

 Universidad Francisco de Paula Santander <small>Vigilada Mineducación</small>	<b>DOCENCIA</b>		<b>CÓDIGO</b>	FO-DOC-16
			<b>VERSIÓN</b>	01
	<b>MICROCURREÍCULO</b>		<b>FECHA</b>	12/02/2025
			<b>PÁGINA</b>	1 de 6
<b>ELABORÓ</b>		<b>REVISÓ</b>	<b>APROBÓ</b>	
Líder Docencia		Equipo Operativo de Calidad	Líder de Calidad	

## 1. IDENTIFICACIÓN DEL CURSO

FACULTAD		PROGRAMA		SEMESTRE	
Facultad de Ingeniería		Maestría en TIC aplicadas a la educación		IV	
Área de Formación	Flexible	Código del Curso	2470402		
Nombre del Curso	Gamificación de la Educación Final		Tipo de Curso	TEORICO <input checked="" type="checkbox"/> PRÁCTICO <input type="checkbox"/>	
Número de Créditos	3	Tipo de Crédito	OBLIGATORIO <input type="checkbox"/> ELECTIVO <input checked="" type="checkbox"/>		
Horas de Acompañamiento Directo (HAD) (HT+HP)	48	Horas Totales Teóricas (HT)		Horas Totales Prácticas (HP)	
Horas de Trabajo Independiente (HTI)	144				
Total Horas de Trabajo Académico del Estudiante (HAD+HTI)	192				
PRE-REQUISITOS					
Código	Curso				

**Nota: sólo se incluye prerrequisito cuando sea necesario.**

## 2. JUSTIFICACIÓN DEL CURSO

En este apartado el profesor expresa los fundamentos teóricos, epistemológicos y disciplinares que justifican el curso, acorde con lo declarado por el programa académico en su perfil de egreso, en las competencias generales y sus resultados de aprendizaje. La justificación dará respuesta a preguntas como:

- ¿Qué le puede aportar mi curso al perfil y competencias que debe adquirir el profesional X?
- ¿Cuál es la importancia de mi curso en la formación integral de mis estudiantes?
- ¿Qué dominios cognitivos, actitudinales, procedimentales y de producto, aporta mi curso en la formación del profesional X?
- ¿Qué fundamentos teóricos y científicos aporta mi curso?

La incorporación de la gamificación en el plan de estudios de la Maestría en TIC Aplicadas a la Educación se basa en la necesidad de abordar de manera integral los desafíos actuales que enfrenta la educación en la era digital. La gamificación, como una estrategia pedagógica innovadora, ofrece una forma dinámica y motivadora de aprender al utilizar elementos de juego para mejorar la participación, el compromiso y la retención del conocimiento.

En un mundo donde la tecnología está intrínsecamente entrelazada con nuestra vida diaria, es fundamental que los docentes cuenten con herramientas efectivas para involucrar a los estudiantes y promover un aprendizaje significativo. La gamificación crea un puente entre el mundo digital en el que viven los estudiantes y el proceso de enseñanza-aprendizaje al integrar elementos como la narrativa, la competencia, la retroalimentación inmediata y los premios virtuales. Esto crea experiencias educativas envolventes y estimulantes.

Además, la gamificación en la educación se alinea perfectamente con los principios del aprendizaje basado en la experiencia y el constructivismo, promoviendo la autonomía del estudiante, el pensamiento crítico y la resolución de problemas. A través de la gamificación, los docentes tienen la oportunidad de transformar los roles tradicionales de maestro y estudiante en colaboradores activos en la construcción del conocimiento.

El microcurrículo propuesto para el curso de gamificación en la educación en la Maestría en TIC Aplicadas a la Educación tiene como objetivo brindar a los participantes las habilidades, conocimientos y recursos necesarios para integrar de manera efectiva la gamificación en sus prácticas educativas. A través de una combinación de teoría y aplicación práctica, los estudiantes explorarán los fundamentos de la gamificación, aprenderán a diseñar experiencias de aprendizaje gamificadas y desarrollarán las habilidades necesarias para evaluar el impacto de la gamificación en el proceso educativo.

