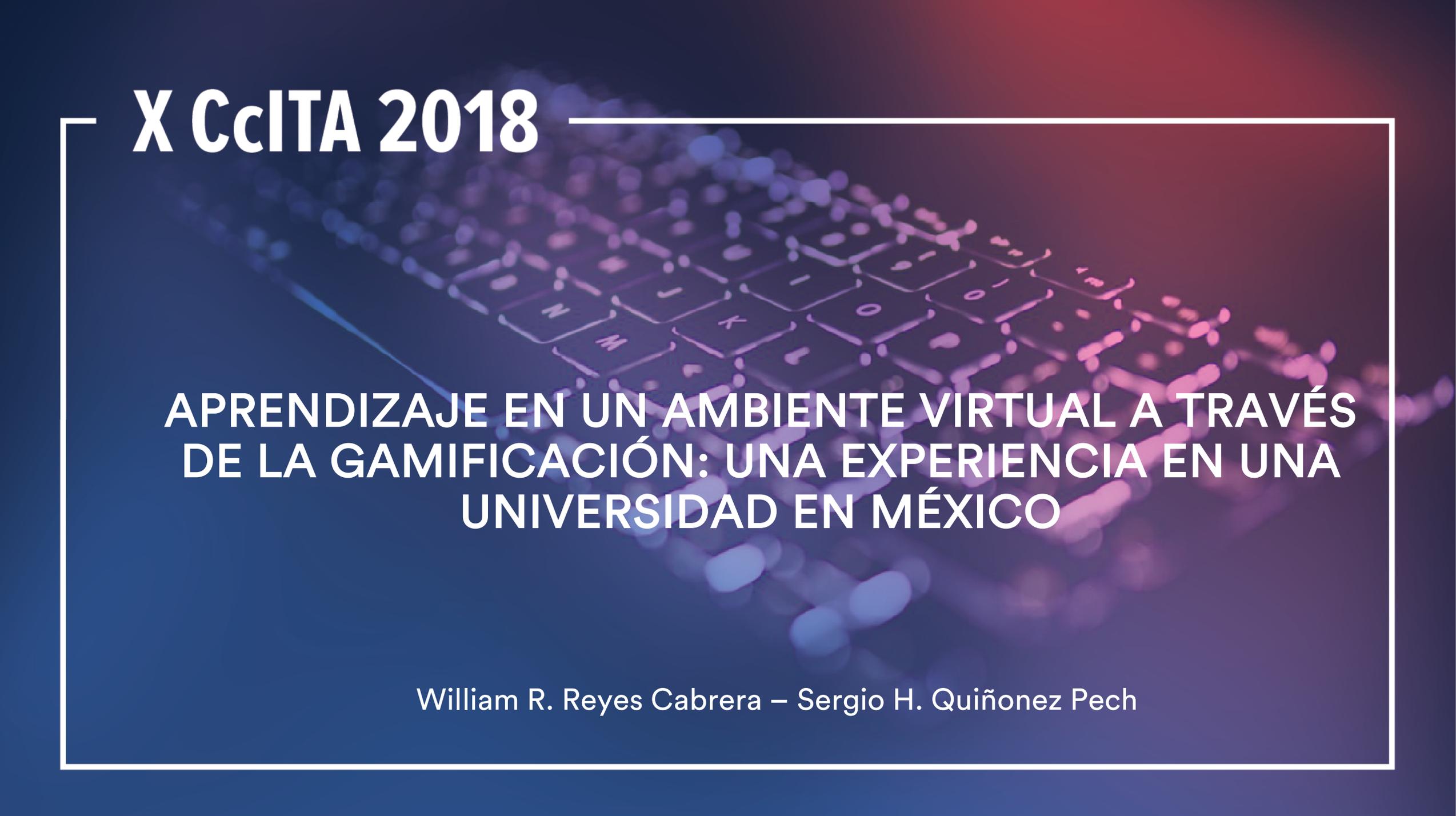


X CcITA 2018

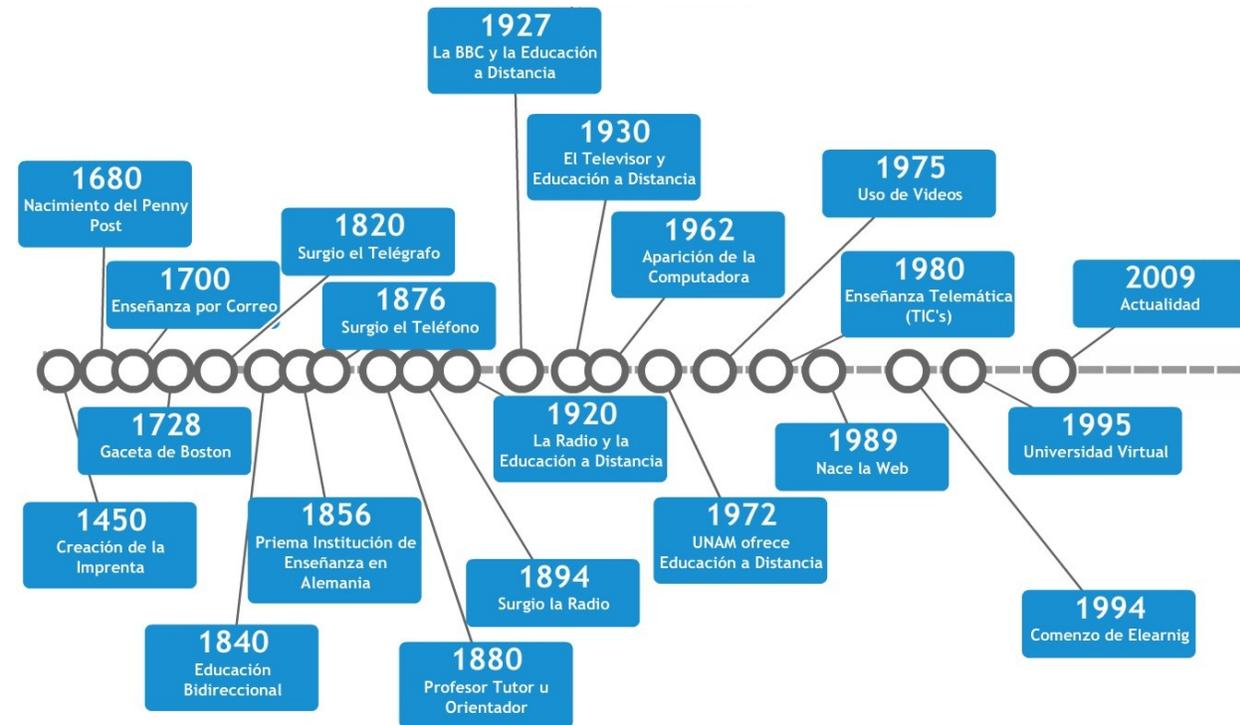


APRENDIZAJE EN UN AMBIENTE VIRTUAL A TRAVÉS DE LA GAMIFICACIÓN: UNA EXPERIENCIA EN UNA UNIVERSIDAD EN MÉXICO

William R. Reyes Cabrera – Sergio H. Quiñonez Pech

Antecedentes

- Educación en línea y a distancia
- Plataformas educativas
- IES y modalidades no convencionales
- Universidades virtuales
- MOOC



