las TIC para enriquecer el contenido de nuestras clases; siempre he sido gran amante de la educación virtual debido a las bondades que esta presenta para aquellos que por diversos motivos no pueden recibir preparación dentro de un aula.

Tenemos hoy en día que enfrentarnos a una contingencia universal que nos disparó de la noche a la mañana a estos medios digitales, que afortunadamente desde hace ya un par de años comencé a explorar y a manejar. Es una satisfacción para mí proyectar y transferir un poco de lo que aprendí a lo largo de

la maestría y espero de corazón les ayude a diseñar material didáctico que traiga innovación, motivación; y, mayor aprendizaje en sus estudiantes.

A nivel académico, soy Licenciado en idioma inglés y cuento con estudios técnicos en sistemas informáticos. Actualmente, estoy por finalizar la maestría en entornos virtuales de aprendizaje y por medio del proyecto de intervención nos hemos reunido en este curso.

Actualmente trabajo como profesor hora clase en la Universidad de Oriente, y soy un compañero más en el grupo de docentes de la facultad de humanidades. No duden en consultarme ante cualquier duda o aporte que deseen hacer para llevar a buen término esta cursada.

¡Bienvenidos!



Juan Francisco Umanzor

Módulo tres: El juego serio



*Curso de aplicación de herramientas web
en las clases virtuales impartidas por la
Facultad de Ciencias y Humanidades de
la Universidad de Oriente*

Contenidos

El juego serio.....	2
Concepto de juego serio.....	2
Aprendizaje basado en juegos.....	3
La gamificación	5
El aprendizaje entretenido	5
¿Por qué gamificar?.....	6
¿Qué tomar en cuenta a la hora de gamificar?.....	7
Los elementos de la gamificación.....	7
¿Aprendizaje basado en juegos o gamificación?	10
Diferentes conceptos, mismos objetivos.....	10
Bibliografía	11

El juego serio

«En una hora de juego se puede descubrir más acerca de una persona que en un año de conversación» Platón.

Concepto de juego serio



Los juegos serios, también llamados juegos formativos son aquellos diseñados con un motivo distinto al mero entretenimiento y además deben tener un vínculo evidente entre el mundo real y el virtual. Habitualmente los “serious games” se utilizan para la formación de adultos en diferentes materias; y a pesar de ser un concepto relativamente joven (al menos en el ambiente digital) ya se han podido demostrar sus grandes beneficios en el proceso de aprendizaje. Debemos pensar entonces en un juego creado y utilizado con un fin didáctico y no solo por diversión.

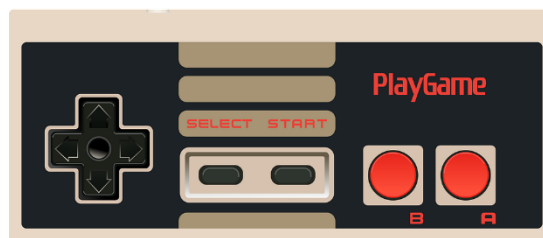
Seguidamente, los juegos serios promueven la construcción del conocimiento y el desarrollo de capacidades por medio de la exposición a diferentes situaciones, casos o problemas. Suelen realizar una simulación de una situación real de manera que el usuario puede interactuar en este entorno de igual modo que si lo hiciese en un entorno real - además de que están dirigidos a una gran variedad de público y pueden ser de cualquier género, usar diferentes tecnologías y estar desarrollados para múltiples plataformas (computadores, consolas, mundos virtuales y redes sociales).

Los serious games pueden ayudar a la comprensión de conceptos o materias y como medio de comunicación o publicitario. Pero también pueden funcionar como entrenamiento y simulación de diversas actividades. En lo relativo a habilidades y

competencias estos son especialmente interesantes ya que permiten la puesta en práctica de los conocimientos teóricos lo cual es fundamental para el aprendizaje. Estas competencias en cualquier profesión tienen una creciente importancia en el desarrollo académico de las personas, y la formación en las mismas es complicada.