 Universidad Francisco de Paula Santander <small>Vigilada Mineducación</small>	<b>DOCENCIA</b>		<b>CÓDIGO</b>	FO-DOC-16
			<b>VERSIÓN</b>	01
	<b>MICROCURRÍCULO</b>		<b>FECHA</b>	12/02/2025
			<b>PÁGINA</b>	2 de 6
<b>ELABORÓ</b>		<b>REVISÓ</b>	<b>APROBÓ</b>	
Líder Docencia		Equipo Operativo de Calidad	Líder de Calidad	

En resumen, la inclusión de la gamificación en el microcurrículo de la maestría en Educación y TIC responde a la necesidad de preparar a los docentes para enfrentar los desafíos de la educación digital del siglo XXI, ofreciendo un enfoque innovador y efectivo para el aprendizaje que aprovecha el poder de la tecnología y la motivación intrínseca de los estudiantes.

### 3. OBJETIVOS DEL CURSO

Los objetivos expresan lo que se propone el profesor para lograr los resultados de aprendizaje. Deben formularse en coherencia con las competencias y resultados de aprendizaje previstos. Se recomienda formular no más de tres (3) objetivos.

- ✓ Comprender los fundamentos teóricos y prácticos de la gamificación en el contexto educativo, incluyendo sus principios clave, modelos de diseño y aplicaciones efectivas en entornos de educación virtual.
- ✓ Diseñar y desarrollar experiencias de aprendizaje gamificadas que integren de manera efectiva elementos de juego, tales como narrativas, mecánicas y dinámicas de juego, para promover la participación activa, el compromiso y el aprendizaje significativo de los estudiantes en el contexto de la maestría en Educación y TIC.
- ✓ Evaluar críticamente el impacto de la gamificación en el proceso educativo, analizando tanto los aspectos positivos como las posibles limitaciones, y aplicar estrategias de mejora continua para optimizar el uso de la gamificación como herramienta pedagógica en la enseñanza y el aprendizaje en entornos virtuales.

### 4. COMPETENCIAS GENERICAS Y ESPECIFICAS DEL CURSO Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Nombre de la Competencia	Descripción de la Competencia	Resultados de Aprendizaje a los que aporta el Curso
Diseño y TIC	Diseñar propuestas pedagógicas mediadas por TIC que respondan a problemáticas educativas contextualizadas	Integrar de manera creativa y efectiva la gamificación en el diseño de estrategias pedagógicas innovadoras que promuevan la participación activa, el compromiso y el aprendizaje significativo de los estudiantes en el contexto de la maestría en Educación y TIC
		Reflexionar críticamente sobre el papel y el potencial de la gamificación como herramienta pedagógica en la educación virtual, identificando oportunidades y desafíos para su aplicación en diferentes contextos educativos y disciplinas

**Notas Importantes:**

- Esta información se encuentra en el documento de lineamientos curriculares y los que aprobó el programa académico
- Si la competencia no tiene una denominación (nombre de la competencia) coloque solamente si la competencia es genérica o específica.

### 5. CONTENIDO DEL CURSO Y TRABAJO CON ACOMPAÑAMIENTO DIRECTO E INDEPENDIENTE

<b>Nombre de la Unidad 1</b>	Estado del arte: Gamificación en la educación.
------------------------------	--

 Universidad Francisco de Paula Santander <small>Vigilada Mineducación</small>	<b>DOCENCIA</b>		<b>CÓDIGO</b>	FO-DOC-16
			<b>VERSIÓN</b>	01
	<b>MICROCURRÍCULO</b>		<b>FECHA</b>	12/02/2025
			<b>PÁGINA</b>	3 de 6
<b>ELABORÓ</b>		<b>REVISÓ</b>	<b>APROBÓ</b>	
Líder Docencia		Equipo Operativo de Calidad	Líder de Calidad	

<b>Horas de Acompañamiento Directo</b>	12	<b>Horas de Trabajo Independiente</b>	12
<b>Temas y subtemas</b>	Conceptos básicos de gamificación Fundamentos teóricos Tendencias y prospectiva de la gamificación.		
<b>Resultados de Aprendizaje asociados</b>	Demostrar un dominio integral de los principios teóricos y prácticos de la gamificación en la educación virtual, aplicando de manera efectiva los conceptos fundamentales en el diseño y la implementación de experiencias de aprendizaje gamificadas.		