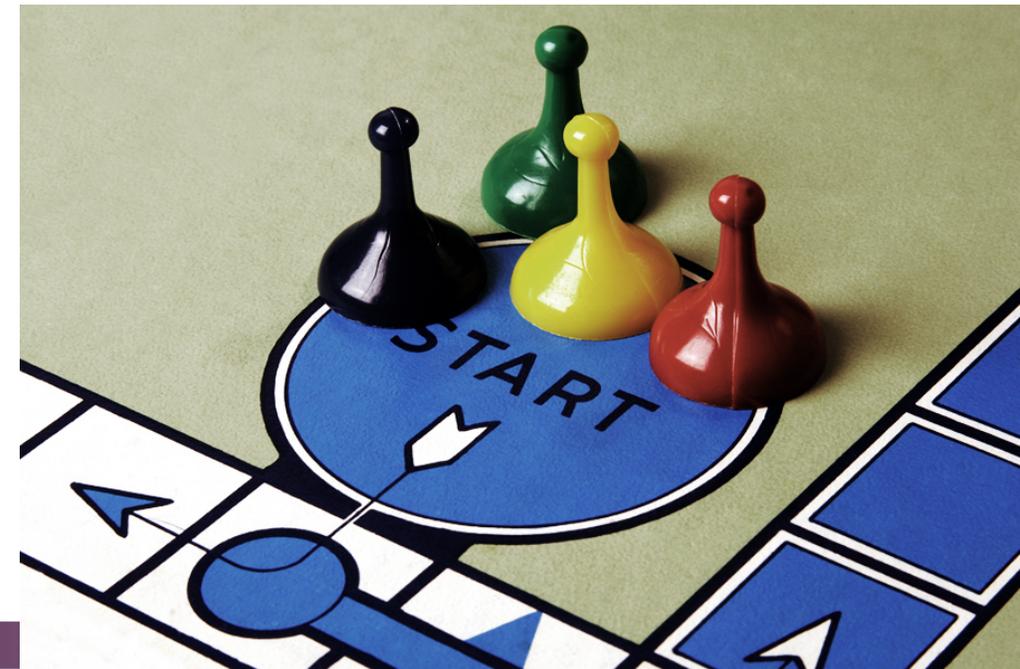
Problemática

- Estrategias en la educación línea.
- Ambientes de aprendizaje
- Logro del aprendizaje
- Innovaciones tecnológicas, modalidades y estrategias.



Fundamento

- Habilidades digitales del S. XXI
- Web 2.0
- Gamificación
 - Deterding (2010).
 - Kapp (2012).
 - Chow (2015).
- Gamificación ≠ Ludificación del aprendizaje



Objetivo

- Identificar la pertinencia de un curso gamificado en línea como una estrategia eficaz en las experiencias de aprendizaje de los estudiantes universitarios.

Contexto

- La Universidad Autónoma de Yucatán.
- El Modelo Educativo de la UADY.
- La Facultad de Educación.
- Curso en línea a nivel licenciatura.