Los serious games, por lo tanto, se han convertido en una herramienta fundamental dentro de las empresas, las escuelas y universidades, y como parte de la educación no formal. A primera vista lo de serio y juego puede parecer contradictorio, pero en realidad, se califican de serios porque la finalidad de estos juegos es el logro de un objetivo que es independiente de la propia diversión del juego: aprender un nuevo idioma, simular una cirugía o un vuelo en avión, por ejemplo (Marcano, 2008).

Aprendizaje basado en juegos



El ABJ no es otra cosa que el uso de un juego para aprender. Está pensado para aprender jugando. El juego en un principio no tiene una finalidad o un objetivo de tipo lúdico, pero nosotros lo vamos a utilizar mediante la modificación de las mecánicas y elementos de éste para desarrollar el aprendizaje de diversos contenidos. Sus ventajas serían:

- Genera motivación para predisponer al estudiante a adquirir el conocimiento.
- Ayuda a razonar y a incrementar la autonomía del alumno
- Permite el aprendizaje activo (que la Wikipedia lo define como una enseñanza centrada en el estudiante en donde el aprendizaje es concebido como un proceso constructivo y no receptivo).
- Se le da al alumno un control sobre su propio aprendizaje. Ellos controlan, median y deducen los contenidos.

- Proporciona al docente información útil sobre el estudiante como por ejemplo evaluaciones y diagnósticos.
- Potencia la creatividad a la hora de incorporar contenidos al quehacer dentro del aula.
- Fomenta las habilidades sociales. Jugando en grupos, por ejemplo.
- Contribuye a la alfabetización digital si es que se usan estos medios para el juego.

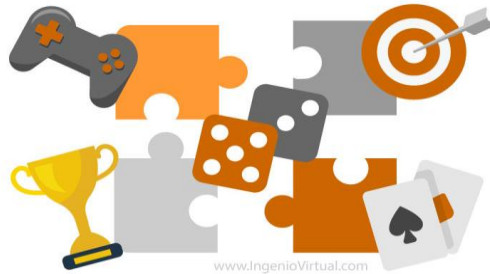
Ahora veamos, existen ciertos elementos que según Homer et. al (2015) pueden resultar útiles definirlos ya que son fundamentales del diseño de juegos. Aunque existe mucha discusión con respecto a la definición de lo que es un juego, la mayoría está de acuerdo en los siguientes componentes básicos: mecánica del juego; estética visual; narrativa; incentivos; puntuación musical; y, debido a que estamos hablando de juegos para aprender, los objetivos de aprendizaje, el contenido y las habilidades relacionados que cubre el juego.

En resumen, el uso del juego en un contexto educativo y con fines de aprendizaje y desarrollo no es en modo alguno un fenómeno nuevo. Sin embargo, la creciente aceptación de los juegos digitales como entretenimiento principal ha planteado la cuestión de cómo aprovechar la promesa de estos con fines educativos. Claro que para llevar a cabo una actividad de tipo ABJ se necesita una vez establecido el objetivo y la competencia a desarrollar ir al Internet o a la tienda de aplicaciones de nuestro móvil y buscar qué juego sería adecuado para x contenido. Caso contrario tendríamos que diseñarlo nosotros mismos.

¿Necesitamos ser diseñadores de videojuegos? la respuesta es no. Podemos lograr grandes aprendizajes mediante diapositivas interactivas como las que estudiamos en el módulo 1, mediante proyectos, escape room, lecciones en video, contenido interactivo en la plataforma institucional, entre muchas otras opciones. Igualmente, tenemos la opción de gamificar los contenidos.

La gamificación

El aprendizaje entretenido



Las nuevas tecnologías forman parte de nuestra vida diaria – sobre todo en la de nuestros niños y jóvenes que las utilizan como forma de entretenimiento y evasión. Manejan en su mayoría las redes sociales y los videojuegos. Hay muchos tipos de estos últimos: individuales, de estrategia, multijugador, juegos de rol, cooperativos, etc. ¿Por qué no utilizar las mismas mecánicas para beneficiar la educación? Esa es la función primordial de la gamificación educativa, la de unir dos términos que en primera instancia parecen incompatibles: mezclar el entretenimiento con la educación.