<b>Nombre de la Unidad 2</b>	Aprendiendo a Gamificar		
<b>Horas de Acompañamiento Directo</b>	12	<b>Horas de Trabajo Independiente</b>	12
<b>Temas y subtemas</b>	Los elementos fundamentales de la gamificación son los componentes esenciales que se utilizan para diseñar y desarrollar experiencias de aprendizaje gamificadas.  Mecánicas de Juego Dinámicas de Juego Elementos Temáticos Retroalimentación Objetivos Claros Autonomía y Elección		
<b>Resultados de Aprendizaje asociados</b>	Integrar de manera creativa y efectiva la gamificación en el diseño de estrategias pedagógicas innovadoras que promuevan la participación activa, el compromiso y el aprendizaje significativo de los estudiantes en el contexto de la maestría en Educación y TIC.		

<b>Nombre de la Unidad 3</b>	Diseño de un proyecto de Gamificación		
<b>Horas de Acompañamiento Directo</b>	24	<b>Horas de Trabajo Independiente</b>	48
<b>Temas y subtemas</b>	Diseño e integración de la gamificación al proyecto de grado o a un proyecto grupal.  Clase gamificada.		
<b>Resultados de Aprendizaje asociados</b>	Reflexionar críticamente sobre el papel y el potencial de la gamificación como herramienta pedagógica en la educación virtual, identificando oportunidades y desafíos para su aplicación en diferentes contextos educativos y disciplinas.		

**Notas Importantes:**

- Los resultados de aprendizaje deben coincidir con lo reportado en el numeral 4: resultados de aprendizaje a los que aporta el curso.
- Por cada unidad de aprendizaje repita la tabla 5

## 6. METODOLOGÍA PARA LA ENSEÑANZA Y EL APRENDIZAJE DEL CURSO

Partir desde el enfoque Dialógico crítico (por ser nuestro enfoque pedagógico institucional), y su articulación con las estrategias pedagógicas que usted utilice y/o que el programa académico recomiende (se recomienda consultar el documento en:

 Universidad Francisco de Paula Santander <small>Vigilada Mineducación</small>	<b>DOCENCIA</b>		<b>CÓDIGO</b>	FO-DOC-16
			<b>VERSIÓN</b>	01
	<b>MICROCURREÍCULO</b>		<b>FECHA</b>	12/02/2025
			<b>PÁGINA</b>	4 de 6
<b>ELABORÓ</b>		<b>REVISÓ</b>	<b>APROBÓ</b>	
Líder Docencia		Equipo Operativo de Calidad	Líder de Calidad	

<https://ww2.ufps.edu.co/public/archivos/pdf/33a3787594ea7a7ef4b31902071c87a3.pdf> ). Recuerde que el enfoque Dialógico crítico privilegia una pedagogía centrada en el aprendizaje del estudiante, y aquellas actividades donde el estudiante aprenda-haciendo.

El curso "Gamificación en la Educación" se desarrolla bajo el enfoque Dialógico Crítico, que concibe al estudiante como protagonista activo en la construcción del conocimiento y al docente como mediador que fomenta el pensamiento crítico, el diálogo horizontal y la reflexión transformadora.

Desde esta perspectiva, se privilegian metodologías activas centradas en el aprendizaje significativo a través del aprender-haciendo, tales como el trabajo por proyectos, el estudio de casos, la resolución de problemas, los talleres prácticos, el diseño de experiencias gamificadas, y la retroalimentación colaborativa.

El curso combina espacios de acompañamiento directo (sesiones sincrónicas, asesorías individuales y grupales) con trabajo autónomo guiado (análisis de lecturas, diseño de recursos, producción de contenidos digitales y reflexiones críticas). Se utilizan recursos tecnológicos, plataformas interactivas y herramientas de gamificación para que los estudiantes vivan experiencias activas, aplicables a sus contextos educativos reales.

