



PROPUESTA PARA EL DESARROLLO DE EVENTOS DE
GAMIFICACIÓN COMO ALTERNATIVA INNOVADORA PARA
DOCENTES DE EDUCACIÓN SUPERIOR.

María José Suárez Gallareta

Memoria de Práctica Profesional elaborada para obtener el Grado de
Maestra en Innovación Educativa

Bajo la dirección de Dr. William René Reyes Cabrera.

En codirección con Dr. Jaime Moreles Vázquez.

Mérida de Yucatán

Agosto de 2023



UADY

UNIVERSIDAD
AUTÓNOMA
DE YUCATÁN

FACULTAD DE EDUCACION

UNIDAD DE POSGRADO
E INVESTIGACION

Mérida, Yucatán a 21 de agosto de 2023

Dr. Pedro José Canto Herrera

Director
Presente

Asunto: Carta de liberación

Con base en el artículo 68 del Reglamento de Inscripciones y Exámenes, el artículo 79 del Reglamento Interior de esta Facultad y en el dictamen académico emitido por el Comité Académico de la Maestría en Innovación Educativa respecto de la Memoria de Práctica Profesional “PROPUESTA PARA EL DESARROLLO DE EVENTOS DE GAMIFICACIÓN COMO ALTERNATIVA INNOVADORA PARA DOCENTES DE EDUCACIÓN SUPERIOR”, presentada por la C. María José Suárez Gallareta, para obtener el grado de Maestro (a) en Innovación Educativa, le comunico que el proceso académico interno del trabajo de Memoria de Práctica ha concluido, por lo que puede continuar con los trámites administrativos correspondientes.

Atentamente,

“Luz, Ciencia y Verdad”



Dra. Edith Mariana Cisneros Chaín
Jefe de la Unidad de Posgrado e Investigación

c.c.p. Archivo-UPI
c.c.p. Control Escobar



Mérida de Yucatan; 31 de mayo de 2023.

C. DRA. EDITH JULIANA CISNEROS CHACON
Jefe de la Unidad de Posgrado e Investigation
Facultad de Educacion, Universidad Autonoma de Yucatân
Presente.

Los abajo firmantes, integrantes del Comité Revisor nombrado por la Dirección de la Facultad de Educación y en respuesta a su solicitud de revisar la Memoria de Práctica Profesional:

‘PROPUESTA PARA EL DESARROLLO DE EVENTOS DE GAMIFICACION COMO ALTERNATIVA INNOVADORA PARA DOCENTES DE EDUCACION SUPERIOR’,

presentada por *Maria Jose Suárez Gallareta*, como parte del programa de Seminario de Informe de la Práctica del Plan de Estudios aprobado por el H. Consejo Universitario de la Universidad Autónoma de Yucatân, para obtener el grado de *Maestro en Innovación Educativa*, le comunicamos que cumple con los requisitos de contenido y presentación establecidos por este Comité y por el Comité Académico de la Maestría en Innovación Educativa; y después de la defensa del mismo, el dictamen que emitimos es de:


A P R O B A D O

Por lo que puede realizar los trámites administrativos correspondientes para la obtención del título y cédula que lo acrediten con el grado respectivo.

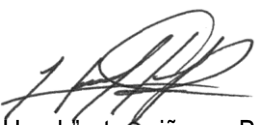
Atentamente,
EL COMITÉ REVISOR



Dr. William René Reyes Cabrera
Director y Miembro propietario



Dr. Jaime Moreles Vazquez
Codirector y Miembro propietario



Dr. Sergio Humberto Quiñonez Pech
Miembro propietario



UNIVERSIDAD DE COLIMA
FACULTAD DE PEDAGOGIA

Villa de Alvarez, Colima a 24 de abril de 2023.

Dra. Edith Juliana Cisneros Chacon
Jefe de la Unidad de Posgrado e Investigacion
de la Facultad de Education de la
Universidad Autonoma de Yucatan
Presente

Asunto: Dictamen de evaluacion de la Memoria de Practica Profesional

Por este medio, como respuesta a su invitacion y solicitud de evaluar la Memoria de Practica Profesional denominada:

PROPUESTA PARA EL DESARROLLO DE EVENTOS DE GAMIFICACION COMO ALTERNATIVA
INNOVADORA PARA DOCENTES DE EDUCACION SUPERIOR

presentado por Maria Jose Suarez Gallareta, como producto del Programa Educativo de Posgrado: Maestria en Innovation Educativa que se imparte en la Facultad de Educacion, cuyo plan de estudios ha sido aprobado por el H. Consejo Universitario de la Universidad Autonoma de Yucatan, para obtener el grado de Maestro/a en Innovation Educativa, le comunico que cumple con los indicadores de contenido y presentacion, especificados para su evaluaci6n, y constituye una hezamiento de calidad, asi como una aportacion innovadora para la soluci6n de problemas e introduction de cambios en el curriculo y/o la pr6ctica pedagogica, por lo tanto el dictamen que se emite es de:

APROBADO

Se expide el presente dictamen para los fines correspondientes en la Ciudad de Villa de Alvarez, Colima, a los 24 dias del mes de abril del a1o 2023.

Atentamente

Norma Angelica Bar6n Ramirez
Profesora Investigadora de Tiempo Completo
Facultad de Pedagogia de la Universidad de Colima
Dra. en Educacion en Innovacion Tecnologica Educativa

CERTIFICADA CON NORMAS ISO

Pertinencia que transforma



Universidad de Valladolid



Valladolid (Castilla y León, España) a 3 de mayo de 2023

Dra. Edith Juliana Cisneros Chacón
Jefe de la Unidad de Posgrado e
Investigación de la Facultad de
Educación de la
Universidad Autónoma de Yucatán
Presente

Asunto: Dictamen de evaluación de la Memoria de Práctica Profesional

Por este medio, como respuesta a su invitación y solicitud de evaluar la Memoria de Práctica Profesional denominada:
PROPUESTA PARA EL DESARROLLO DE EVENTOS DE GAMIFICACIÓN COMO ALTERNATIVA INNOVADORA PARA DOCENTES DE EDUCACIÓN SUPERIOR.
presentado por **María José Suárez Gallareta** como producto del Programa Educativo de Posgrado: Maestría en Innovación Educativa que se imparte en la Facultad de Educación, cuyo plan de estudios ha sido aprobado por el H. Consejo Universitario de la Universidad Autónoma de Yucatán, para obtener el grado de Maestro/a en Innovación Educativa, le comunico que cumple con los indicadores de contenido y presentación, especificados para su evaluación, y constituye una herramienta de calidad, así como una aportación innovadora para la solución de problemas e introducción de cambios en el currículo y/o la práctica pedagógica, por lo tanto el dictamen que se emite es de:

APROBADO

Se expide el presente dictamen para los fines correspondientes en la Ciudad de Valladolid, Castilla y León, España, a 3 de mayo del año 2023.

Firmado por DE CAST
PABLO LUIS - ***2103
03/05/2023 con un cer
emitido por AC FNMT

Atentamente

Pablo de Castro Martín

Departamento de Didáctica de la expresión musical, plástica y corporal. Facultad de Educación y Trabajo Social. Universidad de Valladolid (España)

Doctor en Didáctica de la educación artística: educación musical, educación plástica y educación física Premio Extraordinario de Doctorado 2016. Universidad de

Valladolid

Premio Extraordinario de Licenciatura 1996-1997. Universidad de Valladolid

NOMBRE DEL TRABAJO

SUAREZ_MARIA_MPP.docx

AUTOR

María José Suárez

RECUENTO DE PALABRAS

23326 Words

RECUENTO DE CARACTERES

125064 Characters

RECUENTO DE PÁGINAS

101 Pages

TAMAÑO DEL ARCHIVO

2.6MB

FECHA DE ENTREGA

Mar 13, 2023 1:27 PM CST

FECHA DEL INFORME

Mar 13, 2023 1:29 PM CST

● 12% de similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para cada base de datos.

- 10% Base de datos de Internet
- Base de datos de Crossref
- 8% Base de datos de trabajos entregados
- 2% Base de datos de publicaciones
- Base de datos de contenido publicado de Crossref

● Excluir del Reporte de Similitud

- Material bibliográfico



UNIVERSIDAD DE COLIMA
FACULTAD DE PEDAGOGIA

Dra. Edith Juliana Cisneros Chacon
Jefe de la Unidad de Posgrado e Investigación
de la Facultad de Educación de la
Universidad Autónoma de Yucatán
Presente

Asunto: Carla de satisfacción y utilidad de resultados

Por este medio, se hace constar que la estudiante María José Suárez Gallareta presentó a esta institución, el informe de los resultados y productos académicos referentes al proyecto de innovación de la práctica pedagógica los cuales se enlistan a continuación: Diseño del curso "Gamificar mi alternativa innovadora", el cual consta de tres unidades, el orden de los contenidos, sugerencia de actividades y propuestas de instrumentos de evaluación y de recursos, la unidad uno se encuentra alojada en el Sistema para la gestión del aprendizaje en línea (EDUC) la cual es una unidad interactiva, y también se diseñaron materiales y recursos didácticos para la implementación de la unidad. Finalmente se diseñó una encuesta de satisfacción sobre la unidad correspondientes al trabajo realizado en esta escuela y los cuales se incluyen como parte de la Memoria de Práctica Profesional titulada Propuesta para el desarrollo de eventos de gamificación como alternativa innovadora para docentes de educación superior, dicha Memoria de Práctica Profesional constituye un requisito para la obtención del grado de Maestro/a en Innovación Educativa.

Asimismo, le comunico que el trabajo realizado por la estudiante María Suárez, ha sido de utilidad para esta institución, puesto que permitió general una propuesta de atención a la diversificación de las estrategias que emplean los docentes, el cual permitió que los docentes incrementaran su conocimiento y los elementos de la gamificación y su uso en las clases, así mismo el análisis de resultados permitió detectar otras áreas que requieren de ser atendidas y con ellos contribuir en su formación docente y futuras intervenciones.

A solicitud de la interesada y para los fines correspondientes, se expide la presente en la Ciudad de Colima, Capital del Estado de Colima, Estados Unidos Mexicanos a los 4 días del mes de mayo del año 2023.

Atentamente

Mtro. Alberto Paul Ceja Mendoza
Director de la Facultad de Pedagogía
Universidad de Colima



UNIVERSIDAD
DE COLIMA
FACULTAD
L- PEDAGOGIC'

C.C.S. AICTIYO

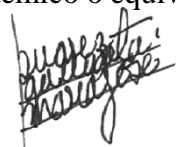
CERTIFICADA CON NORMAS ISO

Pertinencia que transforma

Aunque un trabajo de examen profesional hubiera servido para este propósito y fuera aprobado por el sínodo, sólo su autor es responsable de las doctrinas emitidas en él.

Artículo 74 del Reglamento Interno de la Facultad de Educación de la Universidad Autónoma de Yucatán.

Declaro que este proyecto es mi propio trabajo, con excepción de las citas en las que he dado crédito a sus autores; así mismo, afirmo que este trabajo no ha sido presentado para la obtención de algún título, grado académico o equivalente.

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Suárez Gallareta María José', written in a cursive style.

María José Suárez Gallareta

Agradezco el apoyo brindado por el
Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología (CONACYT)
por haberme otorgado la beca N° 1145887 durante el periodo
de agosto 2021 a julio 2023 para la realización de mis estudios de
maestría que concluyen con esta memoria de práctica profesional, como producto final de
la Maestría en Innovación Educativa de la Universidad Autónoma de Yucatán.

Dedicatoria

A mi padre, que me ha brindado todas las oportunidades y facilidades para poder llevar a cabo la maestría, por la paciencia y la motivación en momentos complicados del proceso. Así mismo, a mi abuelita por ser mi motor en todo momento, por inculcarme valores que me han formado como profesional.

A mi tío Raúl que, a pesar de no estar hoy presente, me forjo como profesional, que me motivo a continuar estudiando y preparándome para mi futuro. Gracias por las palabras recibidas en todo momento, por cuidarme y estar siempre de manera incondicional. Te dedico este logro con todo mi corazón.

A mi abuelita y hermano, por apoyarme siempre, por estar cuando más lo he necesitado, por sus palabras de aliento, por cuidarme y protegerme. Gracias por inculcarme el amor a mi trabajo.

A mi madre, que me aminó en todo momento, que creyó en mí, en poder sacar este trabajo adelante, por cuidarme y velar por mí.

Agradecimientos

Primeramente, a la Facultad de Pedagogía perteneciente a la Universidad de Colima, por la apertura, apoyo, facilidades y gestión para poder acceder a los resultados del proyecto. Así como a todos los docentes participante en todo el proceso de la Memoria de Prácticas Profesionales.

Al Dr. Jaime Moreles Vázquez, por estar incondicionalmente inmerso en el proyecto, por motivarme en los momentos difíciles, por escucharme y aconsejarme. Agradezco las facilidades y las gestiones realizadas para darle seguimiento a las prácticas profesionales, así como en las juntas y revisiones de la memoria.

Al Dr. William Reyes Cabrera, director de la memoria de prácticas, gracias por compartir su conocimiento, por el apoyo incondicional que me ha proporcionado, por brindarme las herramientas para poder culminar esta formación, por darme la seguridad de avanzar en el trabajo y saber que cuanto con su apoyo.

Dra. Norma Barón y Dra. Georgette Murillo, gracias por su apoyo en la implementación del proyecto, por brindarme las herramientas necesarias para lograr llevar a cabo a pesar del tiempo la unidad uno del curso. Agradecida por el tiempo y sus consejos y ánimos para mejorar.

Al Dr. Sergio Quiñones, por los consejos para mejorar la Memoria, así como por el tiempo para las revisiones y sus consejos para el trabajo terminal.

Al Centro de trabajo (CEG), por darme tiempo para cumplir con todas las actividades solicitadas en su institución y al mismo tiempo cumplir con los objetivos de la Memoria, por confiar en mi trabajo en poder acompañarme en todo el proceso ayudándome con la organización.

A mis compañeros de trabajo, por escuchare y motivarme en los momentos difíciles, así como estar en todo momento cuando no buscaba mi esquina por no dejarme dar por vencida. Gracias.

Resumen

El objetivo de la Memoria de Prácticas Profesionales tuvo como objetivo diseñar un curso que esté enfocado a la creación de espacios de gamificación donde el profesor pueda innovar tomando en cuenta el contexto y las características de los estudiantes, por consiguiente, resultó relevante poder brindarle al docente las herramientas necesarias para la búsqueda de metodologías que se adapten a su proceso de enseñanza. Cada día, la actualización docente es cada vez más indispensable, por lo que implementar metodologías innovadoras permite que los profesores puedan diversificar su forma de enseñar, donde puedan generar ambientes de aprendizaje que lleguen a motivar al estudiante.

Por lo anterior, para este proyecto se realizó un diagnóstico el cual se llevó a cabo empleando una metodología cuantitativa enfocado en los profesores, para el diseño instruccional del curso se empleó la metodología ADDIE, la cual permitió añadir actividades que fueran dinámicas, donde puedan acceder a los contenido mediante distintas herramientas, así como poder evaluar la adquisición de las habilidades durante la formación.

Así mismo, el diagnóstico estuvo dirigido a 16 docentes de las distintas áreas disciplinares de la Facultad de Pedagogía de la Universidad de Colima. El principal hallazgo encontrado en el proyecto fue la gran apertura que tienen los profesores en innovar en su práctica docente, así como generar eventos de gamificación que le permitan aplicar tendencias innovadoras para sus estudiantes, con la finalidad de crear espacios donde gamificar forme parte de los procesos de enseñanza y aprendizaje, para con ello incrementar la atención y concentración del estudiantado, así como ayudar en el uso de tecnología. Generando así, áreas donde el alumno se divierta, pero al mismo tiempo tenga un aprendizaje significativo.

Palabras clave: Gamificación, Tendencia educacional, Innovación pedagógica, Enseñanza superior.

Tabla de contenido

Tabla de contenido/i
Índice de tablas/iii
Índice de figuras/iv
Capítulo 1: Introducción/1
Capítulo 2. Descripción del contexto/3
Capítulo 3. Descripción detallada de las actividades/8
3.1 Necesidad o problemática/8
3.2 Justificación/14
3.3 Objetivo general/17
3.4 Objetivos específicos/17
3.5 Marco de referencia/17
3.5.1 <i>Antecedentes de la innovación</i> /18
3.5.1.1 Internacionales/18
3.5.1.2 Nacionales/19
3.5.2 <i>Marco conceptual</i> /19
3.5.2.1 Aprendizaje Basado en el Juego (GBJ)/20
3.5.2.2 Gamificación./21
3.5.2.3 El rol del docente/22
3.5.2.4 Gamificación en nivel superior/23
3.5.2.5 Elementos de la gamificación/25
3.5.2.2.1 <i>Dinámicas, mecánicas y componentes</i> /25
3.5.2.6 El desarrollo de la motivación en el estudiante/26
3.5.2.7 Tipos de motivación/28
3.5.2.7.1 <i>Intrínseca</i> /28
3.5.2.7.2 <i>Extrínseca</i> /29
3.5.2.8 Marco normativo y legal/30
3.6 Marco metodológico/32
3.6.1 <i>Fundamento del método</i> /32
3.6.2 <i>Modelo para el diseño</i> /33
3.6.3 <i>Descripción del escenario</i> /36

3.6.4	<i>Características de los participantes</i>	36
3.6.5	<i>Instrumento</i>	39
3.6.6	<i>Técnica de recolección de datos</i>	42
3.6.7	<i>Procedimiento para el análisis de datos</i>	42
3.7	Actividades realizadas	42
3.7.1	<i>Etapas o procedimiento del proyecto</i>	43
3.7.2	<i>Resultados del diagnóstico</i>	44
3.7.2.1	Datos demográficos	45
3.7.2.2	Resultados generales	46
3.7.3	<i>Resultados de la implementación</i>	53
Capítulo 4.	Análisis de la experiencia adquirida	56
Capítulo 5.	Análisis de los alcances logrados con respecto al plan de prácticas	58
5.1	Reflexión de las tareas realizadas	58
5.2	Conocimiento adquirido	59
5.3	Competencias desarrolladas	60
5.4	Dificultades, limitaciones y alcances	61
5.5	Productos generados por la práctica	62
Capítulo 6.	Conclusiones y recomendaciones	63
6.1	Contribución al perfil de egreso	63
6.2	De las innovaciones realizadas	64
6.3	Aportación a la institución y a los usuarios	65
6.4	Implicaciones	65
6.5	Recomendaciones para las futuras intervenciones	65
Referencias		67
Apéndices		74
Apéndice A		75
Apéndice B		80
Apéndice C		85
Apéndice D		90

Índice de tablas

- Tabla 1. Concentrado de resultados del diagnóstico/10
- Tabla 2. Distribución de los participantes según el sexo/37
- Tabla 3. Rango de edades de los participantes/37
- Tabla 4. Grado máximo de estudios del profesorado/38
- Tabla 5. Distribución de las áreas del grado máximo de estudios actual/38
- Tabla 6. Distribución de horas que los docentes pasan frente a grupo en relación al género/38
- Tabla 7. Distribución de formación inicial en educación de los profesores/39
- Tabla 8. Tabla de especificaciones/40
- Tabla 9. Organización de actividades realizadas/44
- Tabla 10. Distribución sobre capacitación del profesorado sobre tecnología/45
- Tabla 11. Distribución sobre capacitación del profesorado sobre estrategias innovadoras/45
- Tabla 12. Análisis de la dimensión sobre habilidades para diseñar gamificación/46
- Tabla 13. Análisis de la dimensión sobre actitudes para diseñar gamificación/48
- Tabla 14. Análisis de la dimensión sobre los conocimientos para diseñar gamificación/50
- Tabla 15. Comparativa de las dimensiones/52
- Tabla 16. Objetivos de las unidades de aprendizaje/79
- Tabla 17. Plan de evaluación/80
- Tabla 18. Plan de actividades de aprendizaje/80
- Tabla 19. Temáticas y materiales para cada una de las unidades/82

Índice de figuras

Figura 1. Distribución de la población en el estado de Colima/3

Figura 2. Modelo educativo de la Universidad de Colima/5

Figura 3. Elementos de una gamificación/26

Figura 4. Representación gráfica del Modelo ADDIE/34

Figura 5. Participación en una Tutoría sobre Gamificación/52

Capítulo 1: Introducción

El docente juega un papel de suma importancia en la formación de profesionales, los cuales según sus áreas equivale a que desarrollen sus habilidades de manera más eficaz y eficiente. Lograr la revalorización del concepto del profesor universitario y de la importancia que tiene la educación superior hoy en día en nuestro país, beneficiará a que los estudiantes piensen y aprecien el estudio en estos niveles.

La labor de los profesores debe girar en torno a una enseñanza de calidad, de innovación, de que el alumno pueda desarrollar herramientas, destrezas y competencias necesarias para desenvolverse en su ámbito laboral. Por lo que el profesor universitario debe poseer ciertas habilidades como el hecho de dominar su disciplina, conocer y diversificar sus metodologías de enseñanza, así como sus materiales, llenado de documentación entre otras actividades esenciales, pero sobre todo debe ser un profesional actualizado sobre los nuevos avances educativos tanto sobre su asignatura como del entorno que lo rodea (Navarrete, Farfán y Castillo, 2018).

Dicho lo anterior, necesitamos maestros comprometidos y con liderazgo que generen procesos reflexivos sobre su práctica docente. El presente trabajo tiene como finalidad promover en los docentes de la Facultad de Pedagogía el uso de la gamificación como innovación en sus sesiones de clase. Durante el desarrollo del proyecto, se diseñó un programa enfocado a los profesores para que introduzcan la metodología de gamificar en el aula.

De aquí nace la necesidad de formar a profesores en la creación de espacios donde se pueda llevar a cabo la gamificación y que logren una innovación en sus prácticas docentes. Para efectos de la memoria, se utilizó una metodología cuantitativa para la recolección de datos, así como el modelo de diseño instruccional ADDIE para la estructuración del programa.

Con respecto a la estructura del documento, está dividido en seis grandes capítulos, siendo este el capítulo 1 donde a manera de síntesis se hacen mención de los aspectos más significativos del proyecto, por ejemplo, las características generales que hacen innovador al proyecto en la institución, la forma en la que se diseñó el curso especificando a los

participantes y la metodología instruccional. Pasando al capítulo 2 que hace referencia a la descripción del contexto haciendo énfasis es particularidades tanto de escenario que sería la Facultad de Pedagogía como en general, mencionando aspectos sobre el propio estado de Colima. En el caso del capítulo 3, posee aspectos sobre lo que se trabajó durante la práctica profesional como sería la necesidad basada del diagnóstico, los objetivos y la metodología seguida para ello.

