PROYECTO DE CAPACITACIÓN

“Gamificación y aprendizaje basado en juegos en la ETP”

Familia Profesional/Sector: Todas las familias profesionales

Nivel: Todos los niveles y ámbitos de la Educación Técnico Profesional

Opción pedagógica: Virtual

Síntesis

Este curso propone brindar a docentes e instructores de la Educación Técnico Profesional herramientas conceptuales y prácticas para incorporar la gamificación y el aprendizaje basado en juegos como estrategias de enseñanza. La propuesta parte de reconocer que el juego, cuando se integra con intencionalidad pedagógica, puede favorecer la participación, la motivación, la resolución de problemas, la colaboración y la retroalimentación durante el aprendizaje.

A lo largo del trayecto se diferenciarán los conceptos de juego, aprendizaje basado en juegos y gamificación; se analizarán mecánicas, dinámicas, desafíos, recompensas, narrativas y sistemas de progresión; y se diseñarán experiencias aplicables a asignaturas, talleres, laboratorios y espacios de Formación Profesional. Se priorizará el uso pedagógico de recursos accesibles, tanto analógicos como digitales, evitando que la tecnología sea un requisito para implementar las propuestas.

Destinatarios

Docentes, instructores, maestros de enseñanza práctica, equipos directivos y otros agentes de instituciones de Educación Técnico Profesional interesados en incorporar estrategias lúdicas a sus propuestas de enseñanza.

Carga horaria

40 horas reloj - 60 horas cátedra

Fundamentación

La Educación Técnico Profesional requiere propuestas de enseñanza que articulen saberes teóricos y prácticos, promuevan la resolución de problemas y permitan a los estudiantes participar activamente en situaciones vinculadas con su formación. En este contexto, la gamificación y el aprendizaje basado en juegos ofrecen posibilidades para enriquecer las experiencias educativas mediante desafíos, reglas, metas, retroalimentación y dinámicas de participación.

Gamificar no significa convertir toda la clase en un juego. Implica seleccionar y utilizar elementos propios de los juegos —como misiones, niveles, puntos, insignias, narrativas o desafíos— para organizar una experiencia de aprendizaje y favorecer determinados comportamientos o procesos. Por su parte, el aprendizaje basado en juegos utiliza juegos completos, adaptados o diseñados con una finalidad educativa para abordar contenidos, capacidades y situaciones problemáticas.

En la ETP estas estrategias pueden aplicarse a la identificación de componentes, diagnóstico de fallas, seguridad e higiene, interpretación de planos, programación, resolución de problemas técnicos, simulación de situaciones laborales, revisión de contenidos y evaluación formativa. También permiten diseñar propuestas donde el error sea comprendido como una oportunidad para revisar decisiones, recibir retroalimentación y volver a intentar.

La capacitación adopta un enfoque introductorio y aplicado. No busca promover el uso de juegos como un recurso aislado, sino brindar criterios para decidir cuándo, cómo y para qué incorporarlos. Se propone que cada participante pueda diseñar una experiencia contextualizada, viable y coherente con los objetivos de aprendizaje y las características de la Educación Técnico Profesional.

Conocimientos previos requeridos

No se requieren conocimientos previos sobre gamificación ni diseño de juegos. Se recomienda manejo básico de computadora, navegación web y herramientas digitales de uso educativo.

Objetivos

Objetivo general

Brindar a los participantes herramientas conceptuales, metodológicas y prácticas para diseñar e implementar propuestas de gamificación y aprendizaje basado en juegos contextualizadas en la Educación Técnico Profesional.

Objetivos específicos

- Comprender las diferencias entre juego, aprendizaje basado en juegos y gamificación.
- Reconocer los principales elementos, mecánicas y dinámicas que pueden incorporarse a una propuesta educativa.
- Analizar las posibilidades de estas estrategias para favorecer la motivación, la participación, la colaboración y la resolución de problemas.
- Seleccionar juegos y recursos analógicos o digitales de acuerdo con objetivos pedagógicos concretos.
- Diseñar desafíos, misiones, narrativas, sistemas de progresión y formas de retroalimentación aplicables a la ETP.
- Integrar estrategias de evaluación formativa dentro de experiencias gamificadas.
- Elaborar una propuesta de gamificación o aprendizaje basado en juegos aplicable a un espacio curricular, taller o trayecto de ETP.

Contenidos

Unidad 1. Juego, gamificación y aprendizaje basado en juegos

Objetivo. Comprender los conceptos fundamentales y diferenciar los distintos modos de incorporar el juego en propuestas educativas.

Temas. Juego y aprendizaje. Características del juego. Aprendizaje basado en juegos (ABJ). Gamificación. Diferencias y puntos de encuentro. Potencialidades y límites. Motivación

intrínseca y extrínseca. El rol docente. Criterios para decidir cuándo utilizar una estrategia lúdica.

Actividad de la unidad. Cuestionario de revisión y análisis comparativo de situaciones para identificar si corresponden a juego, ABJ o gamificación.

Unidad 2. Elementos y diseño de experiencias gamificadas

Objetivo. Reconocer y seleccionar elementos de los juegos para diseñar experiencias de aprendizaje con intencionalidad pedagógica.