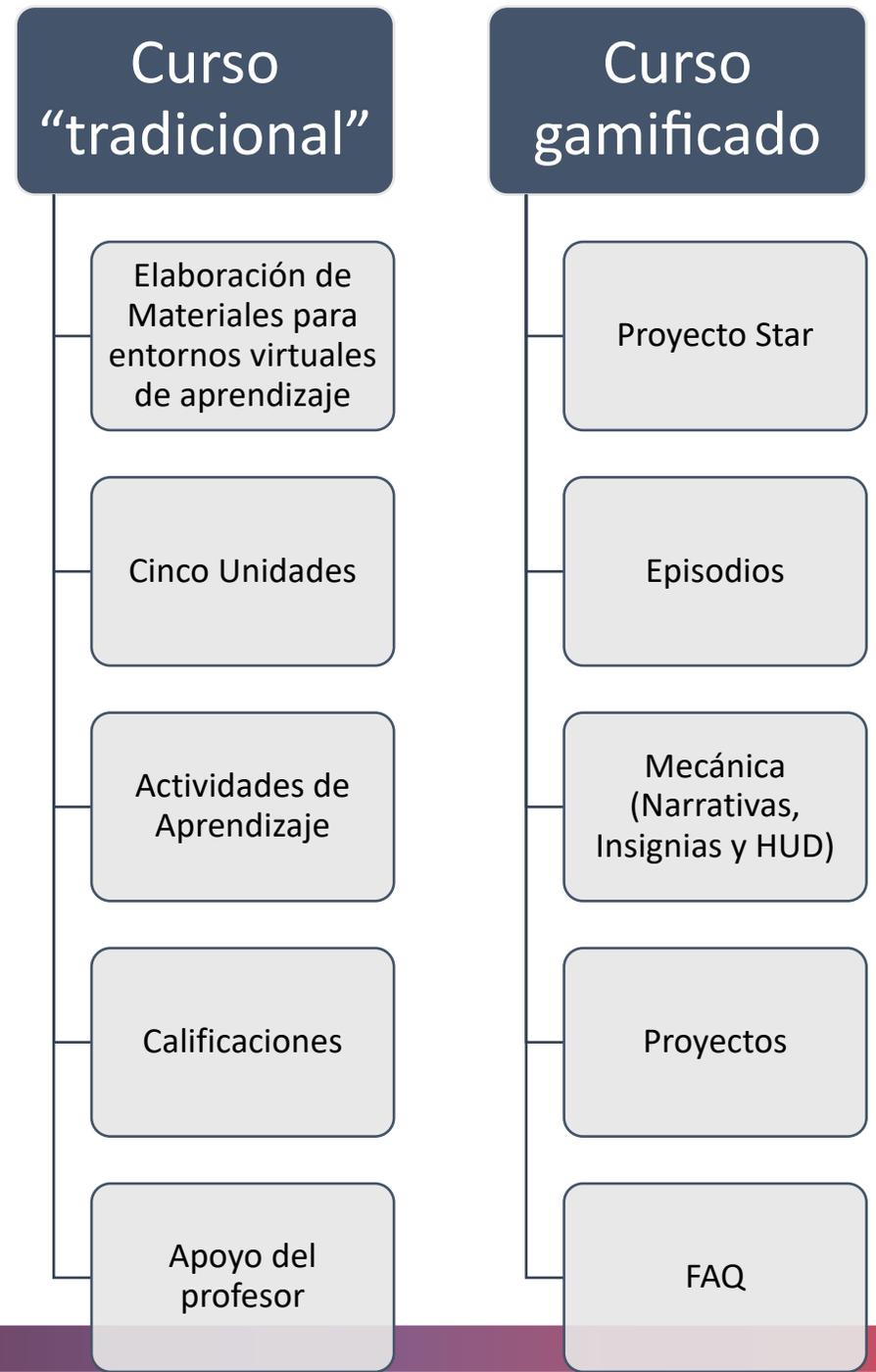
UADY

UNIVERSIDAD
AUTÓNOMA
DE YUCATÁN

Metodología

- Curso “Elaboración de materiales para entornos virtuales de aprendizaje” verano de 2017.
- Participantes: 35 estudiantes de diferentes licenciaturas y campus.
- Se utilizó la plataforma Moodle (UADY-Virtual).

Estrategia de Gamificación



Episodio 1.



Páginas: 2 Tareas: 2 Encuesta predefinida: 1
Progreso: 3 / 5

Episodio 2.



Página: 1 Elección: 1 Tarea: 1
Progreso: 1 / 3

Episodio 3.



Episodio 3.



Dossier

 Primera reunión de los equipos.

No disponible, a menos que: La actividad **Diario 2.** es

Finalización

 Sala virtual de reuniones

No disponible, a menos que: La actividad **Elección de**

 **Diario 3**

No disponible, a menos que: La actividad **Sala virtual completada**

Talento y Creatividad.

[Regresar a: Episodio 5.](#)

Versión video



 Versión Audio



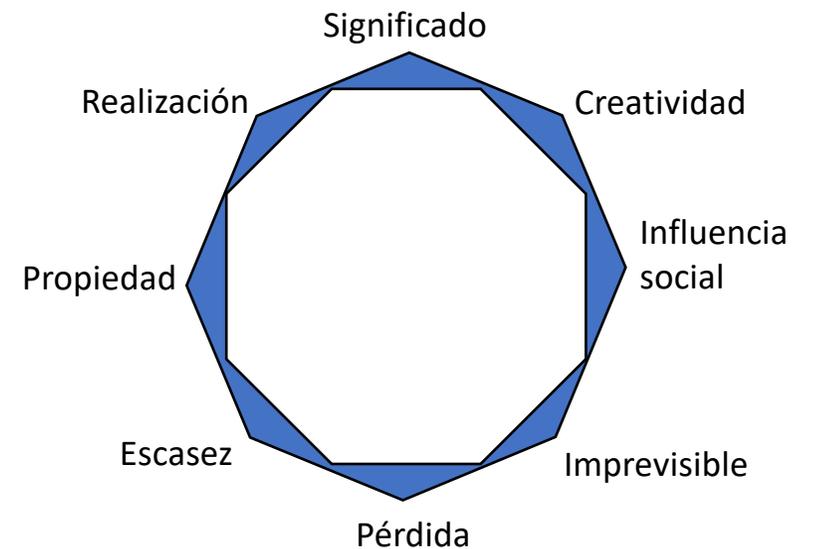
La filosofía de la UMED es el desarrollo del talento, la creatividad y las nuevas ideas en la educación en línea, también fomenta la sana competencia de sus miembros, por lo que el director general ha encargado que se realice una infografía sobre el tema de su proyecto, esta infografía es individual y deberá respetarse los lineamientos de cómo debe de hacerse una infografía, esto es, el uso de gráficos que expliquen el tema en cuestión, agregando datos concretos, citas, mapas o cualquier elemento que pudieran ayudar a entender mejor la infografía, queda prohibido el uso de fotografías y exceso de textos, en caso de utilizar estos elementos, serán penalizados. La infografía que cumpla con su función de representar gráficamente la información, recibirá una insignia especial. No olvide que la información de la infografía se basa en el documento del proyecto que se envió en el episodio 4.