Llevamos ya muchos años aplicando el concepto de gamificación sin saberlo. Solemos utilizarlo sin darnos cuenta en nuestra vida cotidiana como cuando damos de comer a los niños simulando que la cuchara es un avión, por ejemplo. Y en el ámbito educativo, al proponer a los alumnos retos y sistemas de obtener puntos de acuerdo a su desempeño en la clase.

Hoy por hoy hay sistemas de puntos por todas partes: nos subimos a un avión y ya estamos acumulando millas, entramos al Instagram y estamos dando y recibiendo “likes”, las empresas tienen programa de empleado del mes, la profesora del kínder estampa estrellitas en el cuaderno del niño más aplicado, etc. Entonces no es de sorprenderse que se haya trasladado este concepto a la educación. Donde basados en experiencias anteriores, resultados de investigaciones y teorías psicológicas podemos guiar al estudiante al desarrollo de competencias y cambios de comportamiento mediante esta metodología del juego.

Las dinámicas de los juegos son potentes porque apelan al dinamismo y la motivación en el ser humano. Nos dan retroalimentación constante y nos permiten descubrir nuestra curva de aprendizaje e ir mejorando constantemente – algo que a todas las personas nos agrada bastante. Podemos aprovechar para hacer de lo difícil o aburrido (como la voz pasiva en el inglés) una experiencia entretenida y satisfactoria. Pensemos por ejemplo en esos niños que aparentemente tienen problemas para poner atención en clase, pero pueden pasar horas resolviendo misiones muy complejas o atrapando Pokémon en su patio. Seguramente no es que tengan otro inconveniente más que falta de motivación.

¿Por qué gamificar?



*“Las personas intentamos hacer lo que nos gusta la mayor parte del tiempo.”
Anónimo.*

Kapp, citado en Velategui (2015) define la gamificación como “el uso de las mecánicas del juego, su estética y el pensamiento de juego, para involucrar a la gente, motivar la acción, promover el aprendizaje, y resolver problemas”. El uso de este concepto es beneficioso porque hace más dinámico el desarrollo de nuestras clases y aumenta la sinergia de los alumnos con la asignatura; motiva al estudiante para que alcance metas a corto y largo plazo; y tanto el alumno como el profesor mantienen un seguimiento constante del progreso académico. Además, el desarrollo de competencias y asimilación de contenidos se vuelve un proceso más intuitivo y más práctico.

Podemos entonces asegurar que la gamificación permite que en una clase o curso se utilicen los elementos de los juegos en entornos no lúdicos; o lo que viene siendo

aplicar a una actividad de aprendizaje los aspectos que hacen que un juego resulte atractivo para favorecer el esfuerzo, la motivación y el rendimiento del estudiante (Velategui, 2015).

¿Qué tomar en cuenta a la hora de gamificar?

La revista Edu Trends publicada por el Tecnológico de Monterrey (2016) nos dice que un sistema gamificado debe ser ante todo voluntario, en el que el jugador vaya aprendiendo o resolviendo problemas, y tenga un equilibrio entre estructura y exploración (permitiendo que pueda tomar decisiones dentro del marco de unas reglas del juego que no sean muy restrictivas). Además, se recomienda tener en cuenta lo siguiente:



- No tener miedo a los cambios. El hecho de que llevemos muchos años enseñando la misma asignatura no quiere decir que la trabajemos siempre del mismo modo.
- Invertir el tiempo que sea necesario para planear las actividades que queremos usar.
- No ser demasiado ambicioso. Se debe iniciar por pasos para predisponer a los estudiantes.
- Hay que intentar adaptar los juegos a lo que sea más conveniente para los alumnos. En educación no existe una fórmula perfecta que garantice el funcionamiento de las acciones que tomamos.
- Ambientar el entorno de acuerdo a lo que vayamos a gamificar ya sea de forma presencial o virtual.
- Por último, debemos también divertirnos para transmitir esa motivación a los demás. Es necesario tomar un rol dentro del juego y participar en conjunto con los estudiantes.