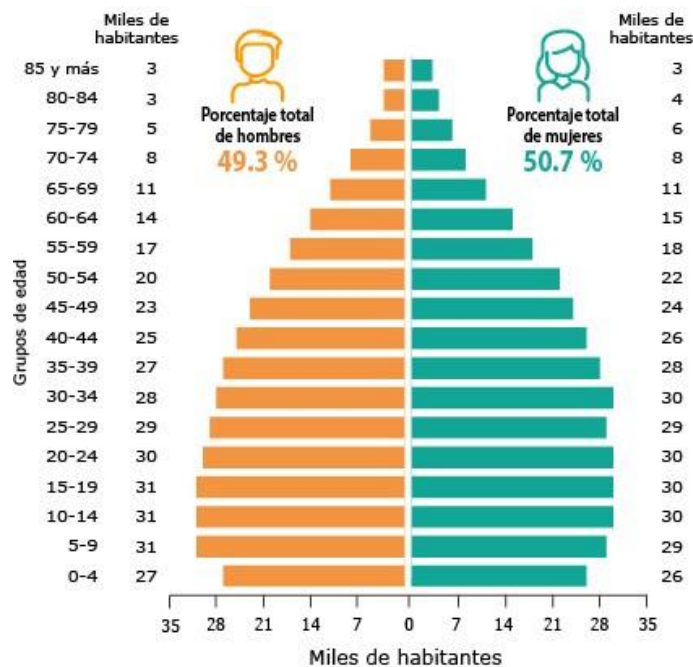
Para efecto del capítulo 4 se hace una reflexión sobre la experiencia que se adquirió en el proceso de creación de la Memoria de Prácticas Profesionales, la cual busca explorar sobre la forma en la que se ha aprendido y qué alcance se obtuvo sobre en el proyecto. En el capítulo 5 se hace mención de los alcances logrados en el trayecto de la elaboración del documento, el cual vislumbra un cúmulo de experiencias con respecto a los conocimientos, competencias dificultades, limitaciones, alcances y productos generados en toda la experiencia. Y para finalizar, con el capítulo 6 se presentan las conclusiones y recomendaciones sobre el proyecto para con ello mencionar aspectos como el logro de la innovación, así como, con las recomendaciones buscar aspectos que ayuden a mejorar y a fortalecer el trabajo que se presenta.

Capítulo 2. Descripción del contexto

El proyecto de innovación práctica pedagógica se llevó a cabo en la Universidad de Colima, específicamente en la Facultad de Pedagogía, la cual se encuentra en el estado de Colima que se localiza dentro de la República Mexicana, está conformado por diez municipios siendo su capital la ciudad de Colima, es Manzanillo el municipio más poblado. Según la última actualización obtenida por el Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI) en el 2020, el estado contó con una población total de 731, 391 habitantes, dividido como se muestra en la siguiente figura entre hombre y mujeres. El estado colinda con Jalisco y Michoacán teniendo al sur el océano pacifico.

Figura 1.

Distribución de la población en el estado de Colima.



Nota. El gráfico representa la distribución de la población del estado de Colima entre hombres y mujeres. Tomado de INEGI. Censo de Población y Vivienda 2020.

Haciendo referencia a la cultura y tradiciones del estado, según la Secretaría de Economía (2016) se puede mencionar que dentro de sus prácticas artesanales se encuentran trabajos hechos con arcilla, producción de castillas o cestos con colores que representan al

colimense, así como su historia, es por ello que también, en la cuestión de las pinturas históricas son grandes portavoces de los antecedentes mexicanos que se han vivido en el país. De acuerdo con la Comisión Nacional para el Conocimiento y Uso de la Biodiversidad (CONABIO, 2016), otra de las tradiciones del estado es la acuicultura, debido a que existen aproximadamente 18 especies nativas que ayudan a potencializar al comercio de alimentos en la entidad esto, al estar situado en la costa del Océano Pacífico, ayuda a que su gastronomía incluya ingredientes del mar como pescado, langostinos o cangrejos, así como platillos preparados a base de maíz y cerdo.

Lo anterior, permite situar el lugar donde se realizó el diagnóstico en cuanto a las características del Estado; esto nos da un panorama más amplio sobre las características del contexto. Otro de los documentos que se utilizó para expandir esta información y que establece parámetros en cuanto a la forma de llevar a cabo la educación superior es el Plan Institucional de Desarrollo (2022) de la Universidad de Colima en el que enmarcan lineamientos generales de acción para sus escuelas en el cual plantean aspectos de índole normativo.

En ese mismo documento la Universidad de Colima, cuenta con un modelo educativo que se sustenta en el ideario educativo, la cual busca una visión diferente en la sociedad y en la parte democrática, con la finalidad de orientar cada uno de los proyectos, planes y programas. Finalmente, el modelo educativo presentado por la Universidad tiene como objetivo el lograr una formación académica de calidad.

Tomando en cuentas sus cuatro directrices a continuación se describen brevemente cada una de ellas con el fin de completar y contextualizar la manera en la que la educación en la Universidad se trabaja:

- El enfoque humanista se le contempla como eje central para la búsqueda de una educación integral que se enfoque en tener aprendizajes significativos, igualmente que los estudiantes se conozcan y reconozcan su contexto.
- El enfoque centrado en el aprendizaje tiene una visión más constructivista que toma en cuenta los cuatro pilares de la educación, el cual busca orientar el currículo a ser más crítico y reflexivo según las necesidades del contexto.

- La flexibilidad en este modelo educativo tiene la finalidad de poder adaptar y contextualizar los conocimientos y las prácticas en situaciones reales, logrando una acción más participativa y activa.
- La gestión educativa socialmente responsable se enfoca en el buen uso de todos los recursos e insumos para lograr el cumplimiento de los marcos normativos que rigen a la Universidad.

Acercas de la información mencionada con anterioridad, resulta particularmente importante reconocer que contar con dichos datos nos brindan el conocer las características de los docentes pertenecientes a la Universidad, así como particularidades sobre cómo es que la institución aborda la enseñanza y el aprendizaje; lo cual para este proyecto incluir aspectos como sus valores, modelo educativo, misión, visión y parte de sus políticas educativas permite que en el diseño y construcción del curso que si bien está enfocado a los profesores este adaptado y apto para la Universidad.

Figura 2.

Modelo educativo de la Universidad de Colima.



Directrices del Modelo Educativo de la Universidad de Colima.

Respecto a la misión, visión y valores, los cuales se encuentran en su Plan Institucional de Desarrollo 2020-2025, la institución establece lo siguiente, en su *misión*: la Universidad de Colima es de contribuir a la transformación de la sociedad, a través de la formación integral de bachilleres, profesionales, científicos y creadores de excelencia, y el

impulso decidido a la creación, la aplicación, la preservación y la difusión del conocimiento científico, el desarrollo tecnológico y las manifestaciones del arte y la cultura, en un marco institucional de transparencia y oportuna rendición de cuentas. Así mismo, la *visión* que tienen para el año 2030 es la de ser una institución reconocida mundialmente como una de las mejores universidades del país por su calidad y pertinencia, que asume su responsabilidad social contribuyendo sistémica y creativamente al desarrollo equitativo, democrático y sustentable de la entidad, la nación y el mundo.

Dentro de los *valores* que caracterizan a la Universidad es la libertad para conducir cada quién su destino, la responsabilidad de todos los actos realizados, el respeto por todos los seres humanos, la equidad para apoyar a todos según sus diferentes circunstancias, el espíritu crítico y de cooperación, siendo el primero poder utilizar el juicio racional en la realidad y el segundo, buscar el bien común trabajando en equipo, también, el espíritu democrático y el humanista, en primera instancia tomar en cuenta todos los puntos de vista y en el segundo caso lograr la libertad de toda la comunidad; al mismo tiempo plantea ser una Universidad que fomente la tolerancia, que sean capaces de aceptar a todo ser humano sin distinción alguna, seguido de la honestidad, de ser sinceros en los comportamientos, compromisos y obligaciones que se tengan y por último está la ética, que el trato entre todos sea con valores, virtudes y con conciencia al apego de códigos de conducta.

Con respecto a lo anterior, es importante señalar que conocer estos datos sirven como guía para poder diseñar una innovación puesto que son preámbulos que dirigen el trabajo, para que este vaya encaminado tanto a las normativas como al pensamiento de la propia Universidad y el proyecto quede aún más contextualizado a los participantes.

Para la obtención de los datos referentes a la infraestructura de la institución, se tomó como dato la información que se proporciona en su página oficial, es por ello que con respecto a la infraestructura física se cuenta con 11 aulas equipadas para los niveles superior y posgrado, así como un aula virtual que es compartido con otra facultad, bien equipado para las clases que requieran de ella. Cuentan con un área académica, sala de maestros, aula de cómputo, área de usos múltiples y de alimentos. En el caso de la infraestructura tecnológica cuentan con 45 computadoras para toda la población, así como con pizarrones electrónicos, sistema de videoconferencia, sistemas de audio, pantallas de plasma, video-proyectores, además de diversos softwares educativos.

De igual manera con los datos que posee la página se conoce que actualmente cuentan con una matrícula superior a los 300 estudiantes en los diferentes semestres de la Licenciatura en Pedagogía, cuentan con aproximadamente 30 alumnos por aula siendo dos aulas por cada semestre, la duración de la carrera es de 8 semestre (4 años) y pertenece al sector público.

El proyecto está enfocado a los profesores de la facultad, en este espacio se hará una breve mención sobre ciertas características que son importantes resaltar, sobre el número de docentes que trabajan en la institución son 33, dividido en 10 profesores investigadores y 23 contratados por horas que imparten asignaturas entre obligatorias y optativas. La Facultad de Pedagogía cuenta con tres cuerpos académicos que son: Estudios multidisciplinarios sobre educación, género y violencias, Educación: equidad y habilidades digitales y Culturas, políticas y procesos educativos. Con lo anterior, y tomando en cuenta la misión, visión y valores de la Universidad de Colima es potencializar aún más la capacidad de los profesores de innovar en sus clases, que indaguen en opciones que les sean más viables para llevar a cabo su proceso de enseñanza – aprendizaje.

Toda la información previamente mencionada permite situar y conocer las características del contexto en general, tanto de los participantes, beneficiarios y actores que pueden intervenir en el proyecto, es por ello la investigación detallada sobre la forma de trabajar tanto de la Universidad de Colima como de la misma Facultad de Pedagogía sede de las Prácticas profesionales. Al mismo tiempo, es necesario conocer sus procesos de enseñanza y de cómo es que los profesores emplean sus estrategias, por lo que, poder revisar sus planes de desarrollo permite identificar la visión que se tiene para los profesores y como la mina Universidad está trabajando en capacitar a sus docentes ante los nuevos retos que pueden enfrentar en el aula.

Capítulo 3. Descripción detallada de las actividades

3.1 Necesidad o problemática

En México el juego está más relacionado a una educación de preescolar y primaria, donde en la mayoría de las veces se prioriza la diversión que el contenido, es por ello que gamificar no es una tarea fácil, lograr aplicarla en un nivel superior muchas veces llega a ser un poco más complejo por cuestiones como la motivación, la interacción social y en algún punto las actitudes de los estudiantes. Aunado a ello, los profesores deben buscar distintas maneras de poder enseñar a sus estudiantes con la finalidad de hacer más ameno el proceso de formación, sin dejar atrás lo importante que son los aprendizajes. Por consiguiente, López (2019) enfatiza que gamificar en el aula puede traer grandes beneficios ya que implementarlo, les provee a los alumnos mediante simuladores de la realidad del quehacer profesional, esto hace referencia a que las actividades sean más realistas e involucren el juego de por medio para fomentar el logro de un pensamiento más crítico, reflexivo y creativo.

Por ende, para efectos del proyecto la necesidad estuvo enfocada en poder brindar un curso que capacite al profesorado a llevar a cabo la gamificación en el aula, donde este mismo pudiera aprovechar las características del contexto y utilizarlas para personalizar sus estrategias a implementar. Es por ello, que a continuación, se sustenta con literatura la importancia de gamificar y de capacitar al profesorado en nuevas tendencias, así como un parte de los resultados obtenidos en el diagnóstico el cual busca sustentar el porqué del proyecto.

Dicho lo anterior, respecto la necesidad planteada a trabajar, como primer paso se realizó una revisión de la literatura sobre temas innovadores en la educación superior, dentro de los parámetros que se tomaron en cuenta en la búsqueda de la temática fue las tendencias actuales, temas que fuera viables poder llevar a cabo en el contexto, tener literatura disponible y sobre todo que el asesor principal sea experto en los tópicos seleccionados. Ya con respecto a la selección se tomó en cuenta cuestiones la relevancia, el alcance que podría tener el proyecto, el impacto y la accesibilidad a poder llevar a cabo el proceso de la Memoria de Prácticas Profesionales.

Las tendencias educativas actuales de los distintos países fueron clave para tener un panorama diverso sobre las temáticas, después de seleccionar y discernir sobre los contenidos más viables a trabajar, posterior a ello se llevó una propuesta a la institución sobre la temática seleccionada y de interés profesional; dentro de las características que hicieron factible la decisión de usar este tema, es que se cuente con la expertos en el tema y que se considera una tendencia innovadora, por lo que se platicó con el codirector del proyecto para especificar aspectos como la población con la que se llevaría a cabo el diagnóstico, así como establecer fechas para todo el proceso de la memoria.

Además, al ser un proyecto enfocado en poder capacitar al profesorado en la gamificación permite que se incorporen nuevas formas de enseñar, lo cual abre la puerta a generar un aumento el interés de los estudiantes en su propio proceso educativo y mejora la calidad de la enseñanza, también, genera una innovación que puede ayudar a mejorar la motivación y el compromiso de los alumnos en su aprendizaje, y por último, permite preparar tanto a los docentes como a los alumnos para resolver desafíos del mundo actual, que puedan tener las herramientas necesarias para adaptarse al mundo que los rodea.

De esta manera, durante la plática introductoria con el codirector, se presentó una breve introducción sobre cómo se abordaría el tema de la gamificación a los profesores, así como, si desde su perspectiva veía viable llevar a cabo el diseño y la implementación de un curso que estuviera enfocado en fortalecer las habilidades de los docentes en la creación de la gamificación, así como aumentar su conocimiento sobre las bases esta tendencia y fomentar la motivación de emplearla en algún momento de su práctica pedagógica.

En relación al concepto como tal de “eventos de gamificación” no hay como tal una definición, por lo tanto, para efectos de este proyecto se toma como todos los eventos que se diseñarán para motivar y comprometer a los estudiantes mediante el juego, empelo de recompensar, desafíos y competencias en su desarrollo académico ya que lo que se busca es la adquisición del conocimiento sea de forma activa para su retención y comprensión de la información. Es por ello que es el conjunto de los distintos elementos junto con su forma de llevarlo a cabo en el aula.

Una vez realizado el diagnóstico y analizado los datos obtenidos a manera de síntesis para contextualizar un poco más la temática en este momento, se generó una tabla de los principales resultados donde se puede observar a grandes rasgos que los docentes

tienen la actitud de implementar la gamificación, pero tienen dificultades en cuanto a las habilidades y a los conocimientos en la manera de emplearlo. Ahora bien, con base en ese mismo documento se realizó la sustentabilidad de poder constituir el proyecto, a manera de síntesis se presenta la siguiente tabla la cual contiene datos muy específicos de las tres dimensiones que poseía el instrumento, los resultados más específicos en cuanto a los datos de los docentes y de los resultados generales de todo el cuestionario se encuentran más adelante en el apartados inferiores, el instrumento fue tomado de Hernández Dzib (2021) donde se plantea competencias que los profesores deben tener para innovar en sus prácticas docentes, mismo que más adelante se describe más ampliamente como está conformado el cuestionario.

Tabla 1.

Concentrado de resultados del diagnóstico

Dimensiones	Aspectos evaluados	Nunca F	A veces F	Por lo general F	Siempre F
Habilidades para diseñar gamificación	Empleo un sistema de clasificación (como las tablas de posición o entre mis estudiantes.	10	3	2	1
	Uso algún sistema de recompensas (premios, puntos, reconocimientos, alumnos a realizar las actividades.	6	5	4	1
	Otorgo insignias o emblemas para incentivar a mis alumnos a estudiar o mi clase.	10	4	1	1
	Uso algún sistema de niveles donde los estudiantes puedan ir ascendiendo de de una actividad tras otra.	8	7	1	0
Actitudes para diseñar gamificación	Tengo el deseo de emplear algún juego en mis clases.	0	6	5	5
	Es importante que mis estudiantes sean competitivos entre ellos en pro de trabajar su autoestima.	1	6	4	5

Tabla 2.*Concentrado de resultados del diagnóstico (cont.)*

Dimensiones	Aspectos evaluados	Nunca F	A veces F	Por lo general F	Siempre F
Conocimiento para diseñar gamificación	Incluyo actividades complementarias para que mis alumnos obtengan puntos extras.	4	7	4	1
	Elaboro un sistema de recompensas que fomente el trabajo en equipo y la colaboración de los estudiantes.	7	6	1	2
	Selecciono las recompensas de acuerdo con los gustos y preferencias de mis estudiantes.	7	4	3	2
	Tomo en cuenta el estilo de aprendizaje de mis estudiantes para diseñar mis actividades.	1	7	6	2

En relación a lo expuesto anteriormente, la tabla 1 es un concentrado de los ítems donde los profesores salieron con un bajo porcentaje, para ser considerada como un área de oportunidad los enunciados que tuvieron una frecuencia mayoritaria en el nivel de “Nunca” y “A veces” fueron seleccionadas como parte fundamental para el diseño del curso puesto que es donde se les reforzara a los docentes para fomentar los eventos de gamificación en sus aulas.

Este análisis muestra las áreas en las que habría que trabajar con los profesores, es decir, en la primera dimensión que habla sobre las habilidades que deben tener los docentes recae sobre el elemento de los componentes, donde ellos deben generar en los estudiantes un ambiente que propicie la competencia por lo que las recompensas, insignias, etc., forman parte importante de un evento de gamificación eficaz. La segunda dimensión que es sobre las actitudes para aplicarlo, al ser dos únicamente que se encuentran en un nivel con mayor porcentaje negativo, se puede deducir que se tiene buena disposición para llevar a cabo los eventos de gamificación en las aulas, sin embargo, habría que enfocarse en encontrar espacios que favorezcan la interacción entre los estudiantes y el maestro. La tercera y última dimensión que abarca los conocimientos para el diseño son cuatro las que

salen con un nivel alto en cuanto a la empleabilidad de ellos. Por lo que, fortalecer en los maestros estos conocimientos permitiría una fundamentación base para saber cómo llevar a cabo la gamificación en el aula.

De esta forma, el poder visualizar los datos resultantes del diagnóstico de manera resumida permite respaldar el objetivo, los contenidos del diseño del curso, así como la selección de las actividades y la utilización de los recursos, de esa misma forma, que se tomó la decisión de emplear el modelo instruccional ADDIE el cual nos permite la contextualización de los elementos del proyecto y hacia los profesores para que lo que se establezca sea de utilidad en su práctica profesional y para la institución. Por ello, se utiliza este modelo ya que se adapta mejor a las consideraciones de cómo se idealiza el curso en una plataforma. Más adelante en los resultados extensos obtenidos se puede mirar más a detalle cómo es que los resultados influyen la creación del diseño del curso.

Generar espacios para el desarrollo de estrategias de gamificación es un proceso que debe verse con un ojo especializado según Pegalajar (2021) reflexiona que esto debe llevarse de manera transversal a la parte didáctica que el profesor tiene pensado y diseñado para el estudiante. Por ello, el proyecto se enfocó en proporcionar al docente las herramientas básicas y necesarias para innovar en sus clases, donde puedan proporcionar al estudiante una experiencia diferente y que lo pueda ayudar en su formación como profesionales de la educación en este caso.

Es por ello, que, en este contexto, la institución se esfuerza por hallar alternativas para el desarrollo profesional de los profesores. Es decir, la Facultad está dedicada a buscar y proporcionar recursos y experiencias que permitan a los maestros mejorar sus habilidades y competencias, con la finalidad de lograr una educación de calidad, para Linares, García y Martínez (2021) hacen mención que la profesionalización emerge como una necesidad para repensar los procesos educativos, buscar una innovación y mejorar la práctica profesional según los nuevos tiempos y contextos, donde los recursos electrónicos juegan un papel importante en el acompañamiento no solamente del estudiante, sino también de los docentes tomando como punto de partida las actuales generaciones de estudiantes que van llegando a un nivel superior es de gran valor que el docente entre preparado para las características y el contexto de ellos, un profesor que cuente con las herramientas

necesarias para brindarles a los alumnos logrará que ellos lleven su proceso de aprendizaje con miras a un aprendizaje significativo.

Ahora bien, en la educación existen distintas alternativas para innovar en clase como lo son los modelos pedagógicos, el uso de las inteligencias múltiples, la creación de ambientes de aprendizaje, la gamificación, entre otros, siendo este último una opción que permite al profesor personificar y adaptar los eventos de gamificación al contexto en el que se encuentre. Considerando lo anterior, dentro del propósito del proyecto es brindar las herramientas necesarias a los profesores para que con ello logren generar innovación en sus clases por medio del juego.

Actualmente, atendiendo a la demanda de buscar mejores opciones para diversificar sus clases son Cáceres y Reyes (2022) que menciona la importancia de que los docentes innoven en sus aulas en diferentes aspectos como: incorporar estrategias como la gamificación mediada por TIC que conlleven a lograr mejores resultados con el aprovechamiento de recursos disponibles en el aula de clase y de acuerdo con el contexto social..., contribuye además a desarrollar habilidades tecnológicas en los estudiantes, a incentivar su creatividad, permiten la autoevaluación de forma implícita al permitir la repetición de las actividades hasta lograr el objetivo.

Es por ello que un profesor preparado con cursos, capacitaciones, diplomados o posgrados es una ayuda en la incorporación de innovaciones en su práctica laboral; siendo para muchas escuelas su sello personal el contar con profesionales capacitados para las nuevas generaciones. Dicho esto, el proyecto va enfocado en lograr desarrollar en los docentes las competencias para que al momento de tomar la decisión de gamificar sea eficiente para sus objetivos. Es importante señalar que el uso de eventos de gamificación no implica el juego solo por la diversión, sino que tiene una finalidad y objetivos ya que debe propiciar el logro de los aprendizajes en todos los estudiantes.