## 7. ACCIONES DE FORMACIÓN INVESTIGATIVA

En este apartado el profesor debe argumentar como desarrolla en su clase actividades de investigación formativa (investigación en el aula). La investigación formativa guarda relación directa con el enfoque Dialógico crítico, en cuanto estimula la pregunta, la enseñanza basada en problemas, la enseñanza basada en la evidencia, la pedagogía por proyectos, el trabajo de campo, los laboratorios, los talleres, el seminario alemán, los trabajos grupales, entre otras actividades que estimulen la formación de competencias investigativas.

Haga clic oLas estrategias utilizadas incluyen:

- **Investigación en el aula** a través del diseño y aplicación de experiencias gamificadas contextualizadas, que permiten observar y analizar el impacto de las dinámicas de juego en el aprendizaje.
- **Talleres de análisis crítico** de literatura académica y estudios de caso que estimulan la construcción de preguntas significativas y fundamentadas.

## 8. EVALUACIÓN DE LOS RESULTADOS DE APRENDIZAJE DEL CURSO

Resultado de Aprendizaje	Tipo de Evidencia de Aprendizaje	Instrumento de evaluación	Corte del periodo de evaluación
<b>INSTRUCCIÓN:</b> Tomar el mismo RA del literal 4 de este formato	<b>INSTRUCCIÓN:</b> Establecer qué evidencias le permiten a usted como profesor hacer seguimiento y medir los resultados de aprendizaje	<b>INSTRUCCIÓN:</b> Tomar ejemplos del documento de evaluación de RA: pueden ser las rúbricas u otras herramientas	<b>INSTRUCCIÓN:</b> Primer previo, Segundo previo, Tercera nota, Examen final
Demostrar un dominio integral de los principios teóricos y prácticos de la gamificación en la educación virtual, aplicando de manera efectiva los conceptos fundamentales en el diseño y la implementación de experiencias de aprendizaje gamificadas.	Ensayo argumentativo + Línea de tiempo interactiva o infografía sobre la evolución y tendencias de la gamificación.	Rúbrica de ensayo (criterios: claridad, fundamentación teórica, análisis crítico).Lista de chequeo para recursos gráficos.	Unidad 1
Integrar de manera creativa y efectiva la gamificación en el diseño de estrategias pedagógicas innovadoras que promuevan la participación activa, el compromiso y el aprendizaje significativo de los estudiantes en	Propuesta pedagógica gamificada + Video explicativo.	Rúbrica de diseño de estrategia (criterios: coherencia pedagógica, integración de elementos de gamificación, creatividad).Rúbrica de presentación oral.	Unidad 2

 Universidad Francisco de Paula Santander <small>Vigilada Mineducación</small>	<b>DOCENCIA</b>		<b>CÓDIGO</b>	FO-DOC-16
			<b>VERSIÓN</b>	01
	<b>MICROCURRÍCULO</b>		<b>FECHA</b>	12/02/2025
			<b>PÁGINA</b>	5 de 6
<b>ELABORÓ</b>		<b>REVISÓ</b>	<b>APROBÓ</b>	
Líder Docencia		Equipo Operativo de Calidad	Líder de Calidad	

Resultado de Aprendizaje	Tipo de Evidencia de Aprendizaje	Instrumento de evaluación	Corte del periodo de evaluación
<b>INSTRUCCIÓN:</b> Tomar el mismo RA del literal 4 de este formato	<b>INSTRUCCIÓN:</b> Establecer qué evidencias le permiten a usted como profesor hacer seguimiento y medir los resultados de aprendizaje	<b>INSTRUCCIÓN:</b> Tomar ejemplos del documento de evaluación de RA: pueden ser las rúbricas u otras herramientas	<b>INSTRUCCIÓN:</b> Primer previo, Segundo previo, Tercera nota, Examen final
el contexto de la maestría en Educación y TIC.			
Reflexionar críticamente sobre el papel y el potencial de la gamificación como herramienta pedagógica en la educación virtual, identificando oportunidades y desafíos para su aplicación en diferentes contextos educativos y disciplinas.	Proyecto de gamificación aplicado (individual o grupal) + Diario reflexivo o presentación crítica.	Rúbrica de proyecto final (criterios: pertinencia, diseño técnico y pedagógico, viabilidad). Guía de observación para reflexión crítica.	Unidad 3