Llamada...



Recolección y Análisis de Datos

- Análisis de las encuestas (al principio, durante y al final del curso).
- Dossier de Aprendizaje
- Modelo Octalysis (Chow, 2015)

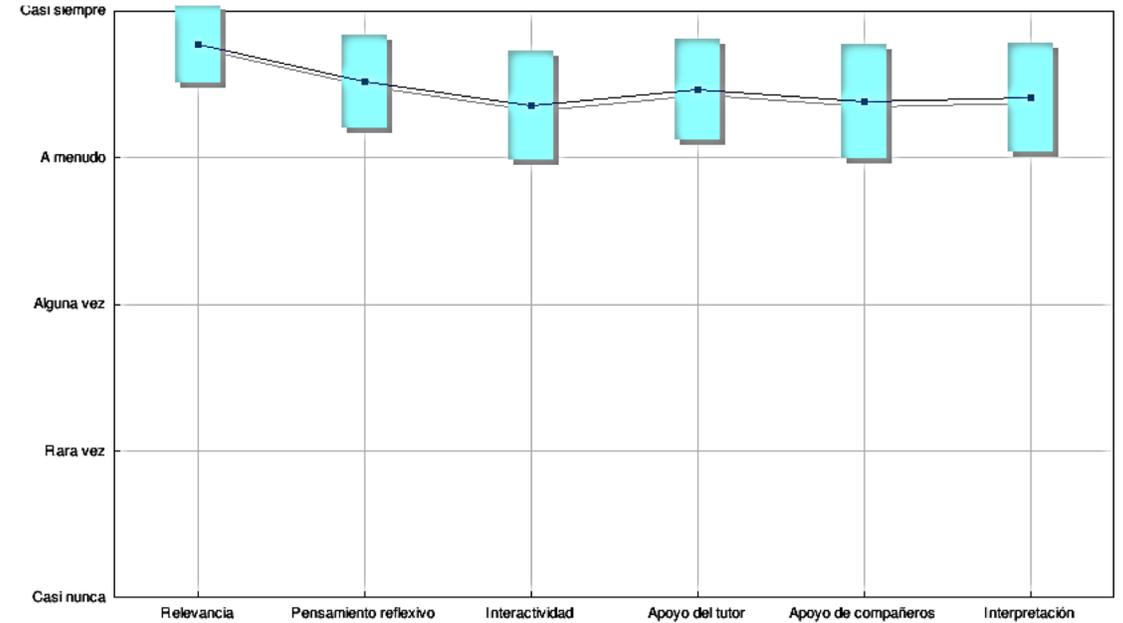
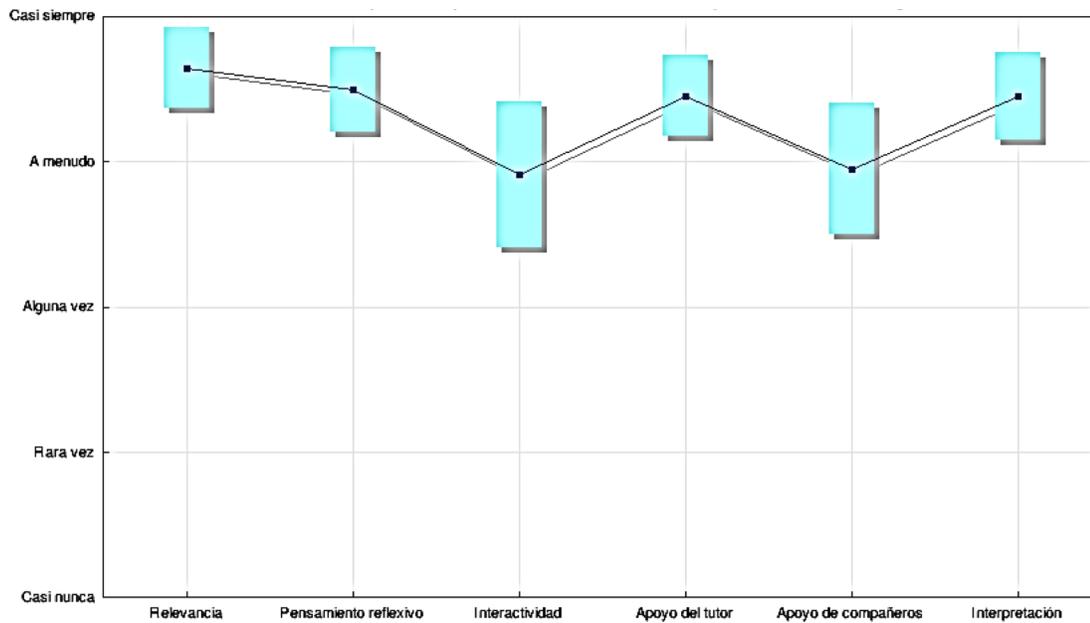