En definitiva, un cambio de percepción sobre el uso de las tecnologías de la información hoy en día es indispensable Valero (2019) menciona en su investigación sobre la necesidad de que la enseñanza no se base solo en el uso de computadoras en clase, sino que debe plantearse pasar las barreras del espacio y clase para que el aprendizaje se lleve en cualquier lugar donde el alumno utilice nuevas tecnologías, el internet y la gamificación.

Con base en las entrevistas con asesores se deduce que la Facultad de Pedagogía de la Universidad de Colima se encuentra en disposición para buscar potencializar las capacidades de sus profesorados en otras palabras en su Programa Operativo Anual del 2022 hacen referencia que dentro de sus políticas de Gobernanza Institucional en la poción 4.7 referencia sobre tener docentes capacitados para las nuevas generaciones y con ello proveer una educación innovadora que use tendencias que aporten significancia y valor a su proceso de formación profesional, donde se encuentre la evaluación de su práctica en ese mismo sentido.

3.2 Justificación

Hoy en día, son más los organismos educativos que dentro de sus exigencias ubican el papel importante que tiene el docente en las aulas de clase, fungiendo como guía y facilitador en el logro de las competencias que deben tener los alumnos al finalizar cualquier nivel educativo. En definitiva, el docente debe ser consciente de las nuevas maneras de evaluar y sobre todo de impartir sus clases, por lo tanto, la formación continua es de gran ayuda, permite visibilizar nuevos panoramas, perspectivas y formas de conocer nuevas maneras de proporcionar la información de las materias.

Desde esta perspectiva son Nieva y Martínez (2016) que en su investigación hacen mención que el docente debe actualizarse continua y permanentemente, con la finalidad que con el paso del tiempo logre ser un transformador de su práctica, se busca que los maestros vean la actualización con miras a mejorar su profesión y les permita hacer cambios significativos a favor de sus estudiantes.

En esta perspectiva, una de las nuevas tendencias para la actualización es la gamificación, logrando con ello la motivación en el estudiante, así como de integrar mecánicas de juego que hagan las clases más innovadoras pero divertidas, teniendo en cuenta los objetivos de aprendizaje. Lo que se busca con el curso es preparar al profesor con las herramientas necesarias para poder emplear la gamificación en el aula.

Año con año, los docentes buscan diversificar sus planeaciones con el propósito de hacerlas más llamativas y que involucren metodologías emergentes, que sus estrategias didácticas potencialicen la motivación de los estudiantes y el interés por la asignatura. Es

López (2021) que hace referencia que la innovación vista desde la gamificación permite a los estudiantes, así como a los docentes propiciar un ambiente de autonomía y motivación en sus procesos de aprendizaje los cuales buscan que logren diferentes habilidades, esta metodología propicia incrementar la retención de los conocimientos, destrezas y actitudes visto desde una manera más innovadora e interesante para el estudiante. Para lograr lo anteriormente mencionado, y con base en los resultados del diagnóstico el desarrollo de las habilidades y los conocimientos que es donde los profesores salieron con una frecuencia baja, resulta fundamental atender puesto que es la base que direcciona los eventos de gamificación por lo que tener un curso enfocado en fortalecer esas áreas permite que se tomen decisiones consientes y a favor de lograr un aprendizaje significativo.

Cuando el docente es un agente innovador de su práctica puede llegar a lograr promover altos niveles de participación y motivación en los alumnos, logrando con ellos una actitud proactiva y autónoma en su aprendizaje; según Oliva (2016), menciona que una de las virtudes del uso de la gamificación es “poder convertir las clases aburridas en acciones de aprendizaje significativo más entretenidas, por lo que la gamificación puede ser utilizada para motivar a nuestros estudiantes a que reinventen el modo y la forma en cómo aprenden”, lo cual viene a jugar un papel innovador haciendo que el conocimiento se lleve y se capte por las nuevas generaciones de manera más eficiente.

Siguiendo lo anterior, es notable el papel que juega el docente en todo ello, Carbajal, Rodríguez, Palacios, Ávila y Cadenillas (2022) hacen énfasis en que el profesor es un determinante en esta metodología y que debe poseer ciertas habilidades, capacidades y competencias ya que, en todo momento debe facilitar el aprendizaje dejando al estudiante como actor principal del juego. Claro está, que el profesor que opte por utilizar esta técnica o metodología debe considerar los aprendizajes con una visión más compleja que permita utilizar en la gamificación distintos objetivos que lleguen a una meta.

A su vez, Rincón (2019) rescata que la importancia de que las actividades que usen la gamificación de por medio deben estar pensadas, diseñadas, y estructuradas con el fin de que enfrente retos creativos e interesantes para ellos, ya que generar un evento de gamificación equivoco puede dificultar más el proceso de aprendizaje, ahora bien, si nos especificamos más al contexto donde se encuentran inmersos los docentes, hacemos

mención que son futuros licenciados en pedagogía, por lo que los docentes que estén a cargo deberán de darles las herramientas que sean con distintas visiones sobre cómo proporcionar la información de manera óptima para que posteriormente cuando este se encuentre en su campo laboral busque en todo momento innovar dependiendo de las condiciones en las que se encuentra, siempre viendo por el bien de su población.

Tomando en cuenta lo anterior, nace el interés de capacitar a los docentes sobre el uso de la gamificación a sus aulas con la finalidad de buscar al maestro innovador que debe fomentar en sus estudiantes ser personas autodidactas, proactivas y creativas para salir al escenario real y se encuentren preparados para las próximas necesidades de sus futuros estudiantes. Es importante señalar que cuando hablamos de gamificación, no solo se hace referencia al juego que solo busque diversión y entretenimiento, sino por el contrario, como menciona Alonso, Martínez, Berral y De la Cruz (2021) gamificar no debe verse solo como jugar ya que debe estar enfocado en la utilización de recursos y estrategias que eleven la motivación puesto que debe relacionarse con la diversión, sin embargo, es funcional es niveles superiores porque representa un gran reto para cada uno de los estudiantes.

Dentro de los criterios que se tomaron en cuenta para el diseño del curso fue que los profesores amplíen su conocimiento en cuanto a las especificaciones de la gamificación, el uso de las recompensas, insignias o sistemas de posición, así como de sus principios básicos tratar de generar habilidades en los docentes para diseñar los eventos de gamificación. En ese mismo sentido, propiciar actitudes de juego en las clases, comprendiendo que muchas veces la ludificación puede ayudar a la comprensión de temáticas y generar en los alumnos competencias para su vida profesional. Y para finalizar, profundizar más sobre los elementos que debe poseer una gamificación planeada, todo esto exclusivamente con el propósito de que los participantes estén preparados y tengan las herramientas necesarias para emplearlo sabiendo cómo y en qué momento hacerlo con pertinencia.

Por lo tanto, con lo anteriormente mencionado, se visualiza la creación del curso el cual busca que el profesor aprenda por medio de la misma metodología, usando la gamificación de por medio. Por ello, se busca involucrar al docente como al estudiante en un aprendizaje significativo que sean útil en su formación y en la práctica profesional.

Dicho esto, el proyecto se diseñó para que el profesor según los resultados del diagnóstico pueda poseer las habilidades, los conocimientos y las habilidades para crear los eventos de gamificación.

3.3 Objetivo general

Diseñar eventos de gamificación mediante una capacitación a docentes donde busquen innovar en su práctica docente tomando en cuenta el contexto y las características de los estudiantes.

3.4 Objetivos específicos

1. Identificar la necesidad presente en los docentes referente a la gamificación en sus sesiones de clase.
2. Analizar los resultados obtenidos para generar las bases de los eventos de gamificación.
3. Desarrollar eventos de gamificación en trabajo colaborativo con profesores de la Licenciatura en Pedagogía.

3.5 Marco de referencia

Para poder comprender lo que es la gamificación en la Educación superior, iniciaremos con las definiciones que engloban y dan relevancia al tema; y los cuales serán de utilidad en este trabajo, es por ello que se toman como referencia un conjunto de autores que con base en sus investigaciones y aportaciones dará comienzo a esta innovación de carácter pedagógico. De igual manera, se plantean posturas de los diferentes autores que con sus proyectos en los últimos años han logrado aportar información relevante sobre la gamificación.

En una primera instancia, este apartado se encuentra distribuido de la siguiente manera, primero se hace mención sobre estudios encontrados sobre la temática de la gamificación a nivel internacional, nacional y estatal en los últimos años, segundo el marco conceptual que engloba el proyecto de la memoria de prácticas lo cual fundamenta la investigación realizada, tercero se encuentra el marco normativo o legal, que nos proporciona los lineamientos que dirigen el proyecto en la institución y por último el marco

metodológico, el cual proporciona datos sobre el contexto y las características del modelo instruccional que se empleó en el programa.

3.5.1 Antecedentes de la innovación

3.5.1.1 Internacionales.

En relación a trabajos internacionales que hagan referencia al uso de la gamificación como innovación se encuentra la realizada en España por Cordero, S., en 2018 que buscó analizar los efectos del uso de la gamificación en la enseñanza involucrando la motivación de los estudiantes en el proceso de enseñanza, donde se pudo visualizar otras dificultades y necesidades pueden tener en el caminar de aplicar este enfoque inclusivo e innovador, aquí mismo, hace hincapié en el papel que debe tener el profesor y como este es pieza clave de su desarrollo.

Otra de las investigaciones es el estudio de Metwally, A., Fahmy, A. y Yining, W., realizado en el 2020 donde su investigación hace referencia en estudiantes que tengan que resolver pequeñas actividades con el fin de obtener una recompensa, está enfocado en un pequeño grupo de alumnos, para los autores generar estos eventos en grandes actividades puede hacer que se genere una motivación extrínseca.

Como se puede apreciar, existen algunas investigaciones que hacen énfasis en el uso de la gamificación, otro de ellos es el de Prieto, J., (2020), donde se tuvo el objetivo de recopilar información sobre como la gamificación influye en la motivación y dentro del aprendizaje específicamente en la educación superior. Si bien los resultados fueron positivos, hace hincapié en que se debe saber qué es lo que uno quiere lograr, debe estar estipulado y el alumno debe saber las reglas y sobre todo estar contextualizado.

También están las siguientes autoras Cuba, E., y Pérez, I., (2021) que con su estudio analizaron veinticuatro experiencias donde se empleó la gamificación en distintos contextos, donde buscó poder identificar como la motivación está inmersa en el uso de esta metodología y de cómo favoreció al aprendizaje en el área cognitiva, así como en la socialización y las emociones, el emplear esta herramienta permite ser al docente creativo donde favorezca las innovaciones a los entornos de la educación.

3.5.1.2 Nacionales.

Con respecto al nivel nacional, podemos situar a Morales, B., que en el 2022 genera un diseño instruccional de una asignatura usando el modelo ADDIE, donde logró diseñar, implementarlo y evaluarlo donde finalmente rescató los pros de emplearlo como forma innovadora de planificar una clase para los estudiantes de formación inicial docente, empleo la metodología de investigación-acción y el desarrollo profesional para poder cruzar información que le permita ver áreas de oportunidad para el docente usando este metodología.

Ahora bien, de esta manera también hay estudios que hacen referencia al uso de la gamificación, pero están enfocados en los estudiantes como lo es el de Medel, L., Moreno, R., y Aguirre, E., (2022) donde usando una metodología cuantitativa lograron analizar una teoría para saber el porcentaje de alumnos que se discernían por cada una de las categorías presentadas. Hace referencia que no todos los contenidos pueden llevarse al empleo de este, por lo que se debe conocer bien las temáticas para aplicarlo y que para que el estudiante este motivado debe ser de su interés.

Las investigaciones anteriormente presentadas, son una pequeña muestra del uso de la gamificación y de cómo distintos factores influyen en su eficacia, así como el empleo de esta en el nivel superior y su aportación a los estudiantes. También hay un trabajo de como el diseño instruccional seleccionado favorece el aprendizaje de los participantes. Para el proyecto, es indispensable conocer otras percepciones de cómo se ha trabajado esta tendencia y diseño instruccional y si han funcionado en otros contextos, y con ello tomar decisiones sobre las acciones a seguir para este proyecto. Para finalizar, los proyectos mencionados aportan a la investigación una perspectiva de como emplear el diseño de instrucción ADDIE, así como, en la selección de temas que son importantes abordar al momento de hacer un curso enfocado en la gamificación, es por ello que fueron los estudios seleccionados para sustentar el proyecto puesto que se logra observar la innovación y aportan sustancia al proyecto.

3.5.2 Marco conceptual

En cuanto al marco conceptual, se hace una revisión más específica de la literatura referente a conceptos que conforman el proyecto y le dan un seguimiento sobre las bases en

las que se encuentra el trabajo, dicho esto, la estructura se presenta de forma que lo primero es lo más general para ir hacia lo específico y poder analizar la terminología, aquí se abordan concepciones de autores. La estructura es la siguiente: Aprendizaje Basado en el juego, gamificación, gamificación en el nivel superior, elementos de la gamificación, rol del docente y motivación del estudiante.

3.5.2.1 Aprendizaje Basado en el Juego (GBJ).

Tomar decisiones sobre emplear el juego en una clase, no es tarea fácil, por lo que las personas que estén a cargo llevar a cabo el evento de gamificar deben contemplar los pros y contras que le llovería usarla en ese momento, para Cornella, P., Estebanell, M., y Brusi, D, (2020) desarrollar esta metodología, el juego debe tener una finalidad que es aprender, por lo que el juego se vuelve un transporte que permite conocer al estudiante, analizar sus características y evaluar cómo se llevó el proceso de aprendizaje, en general se cree que todo depende de los contenidos y de la creatividad de docente para generar experiencias significativas.

Así mismo, Zabala, S., Ardila, D., García, L., y L. de Benito, B., (2020), hacen referencia a que el GBJ ayuda a que los estudiantes puedan asimilar mejor conceptos, teorías, etc., debido que al estar inmersos en un ambiente de juego propicia que estos se pongan retos propios donde desarrolle sus habilidades, aptitudes y conocimientos, logrando así que situé su aprendizaje a experiencias de vida, así como pueden ser juegos que involucre la tecnología pueden utilizarse juegos básicos que no requieran de tecnología siempre y cuando este tenga un objetivo a perseguir.

Para ir finalizado este apartado, son Hernández, M., Corbacho, I., Sánchez, J., y Cañada, F. (2020), que rescatan lo que se busca de igual manera en este proyecto que actualmente una universidad no solo busca moldear un profesional, sino que este sea capaz de poder desenvolverse en la vida diaria, que sea competitivo, adaptable pero sobre todo crítico para la toma de decisiones, por lo que para lograr un aprendizaje más integral de debe fomentar en el estudiante el desarrollo de todas sus habilidades y competencias que le favorezcan para ser un profesional creativo e innovador en su área. Lo anteriormente dicho, ayuda a comprender el panorama sobre el porqué el uso de metodologías innovadoras como lo es la gamificación ya que puede favorecer el aprendizaje.

3.5.2.2 Gamificación.

Son varios los autores que definen la gamificación, en esta investigación Castillo, Escobar, Barragán y Cárdenas (2022) la consideran como “la incorporación de elementos de los juegos en los escenarios del aula, para proporcionar a los estudiantes oportunidades de actuar de forma autónoma, mostrar competencia y aprender en relación con los demás.” (p. 691), sabemos que gracias al gran acceso que los estudiantes tienen a la red de internet el juego hoy en día para muchos es cotidiano dedicarle un tiempo a ello, pero es aquí donde hay diferencias como veremos un poco más adelante el uso de esta tendencia educativa en la educación no es jugar por jugar, sino que tiene un objetivo en específico y una finalidad.

Referente a lo anterior es Macías (2017) que confirma el hecho de que gamificar no es una tarea fácil donde puesto que no solo es jugar, sino que también dependerá de cómo este pensada y diseñada y los elementos que pueda involucrar para ofrecer un aprendizaje más significativo, es por ello que esta tendencia sonará sencilla de emplear en estos tiempos, pero, en definitiva, requiere de un gran conocimiento sobre el contexto, los estudiantes y de cómo emplearlo para sacar un mejor provecho de la gamificación. También, se puede llevar al aula como un medio o recurso donde el docente pueda auxiliarse, pero para Oliva (2016) funciona como instrumento que interfiera en la forma de enseñar de los profesores que este enfocado en resolver necesidades de los estudiantes logrando que esto haga fácil la comprensión del aprendizaje y con ello vena la utilidad de los contenidos propuestos por el docente.

Habría que mencionar también, para que la gamificación en el aula llegue a buen término es en el libro de Oxford Analytica que hace referencia a que la gamificación a nivel universitario parece ser producto de profesores que deseen impartir cursos de manera innovadora (2016) es aquí donde el docente que desee aplicar o implementar esta tendencia deberá tener una mente abierta a los cambios que pudiera esta generar en su planeación. Así mismo, se considera que gamificar es una técnica incentivadora que explica y redefine la atención sobre nuevos métodos de enseñanza.

Los juegos son un elemento dentro de la gamificación que complementa el aprendizaje activo, sin embargo, no reemplaza la instrucción del maestro. (Loos y Crosby, 2017). Es importante mencionar, que como todo juego este debe contener reglas que rijan

cada una de las actividades ya que como se mencionó con anterioridad no se trata de jugar por jugar si no que debe tener una finalidad y alguien que deberá guiar a los estudiantes al logro de los objetivos.

Dicho esto, para efectos del proyecto se toma en consideración la definición de Castillo, *et al.*, ya que lo que se busca es que el propio profesor conociendo su contexto logre involucrar los elementos que le permitan jugar en el aula con una finalidad para poder proporcionarle al estudiante una experiencia diferente, pero sobre todo un aprendizaje significativo y útil para su vida profesional y persona.

3.5.2.3 El rol del docente

En lo referente al rol docente, es imprescindible delimitar qué puntos debe tener un profesor que fungirá como mediador de la gamificación en el aula es Cáceres y Reyes que en el 2022 mencionan que se debe representar:

como guía, encargado de planificar los métodos con los que el estudiante aprende, aprovechando las bondades del juego referentes al atrapamiento del jugador por ser entretenidos y divertidos, de forma que en la práctica docente se regula la atención y motivación permanente del educando al mismo tiempo que forma habilidades autorreguladoras en sus hábitos y métodos de adquisición, entendimiento y aplicación de conocimientos, además de proveer una solución a una de las mayores dificultades que se dan en el aula de clase: mantener activa la atención e interés de los estudiantes (p. 53),

es por ello que el trabajo o papel que tienen el formador facilita o complica la aplicación de gamificar en el aula, el compromiso que debe tener el docente es clave para el buen funcionamiento.

Cabe mencionar, que el profesorado que emplee la gamificación, en definitiva debe poder adaptarse a cuestiones de ambiente, a las características de los estudiantes y sus necesidades ya que como dice Idrovo (2018) este debe poder codificar los elementos del juego para poder generar un bosquejo dinámico y atractivo para lograr interesar y captar la atención del estudiante; gamificar puede llegar a fomentar la motivación en los alumnos, que logren comprender y entender los contenidos con formas diferentes e innovadoras de

enseñar. Es en sí, importante hacer mención que el profesor debe poseer ciertas habilidades o características que según Torres y Romero (2018) debe operar como propiciador de interacciones, debates, hacer más sencillo los procesos, guiar al estudiante y poseer el conocimiento de cada uno de los recursos para que se apoye y ayude a los estudiantes; aunado a ello lograr que esto proceda generará un aprendizaje más colaborativo, que los estudiantes desarrollen habilidades y destrezas diferentes a las que con una clase tradicional se podría obtener.

Ahora bien, con lo anteriormente mencionado se destaca que el profesorado tiene una gran responsabilidad para el momento del diseño como la implementación de la gamificación, ya que debe ser portavoz e incentivar a la obtención del conocimiento con la finalidad de proporcionar un aprendizaje activo y significativo. Para la finalidad del proyecto y después de haber hecho un análisis en la información recabada, a manera de síntesis se busca que el profesor no solo divulgue datos en forma de datos, sino que realice un andamiaje con el estudiante y lo acompañe en la formación de sus conocimientos y pueda desarrollar las competencias necesarias para su vida laboral.

3.5.2.4 Gamificación en nivel superior

El siguiente aspecto a hablar, es sobre la vinculación que existe y puede generarse entre el nivel superior y el docente interesado de usar metodologías activas como lo puede ser la gamificación dentro de su aula, tomando esto en consideración son: Alonso, *et al.*, (2021) que señalan que lograr desarrollar esta metodología son aprovechadas por muchos alumnos debido que se divierten y lo disfrutan, y con ello van obteniendo el aprendizaje necesario logrando así un proceso de enseñanza y aprendizaje más atractiva para los alumnos. Es por ello que pensar que el juego es solo para educación básica, limita el uso de esta metodología que puede proveer una participación más activa y eficiente en las aulas, de clase, así como puede proporcionarle al estudiante recursos ilimitados de resolución de problemas.

Se ha mencionado con anterioridad, el gran papel que juega el docente, por lo que es totalmente imprescindible estar al tanto de los intereses de la población estudiantil, como lo serían los gustos, problemáticas, necesidades, aspiraciones, para que se pueda

deslumbrar la mejor técnica, eso quiere decir la más adecuada para motivar, generar el interés constante (Carbajal, *et al.* 2022).

En la actualidad, la exigencia al docente en la parte de hacer más innovadoras o diferentes sus clases es cada día más notorio, así como la exigencia a los estudiantes de desarrollar habilidades y competencias en el nivel superior que cuando estén en sus centros de trabajo sean capaces de desenvolverse como profesionales. Según Villalustre y Del Moral 2015, últimamente se le:

ha exigido al docente activar su imaginación y creatividad para diseñar escenarios de aprendizaje atractivos, adoptando las mecánicas propias de los juegos para dinamizar el proceso de aprendizaje, combinando novedosas estrategias didácticas y utilizando herramientas digitales para flexibilizar la interacción y la comunicación, así como para promover la competitividad, a partir de la propuesta de atractivas actividades basadas en la resolución de tareas y en la realización de proyectos de forma innovadora y colaborativa, capaces de fomentar el desarrollo de numerosas competencias (p.29).

Generar alternativas en el nivel superior en cualquiera de sus áreas, proveerá de experiencias formativas a los estudiantes con la posibilidad de obtener un aprendizaje autónomo y significativo que implique el desarrollo de esfuerzos cognitivos. Dentro de ese orden de ideas, el proporcionar datos sobre el nivel en el cual se enfoca el proyecto, permite observar que en la educación superior se puede aplicar estas tendencias y que es viable y factible llevar a cabo metodologías que involucren el juego y que con ello se logre una motivación extrínseca en el estudiante para ir compitiendo y aprendiendo al mismo tiempo.

