

RESOLUCIÓN N° 253

SANTA ROSA, **14 de Agosto de 2019**

VISTO:

El expediente N° 909/19 registro de Rectorado, "s/ dictado Seminario de posgrado La gamificación como estrategia didáctica (en clases Universitarias)"; y

CONSIDERANDO:

Que en su Plan Estratégico y Plan de Desarrollo Institucional (2016-2020) la UNLPam establece entre sus objetivos intensificar la formación docente.

Que la Acción Estratégica 9.1 establece la "programación de capacitaciones transversales a todas las Unidades Académicas sobre procesos de evaluación, estrategias didácticas/pedagógicas, TIC y otros tendientes al diseño de un Plan de formación docente permanente", considerando que permite el mejoramiento continuo de la enseñanza y el aprendizaje.

Que la Resolución N° 282/10 del Consejo Superior, le asignó funciones de capacitación docente y no docente al Área de Educación a Distancia de la UNLPam.

Que la "gamificación" implica aplicar metáforas que se corresponden con los juegos a otros contextos, como el educativo, en busca de mejorar la motivación y aumentar la participación.

Que la aplicación de gamificación en el contexto educativo, más allá de la motivación, busca promover los aprendizajes a partir de la resolución de problemas a través de la interacción con el juego y/o con otros jugadores.

Que, en este sentido, el seminario propone que los docentes apliquen aspectos de la gamificación en el diseño de actividades para sus clases y que conozcan estrategias innovadoras mediadas por TIC, dando lugar, de esta manera, a una forma innovadora de diseñar las clases.

Que se propone para el dictado del mismo al Dr. Pedro WILLGING (Co-Coordinador del Área Educación a Distancia UNLPam) y al Mg. Gustavo ASTUDILLO (Coordinador del Programa de Virtualización de Actividades Curriculares de la UNLPam).

Que el seminario tiene una carga horaria total de treinta (30) horas reloj, se desarrollará durante tres (3) semanas y dará inicio en septiembre de 2019.

Que estará destinado a docentes de la UNLPam



CONSEJO SUPERIOR

Universidad Nacional de La Pampa

70 años de Gratuidad de la
Enseñanza Universitaria

Corresponde Resolución N° 253/2019

Que desde Secretaría Académica se deberán expedir los certificados que den cuenta de la asistencia o de la aprobación del seminario por parte de los participantes y de la carga horaria del mismo.

Que la Comisión de Enseñanza e Investigación del Consejo Superior emite despacho en tal sentido el que, puesto a consideración del Cuerpo en sesión del día de la fecha, se aprueba por unanimidad.

POR ELLO,

EL CONSEJO SUPERIOR DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE LA PAMPA

RESUELVE:


ARTÍCULO 1º: Aprobar el dictado del Seminario de Posgrado “La gamificación como estrategia didáctica (en clases universitarias)” con una carga horaria total de treinta (30) horas reloj, a cargo del Dr. Pedro WILLGING (Co- Coordinador Área Educación a Distancia UNLPam) y el Mg. Gustavo ASTUDILLO (Coordinador del Programa de Virtualización de Actividades Curriculares de la UNLPam), a dictarse bajo la modalidad distancia en el mes de septiembre de 2019, de acuerdo al anexo de la presente Resolución.

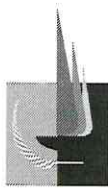
ARTÍCULO 2º: Encomendar a la Secretaría Académica que extienda certificados de asistencia o de aprobación a los/as participantes del Seminario.

ARTÍCULO 3º: El dictado del Seminario no implica erogación presupuestaria alguna.

ARTÍCULO 4º: Regístrese, comuníquese. Pase a conocimiento de Secretaría Académica, a las Secretarías Académicas de las Facultades y a la Secretaría de Cultura y Extensión Universitaria para su difusión. Cumplido, archívese.


Abog. Cristian PARODI
Secretaría de Consejo Superior
y Relaciones Institucionales
UNIVERSIDAD NACIONAL DE LA PAMPA


Prof. Veronica MORENO
VICERRECTORA
UNIVERSIDAD NACIONAL DE LA PAMPA
en la PRESIDENCIA DEL CONSEJO SUPERIOR



CONSEJO SUPERIOR

Universidad Nacional de La Pampa

70 años de Gratuidad de la
Enseñanza Universitaria

Corresponde Resolución N° 253/2019

**ANEXO
ÁREA DE EDUCACIÓN A DISTANCIA
Año 2019**

Seminario de Posgrado

“La gamificación como estrategia didáctica (en clases Universitarias)”

Modalidad

Educación a distancia

Carácter del curso

Seminario de posgrado

Responsables

Dr. Pedro Willging (Co- Coordinador Área Educación a Distancia UNLPam) - Mg. Gustavo Astudillo (Coordinador del Programa de Virtualización de Actividades Curriculares de la UNLPam)

Destinatarios de la oferta

Docentes de la UNLPam

Cupo

20 personas

Duración

30 horas, distribuidas en tres semanas.