Los elementos de la gamificación

Más allá de la mecánica del juego, hay otros elementos comunes sobre todo en los juegos digitales que son útiles para las experiencias de aprendizaje: narrativas interesantes, capacidad de respuesta de la interfaz, mecanismos de retroalimentación dinámica, y manteniendo la ilusión de elección o control

("agencia"). La "agencia del jugador" es la sensación de tener el control de la experiencia; en realidad, un buen diseño del juego esconde los caminos guiados. Siempre hay un límite para las opciones en los juegos, pero el diseño hábil mantiene una ilusión de autodirección.

En la siguiente tabla diseñada por Jackson (2016) se presentan algunos de los elementos de juego más ampliamente adoptados para la gamificación del aprendizaje que nos servirán de inspiración y referencia para llevar a nuestras clases la experiencia del juego educativo:

Elemento de juego	Ejemplos	Utilidad en el diseño instruccional
 <p>Logros</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Puntos • Insignias • Nivelación • Tablas de clasificación • Barras de progresión • Certificados 	<ul style="list-style-type: none"> • Los jugadores se sienten satisfechos con el logro de niveles y el desarrollo de habilidades. Los alumnos disfrutan de los mismos tipos de reconocimiento. • El sentido de progresión motiva el esfuerzo continuo. Las tablas de clasificación proporcionan un elemento de estatus social, al igual que los puntos y las insignias. • En la formación, el certificado de finalización del curso indica el logro.
 <p>Recompensas</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Equipo, herramientas y otros recursos para usar en el juego. • Coleccionables 	<ul style="list-style-type: none"> • Estrechamente relacionado con el logro, las recompensas se pueden

	<ul style="list-style-type: none"> • Bonificaciones • Potenciadores 	<p>programar en la experiencia de aprendizaje.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Las recompensas brindan motivación extrínseca y reconocimiento por el tiempo, el esfuerzo y las habilidades adquiridas.
 <p>Historia</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Arco narrativo • Misión: el viaje del héroe. 	<ul style="list-style-type: none"> • Un escenario de aventuras, un escenario de desastre frustrante o una narrativa de superación de la competencia despiertan el interés y la motivación del alumno. • Coloca la experiencia de aprendizaje en un entorno narrativo convincente. Agrega personajes, conflictos y resolución para sumergir al alumno, y las opciones del alumno, en la historia.

Ahora bien, a todos nos encanta jugar. La sensación de logro, de mejorar, de vencer a un oponente, y los comentarios y las recompensas que obtienes son el tipo de cosas que te hacen volver por más. La gamificación en la educación tiene como objetivo hacer que el aprendizaje sea más atractivo para nuestros estudiantes, y va más allá de los métodos de aprendizaje tradicionales, ya que el aprendizaje tradicional tiende a ser aburrido.

Posteriormente, la gamificación modifica el centro de recompensa y placer del cerebro y mejora el aprendizaje. Está bien establecido que los juegos, mediante los cuales una persona gana o recibe retroalimentación positiva, pueden activar los circuitos de placer del cerebro al inducir la liberación del neurotransmisor dopamina.

Estamos en un momento en el que tanto los niños como los adultos pasan horas en los juegos sin aburrirse. Caso contrario de lo que sucede en una clase tradicional e incluso en una clase virtual. Adoptar la gamificación en la educación de manera controlada y bien planificada puede ser una iniciativa saludable para modernizar la educación de la mano de la nueva era digital.

Un buen ejercicio es pensar en un contenido que tengas que trabajar en una clase. Considera:

- ¿Qué elementos de juego puedes incluir?
- ¿Cómo podrías motivar al estudiante para que logre el objetivo propuesto?
- ¿Existe alguna herramienta tecnológica que permita crear un ambiente más ameno y predisponer al grupo para el aprendizaje?

¿Aprendizaje basado en juegos o gamificación?

Diferentes conceptos, mismos objetivos



A lo largo de este módulo hemos estudiado tres metodologías educativas que circulan alrededor del juego: la motivación, las recompensas y el aprender haciendo. Reflexionamos sobre el juego serio, el aprendizaje basado en juegos y la gamificación y el uso que podemos darles para mejorar la calidad del proceso de enseñanza y aprendizaje en nuestras aulas presenciales y virtuales.