En resumen, buscar alternativas para el proceso de enseñanza y aprendizaje brinda la posibilidad de generar espacios donde tanto el alumno como el docente desarrolle habilidades, destrezas y conocimientos que lo lleven a formar y ser un profesional en su área. Por ello el énfasis en lograr que los docentes de la Universidad diversifiquen su manera de enseñar, en ese mismo sentido, se resalta el papel que tiene el docente en este proceso de involucrar la gamificación en el aula, ya que es el principal medio por el cual los eventos de gamificación tienen una eficiencia en el aula, puesto que la planificación de los mismos es pieza clave para que estos funcionen. Ahora bien, tomando en cuenta el contexto

de las Prácticas Profesionales que son en un nivel superior esto permite una vinculación aún más importante con el estudiante, puesto que su aprendizaje empieza a ser más autónomo, pero al ser de su interés el docente funge como guía de experiencias significativas para su vida profesional.

3.5.2.5 Elementos de la gamificación

A continuación, se harán mención de los elementos que son básicos para poder hacer la gamificación en las aulas de clase, así como se mencionan ejemplos de estos para poder consolidar con exactitud a que hacen referencia.

3.5.2.2.1 Dinámicas, mecánicas y componentes.

Como primer elemento necesario para generar una gamificación eficaz en el aula se encuentran las dinámicas que, para Acosta, Torres, Paba y Álvarez 2020 son “contextos en los que se desarrolla la gamificación o la forma en la que se ponen en marcha las mecánicas... están relacionadas con los efectos, motivaciones y deseos que se pretenden generar en los participantes”, considerar necesario generar dinámicas es fundamental ya que dará sentido a la gamificación en el salón, dentro de los ejemplos son: narrativas, retroalimentación, progresiones, emociones, etc.

Para las mecánicas Acosta, *et.al.* 2020 hacen referencias a que son “normas de funcionamiento ... son procesos básicos que impulsan las acciones y generan compromiso en los jugadores al aportarles retos y un camino por el cual transitar, además, permiten lograr una o más dinámicas”, como todo juego este debe tener lineamientos que se deberá cumplir para el logro eficaz de los objetivos, por ende, desde un inicio es importante delimitar las reglas que los estudiantes y el guía debe tomar en cuenta. Los ejemplos que nos dan estos autores son: desafíos, recompensas, competición, turnos, etc.

En el caso de los componentes para Acosta, *et.al.* 2020 son: “la forma física más específica que pueden adquirir las mecánicas o las dinámicas. Estos elementos permiten desarrollar determinados comportamientos de los usuarios” son todos los recursos que se tienen a disposición para diseñar y llevar a cabo la gamificación en el aula, aquí es donde el autor menciona ejemplo que lo que puede ser categorizado los componentes son: avatar, puntos, insignias, barras de avance, etc.

Figura 3.*Elementos de una gamificación*

Tomado de Fernández, Ordóñez, Vergara y Gómez. (2020).

Son Fernández, Ordoñez, Vergara y Gómez (2020) que generan en su investigación un gráfico referente los elementos que debe poseer la gamificación para una buena implementación, pero cabe mencionar que puede utilizar diversas dinámicas, mecánicas y componentes, con la finalidad de hacer más completo el juego. Por lo que se recomienda, que mínimo se utilice una dinámica, un componente y tres mecánicas que recordemos es lo que hace funcionar a la gamificación.

3.5.2.6 El desarrollo de la motivación en el estudiante

Gamificar en el aula trae distintos beneficios, el hecho de que se puedan adquirir recompensas, un progreso más rápido o insignias que fortalezcan la autonomía estudiantil en cuanto a su proceso de aprendizaje; con esto podemos lograr el fomento del interés de asignaturas o temas que sean un poco pesadas para los estudiantes ya que estará más adaptadas a los gustos e intereses de los universitarios. Son Ortiz, Jordán y Agredal (2018) que hacen referencia a que se puede propiciar que los estudiantes que sea visto como una experiencia que logre despertar en ellos el interés por su aprendizaje, así como el compromiso lograr sus objetivos, la idea es que se compenetre el gusto por los videojuegos

o juegos interactivos y el aprendizaje en cuanto al logro de los contenidos y el desarrollo de las habilidades y destrezas que se deben alcanzar en la materia.

Son estos mismos autores Ortiz, *et al.*, que en su investigación hacen referencia que con el uso de ciertos elementos y organizados “la motivación se puede conseguir mediante puntos, badges, leaderboards, barras de progreso y avatares. Cada uno de estos elementos por separado intensifica algunos sentimientos como la capacidad, autonomía y las relaciones sociales.” (2018), dentro de los objetivos que tiene la gamificación en el proceso educativo es convertir algo aburrido o fastidioso en algo que incentive o motive a aprender, a querer ser autónomo en su formación es este caso, superior.

Si se habla de motivación sabemos que existen dos tipos, los cuales tomaremos referencia un poco más adelante, si unimos la innovación en cuanto a la gamificación y el propiciar que los estudiantes lleguen y se mantengan interesados y motivados en la materia y los contenidos, el que el docente con base en la modificación y reconstrucción de sus estrategias, y enfoques de la enseñanza logre el aprendizaje significativa, es por ello, que García, Cara, Martínez y Cara en 2021 que menciona que el juego educativo no debe ser tomado a la ligera, por lo que improvisar no debe ser un recurso que el docente utilice, ya que aplicar la gamificación requiere de una reflexión y preparación que estén enfocados en contenidos y aprendizajes establecidos, donde se logre ver la creatividad y la motivación tanto del profesor como de estudiante, cabe señalar que gamificar o ludificar en el aula no es una tarea sencilla o que no solo sea jugar por jugar sino que debe tener finalidades muy específicas.

Resulta claro, que fomentar la motivación no es sencillo, sin embargo, como docentes existen estrategias y metodologías que pueden ayudar a motivar a los estudiantes en distintos momentos de su aprendizaje, y que no solo se enfoque en palabras alentadoras, sino que se debe inspirar al alumno para que desarrolle objetivos personales y profesionales que lo encaminen en su labor. Los profesores al fungir como guías de su proceso de aprendizaje se saben que la motivación juega un papel importante ya que puede desencadenar actitudes a favor o en contra hacia personas o actividades. Dicho lo anterior, la motivación es parte importante de la gamificación, puesto que generar competencia entre los estudiantes abre puertas a emociones que fomentan el aprendizaje significativo en el

aula, el cual permite que los estudiantes tengan un aprendizaje a largo plazo, que generan su creatividad y pensamiento crítico, pero sobre todo el interés, puesto que se sienten comprometidos con su aprendizaje.

3.5.2.7 Tipos de motivación

Es importante hacer mención de los tipos de motivación que posee el ser humano y que dependiendo de las características personales de cada individuo se llegan a desarrollar en diferente medida, para propósitos del proyecto, la motivación juega un papel importante ya que la mayoría de las estrategias de gamificación son una interacción competitiva, es por ello que mediante el juego el alumno puede emplear la motivación como instrumento para cumplir con las actividades y el logro de los aprendizajes.

3.5.2.7.1 Intrínseca

Interactuar con los juegos en cierta forma puede generar distintos tipos de emociones y comportamientos, llegado el momento de competir uno a uno o alcanzar las metas propuestas la motivación intrínseca puede intervenir para facilitar o dificultar el llevar a cabo los eventos de gamificación es por esto la importancia de que los profesores conozcan cómo lograr que el estudiante incremente la parte intrínseca de la motivación.

Así mismo, para Barrón y Ochoa (2021) es considerado como un impulso nato que tiene el ser humano que lo introducen en la solución de desafíos y problemática que en algún punto pueda enfrentarse que lo cual ayude a su proceso cognitivo y fomente el desarrollo social para sobrellevar las dificultades. En relación a lo anterior, al momento de diseñar la gamificación todo docente debe tomar en cuenta los deseos y necesidades propias e internas de cada uno de los estudiantes para cuidar la selección de los elementos de la gamificación.

Ahora bien, se debe comprender que este tipo de motivación implica que la persona desarrolle su propia autonomía en cuanto a la realización de distintas actividades, dicho esto la gamificación busca que lo que el docente planea gamificar sea de interés para los estudiantes o este enfocado en la solución de problemas que vivan en su entorno más cercano. En estos términos, como formadores hay que considerar que pueden estar presentes dificultades como lo puede ser la pena, el miedo al fracaso, ansiedad o vergüenza

de cumplir con los lineamientos establecidos, es aquí donde el profesor desempeña una función primordial, el de cuidar la integridad de los estudiantes.

De esta manera, Rojas (2020) refiere que la motivación intrínseca viene de uno mismo, debe nacer por el propósito de lograr metas o desafíos que en conjunto con la diversión sea más sencilla de alcanzar ya que cuando uno encuentra esa motivación intrínseca es menos complicado completar objetivos esto debido a que el interés está más en aprender.

3.5.2.7.2 *Extrínseca*

En relación a la motivación extrínseca funciona como todo aquello que impulsa el alcanzar una meta por medio de una recompensa o incentivo físico, es ese elemento externo que posibilita que el alumno realice las tareas con la finalidad de recibir algo a cambio. En la gamificación, se ve reflejado como los puntos, niveles, premios, avatares, etc., que genera en un motivante para participar en los eventos de la gamificación.

Según Alonso (2020), este se puede ver reflejado cuando al solicitar una tarea o actividad se obtiene un incentivo o en su defecto un castigo que logre que el estudiante intensifique su actitud y motivación para lograr su aprendizaje por una circunstancia externa. El estudiante debe tener un proceso para el logro de un premio, donde él mediante actividades alcance objetivos específicos que beneficien su aprendizaje, ahora bien, no se trata solo de dar por dar incentivos, sino que debe existir reglas que regulen el alcance de ellos. También son Anaya y Anaya (2010), que mencionan que el estudiante debe asumir como responsabilidad su aprendizaje y que recibir un premio debe ayudar a construir su percepción de lograr una meta u objetivo ya sea por superación personal o para evitar un castigo. Dicho esto, como portavoz de la enseñanza cuidar que los estudiantes no se enganchen a solo buscar esta motivación puesto que puede poner en desventaja la realización a actividades puesto que solo buscan un intercambio en la competencia.

En conclusión, el profesor tiene que ser cuidadoso al involucrar la motivación en el diseño de gamificación, por lo que considerar su contexto es de suma importancia, así como la selección de los recursos y elementos debe ser debidamente elaborado y en caso de en el

momento de la implementación las cosas que salgan del control del docente puedan saber cuándo dejar o suspender el evento de gamificación.

Relacionando este punto con los resultados obtenidos, podemos ver en la tabla 1 que los profesores tienen dificultad tal vez en identificar que recompensas utilizar en sus estudiantes para lograr una motivación, por lo que el proyecto también busca que los profesores construyan los eventos de gamificación identificando las características de los estudiantes, empleando motivadores externos que sumen al proceso de enseñanza – aprendizaje, así como que estos mismos fortalezcan su motivación intrínseca. Todo esto, con la finalidad de mejorar su rendimiento académico, ya que favorecerá la participación activa en el aula y el enfoque de los estudiantes en sus actividades, como generar una retención de información que les genere espacios para aplicar lo que han aprendido en clase.

3.5.2.8 Marco normativo y legal

Para efectos de este trabajo, a continuación, se hará mención de las cuestiones normativas que rigen la investigación con la finalidad de que la innovación se apegue a las características y leyes del Estado de Colima. Es por ello que este apartado se centra en cómo es que la Universidad ha llevado al docente en su preparación para el proceso de aprendizaje, busca de igual forma identificar áreas donde se logre el desarrollo profesional, pues como se verá a continuación, en los documentos mencionados se visualiza específicamente en las áreas de formación y capacitación enfocado en los profesores.

El Plan Nacional de Desarrollo 2019-2024, garantiza una educación superior a todos los jóvenes del país, es por ello que la generación de convocatorias de becas, programas y otras oportunidades está al alza, ya que con ello el gobierno busca asegurar que todos los estudiantes cursen los niveles de educación con la mejor calidad económica y educativa posible. Es con los pasados sexenios que el actual gobierno federal se ha comprometido a reformar todas las escuelas por lo que nos comentan en el Diario Oficial de la Federación que la Secretaría de Educación Pública tiene la tarea de dignificar los centros escolares y el Ejecutivo federal, el Congreso de la Unión y el magisterio nacional se encuentran en un proceso de diálogo para construir un nuevo marco legal para la enseñanza

Es importante mencionar lo anterior ya que en este mismo documento se hace alusión a que cada uno de los programas enfocados a la Educación Superior debe procurar que lo invertido en esto realmente sea provechoso.

Con base en el Plan de Desarrollo del Estado de Colima que tiene una durabilidad de 6 años (2021-2027) plantean ciertos objetivos a alcanzar, uno de los más importante es cuarto que hace referencia a garantizar para toda la población una educación inclusiva, equitativa y con calidad para promover distintas oportunidades durante su vida a todos los ciudadanos. Es por ello que el Estado de Colima ha trabajado en conjunto y ha impulsado un modelo educativo que inculque a los estudiantes cuestiones cívicas, democráticas a través de los valores. Es aquí, donde también hacen mención que en el Estado hay municipios que hoy en día no cuentan con una entró escolar de Educación superior, por lo que el trabajo es arduo para llegar a tener una educación como lap presentan en sus objetivos.

Ya centrado en el contexto donde se está llevando a cabo el trabajo, es el su Informe de labores del año 2021 donde hacen referencia que alguna de las estrategias exitosas que han obtenido en el último año es la “Capacitación de los profesores y profesoras en las plataformas y recursos tecnológicos propios de la educación a distancia.” Con esto comprendemos que la actualización y la preparación de los docentes es continua y constante siempre con miras a proporcionar una educación de calidad a sus estudiantes. Conociendo un poco más sobre los cursos en los que han participado se vislumbra un gran enfoque hacia las tendencias educativas enfocadas en las TIC. Algo de lo que se mención que es de mucha importancia es “al contar con profesores más capacitados con mayores conocimientos y herramientas, contribuyen a que los estudiantes tengan mejores experiencias de aprendizaje lo que se ve materializado en el desarrollo de sus competencias profesionales” por lo que dominar distintas estrategias y tendencias educativas que sean innovadoras lograr tener profesores mejor preparados para las nuevas generaciones.

Dentro de las políticas que rigen su áreas de Educación pertinente y de calidad se puede observar que referente a los profesores, enfocado en su actualización hacen mención de que ” Fortalecer las estrategias institucionales de capacitación docente y disciplinar para la mejora del desempeño individual y colegiado del personal académico, para garantizar su

papel como agentes transformadores”, con la finalidad de tener personal capacitado en todas sus áreas de conocimiento para maximizar el uso de los recursos que la escuela le pueda proveer, así como para guiar a los estudiantes de la Licenciatura en Pedagogía a innovar en sus prácticas una vez que se encuentre en el área laboral.

Como se menciona al inicio de este apartado, conocer sobre cómo se labora en la Universidad y que lineamientos maneja es para el proyecto necesario, puesto que se debe apegar a sus valores y fines sobre cómo deben estar preparados los docentes de las instituciones para llevar su enseñanza a las aulas. Debido a que el proyecto busca justo fortalecer las habilidades de los docentes en la parte de innovación y saber que la unidad receptora busca que sus profesores estén siempre a la vanguardia habilita caminos a poder implementar el curso en su totalidad y este pueda brindarle herramientas extras que pueden ser utilizadas en un futuro.

3.6 Marco metodológico

En relación con la metodología en este aparato se presenta la fundamentación del procedimiento que se siguió para la recolección de datos, del análisis de los mismos, de los participantes y sobre el instrumento empleado, así como el contexto donde se llevó a cabo el proyecto de investigación, la población que participó y la descripción del instrumento a utilizar durante la recolección de datos para el diagnóstico.

3.6.1 Fundamento del método

El proyecto tiene como objetivo crear eventos de gamificación con los docentes según las características de los estudiantes mediante una capacitación, esto permitirá emplear las necesidades del estudiante, así como las características de las asignaturas, para llevar a cabo la gamificación en aula, tomando en consideración los fundamentos básicos que se deben seguir para obtener resultados positivos según los aprendizajes esperados que el profesor haya planteado en su planeación didáctica.

Para la obtención de los datos de diagnóstico se utilizó un estudio descriptivo puesto que el proyecto se centró en recopilar datos precisos y detallados sobre las características de la población, donde se pueda describir y categorizar datos con la finalidad de ser base para determinar situaciones específicas, en cuanto al enfoque se empleó el método cuantitativo,

debido a que este tipo de estudios buscan establecer relaciones entre diferentes variables con el objetivo de llegar a conclusiones precisas y específicas que permitan hacer recomendaciones concretas. En ese mismo sentido, para el diseño se necesitó conocer las competencias del profesorado para el empleo de la gamificación en las clases, también hubo un apoyo en cuanto a la literatura encontrada referente a la temática; con los resultados obtenidos en el instrumento se proporcionaron datos numéricos y cuantificables que nos permitan la toma de decisiones para el diseño del curso.

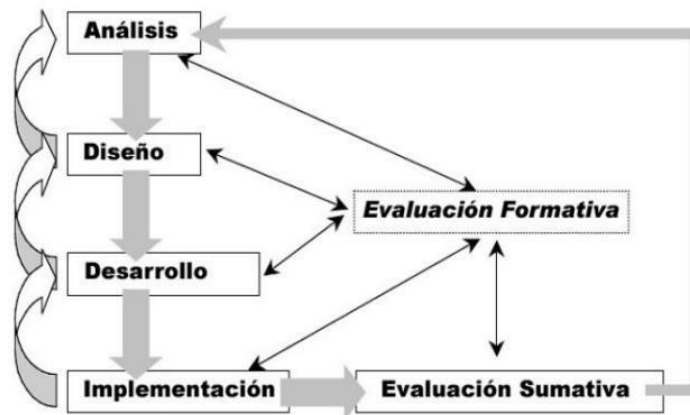
3.6.2 Modelo para el diseño

Para el diseño intervención de del proyecto de innovación de la práctica pedagógica, que está dirigida a la Facultad de Pedagogía, se tomó como base el modelo de diseño instruccional por sus siglas en inglés ADDIE que es Analyze (análisis), Design (diseño), Develop (desarrollo), Implement (implementación) y Evaluation (evaluación), el uso de este modelo instruccional nos permite por sus características la flexibilidad, ya que a pesar de aún no concluir alguna de las fases antes mencionadas puede darse inicio a la siguientes, por lo mismo es considerado sistemático, ya que se deben de seguir ciertos lineamientos en cada una de las etapa, en ese mismo sentido, también es un modelo sistémico, lo cual es favorable porque existe una cierta interacción entre cada uno de los procesos (Carrillo y Rosa, 2018).

Tomando como referencia gráfica a Preciado (2011), que en su análisis del modelo plantea la siguiente figura como representación del Modelo ADDIE y la interrelación que tiene cada una de las etapas en todo el proceso.

Figura 4.

Representación gráfica del Modelo ADDIE



Tomado de Preciado, V. 2011.

Para efectos del proyecto, se define y se especifica cómo se ve reflejo esta metodología en el diseño del curso, ya que nos permite conceptualizar mejor las etapas del diseño instruccional según Pacheco (2018):

Análisis. Este es el primer paso a realizar en este modelo instruccional, donde se busca principalmente conocer al estudiantado, la estructura y el contexto del cual se basará principalmente del diseño, aquí se deberá describir las problemáticas y necesidades encontradas. Realizar una evaluación de cómo se encuentra el contexto brinda la oportunidad para identificar las necesidades, es por ello que esta evaluación debe ser variada tanto de instrumentos como de métodos para recabar una información más precisa. Para efectos del proyecto, esto se ve reflejado al momento de aplicar el diagnóstico, ya que su principal objetivo es justamente obtener información relevante sobre el contexto donde se llevará a cabo la implementación.

Diseño. Durante el diseño, hay que realizarlo cuidadosamente aquí es donde se organiza y se distribuyen los contenidos, según los objetivos planteados, debe considerarse todo tipo de lineamientos para poderse desarrollar, también se tiene que considerar su enfoque didáctico y la secuencia. De este mismo modo, la evaluación es importante contemplarse ya que es una parte necesaria en todo proyecto. En este sentido, al momento del diseño se contempló lo recabado en una etapa previa, esto ayudó a la toma de

decisiones sobre cómo distribuir el contenido, el uso de los recursos y los medios para proporcionar la información.

Desarrollo. En esta etapa se debe generar todos los recursos y materiales que vayan acorde a los contenidos y que se enfoquen en los aprendizajes que se deben planear para el logro de los objetivos. Aquí es donde se debe programar las plataformas consideradas para trabajar. Dentro del diseño se crearon materiales para la unidad 1 que fue la implementada, por lo que se contempló referencias y recursos necesarios para los contenidos planteados.

Implementación. Para efectos de esta etapa, se sugiere hacer una prueba piloto o bien implementar al cien el proyecto diseñado, se recomienda verificar el funcionamiento de materiales, recursos y plataforma. Por cuestiones de tiempo y organización se logró implementar la unidad 1 del curso a manera de prueba piloto sobre la estructura de cómo se llevaría el proyecto una vez generando las dos unidades restantes junto con sus materiales multimedia.

Evaluación. El modelo ADDIE establece que la evaluación en este punto es de tipo formativa, también se recomienda evaluar cada una de las etapas con instrumentos específicos para conocer las áreas de oportunidad y con ello reestructurar o reformar el diseño planteado. En este caso, se evaluó con un Cuestionario sobre la eficiencia y eficacia de los contenidos y dinámicas hacia los participantes seleccionados para participar en la unidad 1, esto con el fin de conocer desde su perspectiva que fortalezas y áreas de mejora tiene dicho apartado.

Es importante hacer mención sobre la conceptualización de las etapas, ya que para el desarrollo de este proyecto se estará implementado este modelo instruccional como parte de la innovación educativa donde más adelante en el diseño se desglosa más. Dentro de las principales razones por las que se eligió este modelo es porque aun estando dentro del ciclo se pueden hacer las pertinentes modificaciones y adecuaciones para hacer más efectiva y eficiente la obtención del aprendizaje de los participantes tomando en cuenta el contexto y sus características.