El seminario se desarrollará durante el mes de septiembre de 2019.

Certificación

Los requisitos para certificados de aprobación son:

- La participación/resolución en, al menos, el 75% de las actividades virtuales.
- La entrega del trabajo final.

Los requisitos para certificados de asistencia/cursado

- La participación/resolución en, al menos, el 75% de las actividades virtuales.



Corresponde Resolución N° 253/2019

PROGRAMA

Fundamentación

Los estudiantes actuales pertenecen, en general, a una generación que incluye los videojuegos en su vida cotidiana. Los avances tecnológicos propician este fenómeno, ya que posibilitan la incorporación de juegos a través de una variedad de dispositivos. Esta actividad, que involucra además de la diversión el aprendizaje informal/invisible se desarrolla por fuera del aula tradicional y casi en su totalidad de forma virtual.

Pero, ¿qué es un juego digital?, según Frasca (2001): "cualquier forma de software de entretenimiento basado en computadora [...] usando cualquier plataforma electrónica como computadoras o consolas y que involucra a uno o varios jugadores en un ambiente físico o de red".

En un principio, las investigaciones respecto de la temática de juegos digitales se focalizaban en las consecuencias negativas del uso de éstos (Felicia, 2009; Connolly et al., 2012). Actualmente, el énfasis está puesto en la motivación, el desafío, la obtención de competencias especiales, que hacen de los juegos digitales una herramienta con potencial para su aplicación en situaciones de aprendizaje.

Los juegos digitales pueden clasificarse según su objetivo en: (i) para entretenimiento, (como Mario Brothers) y (ii) juegos serios (como Kokori). Estos últimos, son juegos digitales diseñados para educar, entrenar o informar (Michael & Chen, 2005).

Otro concepto asociado a los juegos digitales es la gamificación (también denominada ludificación, o en inglés gamification), que hace referencia al "uso de elementos del diseño de juegos en contextos no lúdicos" (Deterding et al., 2011, p.2). Esto es, aplicar metáforas que se corresponden con los juegos a otros contextos, como el educativo, en busca de mejorar la motivación y aumentar la participación. Como afirman Gallego et. al. (2014) "gamificar es plantear un proceso de cualquier índole como si fuera un juego. Los participantes son jugadores y como tales son el centro del juego [...] y deben divertirse mientras consiguen los objetivos propios del proceso gamificado" (p. 2).

La gamificación, no está limitada al contexto tecnológico o digital (Groh, 2012). Ejemplo de esto es la intervención para transformar las escaleras de salida de una estación de subterráneo, en Estocolmo, para transformarlas en un piano y que los usuarios las tomaran como opción en lugar de la escalera mecánica; o las incorporación de las calorías en los peldaños de las escaleras en el edificio de la UNLPam, con un objetivo similar al de Estocolmo.

La aplicación de gamificación en el contexto educativo, más allá de la motivación, busca promover los aprendizajes a partir de la resolución de problemas a través de la interacción con el juego y/o con otros jugadores.

La incorporación de juegos, y la gamificación en particular, da lugar a una forma innovadora de diseñar una clase, en este marco, el curso se propone que los docentes apliquen aspectos de la gamificación en el diseño de actividades para sus clases y que conozcan estrategias innovadoras mediadas por TIC. Si bien esto podría ser desarrollado en una clase presencial, hacerlo en la virtualidad propone desafíos de diseño y la apropiación de herramientas y competencias digitales necesarias para llevar adelante otros procesos de virtualización.

19



Corresponde Resolución N° 253/2019

Metodología

La propuesta se llevará adelante a través de un aula en el entorno Moodle del Área de Educación a Distancia de la UNLPam. El aula virtual estará gamificada, de forma que los participantes accedan a los materiales digitales (documentos y videos) a través de la consecución de actividades en la mismo entorno. Dicho entorno cuenta con la posibilidad de agregar insignias que serán otorgadas a los participantes al avanzar en el curso.