La mezcla de Gamificación y ABJ es habitual en el desarrollo de los juegos serios, sin embargo, es importante que marquemos la diferencia entre las tres modalidades. Mientras que la Gamificación es el uso de elementos motivadores (como las medallas, los puntos, los niveles) que incentiven la competición sana entre los alumnos, el aprendizaje basado en juegos se refiere al área cognitiva del producto, a su apariencia y su atractivo visual. Dicho de otra forma, el ABJ es la técnica que utiliza un juego diseñado o modificado para presentar y aplicar el conocimiento sobre un contenido.

Podemos entonces rescatar tres elementos compartidos:

1. El aprendizaje debe llevarse a cabo por medio de escenarios atractivos al estudiante.
2. Debe existir una evolución paulatina mediante la superación de diferentes retos e incógnitas.
3. La experiencia debe ser positiva en todo momento.

Seguidamente, el ABJ y la simulación suelen combinarse en el juego serio. La simulación hace posible crear situaciones reales a través de las cuales la persona puede poner en práctica sus habilidades como cuando se usa la realidad aumentada para ver los datos bibliográficos de un libro, o los mundos virtuales como el Minecraft y Second life. Finalmente, tanto gamificación como ABJ como los juegos serios persiguen un mismo objetivo que es mejorar el compromiso de los alumnos. Conseguir que se “enganchen” y que practiquen y que gracias a la experiencia positiva creada mediante los juegos memoricen y retengan mejor los contenidos.

Bibliografía

García Velategui, A. (2015). *repositorio.unican.es*. Recuperado el 21 de Septiembre de 2020, de <https://bit.ly/3jncQ8W>

Jackson, M. (2016). *trainingindustry.com*. Recuperado el 22 de Septiembre de 2020, de <https://bit.ly/34fzzgV>

Marcano, B. (2008). *researchgate.net*. Recuperado el 23 de Septiembre de 2020, de <https://bit.ly/3cSikGy>

Plass, J., Homer, B., & Kinzer, C. (2015). *eric.ed*. Recuperado el 22 de Septiembre de 2020, de <https://bit.ly/3ijuqcQ>

Tecnológico de Monterrey. (septiembre de 2016). *Observatorio de innovación educativa*. Recuperado el 20 de Septiembre de 2019, de <https://bit.ly/315yKhz>

Conclusiones

- El proyecto ha sido bien recibido de parte de la institución quien reconoce la necesidad de seguir innovando el proceso educativo, y será considerada su implementación en el campus virtual institucional para el 2021. La Universidad de Oriente, al igual que muchas otras universidades a nivel nacional e internacional, ha tenido que adaptarse de la noche a la mañana a trabajar mediante aulas virtuales – que afortunadamente ya existían, pero no se usaban con la misma intensidad que hoy en día. Por lo tanto, este curso de herramientas significa un gran medio de aprendizaje y mejora de la labor educativa.
- La formación virtual ofrece autonomía de horarios y una administración más flexible de los tiempos de estudio. Esto permite una mayor independencia del estudiante respecto a su proceso de aprendizaje ya que le da la oportunidad de organizar su tiempo y escoger los mejores momentos para estudiar. Además, las clases están disponibles siempre; incluso el alumno puede descargar el contenido del módulo y acceder a éste aunque no tenga internet fijo. Se permite además durante la realización del curso la permanente actualización de los recursos didácticos utilizados y se facilita la comunicación continua entre tutor y cursantes incluso fuera de los horarios de clase establecidos.
- Moodle, la plataforma escogida para alojar las clases, posee una interfaz por demás amigable e intuitiva tanto para el tutor como para los cursantes. Es fácil de manejar y tiene potencia suficiente para desarrollar clases completas de manera eficiente tanto de forma sincrónica como asincrónica. De este modo, la gran cantidad de actividades y recursos ahí disponibles proporcionan un apoyo y una guía valiosa para brindar educación mediada tecnológicamente.