En este momento se hace referencia a como el modelo ADDIE fue contextualizado al proyecto y a la población, por lo que el primer paso que fue el análisis, se aplicó un

instrumento que posibilitó conocer el contexto, sobre las habilidades, actitudes y conocimientos que los profesores tienen sobre la temática. Dentro de los principales resultados son en cuanto a las habilidades y los conocimientos para diseñar los eventos de gamificación, es por ello que en las siguientes etapas se busca lograr esos objetivos. En el segundo que es el diseño, se llevó a cabo la creación de un curso que tenga una secuencia que permite al participante en este caso el docente pueda llevar un contenido estructurado con el fin de consolidar el aprendizaje. Sobre el tercer paso que es el desarrollo, para el programa se creó material de la unidad 1 la cual se organizó en la plataforma de la Universidad, este mismo está conformado teniendo como base la metodología de la gamificación para que el profesor viva la experiencia aprendiendo sobre el tema. En el caso de la implementación, se generó la unidad 1 en la plataforma EDUC como prueba piloto de los temas y contenidos, así como de las actividades propuestas para el curso. Por último, la evaluación, que por cuestiones de tiempo se logró hacer un pequeño borrador del diseño, donde se evalúa el diseño instruccional empleado.

Ahora bien, como se puede observar anteriormente los estudios mencionados fueron base para poder comprender y realizar el proceso de cómo llevar a cabo un modelo ADDIE en un proyecto, aunado a ello direccionaron como es que se realizó el diseño del curso, por lo que fue importante conocer las etapas para tener un panorama completo de las funciones de este y cómo influye en un proyecto innovador.

3.6.3 Descripción del escenario

El proyecto se llevó a cabo en la Universidad de Colima, específicamente en la Facultad de Pedagogía, ubicada en el Estado de Colima. La institución es de nivel superior, es del sector pública, donde se imparten dos programas la Licenciatura en Pedagogía y la Maestría en Innovación Educativa. Según los datos proporcionado en el portal de la Universidad, la institución cuenta con 33 profesores, de los cuales 10 son profesores que cuentan con un nivel de investigadores y el restante, los 23 son profesores por horas.

3.6.4 Características de los participantes

Se les invitó a participar en el proyecto a 33 docentes pertenecientes a la Licenciatura en Pedagogía, de los cuales 16 aceptaron por voluntad propia participar en el

instrumento y 17 no contestaron el documento por cuestiones de tiempo y actividades personales. Como podemos ver en la siguiente tabla (tabla 2), 10 fueron del sexo femenino y 6 masculinos donde podemos observar el porcentaje.

Tabla 3.

Distribución de los participantes según el sexo.

Sexo	F	Porcentaje
Femenino	10	62.5%
Masculino	6	37.5%
Total	16	100%

En el mismo instrumento se les solicitó el rango de edad en el que se encuentran actualmente, es la siguiente tabla (Tabla 3) donde se aprecia la frecuencia en la que se encuentran los sujetos del proyecto.

Tabla 4.

Rango de edades de los participantes.

Edad	F	Porcentaje
Entre 26 y 35 años	3	18.75
Entre 36 y 45 años	6	37.5
Entre 46 y 55 años	7	43.75
Total	16	100

Prosiguiendo con este apartado, se les preguntó a los profesores el grado máximo de estudios que poseen a la fecha, donde los más recurrentes fueron maestría y doctorado, pudiéndose observar que la institución cuenta con docentes preparados y actualizados para el nivel superior. Por lo que se refiere a los datos de los docentes de la Facultad de Pedagogía, se les cuestionó sobre el grado máximo de estudios que como se ve en la tabla

4, los docentes han cursado estudios posteriores a su formación inicial entre especialidades, maestrías y doctorados.

Tabla 5.

Grado máximo de estudios del profesorado

Grado de estudio	F	Porcentaje
Especialidad	1	6.25
Maestría	11	68.75
Doctorado	4	25
Total	16	100

Como se puede observar, los profesores tienen un nivel académico que nos permite inferir que se permiten seguir preparándose en su práctica profesional donde ellos puedan reflexionar sobre sus fortalezas y áreas de oportunidad en su práctica docente.

Tabla 6.

Distribución de las áreas del grado máximo de estudios actual.

Área de estudio	F	Porcentaje
Ciencias sociales	9	56.3
Artes y humanidades	7	43.7
Total	16	100.0

Como se puede ver en la tabla anterior (Tabla 5), se puede observar que entre las áreas en las que se enfocan estos estudios de formación continua de los profesores es en el área de Ciencias Sociales con un 56.3%, siendo el siguiente el de Artes y humanidades con 7 profesores orientados a este rubro.

Tabla 7.

Distribución de horas que los docentes pasan frente a grupo en relación al género.

Horas de clase/Género	5 horas o menos	6 a 15 horas	16 a 25 horas	26 a 35 horas	36 horas o más	Total
Femenino	2	6	2	0	0	10
Masculino	1	5	0	0	0	6

Total	3	11	2	0	0	16
-------	---	----	---	---	---	----

Una vez analizadas las respuestas, la mayoría de los profesores siendo 11 de ellos cuentan con un aproximado de horas frente grupo de 6 a 15 horas siendo la mayoría del género femenino con 6 profesoras en este aspecto. Haciendo énfasis en el tiempo podemos especular que los docentes cuentan con tiempo para poder implementar distintas estrategias innovadoras en el aula que le permitan diversificar su enseñanza. (Ver Tabla 6)

Tabla 8

Distribución de formación inicial en educación de los profesores.

Formación Continua	F	Porcentaje
Sí	14	87.5
No	2	12.5
Total	16	100.0

Para finalizar, se realizó un análisis de distribución de la formación inicial, el cual los resultados estuvieron en función sobre si los docentes de la Facultad de Pedagogía se formaron inicialmente en un área enfocada a la educación y como se puede visualizar en la tabla 7, con un 87.5% siendo la mayoría se afirma que los profesores tienen bases teóricas y prácticas educativas; mientras que el restante (12.5%) no cuentan con formación inicial en educación, pero como se vio anteriormente son profesores preparados con estudios que lo habilitan a dar clase en sus disciplinas. Lo cual nos permite para el proyecto tener una diversidad de pensamientos y perspectivas sobre la empleabilidad de la gamificación.

Dicho lo anterior, permite que el proyecto brinde una visión diferente de cómo abordar las clases aplicando alternativas innovadoras en clase, que le permitan al docente contextualizar más su enseñanza y que el aprendizaje pueda ser aún más significativo para el estudiante.

3.6.5 Instrumento

Respecto al instrumento, se utilizó el cuestionario de Hernández (2021), titulado “Identificación de competencias docentes para innovar las prácticas educativas”, esto debido a que, en la investigación del autor, con base en distintos autores creó el instrumento llevando a cabo su viabilidad y confidencialidad. El instrumento, constó de nueve preguntas referentes a la identificación de datos, es aquí donde hubo ciertas modificaciones en cuanto

a si cuenta con formación inicial docente específicamente y en la última donde si actualmente ha recibido capacitación sobre estrategias didácticas innovadoras, estos cambios con el fin de enfocarlo más a la temática a trabajar con los profesores, el segundo apartado se dividido en tres dimensiones usando 26 ítems, a continuación se presenta la tabla 8, respecto a las dimensiones, indicadores e ítems, está tomado de Hernández adaptado a la investigación:

Tabla 9

Tabla de especificaciones

Dimensión	Indicador	Ítems
Habilidades para diseñar gamificación	Experiencias de sus prácticas en el aula.	1
		2
		3
	Didáctica aplicada en el aula.	4
		5
		6
		7
		8
		9
Actitudes para diseñar gamificación	Número de prácticas educativas donde ha aplicado gamificación.	10
		11
		12
	Opiniones sobre el uso del ámbito lúdico en el aula.	13
		14
		15
		16
		17
		18

Tabla 10*Tabla de especificaciones (cont.)*

Dimensión	Indicador	Ítems
Conocimientos para diseñar gamificación	Conocimiento de las principales herramientas y teorías para su aplicación.	19
		20
		21
		22
		23
		24
		25
		26

Fuente: Hernández, R. (2021).

Enfocado ya al instrumento que se utilizó para el diagnóstico, al docente se le presentó una hoja de presentación sobre el trabajo a realizar, así como el consentimiento informado de poder participar en la encuesta. Como se mencionó anteriormente en el primer apartado referente a los datos de identificación se le preguntó cuestiones como: género, edad, grado máximo de estudios, área del grado de estudios, nivel educativo en el que principalmente imparte clases, horas que tiene en total para impartir clases, cuenta con formación inicial docente, aquí se hizo la siguiente adaptación en cuanto a preguntar sobre su los profesores han recibido capacitación sobre recursos tecnológicos y sobre capacitación referente a estrategias didácticas innovadoras.

Y como segundo se aplicó una escala Likert siendo 26 reactivos con opciones de respuesta enfocados en detectar la frecuencia con la que realizan las acciones, por lo que, se usó como escala de valoración: 1 (nunca), 2 (a veces), 3 (por lo general) y 4 (siempre). El instrumento aplicado se muestra al final del documento como apéndice A.

3.6.6 Técnica de recolección de datos

Para la recolección de datos, se realizó una entrevista con un directivo de la facultad con el propósito, de platicar sobre el trabajo, los objetivos, ver si es factible poder aplicar el proyecto en la institución; una vez aceptada se procedió a generar un documento en Google Forms para poder encuestar a los docentes participantes esto debido a la lejanía existente, se llevó a cabo una encuesta mediante un cuestionario de opción múltiple para con ello obtener resultados de diagnóstico y posterior a ello diseñar el taller para tomar en consideración las características y necesidades de los profesores.

3.6.7 Procedimiento para el análisis de datos

Para el procesamiento de los resultados se utilizó una hoja de cálculo en el programa de Excel debido a la facilidad de obtención de datos, ya que el instrumento se realizó en una plataforma virtual mejor conocida como la herramienta Google Forms, con esto se generó cálculos estadísticos de frecuencia y gráficos que permiten observar los resultados de manera más sencilla. También, se empleó el sistema de software Statistical Package for Social Sciences (SPSS), debido a que con él se logró hacer estadísticos descriptivos generando tablas comparativas de relación de variables (habilidades, aptitudes y conocimientos para diseñar la gamificación), así como las frecuencias y porcentajes de la escala Likert, lo cual nos permitió conocer con base en número como es que los profesores usan la gamificación con la finalidad de poder hacer comparativas entre las tres dimensiones, mostrando su promedio y su desviación estándar.

3.7 Actividades realizadas

En este apartado se hace mención sobre cómo se llevó a cabo el proceso del proyecto en general, de igual manera se presentan los resultados del diagnóstico y de la implementación referente al cuestionario, lo antes mencionado es sumamente importante mencionar ya que da sustento a los llevado a cabo en todo el proceso de las Prácticas Profesionales.

3.7.1 Etapas o procedimiento del proyecto

Para llevar a cabo el proyecto se requirió de plantear actividades según los tiempos que se acordaron para las Prácticas Profesionales, estas se mencionan y describen a continuación. Ver tabla 9.

Las Prácticas Profesionales estuvieron divididas en tres grandes periodos que abarcaron 6 meses del programa de la Maestría, las cuales tuvieron una duración total de 416 horas. En una primera instancia se llevó a cabo la investigación documental de las distintas temáticas posibles a abordar, de ahí salió el tema principal que sería gamificación donde se delimito aún más la información. Después, se realizó una búsqueda en la web sobre instrumentos que pudieran medir la empleabilidad de la gamificación por parte de los docentes en las aulas, con esa base en ello se seleccionó el cuestionario de Hernández (2021), el cual cumplió con los requerimientos básicos de la temática, con esto se le solicito permiso y autorización al autor para emplear su instrumento, el cual fue aceptado.

Como parte también de esta etapa, se redactó una carta de consentimiento informado para participar en él, una vez hecho lo anteriormente mencionado, el instrumento se desarrolló en la plataforma de Google Forms lo cual facilitó que los profesores pudieran acceder y contestar en sus momentos libres.

Para los siguientes dos meses de las practicas, se llevó a cabo el análisis de la información recabada, así mismo se generaron tablas de frecuencias, y comparativas para tener como sustento y justificación de lo planteado previamente, una vez con dicha información se tomaron decisiones en cuanto al modelo de diseño instruccional con en que se llevaría a cabo el diseño del curso. Tomando en consideración el tiempo, contexto y los resultados es en este punto donde la opción más viable es emplear el modelo ADDIE. Con esto, se inició el diseño completo del curso, desde contemplar objetivos, contenido, materiales, recursos y sugerencias de evaluación.

Respecto al último periodo, el tercero se redactó el informe de resultados del diagnóstico el cual fue entregado a la institución receptora, posterior a ello, se permitió el acceso a la plataforma de la Universidad para alojar el curso, es en ese momento donde se desarrolló ya el curso, se subieron los materiales y se programó las actividades y los tiempos para llevarlo a cabo, por cuestiones de tiempo se seleccionó a tres docentes para

formar parte de ello, una vez finalizadas los desafíos, se les solicitó llenar un cuestionario donde se pudiera evaluar el diseño y desarrollo del curso, donde dos profesoras pudieron responder dicho instrumento. Más adelante se detallan los resultados de este.

Tabla 9

Organización de actividades realizadas.

Periodo	Fecha	Actividades
1	Agosto – Septiembre	<ul style="list-style-type: none"> • Revisión de literatura sobre temáticas innovadoras para la elaboración de los marcos referenciales y con ello sustentar el diagnóstico. • Búsqueda, selección, solicitud de autorización y adecuación del cuestionario a emplear para el diagnóstico de necesidades. • Aplicación a los docentes del cuestionario, el cual se realizó por medio de Google Forms. • Análisis de los resultados cuantitativos.
	Octubre – Noviembre	<ul style="list-style-type: none"> • Selección de la metodología a seguir para el diseño del curso. • Diseño del curso, materiales y recursos. • Elaboración del informe de diagnóstico de necesidades.
3	Diciembre	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollo en la plataforma EDUC del proyecto. • Implementación de la unidad 1. • Evaluación de la efectividad y eficiencia del diseño.

3.7.2 Resultados del diagnóstico

En este apartado, se integran los resultados encontrados en el diagnóstico, el cual se halla dividido en dos apartados; datos demográfico haciendo referencia a información

específica de los participantes, algunos de los datos obtenidos están situados en apartados superiores para efectos de la Memoria de Prácticas Profesionales y resultados generales sobre aquellas competencias que los docentes poseen al momento de diseñar eventos de gamificación en el aula; dentro de las generalidades de las tablas se presentan porcentajes y frecuencias así como comparativas sobre la edad y el género y las competencias según las dimensiones.

3.7.2.1 Datos demográficos.

Este apartado, está enfocado en proporcionar datos específicos sobre características de los participantes, algunas de las tablas se encuentran en el apartado de metodología para hacer énfasis en el contexto, a continuación, en la tabla 10 se muestra que el cien por ciento de los profesores en algún momento ha recibido alguna capacitación sobre el uso de la tecnología, por lo que se infiere que tienen las bases de cómo emplearla en sus sesiones de clase, esto nos permite enfocarnos en que el docente adquiera las competencias necesarias para poder emplear la gamificación.

Tabla 10

Distribución sobre capacitación del profesorado sobre tecnología.

Capacitación tecnológica	F	Porcentaje
Sí	16	100.0

Tabla 11

Distribución sobre capacitación del profesorado sobre estrategias innovadoras.

Capacitación en estrategias innovadoras	F	Porcentaje
Sí	13	81.3
No	3	18.7
Total	16	100.0

En referencia a la tabla 11 que se enfoca sobre la capacitación en las estrategias innovadoras la mayoría considera a haber cursado algún taller, curso, programa, diplomado, tener conferencias sobre ese término, sin embargo, existe un 18.7% que aún no

tiene un conocimiento o práctica sobre cómo se innovador en sus clases, no obstante, eso no quiere decir que no hagan innovaciones, sino que pueden estar realizándolo sin saber los elementos que son necesario para una innovación eficiente en el aula. Lo cual, nos abre puente a poder brindarle al docente dichos conocimientos, habilidades y actitudes focalizados para la tendencia de la gamificación como medio de innovación para sus planeaciones didácticas.

3.7.2.2 Resultados generales.

Para los resultados generales del instrumento específicamente en la escala Likert se muestran las siguientes tablas enfocadas en los ítems de cada una de las dimensiones que se evalúan en él, así como comparativas entre sí existe relación en cuanto a la formación inicial, horas de clase frente a grupo y género, esto con el propósito de detectar qué habilidades son las más y menos utilizadas por ellos en su labor como docentes.

Para dar inicio, se presenta la tabla 12 referente a la dimensión 1 sobre “Habilidades para diseñar gamificación”:

Tabla 12

Análisis de la dimensión sobre habilidades para diseñar gamificación.

Aspectos evaluados	Nunca	A veces	Por lo general	Siempre
	F %	F %	F %	F %
Empleo un sistema de clasificación (como las tablas de posición o rankings) para generar competencia entre mis estudiantes.	10 62.5%	3 18.8%	2 12.5%	1 6.3%
Uso algún sistema de recompensas (premios, puntos, reconocimientos, etc.) con el fin de motivar a mis alumnos a realizar las actividades.	6 37.5%	5 31.3%	4 25.0%	1 6.3%
Otorgo insignias o emblemas para incentivar a mis alumnos a estudiar o realizar alguna acción en concreto en mi clase.	10 62.5%	4 25.0%	1 6.3%	1 6.3%
Desarrollo un sistema de puntos que permita a los estudiantes ser capaces de	5	2	6	3

observar su propio avance durante la asignatura.	31.3%	12.5%	37.5%	18.8%
Utilizo retos para fomentar en mis estudiantes la autonomía y autorregulación de su aprendizaje	3 18.8%	2 12.5%	8 50.0%	3 18.8%

Tabla 12

Análisis de la dimensión sobre habilidades para diseñar gamificación. (cont.)

Aspectos evaluados	Nunca	A veces	Por lo general	Siempre
	F %	F %	F %	F %
Uso algún sistema de niveles donde los estudiantes puedan ir ascendiendo de rango a través de la realización correcta de una actividad tras otra.	8 50.0%	7 43.8%	1 6.3%	0 0.0%
Aplico narrativas o historias para que mis estudiantes presten mayor atención a las sesiones de clase.	2 12.5%	4 25.0%	4 25.0%	6 37.5%
Realizo actividades en donde cada estudiante asume un rol y tenga una función específica.	0 0.0%	7 43.8%	6 37.5%	3 18.8%
Empleo algún sistema de pistas o puzles donde el alumno pone a prueba sus habilidades cognitivas mientras aprende.	6 37.5%	3 18.8%	6 37.5%	1 6.3%

Como se puede observar en la tabla anterior (Tabla 12), después de observar los porcentajes se puede deducir que la habilidad más usada por los profesores es “Aplico narrativas o historias para que mis estudiantes presten mayor atención a las sesiones de clase”, esto solo son 6 docentes que la utilizan, así como en la escala de por lo general se puede observar que dos habilidades son usadas por los profesores en una frecuencia moderada, estas son “Desarrollo un sistema de puntos que permita a los estudiantes ser capaces de observar su propio avance durante la asignatura” y “Utilizo retos para fomentar

en mis estudiantes la autonomía y autorregulación de su aprendizaje” con una frecuencia de 6 y 8 profesores respectivamente.

Ahora bien, entre los aspectos que salieron bajos en el uso por los profesores se encuentran 1, 2, 3 y 6, que es donde sería más aconsejable poder trabajar con ellos para lograr que con la implementación de estas habilidades se pueda lograr que la gamificación sea eficaz y eficiente, ya que, para recordar, las habilidades que se están evaluando son para que los docentes puedan generar clases gamificadas y hacer sus clases más innovadoras. Dicho esto, el curso está enfocado en el desarrollo de potencializar las habilidades más y menos utilizados puesto que todas las competencias son necesarias para poder generar eventos de gamificación.

Tabla 13.

Análisis de la dimensión sobre actitudes para diseñar gamificación.

Aspectos evaluados	Nunca	A veces	Por lo general	Siempre
	F	F	F	F
	%	%	%	%
Tengo el deseo de emplear algún juego en mis clases.	0 0.0%	6 37.5%	5 31.3%	5 31.3%
Me motiva emplear juegos en mis clases.	1 6.3%	4 25.0%	6 37.5%	5 31.3%
Considero que las reglas o sistemas de los juegos pueden ser útiles para el diseño de mis actividades de aprendizaje.	0 0.0%	4 25.0%	7 43.8%	5 31.3%
Me siento satisfecho al constatar que mis estudiantes aprenden mientras se divierten	1 6.3%	2 12.5%	5 31.3%	8 50.0%
Es importante para el aprendizaje de mis estudiantes colaborar entre ellos para resolver un reto planteado.	0 0.0%	1 6.3%	7 43.8%	8 50.0%
Dinamizo las clases promoviendo la participación del alumnado mediante actividades lúdicas o juegos.	1 6.3%	4 25.0%	8 50.0%	3 18.8%

Es importante que mis estudiantes sean competitivos entre ellos en pro de trabajar su autoestima.	1 6.3%	6 37.5%	4 25.0%	5 31.3%
Considero que las actividades que empleo son innovadoras para los estudiantes.	0 0.0%	7 43.8%	8 50.0%	1 6.3%
Desarrollo actividades de aprendizaje creativas para mis estudiantes.	0 0.0%	3 18.8%	8 50.0%	5 31.3%

Con respecto a la segunda dimensión que hace énfasis en las actitudes que debe poseer el profesor para poder diseñar una gamificación se encontró lo siguiente: dentro de las actitudes más altas se encuentra “Me siento satisfecho al constatar que mis estudiantes aprenden mientras se divierten” y “Es importante para el aprendizaje de mis estudiantes colaborar entre ellos para resolver un reto planteado”, con 8 docentes de alcance, lo cual vislumbra que se cuenta con docentes con disposición a utilizar la gamificación como tendencia innovadora, sí como, dentro de las más alta en la escala de “Por lo general” se puede ver en los siguientes reactivos “Me motiva emplear juegos en mis clases “ y “Considero que las reglas o sistemas de los juegos pueden ser útiles para el diseño de mis actividades de aprendizaje” que los docentes pueden tener la actitud de cambiar sus metodologías, estrategias, enfoques a unos diferentes que logren en los estudiantes una motivación diferente y claro que los mismo profesores se sientan cómodos de poder llevar a cabo estas acciones.

Prosiguiendo con el análisis de esta tabla, siempre en la misma escala de “por lo general”, se encuentran dos actitudes más que son “Dinamizo las clases promoviendo la participación del alumnado mediante actividades lúdicas o juegos” y “Considero que las actividades que empleo son innovadoras para los estudiantes” lo cual considerando que los profesores son de nivel superior deja ver la apertura por hacer dinámicas sus clases para que el aprendizaje sea más llamativo y busquen que los estudiantes adquieran los aprendizajes diversificando su enseñanza.