Los materiales permitirán a los participantes conocer las características propias de la gamificación, así como reconocer fortalezas y debilidades de la aplicación de esta estrategia didáctica en casos reales. Las actividades darán lugar a que los participantes puedan recuperar conceptos, así como integrar la gamificación a sus propias aulas virtuales.

La primer semana los participantes, de forma individual, deberán alcanzar los niveles 1 y 2, con sus insignias y un puntaje. Esto incluye el acceso y lectura del material, y la resolución de las actividades propuestas. Con esto acreditarán 10 hs de cursado.

La segunda semana, se repite la mecánica de la semana anterior, para alcanzar los niveles 3 y 4. Con esto acreditarán las siguientes 10 hs de cursado.

Finalmente, tendrán una semana más (10 hs) para alcanzar el bonus-track a través de la presentación del trabajo final.

Bibliografía

Baquero, R., & Limón Luque, M. (2000). *Introducción a la psicología del aprendizaje escolar*. Bernal: Universidad Nacional de Quilmes.

Claux, M. L., Kanashiro, Y., & Young, A. M. (2001). *Modelos psicológicos de la instrucción*. Lima, Perú: Ministerio de Educación del Perú.

Connolly, T. M., Boyle, E. A., MacArthur, E., Hainey, T., & Boyle, J. M. (2012). A systematic literature review of empirical evidence on computer games and serious games. *Computers & Education*, 59(2), 661 - 686.

Deterding, S., Khaled, R., Nacke, L. E., & Dixon, D. (2011). Gamification: Toward a definition. En *CHI 2011 Gamification Workshop Proceedings*. Vancouver, BC, Canada.

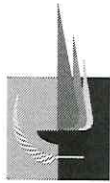
Felicia, P. (2009). *Videojuegos en el aula: manual para docentes*. Bruselas, Bélgica: European Schoolnet.

Frasca, G. (2001). *Videogames of the oppressed: Videogames as a means for critical thinking and debate* (Tesis). Georgia Institute of Technology, Georgia, EEUU.

Gallego, F., Molina, R., & Faraón, L. (2014). *Gamificar una propuesta docente. Diseñando experiencias positivas de aprendizaje*. Presentado en XX Jornadas sobre la enseñanza universitaria de la informática, Oviedo, España. Recuperado a partir de <http://hdl.handle.net/10045/39195>.

Groh, F. (2012). Gamification: State of the Art Definition and Utilization. En N. Asaj, B. Könings, M. Poguntke, F. Schaub, B. Wiedersheim, & M. Weber (Eds.) (pp. 39-46). Presentado en 4th Seminar on Research Trends in Media Informatics, Ulm, Alemania: Ulm University.

Kapp, K. M. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education*. San Francisco: John Wiley & Sons.



CONSEJO SUPERIOR

Universidad Nacional de La Pampa

70 años de Gratuidad de la
Enseñanza Universitaria

Corresponde Resolución N° 253/2019

Lifelong-Learning Programme (2009). *Production of Creative Game-Based Learning Scenarios - A Handbook for Teachers*. ProActive: Fostering teachers creativity through Game-Based Learning. Recuperado a partir de http://www.ub.edu/euelearning/proactive/documents/handbook_creative_gbl.pdf.

McGonigal, J. (2011). *Reality Is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Transform the World*. New York: The Penguin Press.

Pozo, J. I. (2008a). Capítulo 3. Las teorías del aprendizaje: la integración entre diferentes niveles y sistemas de aprendizaje. En *Aprendices y maestros: la psicología cognitiva del aprendizaje* (pp. 121-148). Madrid, España: Alianza.

Pozo, J. I. (2008b). Capítulo 4. Los rasgos de un buen aprendizaje. En *Aprendices y maestros: la psicología cognitiva del aprendizaje* (pp. 159-175). Madrid, España: Alianza.

The Mozilla Foundation, P2P University, & The MacArthur Foundation. (2012). Open Badges for Lifelong Learning. Recuperado a partir de https://wiki.mozilla.org/images/5/59/OpenBadges-Working-Paper_012312.pdf [14/03/2019]

Vygotsky, L.S. (1979). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona: Crítica.



Abog. Cristian PARODI
Secretaría de Consejo Superior
y Relaciones Institucionales
UNIVERSIDAD NACIONAL DE LA PAMPA



Prof. Verónica MORENO
VICERRECTORA
UNIVERSIDAD NACIONAL DE LA PAMPA
efic de la PRESIDENCIA DEL CONSEJO SUPERIOR