



FACULTAD DE
DERECHO



UNIVERSIDAD
DE LA REPÚBLICA
URUGUAY

Construyendo mi propio proyecto de gamificación

Objetivo general del curso:

- Presentar la gamificación como un recurso innovador en la educación superior.
- Incentivar a los docentes universitarios a implementar elementos gamificados en sus clases.

Objetivos específicos:

- Comprender la dinámica y los elementos de gamificación aplicados a la educación superior.
- Explorar recursos y herramientas para aplicar en un proyecto de gamificación concreto.
- Construir un proyecto de gamificación a partir de los conocimientos y recursos aprendidos, para su aplicación en el aula virtual y presencial.

Contenidos:

Encuentro 1 - Se realizarán dinámicas de presentación de los docentes, los participantes y de las temáticas a desarrollar a lo largo del curso. Se compartirá el cronograma de temas y actividades y la modalidad de los encuentros. A continuación se organizarán grupos de trabajo en los que cada participante comenzará a establecer los lineamientos de su propio proyecto, el que irá desarrollando a lo largo de todo el curso. El objetivo es explicitar el contrato pedagógico del curso y que cada participante comience a trabajar sobre su proyecto (en caso de haber participantes de materias/áreas afines, estos proyectos podrán ser colaborativos y grupales).

Encuentro 2 - Se comenzará a trabajar sobre el primer aspecto del proyecto: la narrativa y la inmersión. Para ello se presentarán diversas herramientas y se detallará su uso. Como consigna a trabajar se establecerá que cada participante comience a trabajar en el diseño y construcción de su propio proyecto (que se pondrá en común en el encuentro siguiente). El objetivo es ofrecer herramientas y recursos para el diseño de un proyecto de gamificación y mostrar cómo se usan.

Encuentros 3, 4 y 5 - En la primera parte de este encuentro los participantes mostrarán

sus avances y se evacuarán dudas y consultas. A continuación, se presentarán herramientas y recursos para el diseño de retos, desafíos y actividades gamificadas. La consigna a trabajar y los objetivos son los mismos que el encuentro anterior.

Encuentro 6 - En este encuentro se hará una síntesis general del nivel de avance de los proyectos y se evacuarán dudas y consultas que puedan ir surgiendo de cara a la presentación final de cada uno de ellos. El objetivo es dar feedback respecto del avance y cierre de los proyectos.

Encuentro 7 - En este último encuentro, se presentarán los proyectos finales, se compartirán impresiones sobre los mismos y se realizarán síntesis comunes de las experiencias realizadas— previo a la corrección por parte del equipo docente. Se propondrá que los participantes efectúen alguna actividad de corrección entre pares. Luego se dará cierre al curso. El objetivo es compartir los logros alcanzados y efectuar una reflexión y síntesis sobre el trayecto transitado.

Encuentro 8 - Este encuentro— posterior a la corrección entre pares y por parte del equipo docente— será diferido en el tiempo (en aproximadamente un mes) y tendrá como objetivo la presentación de los proyectos ajustados con las referidas correcciones.

Modalidad:

Curso híbrido

Evaluación:

El tipo de trabajo desarrollado implica un seguimiento de los avances realizados y del proceso de construcción de la propuesta de gamificación para ser incorporado a uno de los cursos en los que participe el estudiante docente. La evaluación se completa con la corrección, devolución y sugerencias que se hagan al proyecto final, sea por parte del equipo docente como de los coparticipantes de la capacitación; incorporando herramientas de evaluación entre pares.

Fecha, lugar y horarios:

ZOOM - <https://salavirtual-udelar.zoom.us/j/81534212802>

Presencial - Facultad de Derecho, Salón a confirmar - Anexo de Facultad de Derecho

INICIO VIRTUAL - 30/6/2023

ENCUENTROS - 21 y 28/7 y 4, 11 y 18/8 y 1o/9 de 10 a 12 hs.

Equipo docente:

Marcela Vigna

Mariana Zaffaroni

Bibliografía:

De la Puente Ortega, R. (2022). Scape Class: Gamificando FOL. Editorial Inclusión. Madrid.

Koheler, M. J.; Mishra, P. y Cain, W. (2015). ¿Qué son los saberes tecnológicos y pedagógicos del contenido (TPACK)? En *Virtualidad, Educación y Ciencia*, 10 (6).

Rodríguez, F. y Santiago, R. (2015). Gamificación. Cómo motivar a tu alumnado y mejorar el clima en el aula. Grupo Océano. Barcelona.