Tabla 14

Análisis de la dimensión sobre los conocimientos para diseñar gamificación.

Aspectos evaluados	Nunca	A veces	Por lo general	Siempre
	F %	F %	F %	F %
Incluyo actividades complementarias para que mis alumnos obtengan puntos extras.	4 25.0%	7 43.8%	4 25.0%	1 6.3%
Elaboro un sistema de recompensas que fomente el trabajo en equipo y la colaboración de los estudiantes.	7 43.8%	6 37.5%	1 6.3%	2 12.5%
Elaboro material audiovisual que sea capaz de llamar la atención de mis estudiantes.	1 6.3%	6 37.5%	6 37.5%	3 18.8%
Selecciono las recompensas de acuerdo con los gustos y preferencias de mis estudiantes.	7 43.8%	4 25.0%	3 18.8%	2 12.5%
Tomo en cuenta el estilo de aprendizaje de mis estudiantes para diseñar mis actividades.	1 6.3%	7 43.8%	6 37.5%	2 12.5%
Utilizo herramientas tecnológicas para promover la implicación y el interés del alumnado.	0 0.0%	4 25.0%	9 56.3%	3 18.8%
Selecciono el recurso tecnológico más adecuado a la estrategia didáctica que utilizo.	0 0.0%	5 31.3%	6 37.5%	5 31.3%

Evito utilizar las mismas estrategias de enseñanza y aprendizaje de la presencialidad a la virtualidad y viceversa.	1	5	8	2
	6.3%	31.3%	50.0%	12.5%

En relación, con la tercera dimensión que se enfoca en los conocimientos para poder diseñar una gamificación se puede observar que en los ítems “Utilizo herramientas tecnológicas para promover la implicación y el interés del alumnado” (9 docentes) y “Evito utilizar las mismas estrategias de enseñanza y aprendizaje de la presencialidad a la virtualidad y viceversa” (8 profesores), enfocado en el primero si hacemos una comparativa con la tabla 9 los profesores utilizan lo aprendido en la capacitación tecnología para ponerlo en práctica en sus sesiones de clase, esto considerando que las temáticas sean propias para emplear dichas herramientas, así como, se denota que los maestros cuentan con distintas alternativas a pesar de la modalidad en la que se encuentren dando clase.

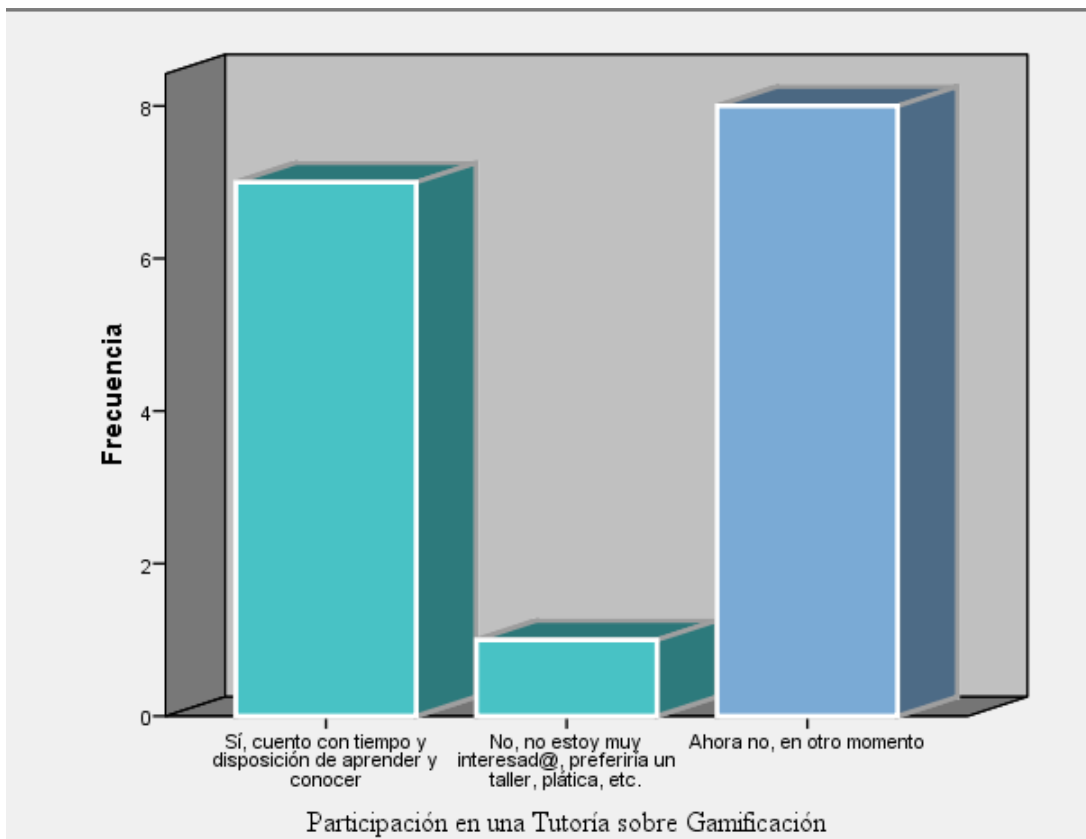
Así mismo, en la escala de “A veces” los ítems que tienen un alto porcentaje de selección son “Incluyo actividades complementarias para que mis alumnos obtengan puntos extras” y “Tomo en cuenta el estilo de aprendizaje de mis estudiantes para diseñar mis actividades”, por lo que se percibe que los docentes no aplican al cien por ciento las características del diseño de una gamificación para este sea considerado eficaz y eficiente para la obtención de los resultados esperados. Para finalizar los más bajo que se percibieron con una frecuencia de 6 maestros son “Elaboro un sistema de recompensas que fomente el trabajo en equipo y la colaboración de los estudiantes” y “Selecciono las recompensas de acuerdo con los gustos y preferencias de mis estudiantes” lo cual, parte importante de generar gamificación es considerar a los estudiantes para que este contextualizado.

Cabe mencionar, que con base en los resultados obtenidos se realizó el diseño del curso “Gamificar mi alternativa innovadora” dirigido a los profesores, razón por la cual también se les cuestionó sobre su deseo por participar en algún momento en la implementación de este proyecto y los resultados están dividido en tres grandes categorías que permitirán seleccionar posteriormente a los participantes en la innovación educativa. Los resultados se muestran en la siguiente figura. Con base en los 7 profesores que contestaron contar con disposición se seleccionó a 3 profesores para ingresar a la unidad 1

dentro de la plataforma de la Universidad, donde realizaron y exploraron el diseño del curso, así como los materiales y recursos que se alojaron dentro de él.

Figura 5.

Participación en una Tutoría sobre Gamificación.



A continuación, con la finalidad de proporcionar una perspectiva sobre las tres dimensiones se muestra la tabla comparativa entre las tres dimensiones que posee el instrumento.

Tabla 15*Comparativa de las dimensiones*

Dimensión	N	Porcentaje	Desviación estándar
Habilidades para diseñar gamificación	16	39.35	20.72
Actitudes para diseñar gamificación	16	66.66	18.49
Conocimiento para diseñar gamificación	16	49.47	20.00

Como se puede ver en la tabla anterior (tabla 15), se puede apreciar que dentro de las competencias más utilizadas son las actitudes, lo cual nos muestra una apertura a la implementación de los eventos de la gamificación, sin embargo, la que muestra un porcentaje más bajo es la de habilidades para generar los ambientes, es por ello que en el diseño del curso se busca no solo cubrir las necesidades básicas, sino que se enfoca en potencializar de manera integral las competencias de los profesores para lograr innovar con la gamificación en las aulas.

3.7.3 Resultados de la implementación

Para finalizar en este apartado, se hará mención sobre los resultados generales obtenidos en la evaluación, por ser únicamente dos profesoras se hará de manera descriptiva sus comentarios, recordar que el curso está dividido en tres unidades de aprendizaje (ver tabla 16), donde ahí mismo se describen los objetivos de cada una de las unidades a trabajar. En ese sentido, se plantea en la tabla 17, el plan de evaluación sugerido para cada una de las unidades, tomando en cuenta lo anterior, en la tabla 19 se presentan las temáticas a trabajar como sugerencia, así como en gran escala los materiales a emplear.

Dicho lo anterior, retomando la parte de la evaluación de la unidad 1 que fue la implementada como prueba piloto, en una primera instancia se evaluó la formación en este sentido, las maestras mencionan que el curso si motiva a emplear metodologías innovadoras, sin embargo, habría que modificar ciertos elementos de la unidad, como se puede ver en el apéndice B en la tabla 18 que muestra la descripción de cada una de las actividades planteadas, se aquí donde se pide que se agregue temáticas que los ayuden a

analizar aún más la información para poder gamificar sus sesiones de clase. Debido a que el curso se implementó a manera de prototipo, los docentes solicitan que se dé un seguimiento, que el encargado de dar el curso propicie una interacción.

La idea principal que se tiene con el proyecto es que exista un acompañamiento continuo con los participantes, que se dé una realimentación al momento y pueda externar sus dudas, esto porque el objetivo del curso es que se pueda “Fomentar el uso de gamificación contextualizada y acorde a las características de los estudiantes de nivel superior para la innovación en el aula”, donde el profesorado junto con su asignatura pueda seleccionar contenido donde la gamificación sea útil y logre que el proceso de enseñanza y aprendizaje sea significativo y realista para el contexto.

También, se hizo mención sobre que el curso provee al profesorado recursos diferentes para sus sesiones de clase y que genera espacios para el autoaprendizaje, lo cual con todo lo anterior, hace que el proyecto pueda tener algunas modificaciones, ya que principalmente se busca que el mismo profesor sienta que está aprendiendo algo nuevo, algo innovador, por ello se recomienda hacer las adecuaciones necesarias en el sentido la formación.

Ahora bien, también se le solicito que evaluaran el diseño (Ver apéndice D), entre los comentarios están que los objetivos son claros, que tanto los temas como los objetivos específicos de la unidad se lograron alcanzar con las actividades planteados, así mismo, que ven útil tomar el curso para poder innovar en sus clases, que los elementos fueron interactivos y que atrajeron su atención. Por ello, el diseño se aceptado, si bien podría haber modificaciones, lo más recomendable es que todo el curso este enfocado al contexto y sus necesidades.

Ahora bien, en cuanto a comentarios generales, se pide que las instrucciones sean más claras, que estén bien delimitadas las indicaciones que debe seguir el participante, cuidar la redacción y la ortografía en algunos apartados. De esta misma manera, mencionan que la manera en la cual está planteada empleando la gamificación los motiva en la cuanto a la competición y a lograr puntos. Con estos resultados, nos da un panorama más amplio sobre las fortalezas y las áreas de mejora del curso, para con ello mejorar el diseño y en un

futuro cuando se realice la implementación pueda darse de la mejor manera, o sea que se cumplan los objetivos establecidos en un alto nivel.

Capítulo 4. Análisis de la experiencia adquirida

Innovar no es una tarea sencilla puesto que concierne distintos aspectos que parecieran fáciles de considerar, pero es un proceso largo y que debe ser llevado de manera precisa y cautelosa para que dicha innovación sea correcta para el contexto al que este enfocada. El trabajo de los innovadores educativos es cada vez más complejo a medida que los cambios en el mundo se avecinen ya que van más rápido y con ello traen nuevos retos.

Durante este proceso de formación la percepción del trabajo ha cambiado, hoy sé que realizar innovación no es tarea fácil, abordar todas las actividades planificadas para abordar una problemática es un desafío debido a la multitud de factores que están involucrados en el proceso. En este caso, el tiempo que en muchas ocasiones jugó un papel importante, la organización con los profesores, puesto que cada uno tenía ciertas actividades que cumplir y poder congeniar espacios y tiempos con el proyecto fue difícil. Realizar una estancia de prácticas profesionales en un contexto real, o sea que no esté controlado por los actores involucrados es muy bueno, puesto que te permite visibilizar panoramas deferentes y tener opiniones que puedan llegar a complementar tu pensamiento sobre cómo resolver las necesidades educativas.

Trabajar en la Facultad de Pedagogía me ha permitido conocer personas interesadas en trabajar en su docencia, docentes capaces de poder observar las necesidades de sus estudiantes para buscar maneras diferentes de buscar soluciones a ello. Agradezco a la institución por la confianza dada para realizar un programa a profesores para innovar sobre la gamificación en las clases. Así como a los profesores por participar en este trabajo que a pesar de tener muchas dificultades han aceptado ser parte de este pequeño granito de arena que se busca aportar respecto a la innovación educativa.

En el proceso de formación como Maestra en Innovación Educativa poder llevar a cabo el diagnostico, me ha ayudado a detectar áreas de oportunidad donde se puede continuar trabajando en un futuro, reconozco aún más la importancia de conocer y desarrollar bien el procedo de recabar datos para el diseño de innovaciones tanto para los maestros, estudiantes, padres de familia y a todo el contexto.

En definitiva, llevar esta formación me ha permitido cambiar mi paradigma sobre lo que es realmente innovar, ya que anteriormente conceptualizaba esto como involucrar tecnologías en el aula, hoy en día sé que no es así y sé que hay mil maneras de lograr hacer innovadora las clases, con ello conocer nuevas metodologías, nuevas perspectivas que hay que considerar para que el diseño le sea funcional al profesor y por supuesto al contexto al que va dirigido.

Así mismo, en todo este proceso resalta y se logra ver la gran importancia que tiene el conocer el contexto, debido a que para ellos va dirigido lo que uno planea, conocer las características generales, así como las particulares de la población permite que al diseñar todo lo que se considere sea funcional y este a su alcance para lograr modificar sus sesiones de clase que logren los objetivos que se tenga planteados. Tener la información relevante de cómo funciona el espacio donde se trabaja es vital, considero que poseer y conocer sus peculiaridades nos permite ser más sensibles a la manera de buscar las soluciones a las problemáticas, el poder platicar con las personas permite tener una perspectiva desde otro punto de vista sobre cómo actuar y como ayudar a dicho contexto.

Lograr implementar por lo menos una unidad del curso, me permitió tomar en consideración varios aspectos tanto personales como profesionales, en la parte personal, lograr tener más organización con cada una de las actividades, contemplar las barreras a las que uno se puede enfrentar y lograr que lo planteado se pueda llevar a término, así como el tiempo, en mi punto de vista el tiempo fue algo que no ayudó, al ser muy corto se complicó al momento de querer implementar por completo el proyecto, ahora bien en lo profesional, hacer una prueba piloto me ayudó a poder ver las áreas de oportunidad en cuanto al diseño de los materiales y en sí al mismo diseño de los recursos, contenidos y aprendizajes, los cuales con base en los resultados obtenidos en el cuestionario el cual busco identificar lo anteriormente mencionado para en un futuro cuando se implemente en su totalidad se puedan hacer los cambios necesarios para lograr los objetivos planteados.

Capítulo 5. Análisis de los alcances logrados con respecto al plan de prácticas.

5.1 Reflexión de las tareas realizadas.

Este apartado, consiste en resumir como fue llevada las Prácticas Profesionales en el contexto a manera de una reflexión personal, donde se demuestre la experiencia que se ha adquirido al momento de llevar a cabo la Memoria de Prácticas Profesionales.

Acerca de las actividades realizadas para llevar a cabo este proyecto de prácticas profesionales estuvieron englobadas en tres grandes apartados que serían la realización del diagnóstico para conocer el contexto, en el diseño de la innovación para poder intervenir en la práctica docente y en la redacción de la memoria de prácticas profesionales donde engloba todo el proyecto realizado a lo largo un año de trabajo.

Haciendo una reflexión a nivel personal sobre las actividades realizadas en las prácticas profesionales, se empleó diversas estrategias para trabajar desde la modalidad virtual con la institución, esto generó un proceso de organización, perseverancia, compromiso y responsabilidad para realizar las distintas tareas que conlleva generar un proyecto de innovación pedagógica.

Dicho lo anterior, respecto al nivel profesional, generar un proceso de análisis de la información fue sumamente necesario puesto que existe mucha información referente a la temática y se tuvo que analizar con criterios la información recolectada de internet como lo fue de libros, revistas, ensayos, artículos, etc., lo cual permitió tener una visión más amplia sobre la terminología utilizada en todo el documento y en la práctica, así como dio la oportunidad de tomar decisiones pertinentes para desarrollar la innovación pedagógica y favorecer al crecimiento profesional de los docentes.

La generación del diagnóstico ayudó a tener experiencias sobre las áreas de trabajos que como innovadores en educación podemos en algún momento trabajar tomando en cuenta las características, necesidades y áreas de oportunidad que tenga el contexto, claro está que no siempre saldrá de manera positiva para cada una de las partes, pero se tomarán decisiones para la mejora y avance, aunque sea mínimo de los actores involucrados como de la institución.

En lo que corresponde al diseño del proyecto, para la creación de espacios para los profesores se necesitó conocer distintas plataformas para poder generar el lugar para implementar el taller, al igual tomar en cuenta los distintos protocolos que como universidad tienen para aplicar un proyecto de este tipo, trabajar según los tiempos y plazos de la unidad receptora como por parte del asesor, considerando las actividades que cada uno tiene para evitar entorpecer sus labores.

Para finalizar, respecto a la implementación la organización fue sumamente necesaria, por lo que, la creación de los materiales y recursos conllevó a buscar alternativas para proporcionar y hacer más innovadora la manera de enseñar a los maestros, dicho esto, tuvo que subir por partes a la plataforma para generar así los espacios específicos que fomenten el aprendizaje autónomo y diferente. Esto trajo, el trabajar contra reloj para lograr que los tres maestros participaran en la unidad 1 la cual fue la implementada y la adaptación al tiempo a sus actividades también trajo consigo una disposición a tiempo completo en el caso de que algún profesor tuvieran alguna pregunta o inconveniente.

5.2 Conocimiento adquirido

Referente a los conocimientos adquiridos hace referencia tipo de innovación que se realizó, en este caso fue de tipo pedagógico, tal como lo hace referente la finalidad que tiene las prácticas profesionales que es ampliar, poner en práctica y fortalecer las habilidades adquiridas durante la maestría para aplicar de manera efectiva la teoría y comprender sus limitaciones en el contexto de la innovación educativa y curricular.

Por lo que se refiere al conocimiento adquirido gracias al desarrollo de la práctica de innovación, este tiene un enfoque hacia la parte pedagógica, del cual a través de los conocimientos de las asignaturas impartida en los semestres anteriores fueron dando sentido al trabajo, puesto que se aplicó la teoría vista en clase a la realidad vivida en la práctica profesional

A su vez, al ser un proyecto que va enfocado a la intervención en cuanto al proceso de enseñanza de los profesores con las asignaturas que se llevaron en la maestría, permitió poder ligar los procesos para generar innovaciones que sean útiles y necesarias para los participantes, por lo que aplicar los conocimientos adquiridos permitió al acercamiento y la

oportunidad de crear y moldear un trabajo que beneficiara a una población y que en un futuro pueda extenderse a otras instituciones.

5.3 Competencias desarrolladas

Sobre este punto, se hace una reflexión sobre las competencias adquiridas y desarrolladas de cada una de las asignaturas llevadas durante el proceso de formación en este tiempo y como es que aportaron en el proyecto, por lo que se dividirá en dos grandes apartados, uno enfocado a las asignaturas de tronco común y el siguiente sobre las optativas que permitieron profundizar sobre la temática.

Para las finalidades el modelo de proyecto que fue pedagógico entre las asignaturas que ayudaron a la creación y fundamentación fueron *Métodos para el desarrollo de proyectos innovadores* que con los diferentes modelos para poder intervenir permitió poder crear vías de solución para atender las necesidades detectadas. Otra de ellas es *Diseño de cursos innovadores en modalidades no convencionales*, el cual fue de gran ayuda puesto que apoyo a esquematizar el contenido del proyecto enfocado a modalidades no convencionales, usando la tecnología de por medio.

Además, el curso denominado *Innovación de la práctica educativa* con el conocimiento de los recursos y herramientas que sean pertinentes usar para la innovación y con ello enriquecer la práctica docente de los profesores. A pesar, de que las siguientes asignaturas no estuvieron focalizadas en la innovación pedagógica, definitivamente influyeron en la creación del trabajo terminal; una de ellas fue *Instrumentos de recolección de datos en innovación curricular*, esto permitió analizar y tomar decisiones en cuanto al instrumento que se utilizó para el diagnóstico y que lo recolectado sea pertinente para resolver las problemáticas.

Por un lado, está el curso de *Diagnostico de necesidades de innovación curricular*, que le dio al proyecto la posibilidad de generar un diagnóstico con resultados pertinentes y viables para diseñar el trabajo enfocado en profesores de una universidad. Por otro lado, se tiene la asignatura de *Evaluación de proyectos curriculares* que aportó las bases para buscar mejoras en lo realizado en la práctica y que posteriormente esto pudiera incrementar

los beneficios tanto para el contexto como en mi formación profesional para los futuros proyectos que puedan generarse.

Para finalizar este apartado, referente a las disciplinas optativas que se nos presentaron están *Estrategias de gamificación para entornos virtuales de aprendizaje*, *Desarrollo profesional docente* y *Metodologías activas y soft skills*, cabe aclarar que todas ellas permitieron tomar en consideración al participante en sí, como ser humano para poder partir de su interés y motivación para con ello buscar y encontrar sus necesidades y trabajar en conjunto para mejorar su práctica en el aula; donde él como profesional Todas las asignaturas mencionadas con anterioridad, ha favorecido el proceso de la innovación, por lo que en cuanto a las competencias desarrolladas se ha logrado con un alto grado de satisfacción.

5.4 Dificultades, limitaciones y alcances

Para empezar, referente a las *dificultades*, principalmente fue el factor tiempo, debido a que faltó organización para poder implementar todo el curso diseñado, sin embargo, este fue modificado y con autorización del asesor se propuso implementar la primera unidad del proyecto. Por un lado, la gestión de los permisos para poder trabajar con los profesores y poder generar en su plataforma el curso debido a que anteriormente se intentó en distintos servidores, pero no fue posible llevarlo a cabo, sino hasta que se alojó el proyecto en la plataforma de la universidad. Esto permitió poder conocer otros espacios de trabajo, así como generar relaciones externas con otros actores de la Unidad receptora.

Referente a las *limitaciones* esta que se hubiera podido incluir a todos los docentes participantes en el diagnóstico, pero por cuestiones de labores en la instrucción fue una limitante, ya que se trabajó con tres profesores. En relación a los *alcances*, el proyecto logro generar en el profesor el interés de conocer mejor sobre la gamificación, que comprendieran que involucrar tendencias innovadoras no es complicado, si no que se necesita conocer las formas de cómo llevarlo a cabo. Así como, cumplir dentro del tiempo estimado a pesar de las dificultades y limitaciones que se presentaron.