**9. BIBLIOGRAFÍA Y WEBGRAFÍA.** Incluya al menos tres (3) textos de consulta en inglés u otro idioma.

<p>Ortiz-Colón, A., Jordán, J., &amp; Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. <i>Educação E Pesquisa</i>, 44(0). <a href="https://doi.org/10.1590/s1678-4634201844173773">https://doi.org/10.1590/s1678-4634201844173773</a></p> <p>Perdomo Vargas, Iván Ricardo, &amp; Rojas Silva, Julie Alejandra. (2019). La ludificación como herramienta pedagógica: algunas reflexiones desde la psicología. <i>Revista de estudios y experiencias en educación</i>, 18(36), 161-175. <a href="https://dx.doi.org/10.21703/rexe.20191836perdomo9">https://dx.doi.org/10.21703/rexe.20191836perdomo9</a></p> <p>González, C. (s. f.). Gamificación en el aula: ludificando espacios de enseñanza-aprendizaje presenciales y espacios virtuales. Departamento de Ingeniería Informática y de Sistemas. Universidad de La Laguna.</p> <p>Torres-Toukoumidis, A. y Romero-Rodríguez, L. (2018). Aprender jugando. La gamificación en el aula en García-Ruiz, R. Pérez-Rodríguez, A. y Torres-Toukoumidis, A. (Eds.) <i>Educación para los nuevos medios</i> (pp. 61-72). Ecuador: Universidad Politécnica Salesiana.</p> <p>Werbach, K. y Hunter, D. (2014). Gamificación. <i>Revoluciona tu negocio con las técnicas de juegos</i>. España: Pearson Educación S. A.</p> <p><a href="https://quizizz.com/join?source=liveDashboard">https://quizizz.com/join?source=liveDashboard</a></p> <p><a href="https://generaciontic.gov.co/">https://generaciontic.gov.co/</a> <a href="https://www.directorioia.com/">https://www.directorioia.com/</a></p> <p><a href="http://aifindy.com/todas-las-categorias">http://aifindy.com/todas-las-categorias</a></p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=tTrLIKXISU0&amp;t=1s">https://www.youtube.com/watch?v=tTrLIKXISU0&amp;t=1s</a></p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=y5YX6qS3IKo&amp;t=1s">https://www.youtube.com/watch?v=y5YX6qS3IKo&amp;t=1s</a></p> <p><a href="https://generaciontic.gov.co/">https://generaciontic.gov.co/</a> <a href="https://www.directorioia.com/">https://www.directorioia.com/</a></p> <p><a href="http://aifindy.com/todas-las-categorias">http://aifindy.com/todas-las-categorias</a> Enlaces de interés</p> <p><a href="http://es.slideshare.net/serghiogomez/gamificacin-estrategias-de-aprendizajebasadas-en-el-juego">http://es.slideshare.net/serghiogomez/gamificacin-estrategias-de-aprendizajebasadas-en-el-juego</a></p> <p><a href="https://econsultancy.com/blog/7283-q-a-with-gabe-zichermann-on-gamificationfun-and-metrics/">https://econsultancy.com/blog/7283-q-a-with-gabe-zichermann-on-gamificationfun-and-metrics/</a></p> <p><a href="https://badgeville.com/wiki/SAPS">https://badgeville.com/wiki/SAPS</a> y <a href="https://badgeville.com/wiki/education">https://badgeville.com/wiki/education</a></p>
--

 Universidad Francisco de Paula Santander <small>Vigilada Mineducación</small>	<b>DOCENCIA</b>		<b>CÓDIGO</b>	FO-DOC-16
			<b>VERSIÓN</b>	01
	<b>MICROCURRÍCULO</b>		<b>FECHA</b>	12/02/2025
			<b>PÁGINA</b>	6 de 6
<b>ELABORÓ</b>		<b>REVISÓ</b>		<b>APROBÓ</b>
Líder Docencia		Equipo Operativo de Calidad		Líder de Calidad