Resultados

- A partir del análisis de los dossier y los foros, se obtuvo que:
 - Este método fue de interés para los estudiantes.
 - Los episodios permitieron olvidarse de que era un curso.
 - Consideran que lograron el objetivo del curso.

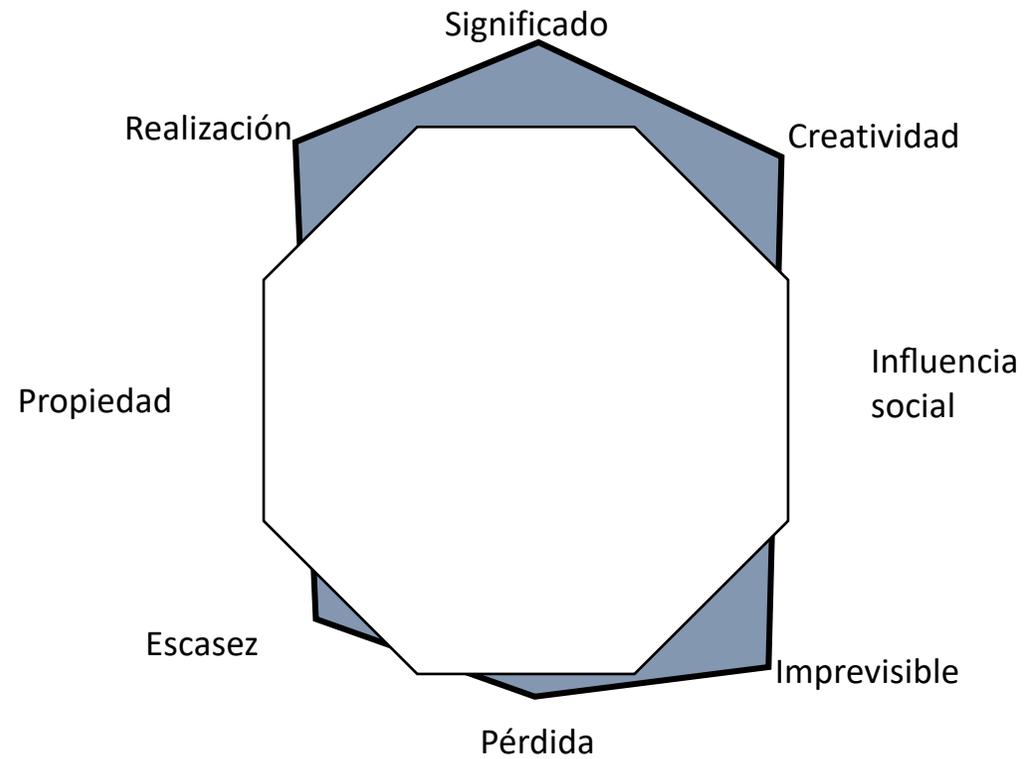
Resultados

- Percepción sobre el ambiente de aprendizaje en línea (COLLES)



Resultados

- Octalysis



Conclusiones

- Los estudiantes demostraron interés por el curso en línea.
- La estrategia de usar episodios fue enriquecedor para el aprendizaje.
- Hubieron aprendizajes significativos.
- Los resultados encontrados coinciden con lo encontrado en la literatura.

Observaciones

- El diseño de los retos requiere mucho esfuerzo, creatividad y conocimiento de las herramientas que se involucren para lograr el aprendizaje.
- El diseño de un curso “gamificado” requiere de seguimiento por parte del instructor.
- Un curso “gamificado” exige tiempo en el diseño e implementación, así como la supervisión de los alumnos.

Gracias