5.5 Productos generados por la práctica

En relación a los productos generados para esta Memoria de Práctica Profesional como primer producto está el curso que se encuentra alojado en la plataforma EDUC (Sistema para la Gestión del Aprendizaje en Línea de la Universidad de Colima), un curso interactivo e innovador sobre la gamificación enfocado a fomentar el uso en clase utilizando como metodología de enseñanza la misma gamificación (Ver apéndice B). Como segundo producto generado, son las evidencias fotográficas de la implementación de la unidad 1, tanto materiales didácticos para llevar a cabo el proceso de enseñanza-aprendizaje como recursos (Ver apéndice C). En caso del tercer producto es el cuestionario para conocer la eficiencia y eficacia de la unidad implementada, así como los resultados obtenidos de este mismo de los dos participantes que evaluaron el proyecto. (Ver apéndice D)

Capítulo 6. Conclusiones y recomendaciones

6.1 Contribución al perfil de egreso

En relación al perfil de egreso de la Maestría en Innovación Educativa el cual tiene como objetivo “formar profesionales competentes que utilicen el conocimiento y generen propuestas innovadoras para la solución de problemas, e introduzcan cambios en el currículo y la práctica pedagógica, tanto en ambientes formales como no formales” (UADY, 2018), se ha logrado en un gran porcentaje, puesto que en este caso, al ser una innovación pedagógica, está enfocado en buscar mejoras en la labor del profesor, que contribuya a generar el interés de estos por tener una formación continua para ser agentes transformadores de su práctica docente.

En referencia a las competencias obtenidas este durante el desarrollo del Maestría el programa se divide en dos grandes áreas la pedagógica y la curricular, por lo que las asignaturas enfocadas en el área de la innovación de la práctica pedagógica se cumplieron las siguientes competencias, con respecto a “Utiliza modelos de innovación educativa para resolver problemas asociados a los procesos de enseñanza y aprendizaje, con el fin de lograr mejoras en los mismo” considero que lo he logrado puesto que mi trabajo se desarrolla bajo esta premisa ya que además de proporcionarle al docente alternativas para llevar a cabo sus sesiones, también se busca que ellos puedan mejorar o adecuar su forma de enseñar a los nuevos cambios del mundo.

Con respecto a la segunda competencia “Diseña ambientes de aprendizaje para diferentes modalidades, convencionales y no convencionales, utilizando las TIC como apoyo en la solución innovadora de problemas en la enseñanza y el aprendizaje en los niveles medio superior”, en este mismo sentido el proyecto propuesto está diseñado para ser aplicable con su metodología, o sea enseñar a usar la gamificación empleando la gamificación de por medio es por ello que se generaron distintos materiales para poder ser implementado de manera virtual a distancia con los profesores de Colima; para que ellos mismos pudieran observar cómo es que se debe formar un evento de gamificación.

Enfocándonos en el área de innovación curricular en la competencia 3 que menciona que “Desarrolla proyectos innovadores a los ámbitos de la didáctica y el desarrollo

curricular, en ambientes formales y no formales”, si bien el trabajo no va enfocado a la creación de planes o programas de estudio en definitiva me tener los conocimientos de cómo se conforman fue de mucha ayuda para poder generar los objetivos y el enfoque que se le dio al proyecto; por lo que tiene muchos beneficios a las competencias de esta área ya que son base para poder generar cualquier innovación que uno desee o necesite.

Ya para ir finalizando, sobre la competencia 4 que hace mención que “Evalúa programas utilizando métodos adecuados para tomar decisiones tendientes a la mejora del currículo y de las prácticas pedagógicas”, como se puede ver en los capítulos anteriores se hace mención sobre que toda innovación debe tener una evaluación en varios momentos en los que se lleva a cabo, así mismo este proyecto también contiene un aparatado exclusivo a conocer la percepción de las personas sobre el curso, lo que les gusto o no, que cambios recomiendan para con ello generar las modificaciones o adaptaciones necesarias para mejorar el trabajo.

De alguna manera, analizando cada una de las competencias a desarrollar, se puede observar que todas son necesarias para poder generar una innovación de cualquier tipo, ya que es sumamente necesario poder desarrollar proyectos innovadores que permitan al contexto tener beneficios y puedan aprovechar los materiales, los programas, etc.

6.2 De las innovaciones realizadas

Sobre las innovaciones realizadas que se pueden observar en el proyecto, se encuentran específicamente en la parte del diseño, que busca que el profesor conozca y desarrolle eventos de gamificación en sus aulas de clase, ya sea en sesiones de modalidad virtual como presencial, mediante el uso de herramientas, dinámicas y materiales que faciliten la implementación de tendencias innovadoras. Así mismo, el curso está alojado en una plataforma que posibilita que el profesor avance según sus tiempos, por lo que al estar seccionado en unidades de aprendizaje se espera que el participante mediante el uso de la gamificación resuelva tareas que el muestren como aplicarlo en su vida docente.

Al mismo tiempo, el proyecto aporta a la Unidad receptora como una solución a la búsqueda de agentes innovadores que innoven en su práctica docente y que los mismos profesores puedan compartir la experiencia con los futuros licenciados en pedagogía que al

momento de salir a campo puedan implementar innovaciones en su labor profesional. Así como, el tener un proyecto de este tipo, que utiliza recursos interactivos, emplea herramientas web y da opciones que no necesitan red para poder gamificar en el aula.

6.3 Aportación a la institución y a los usuarios

De igual modo, entre las principales aportaciones que tuvo las prácticas realizadas fue una propuesta para lograr generar la implementación de eventos de gamificación por parte de los profesores y con ello innovar cada día sus actividades docentes. De esa misma manera, con los resultados obtenidos en el diagnóstico la institución puede implementar distintos mecanismos de formación continua a docentes interesados en usar el juego en sus sesiones de clase a pesar de ser estudiantes de nivel superior. Por ello, es posible pensar en nuevas brechas sobre la capacitación docente para ir innovando en sus clases ya sea sobre este tema u otros.

6.4 Implicaciones

Para efecto de este trabajo, las implicaciones que se pueden encontrar es que tendría que haber una persona que pueda llevar el seguimiento de los profesores en todo el curso, para darles una realimentación sobre sus avances en el taller, por lo que la persona debería estar capacitada sobre el tema, las aplicaciones y las herramientas.

Otra de las implicaciones, es implementación del curso, así como su evaluación con los docentes para poder realizar los ajustes necesarios y/o modificaciones para su mejora. Poder generar este proyecto a los docentes de la Unidad receptora, permitirá que los estudiantes conozcan y en un futuro puedan desarrollar los eventos de gamificación en sus labores docentes, lo cual ayudaría a generar docentes innovadores, así como profesionales en formación que busquen desarrollar sus clases de una forma más innovadora y diferente.

6.5 Recomendaciones para las futuras intervenciones

Finalmente, respecto a las recomendaciones que se siguieren para llevar a cabo el proyecto en un futuro serían las siguientes:

1. Antes de indicar con el curso es recomendable abordar la necesidad desde una metodología cualitativa para con ello, identificar áreas de oportunidad que vayan enfocadas a la implementación de tendencias innovadoras en las clases.
2. Se debe generar al principio del curso una sesión para explicar la dinámica de trabajo para que las actividades puedan llevarse a cabo utilizando las herramientas propuestas en el diseño.
3. Llevar a cabo la totalidad del curso en la plataforma EDUC para que los profesores tengan acceso siempre que lo necesiten a los materiales, recursos y herramientas que les puede proporcionar el taller.
4. Realizar una evaluación al inicio y al final de curso a manera de pre test y post test para poder tener datos de referencia y con ello considerar mejoras en el curso para que este vaya enfocado en las necesidades de los profesores.
5. Por último, poder compartir con sus estudiantes el conocimiento del uso de la gamificación y sus beneficios, para que en un futuro puedan implementar el juego en sus clases desde una visión de que el juego con un objetivo puede ayudar en el proceso de aprendizaje.

Referencias

- Acosta Medina, J., Torres Barreto, M., Paba Medina, M. y Álvarez Melgarejo, M. (2020). Análisis de la gamificación en relación a sus elementos. *HAL open science. Universidad Industrial de Santander*. <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-02548860/document>
- Alonso Antoraz, H. (2020). *La gamificación para mejorar la motivación del alumnado de 5º de Educación Primaria en el área de Ciencias Naturales*. [Tesis de licenciatura, Universidad de Valladolid]. <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/45747>
- Alonso García, S., Martínez Domingo, J., Berral Ortiz, B. y De la Cruz Campos, J. (2021). Gamificación en educación superior. Revisión de experiencias realizadas en España en los últimos años. *Hachetetepe. Revista científica de Educación y Comunicación* (23), 1-21. <https://doi.org/10.25267/Hachetetepe.2021.i23.2205>
- Anaya Durand, A. y Anaya Huertas, C. (2010). ¿Motivar para aprobar o para aprender? Estrategias de motivación del aprendizaje para los estudiantes. *Tecnología, Ciencia, Educacion*. 25 (1), 5-14.
- Barón Ramírez, L. y Ochoa Melo, S. (2021). *La Gamificación como Estrategia Didáctica para Fomentar la Motivación Intrínseca y Extrínseca como Componentes Esenciales en el Proceso de Aprendizaje del inglés con Estudiantes de Grado Quinto en una I. E. D.* [Tesis de licenciatura, Universidad Libre] <https://repository.unilibre.edu.co/handle/10901/20415>
- Cáceres Oliveros, K. y Reyes Parra, J. (2022). *El Uso de la Gamificación a través de Juried con herramientas TIC para mejorar la Motivación de los estudiantes del grado Décimo en el Aprendizaje de la Química en la IE Bicentenario de la Independencia de la República de Colombia*. [Tesis de Maestría, Universidad de Cartagena.] <https://repositorio.unicartagena.edu.co/handle/11227/15201?show=full>
- Carbajal Destre, P., Palacios Garay, J., Rodríguez Barboza, J., Ávila Sánchez, G. y Cadenillas Albornoz, V. (2022). Gamificación como técnica de motivación en el nivel superior. *Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*. 6 (23), 484-496. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v6i23.351>

- Castillo Mora, M. Escobar Murillo, M., Barragán Murillo, R. y Cárdenas Moyano, M. (2022). La Gamificación como herramienta metodológica en la enseñanza. *Polo del conocimiento*. 7, (1), 686-701, DOI: 10.23857/pc.v7i1.3503
- Carrillo, M. y Rosa, L. (2018). *Diseñando el aprendizaje desde el Modelo ADDIE*. [Tesis de Especialidad, Universidad de La Sabana]
<https://intellectum.unisabana.edu.co/bitstream/handle/10818/35378/Dise%C3%B1ando%20el%20Aprendizaje%20-%20Modelo%20ADDIE.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Cordero Brito, S. (2018). Gamificación en la enseñanza docente: una estrategia para la motivación y la inmersión. [Tesis de Doctorado, Universidad de Salamanca].
<https://repositorio.grial.eu/bitstream/grial/1259/1/Staling%20Cordero%20-%20rep.pdf>
- Comisión Nacional para el Conocimiento y Uso de la Biodiversidad (CONABIO). (2016). *La biodiversidad en Colima: Estudio de Estado. Comisión Nacional para el Conocimiento y Uso de la Biodiversidad*. México.
<https://bioteca.biodiversidad.gob.mx/janium-bin/detalle.pl?Id=20230415210556>
- Cornella, P., Estebanell, M. y Brusi, D. (2020). Gamificación y aprendizaje basado en juegos. Consideraciones generales y algunos ejemplos para la Enseñanza de la Geología. *Enseñanza de las Ciencias de la Tierra*. 28 (1), 5-19
<https://raco.cat/index.php/ECT/article/view/372920>.
- Cuba Rondón, E., y Pérez Mallea, I. (2021). Aplicación de la gamificación en el diseño de actividades en la Educación a Distancia. *Revista Cubana de Ciencias Informáticas*. 15 (Especial UCIENCIA I), 366-380. ISSN: 2227-1899
- Diario Oficial de la Federación. (2019). *Plan Nacional De Desarrollo 2019-2024*.
https://www.dof.gob.mx/nota_detalle.php?codigo=5565599&fecha=12/07/2019#gs_c.tab=0
- Facultad de Pedagogía. (s.f.). Facultad de Pedagogía. Revisado marzo 10, 2023, de
<https://portal.ucol.mx/fpedagogia/>

- Facultad de Pedagogía. (2021). *Informe de labores*. Universidad de Colima.
<https://portal.ucol.mx/fpedagogia/>
- Facultad de Pedagogía. (2022). *Programa Operativo Anual (POA) 2022*. Universidad de Colima. <https://portal.ucol.mx/fpedagogia/poa.htm#2022>
- Fernández Arias, P., Ordóñez Olmedo, E., Vergara Rodríguez, D. y Gómez Vallecillo, A. (2020). La gamificación como técnica de adquisición de competencias sociales. *Prisma Social*. 31. 388-409. <https://revistaprismasocial.es/article/view/3698>
- García Casaus, F., Cara Muñoz, J., Martínez Sánchez, J. y Cara Muñoz, M. (2021). La gamificación en el aula como herramienta motivadora en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Logia, educación física y deporte*. 1(2), 43-52. ISSN: 2695-9305.
- Gobierno de México. *Plan Nacional de Desarrollo. 2019-2024*. <https://framework-gb.cdn.gob.mx/landing/documentos/PND.pdf>
- Gobierno del Estado de Colima. (2021). *Plan Estatal de Desarrollo del Gobierno del Estado de Colima. 2021-2027*.
https://admiweb.col.gob.mx/archivos_prensa/banco_img/file_61dc953663630_GdCPlandeDesarrolloEstatal.pdf.
- Hernández Dzib, R. (2021). *Identificación de competencias docentes para innovar las prácticas educativas con gamificación*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Autónoma de Yucatán].
- Idrovo Naranjo, E. (2018). *La gamificación y su aplicación pedagógica en el área de matemáticas para el cuarto año de EGB, de la unidad educativa CEBCI, sección matutina, año lectivo 2017-2018*. [Tesis de licenciatura, Universidad Politécnica Salesiana.] <http://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/16335>
- Instituto Nacional de Estadística y Geografía. (INEGI). (2020). *Información por entidad*.
<https://cuentame.inegi.org.mx/monografias/informacion/col/poblacion/>
- Linares González, E., García Monroy, A. y Martínez Allende, L. (2021). La profesionalización docente: nuevos retos para los docentes de educación superior en

- la UPIBI de IPN. *Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*. 12 (22). <https://doi.org/10.23913/ride.v11i22.857>
- Loos, L. y Crosby, M. (2017). Gamification Methods in Higher Education. *Zaphiris, P., Ioannou, A. (eds.) LCT*. LNCS, 10295, 474–486. https://doi.org/10.1007/978-3-319-58509-3_37
- López López, M. (2019). La importancia de la gamificación como técnica de enseñanza aprendizaje a nivel superior. *Insigne Visual. Revista Digital de diseño gráfico*. 8 (24), 49-57. ISSN 2007-3151
- López, Jaimes, D. (2021). *La gamificación como estrategia para mejorar los procesos de aprendizaje en el curso de medicina deportiva de la tecnología en entretenimiento deportivo de las Unidades Tecnológicas de Santander*. [Tesis de Maestría, Universidad Autónoma de Bucaramanga]. https://repository.unab.edu.co/bitstream/handle/20.500.12749/15103/2021_Tesis_Diana%20Carolina_Lopez%20Jaimes.pdf?sequence=1
- Macías Espinales, A. (2017). *La gamificación como estrategia para el desarrollo de la competencia matemática: plantear y resolver problemas*. [Tesis de Maestría, Universidad Casa Grande]. <http://dspace.casagrande.edu.ec:8080/bitstream/ucasagrande/1171/2/Tesis1362MACg.pdf>
- Medel San Elias, L., Moreno Beltrán, R., y Aguirre Caracheo, E. (2022). El rol de Estudiantes de Educación Superior en la Gamificación según su Motivación. *Revista Internacional Tecnológica – Educativa Docentes 2.0*. 15(1), 20-26. <https://doi.org/10.37843/rted.v15i1.283>
- Metwally, A., Yousef, A., y Yining, W. (2020). Gamifying Learning Assignments with Micro Desing Approach. *SCITEPRESS. Science and Technology Publications*. 710-717. ISBN: 978-989-758-417-6
- Morales González, B. (2022). Diseño instruccional según el modelo ADDIE en la formación inicial docente. *Apertura*. 14(1), 80-95. <http://doi.org/10.32870/Ap.v14n1.2160>

- Navarrete Sánchez, E., Farfán García, M., y Castillo De la Rosa, E. (2018) El docente de Educación Superior: su práctica analizada desde las creencias del procedo de enseñanza-aprendizaje. *PSICUMEX*. 8 (1), 54-66.
<https://doi.org/10.36793/psicumex.v8i1.270>
- Nieva Chaves, J. y Martínez Chacón, O. (2016). Una nueva mirada sobre la formación docente. *Universidad y Sociedad. Revista Científica Multidisciplinar de la Universidad de Cienfuegos*. 8(4), 14-22. ISSN: 2218-3620
- Oliva, H. (2016). La gamificación como estrategia metodológica en el contexto educativo universitario. *Realidad y Reflexión*. (44), 30-47, ISSN 1992-6510.
- Ortiz Colon, A., Jordán, J. y Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educação e Pesquisa*. 44.(1).
<https://doi.org/10.1590/S1678-4634201844173773>
- Oxford Analytica, (2016). *Gamification and the future of education. World Government Summit*.
<https://www.worldgovernmentsummit.org/api/publications/document?id=2b0d6ac4-e97c-6578-b2f8-ff0000a7ddb6>
- Pacheco Sánchez, G. (2018). *Desarrollo de un ambiente/plataforma tecnológica para el Learning Design*. [Tesis de Maestría, Universidad Autónoma de Querétaro].
<https://ri-ng.uaq.mx/xmlui/bitstream/handle/123456789/1043/IF-0002-Gabriela%20Pacheco%20S%c3%a1nchez.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Pegalajar Palomino, M. (2021). Implicaciones de la gamificación en Educación Superior: una revisión sistemática sobre la percepción del estudiante. *Revista de Investigación Educativa*, 39(1), 169-188. <http://dx.doi.org/10.6018/rie.419481>
- Preciado Cervantes, V. (2011). *La Gestión del Conocimiento mediante el modelo ADDIE: y su aplicación en un caso de logística*. [Tesis de Maestría, Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Occidente].
<https://repositorioslatinoamericanos.uchile.cl/handle/2250/2816844>

- Prieto Andreu, J. (2020). Una revisión sistemática sobre gamificación, motivación y aprendizaje en universitarios. *Ediciones Universidad de Salamanca*. 32 (1), 73-99. <http://dx.doi.org/10.14201/teri.20625>
- Rincón Flores, E. (2019). Gamificación en la educación superior. *Innovando la educación en tecnología*. Universidad de Lima. repositorioul@ulima.edu.pe
- Rojas Paredes, C. (2020). *La motivación intrínseca y su influencia en el desempeño laboral de los trabajadores del sector hidrocarburos, empresa Graña y Montero, Arequipa 2019*. [Grado de Bachiller en Ingeniería Industrial, Universidad Continental]. <https://repositorio.continental.edu.pe/handle/20.500.12394/8070?locale=it>
- Secretaría de Economía. (2016). *Información económica y estatal de Colima*. https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/175898/colima_2016_1116.pdf
- Torres Toukoumidis, Á. y Romero Rodríguez, L. (2018). *Gamificación en Iberoamérica. Experiencias desde la Comunicación y la Educación*. Editorial Universitaria Abya-Yala. <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/17051/1/Gamificacion%20en%20iberoamerica.pdf#page=98>
- Universidad Autónoma de Yucatán (2018). *Maestría en Innovación Educativa, información del programa*. Recuperado de: <https://drive.google.com/file/d/1tPaMLsMz90XZVrDs7sYW4ALreF5Qii3c/view>
- Universidad de Colima. (2022). *Plan Institucional de Desarrollo 2022-2025* [Archivo PDF]. <https://portal.ucol.mx>
- Valero Martínez, J. (2019). *La gamificación. Revisión del concepto y análisis de proyectos y experiencias*. [Grado de pedagogía, Universitat de les Illes Balears]. https://dspace.uib.es/xmlui/bitstream/handle/11201/152574/Valero_Martinez_Javier.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Villalustre Martínez, L. y Del Moral Pérez, M. (2015). Gamificación: Estrategia para optimizar el proceso de aprendizaje y la adquisición de competencias en contextos universitario. *Digital Education*. (27), 13-31. <http://greav.ub.edu/der/>

Zabala Vargas, S., Ardilla Segovia, D., García Mora, L., y L.de Benito Crosetti, B. (2020). Aprendizaje basado en juegos (GBL) aplicado a la enseñanza de la matemática en educación superior. Una revisión sistemática de literatura. *Formación Universitaria*. 13(1), 13-26. <http://dx.doi.org/10.4067/S0718-50062020000100013>

Apéndices

Apéndice A

Cuestionario para el diagnóstico.

Identificación de competencias docentes para innovar prácticas educativas.

Estimados profesores de la Universidad de Colima

Me presento ante ustedes soy la L.E. María José Suárez Gallareta estudiante actualmente del tercer semestre de la Maestría en Innovación Educativa de la Universidad Autónoma de Yucatán, estando bajo supervisión del Dr. William Reyes Cabrera asesor del trabajo terminal y el Dr. Jaime Moreles Vázquez asesor dentro de la Facultad de Pedagogía.

Mi tema de innovación es "La gamificación como tendencia educativa". La cual se apega a una innovación pedagógica en la práctica de los docentes.

En este sentido, estoy realizando encuestas para la recopilación de datos entre los docentes de la Facultad de Pedagogía de la Universidad de Colima y que actualmente se encuentre frente a grupo.

El objetivo principal de esta innovación es diseñar eventos de gamificación en conjunto con docentes con base en las características de los estudiantes como de las asignaturas y sus necesidades.

Por lo tanto, le solicito si así usted lo desea participar en responder esta encuesta para la obtención de información clave, no omito comentarle que toda la información proporcionada se mantendrá confidencial y se utilizará únicamente con fines académicos.

Agradeciéndole de antemano todo su apoyo y colaboración.

Atentamente

L.E. María José Suárez Gallareta.

Acepto participar en el llenado del instrumento " Identificación de competencias docentes para innovar prácticas educativas."

- Si, acepto
- No, acepto

Inicio del instrumento

Estimada(o) docente:

Sabemos que como profesores en la época actual debemos contar, además del dominio de nuestras asignaturas, con estrategias innovadoras para lograr motivar a nuestros estudiantes hacia mejores niveles de aprendizaje, ya sea en las modalidades presenciales y virtuales. También sabemos que en muchas ocasiones es de manera empírica, por imitación y en algunos casos, mediante capacitación profesional el empleo de diversas estrategias de enseñanza y aprendizaje, aunque no estamos convencidos de su efectividad.

Muchas de esas prácticas educativas son en realidad de innovación y que son necesarias para la transformación de la educación a un modelo más acorde a las exigencias de los tiempos en los que vivimos. Por tal motivo, es necesario definir el nivel de algunos aspectos de la práctica cotidiana del profesorado a través de este instrumento, lo que generará indicadores para establecer el nivel en el que se encuentra para desarrollar estrategias innovadoras en sus clases.

Este instrumento no tiene respuestas correctas o incorrectas, tampoco es una evaluación para docentes; la información que usted proporcione es anónima y confidencial, por lo que siéntase en la libertad de responder como considere a cada pregunta.

El tiempo estimado de respuesta es de 5 a 10 minutos como máximo.

Hernández, R. (2021).

Instrucciones: Marque la opción más adecuada.

1. Género
 - Femenino
 - Masculino
2. Edad
 - 25 años o menos
 - Entre 26 y 35 años
 - Entre 36 y 45 años
 - Entre 46 y 55 años
 - 55 años o más
3. Grado máximo de estudios finalizados.
 - Estudios técnicos
 - Licenciatura
 - Especialidad
 - Maestría
 - Doctorado

4. Área del grado máximo de estudios.
 - Ciencias exactas e ingenierías
 - Ciencias sociales
 - Ciencias de la salud
 - Ciencias agropecuarias, biología y ecología
 - Artes y humanidades
 - Arquitectura
 - Idiomas
 - Normal
5. Nivel educativo en el que principalmente imparte clases
 - Licenciatura
 - Posgrado
6. ¿Cuántas horas tiene en total para la impartición de clases?
 - 5 horas o menos
 - 6 a 15 horas
 - 16 a 25 horas
 - 26 a 35 horas
 - 36 o más
7. ¿Usted cuenta con formación inicial en docencia?
 - Si
 - No
8. ¿Ha recibido capacitación sobre tecnología o implementación de recursos tecnológicos para su labor docente?
 - Sí
 - No
9. ¿Ha recibido capacitación sobre estrategias didácticas innovadoras para su labor docente?
 - Sí
 - No

Parte 2. Competencias docentes para innovar

Indicaciones: Por cada una de las afirmaciones que realiza en su labor docente, marque la frecuencia con que se dan cada una de estas de acuerdo con la siguiente escala:

- 1 = Nunca,
- 2 = A veces,
- 3 = Por lo general,
- 4 = Siempre

Nº	Como docente:	1	2	3	4
1	Empleo un sistema de clasificación (como las tablas de posición o rankings) para generar competencia entre mis estudiantes.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2	Uso algún sistema de recompensas (premios, puntos, reconocimientos, etc.) con el fin de motivar a mis alumnos a realizar las actividades.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3	Otorgo insignias o emblemas para incentivar a mis alumnos a estudiar o realizar alguna acción en concreto en mi clase.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4	Desarrollo un sistema de puntos que permita a los estudiantes ser capaces de observar su propio avance durante la asignatura.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5	Utilizo retos para fomentar en mis estudiantes la autonomía y autorregulación de su aprendizaje.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6	Uso algún sistema de niveles donde los estudiantes puedan ir ascendiendo de rango a través de la realización correcta de una actividad tras otra.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7	Aplico narrativas o historias para que mis estudiantes presten mayor atención a las sesiones de clase.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8	Realizo actividades en donde cada estudiante asume un rol y tenga una función específica.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
9	Empleo algún sistema de pistas o puzzles donde el alumno pone a prueba sus habilidades cognitivas mientras aprende.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
10	Tengo el deseo de emplear algún juego en mis clases.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
11	Me motiva emplear juegos en mis clases.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
12	Considero que las reglas o sistemas de los juegos pueden ser útiles para el diseño de mis actividades de aprendizaje.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
13	Me siento satisfecho al constatar que mis estudiantes aprenden mientras se divierten	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
14	Es importante para el aprendizaje de mis estudiantes colaborar entre ellos para resolver un reto planteado.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
15	Dinamizo las clases promoviendo la participación del alumnado mediante actividades lúdicas o juegos.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
16	Es importante que mis estudiantes sean competitivos entre ellos en pro de trabajar su autoestima.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

17	Considero que las actividades que empleo son innovadoras para los estudiantes.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Nº	Como docente:	1	2	3	4
18	Desarrollo actividades de aprendizaje creativas para mis estudiantes.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
19	Incluyo actividades complementarias para que mis alumnos obtengan puntos extras.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
20	Elaboro un sistema de recompensas que fomente el trabajo en equipo y la colaboración de los estudiantes.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
21	Elaboro material audiovisual que sea capaz de llamar la atención de mis estudiantes.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
22	Selecciono las recompensas de acuerdo con los gustos y preferencias de mis estudiantes.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
23	Tomo en cuenta el estilo de aprendizaje de mis estudiantes para diseñar mis actividades.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
24	Utilizo herramientas tecnológicas para promover la implicación y el interés del alumnado.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
25	Selecciono el recurso tecnológico más adecuado a la estrategia didáctica que utilizo.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
26	Evito utilizar las mismas estrategias de enseñanza y aprendizaje de la presencialidad a la virtualidad y viceversa.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

¡MUCHAS GRACIAS POR SU PARTICIPACIÓN!

Usted ha finalizado el instrumento... nuevamente le agradezco su tiempo, disposición y participación.

¿Le gustaría participar en una capacitación tipo tutoría sobre cómo implementar la gamificación en su aula?

- Sí, cuanto con tiempo y disposición de aprender y conocer.
- No, no estoy muy intered@, preferiría un taller, plática, etc.
- Ahora no, en otro momento.

Apéndice B

Curso para docentes “*Gamificar mi alternativa innovadora*”

Objetivo general:

- Fomentar el uso de gamificación contextualizada y acorde a las características de los estudiantes de nivel superior para la innovación en el aula.

Objetivos específicos:

- Orientar al profesor en el diseño de estrategias de gamificación tomando en cuenta a los estudiantes a los que irá dirigido dichas actividades.
- Promover una evaluación constante y pertinente para mejorar la gamificación en las implementaciones.

Tipo de programa: tutoría a cada uno de los participantes.

Tabla 16.

Objetivos de las unidades de aprendizaje

Unidad	Objetivo
Unidad I. Bases de la gamificación y uso de recursos tecnológicos.	Identificar los elementos y los aquellos recursos y herramientas que pueden ser utilizados para gamificar en el aula según las necesidades de los estudiantes.
Unidad II. Gamificando mi asignatura.	Usar herramientas y aplicaciones que se adapten al contexto en donde se llevará a cabo el evento de gamificación
Unidad III. Evaluación de mi gamificación en el aula.	Examina el evento de gamificación para ver si eficacia y eficiencia en la implementación para llevar a cabo las modificaciones pertinentes

Tabla 17.*Plan de evaluación*

Unidad	Evaluación
Unidad I. Bases de la gamificación y uso de recursos tecnológicos.	Selección de recursos y aplicaciones tecnológicos o no que se apeguen a sus planeaciones y necesidades de los estudiantes.
Unidad II. Gamificando mi asignatura.	Adaptación de la planeación para el uso de la gamificación en el aula de clase, considerando el contexto.
Unidad III. Evaluación de mi gamificación en el aula.	Generar un reporte de evaluación donde se observe que tan eficiente y eficaz fue la implementación de la gamificación en el aula.

Tabla 18.*Plan de actividades de aprendizaje*

Unidad	Nombre y tipo de actividad	Descripción de la actividad
Unidad I. Bases de la gamificación y uso de recursos tecnológicos.	Actividad 1. ¿Qué se sabe sobre la gamificación?	Resolver un cuestionario sobre los conocimientos que tengo sobre la gamificación y sus elementos para identificar los pasos necesarios para llevar a cabo esta tendencia en el aula
	Actividad 2. Conociendo a mis estudiantes	Identificar mediante un instrumento las características y necesidades de los estudiantes para considerarlas en el diseño de la gamificación.
	Actividad 3. Que juegos o aplicaciones puedo usar para gamificar	Utilizar herramientas y recursos que permitan gamificar, tomando en cuenta los elementos que debe poseer todo evento de gamificación.
	Actividad 4. Mi contexto me permite usar los recursos para gamificar	Generar un pequeño instrumento cuantitativo que permita tomar en cuenta si la

		selección de los recursos y herramientas son las adecuadas para llevar un proceso de aprendizaje eficaz y eficiente para mis estudiantes.
Unidad II. Gamificando mi asignatura.	Actividad 5. Herramientas tecnológicas para gamificar.	Investigar tres aplicaciones o páginas donde puedan usar la gamificación en el aula, donde se puedan identificar los elementos de la gamificación.
	Actividad 6. Herramientas tradicionales para gamificar.	Investigar tres juegos o recursos que puedan ser utilizados en la gamificación con el fin de identificar que herramientas se pueden usar en contextos que no cuenten con acceso a internet
	Actividad 7. ¿Qué pasa con mi asignatura?	Con base en la planeación didáctica realizada por el profesor adaptar una de las sesiones o una de las unidades a un evento de gamificación para que pueda ser llevado a cabo en el semestre en curso, tomando en cuenta los elementos y el contexto al que ira dirigido.
Unidad III. Evaluación de mi gamificación en el aula.	Actividad 8. ¿Cómo puedo evaluar mi evento de gamificación?	Se buscará instrumentos que vayan de acuerdo a el evento de gamificación que posterior a su implementación pueda ser evaluado por el estudiante como por el docente.
	Actividad 9. Puedo hacer mi propia evaluación	A manera de práctica se llevará a cabo la creación de un pequeño instrumento de evaluación tanto cualitativo como cuantitativo con el fin de conocer las percepciones de los actores involucrados.
	Actividad 10. Reestructurando mi evento de gamificación	Con base en instrumento se llevará un control sobre las posibles modificaciones que pudiera tener, siempre tomando en cuenta a los participantes y al contexto donde se lleva a cabo la gamificación.

Especificaciones de los materiales para el curso que usarán los participantes

Para propósito del curso y con la finalidad de cumplir con los objetivos establecidos se decidió usar la metodología de gamificación en las tres unidades planteadas con la finalidad de hacer una secuencia con los contenidos y los aprendizajes que se espera se desarrollen al finalizar el curso. Para efectos de que lo diseñado pueda ser empleado por la Facultad se utilizó la plataforma EDUC la cual brinda espacios para cada una de las actividades y el trabajo en equipo.

Por como está planteado el diseño del curso, lo ideal es que se lleve a la par de las sesiones de clase donde el docente pueda poco a poco ir aplicando la gamificación de los eventos, debido a que se necesita tener un contexto, y evaluar posteriormente su aplicación para posteriormente hacer modificaciones específicas.

Tabla 19.

Temáticas y materiales para cada una de las unidades

Unidad I. Bases de la gamificación y uso de recursos tecnológicos.	
Tema	Materiales
Elementos de la gamificación	Presentación digital Computadora Plataforma
Consideraciones para llevar a cabo la gamificación	Foro virtual Computadora Plataforma
Búsqueda de recursos y herramientas para gamificar	Foro Computadora Sesión interactiva con el participante
La importancia de conocer mi contexto	Presentación digital Computadora
Unidad II. Gamificando mi asignatura.	
Tema	Materiales

Herramientas en línea para realizar eventos de gamificación	Videos Plataforma Computadora
Herramientas tradicionales para realizar eventos de gamificación	Materiales didácticos (juegos) Plataforma Presentación digital
Adaptaciones en la planeación para gamificar	Foro Computadora Presentación digital
Unidad III. Evaluación de mi gamificación en el aula.	
Tema	Materiales
Instrumentos para evaluar la gamificación	Instrumentos de evaluación Computadora Presentación
Creación de instrumentos sencillos para eventos de gamificación	Paquetería Office Páginas Web Computadora
Consideraciones para modificar un evento de gamificación	Presentación digital Computadora Videos

Apéndice C

Capturas del desarrollo de la Unidad 1 en la plataforma EDUC

The image displays three sequential screenshots from the EDUC platform interface, illustrating the development of Unit 1.

Top Screenshot: Shows the course overview for "CICLO ESCOLAR FEBRERO 2023 - JULIO 2023" under the "LICENCIADO EN PEDAGOGIA" program. The course title is "Gamificar mi alternativa innovadora" by Maria José Suarez, running from November 29, 2022, to July 14, 2023. A large graphic features the number "6" and the text "gamificar mi alternativa innovadora".

Middle Screenshot: Shows an announcement titled "Bienvenida" (Welcome). The text reads: "BIENVENIDOS A ESTE CURSO DISEÑADO PARA TI" (Welcome to this course designed for you), "ESPERO DISFRUTES CADA UNA DE LAS ACTIVIDADES DISEÑADAS Y CREADAS PARA QUE USES LA GAMIFICACIÓN EN LAS SESIONES DE CLASE Y HACERLAS DIFERENTES Y MÁS INTERACTIVAS PARA LOS ESTUDIANTES" (I hope you enjoy each of the activities designed and created so that you use gamification in classroom sessions and make them different and more interactive for students), and "ESTOY AQUI PARA AYUDARTE EN LO QUE NECESITES..." (I am here to help you with what you need...).


Bottom Screenshot: Shows an announcement titled "Tesoro encontrado..." (Treasure found...). The text reads: "MUCHAS FELICIDADES... HAZ ENCONTRADO EL GRAN TESORO HASTA EL MOMENTO" (Congratulations... you have found the great treasure up to now), "GUARDALO QUE NOS SERVIRÁ MÁS ADELANTE" (Keep it, it will serve us more later), and "DESCANSA QUE LO TIENES BIEN MERECIDO. NOS VEMOS OTRO DÍA PARA NUEVAS AVENTURAS." (Rest, you have earned it well. We see you another day for new adventures.). Below the text is a graphic of a treasure chest with a map and the text "TESORO ENCONTRADO" (Treasure found) and "MAPA DE TU PRÓXIMO VIAJE" (Map of your next journey). A small note at the bottom says "Para tu proximo despegue necesitamos este mapa, guardalo bien..." (For your next takeoff we need this map, keep it well...).

educ

Anuncios
UDC11484 Gamificar mi alternativa innovadora - Profesor@. Maria José Suarez

+ Nuevo Modificar Eliminar Ordenar Vista alumno Descargar

Esta es tu recompensa...
Gracias por atravesar estos desafíos... es por ello que tendrás tu recompensa por todo tu esfuerzo.



Visible siempre

educ

Presentación
UDC11484 Gamificar mi alternativa innovadora - Profesor@. Maria José Suarez

Modificar



Bienvenido al curso
Gamificar mi alternativa innovadora

educ

Actividades
UDC11484 Gamificar mi alternativa innovadora - Profesor@. Maria José Suarez

+ Nuevo Modificar Eliminar Opciones Vista alumno

Buscando el tesoro
Unidad 1

- Desafío 1
Tiempo de dedicación: 2 hora(s)
Notificar alumnos Escribir duda Ver tareas
- Desafío 2
Creación de un instrumento
Tiempo de dedicación: 3 hora(s)
Notificar alumnos Escribir duda Ver tareas
- Desafío 3
Creación de sustancias
Tiempo de dedicación: 4 hora(s)
Notificar alumnos Escribir duda Ver tareas
- Recolección de materiales para buscar el tesoro
Resolución de un Quizizz
Tiempo de dedicación: 1 hora(s)
Notificar alumnos Escribir duda Ver tareas
- Desafío 4
¿Lo hemos hecho bien?
Tiempo de dedicación: 3 hora(s)
Notificar alumnos Escribir duda Ver tareas

educ

Actividades
UDC11484 Gamificar mi alternativa innovadora - Profesor@ Maria José Suarez
+ Nuevo - Modificar - Eliminar - Opciones - Vista alumno

Notificar alumnos - Escribir duda - Ver tareas

- Recolección de materiales para buscar el tesoro**
Resolución de un Quizizz
Tiempo de dedicación: 1 hora(s)
Notificar alumnos - Escribir duda - Ver tareas
- Desafío 4**
¿Lo hemos hecho bien?
Tiempo de dedicación: 3 hora(s)
Notificar alumnos - Escribir duda - Ver tareas
- Evaluación**
Evaluación de la unidad
Notificar alumnos - Escribir duda - Ver tareas
- Evaluación de la unidad**
Contestar el instrumento para mejorar el diseño
Notificar alumnos - Escribir duda - 1 tareas sin calificar

© Derechos Reservados 2023 Universidad de Colima - Departamento de Educación a Distancia

educ

Material de estudio
UDC11484 Gamificar mi alternativa innovadora - Profesor@ Maria José Suarez
+ Nuevo - Modificar - Eliminar - Ordenar - Vista alumno - Descargar

- Buscando el tesoro**
Notificar alumnos - Escribir duda - Ver tareas
- Lectura 1**
Notificar alumnos - Escribir duda - Ver tareas
- Infografía 1**
Notificar alumnos - Escribir duda - Ver tareas
- Catálogo 2019**
Notificar alumnos - Escribir duda - Ver tareas
- Gamificación**
Notificar alumnos - Escribir duda - Ver tareas
- Lista**
Notificar alumnos - Escribir duda - Ver tareas

educ

Material de estudio
UDC11484 Gamificar mi alternativa innovadora - Profesor@ Maria José Suarez
+ Nuevo - Modificar - Eliminar - Ordenar - Vista alumno - Descargar

- Lista**
Notificar alumnos - Escribir duda - Ver tareas
- Lista**
Notificar alumnos - Escribir duda - Ver tareas
- Lista**
Notificar alumnos - Escribir duda - Ver tareas
- Lista**
Notificar alumnos - Escribir duda - Ver tareas
- Herramientas extras**
Notificar alumnos - Escribir duda - Ver tareas
- Lectura de apoyo**
Notificar alumnos - Escribir duda - Ver tareas
- Lectura de apoyo 2**
Notificar alumnos - Escribir duda - Ver tareas

educ

Información general
 LCC1164 Gestión de contenidos multimedia - Profesor: María José Suárez

Presentación de las unidades a trabajar
 Unidades de aprendizaje

Unidades que conformarán el proyecto

Seva un curso interactivo

Videos
 Presentaciones
 Actividades
 Uso de juegos on-line

Breve introducción de como se llevará las sesiones a distancia del curso

Plan de trabajo
 Contenido del curso
[ver plan de trabajo](#)

Actividades
 LCC1164 Gestión de contenidos multimedia - Profesor: María José Suárez

Buscamos al lector
 Unidad 1

Actividad 1
 Tiempo de dedicación: 2 horas

[Ver plan de trabajo](#) [Ejecutar audio](#) [Ver notas](#)

Actividad 2
 Cálculo de un instrumento
 Tiempo de dedicación: 3 horas

[Ver plan de trabajo](#) [Ejecutar audio](#) [Ver notas](#)

Actividad 3
 Creación de audios
 Tiempo de dedicación: 4 horas

[Ver plan de trabajo](#) [Ejecutar audio](#) [Ver notas](#)

Preparación de materiales para buscar al lector
 Preparación de un guión
 Tiempo de dedicación: 1 hora

[Ver plan de trabajo](#) [Ejecutar audio](#) [Ver notas](#)

Actividad 4
 ¿La lectura ha sido buena?
 Tiempo de dedicación: 3 horas

[Ver plan de trabajo](#) [Ejecutar audio](#) [Ver notas](#)

Evaluación
 Evaluación de la unidad

Evaluación de la unidad
 Contar el instrumento para mejorar el diseño

Actividades
UDC11484 Gamificar mi alternativa innovadora - Profesor@ María José Suárez


Desafío 1

Intento de Desafío: 2 (nuevo)

Inicio de desafío

Entre al desafío 1, el objetivo de esta actividad es medir lo que sabes sobre el proceso de diseñar, así como que conozcas los elementos necesarios para diseñar.

Tu puedes... no te des por vencido.



Desafíos en la isla desierta

Si necesitas ayuda... no dudes en buscarla.

genially

educ

Cursos | Tareas pendientes | Anuncios

Editar curso - UDC11484

Nombre del curso
Gamificar mi alternativa innovadora

Profesor titular
María José Suárez

Fecha de inicio
29/11/2022

Fecha de fin
14/07/2023

Habilitar en modo oscuro

Estilo de menú
Vertical o modo estándar

Guardar Cerrar

CICLO ESCOLAR FEBRERO 2023
LICENCIADO EN PEDAGOGIA

UDC11484

Gamificar mi alternativa innovadora
María José Suárez

Del 05 de marzo de 2022 al 14 de julio de 2023

Apéndice D

Cuestionario para evaluar el curso “Gamificar mi alternativa innovadora”.

Tu opinión para mí es muy valiosa por lo que te pido contestar lo más sinceramente el instrumento ya que con la información recabada el diseño del curso se mejora.

Utilizando la escala de a continuación se le presenta valore cada uno de los ítems:

1. Nada	2. Poco	3. Algo	4. Suficiente	5. Mucho
----------------	----------------	----------------	----------------------	-----------------

Formación:	1	2	3	4	5
Motiva el uso de metodologías innovadoras					
Facilita el análisis de la información					
Ayuda a aclarar dudas sobre los conceptos					
Propician que interactúe con el estudiante					
Ofrece recursos nuevos y diferentes para mis clases					
Crea espacios para al autoaprendizaje					
Diseño:	1	2	3	4	5
El objetivo es claro					
Se logro el alcance del objetivo de la unidad 1					
Los temas propuestos fueron de interés para ti					
Respecto a tu práctica profesional consideras útil este curso					
En cuanto a la presentación de los materiales y actividades fue interesante para ti					
Los conocimientos fueron presentados de manera novedosa					
Incluir elementos interactivos en el programa es algo que recomiendas					
El material era fácil de entender					

¿Encontró las actividades adecuadas al curso?

Sí

No

¿Por qué?

¿Estarías interesado en participar en el curso en caso de que sea ofertado?

Sí

No

¿Qué te gusto del curso?

¿Que no te gusto del curso?

¿Hay algo más que le gustaría compartir sobre el curso que ayude a su mejora?

¡Muchas gracias por su participación! Es para mí muy importante contar con tus comentarios.