Temas. Objetivos y reglas. Desafíos y misiones. Puntos, insignias y niveles. Progresión. Retroalimentación. Narrativas. Avatares y roles. Cooperación y competencia. Tableros de progreso. Recompensas y reconocimiento. Equilibrio entre motivación y aprendizaje.

Actividad de la unidad. Diseño de una microexperiencia gamificada a partir de un contenido o capacidad de la ETP.

Unidad 3. Aprendizaje basado en juegos y recursos para la ETP

Objetivo. Analizar y adaptar juegos y recursos para abordar contenidos, capacidades y problemas propios de la Educación Técnico Profesional.

Temas. Selección de juegos según objetivos de aprendizaje. Juegos de mesa, cartas, desafíos, trivias, escape educativo y simulaciones. Recursos digitales para crear actividades lúdicas. Uso de herramientas accesibles como Kahoot!, Quizizz, Educaplay, Genially y formularios interactivos. Alternativas sin conexión y de bajo requerimiento tecnológico. Adaptación de reglas y consignas.

Actividad de la unidad. Selección o adaptación de un juego para trabajar un contenido técnico, justificando su pertinencia pedagógica.

Unidad 4. Gamificación, evaluación y aplicación en la ETP

Objetivo. Integrar evaluación formativa y retroalimentación en experiencias lúdicas contextualizadas en talleres, laboratorios y espacios curriculares de ETP.

Temas. Evaluación dentro del juego. Evidencias de aprendizaje. Retroalimentación inmediata. Rúbricas, listas de cotejo y autoevaluación. El error como oportunidad de aprendizaje. Inclusión y accesibilidad. Trabajo colaborativo. Ejemplos de aplicación en informática, electrónica, electromecánica, construcciones, agropecuaria y Formación Profesional.

Actividad de la unidad. Resolución de un caso y elaboración del esquema de una secuencia gamificada con criterios de evaluación.

Unidad 5. Trabajo final

Objetivo. Integrar los contenidos del curso mediante el diseño de una propuesta concreta de gamificación o aprendizaje basado en juegos aplicable a la ETP.

Temas. Diseño pedagógico de una experiencia lúdica. Contexto, destinatarios y objetivos. Selección de contenidos o capacidades. Mecánicas, recursos, actividades, reglas y retroalimentación. Evaluación de aprendizajes. Viabilidad y posibilidades de implementación.

Actividad de la unidad. Elaboración de una “Propuesta de gamificación o aprendizaje basado en juegos para la ETP”.

Trabajo final

El trabajo final consistirá en el diseño de una “Propuesta de gamificación o aprendizaje basado en juegos para la ETP”, presentada en un documento de texto (Word o PDF). La propuesta podrá estar destinada a una asignatura, módulo, taller, laboratorio o trayecto de Formación Profesional y deberá ser viable en un contexto educativo real.

El documento deberá contener los siguientes apartados:

1. Contextualización: institución, nivel, espacio curricular o módulo y destinatarios.

2. Contenido, saber o capacidad que se pretende abordar.

3. Objetivos de aprendizaje.

4. Tipo de propuesta seleccionada: gamificación o aprendizaje basado en juegos, con una breve justificación.

5. Descripción de la experiencia: narrativa o situación, reglas, desafíos, misiones, mecánicas, recursos y organización de los participantes.

6. Estrategia de retroalimentación y evaluación de los aprendizajes.

7. Recursos necesarios y posibilidades de implementación.

8. Reflexión final sobre los aportes y límites de la propuesta.

Cronograma de la capacitación (de cursada, actividades y evaluaciones)

Módulo	Título	Tema / Actividad	Tipo de contenido	Modalidad	Clase
1	Juego, gamificación y ABJ	Conceptos, diferencias y potencialidades. Cuestionario y análisis de situaciones.	Teórico / práctico	Virtual	1
2	Diseño de experiencias gamificadas	Mecánicas, dinámicas, narrativa, misiones, niveles y retroalimentación. Microexperiencia.	Teórico / práctico	Virtual	2
3	ABJ y recursos para la ETP	Juegos analógicos y digitales, escape educativo, simulaciones y adaptación de recursos.	Teórico / práctico	Virtual	3

4	Evaluación y aplicación en la ETP	Evaluación formativa, inclusión y diseño de una secuencia gamificada.	Teórico / práctico	Virtual	4
Trabajo final	Evaluación final	Diseño de una propuesta de gamificación o ABJ aplicable a la ETP.	Teórico / práctico	Virtual	5

Plataforma de dictado

La propuesta se desarrollará mediante el campus virtual de CENET. La tutoría acompañará el proceso de aprendizaje a través de los recursos de comunicación disponibles en la plataforma. Se habilitarán foros para consultas, intercambio de experiencias y socialización de producciones.

Los materiales de estudio, recursos audiovisuales, actividades, cuestionarios y consignas estarán disponibles en el aula virtual. Las entregas y devoluciones se gestionarán mediante la misma plataforma, junto con el registro de las calificaciones obtenidas.

Bibliografía

Espinar, M. Á. (2021, 21 de octubre). Gamificación y aprendizaje basado en juegos. Procomún. https://procomun.intef.es/articulos/gamificacion-y-aprendizaje-basado-en-juegos

Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado. (s. f.). Aprendizaje basado en juegos. https://intef.es/aprendemos_capitulos/23-aprendizaje-basado-en-juegos/

Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado. (s. f.). Gamificación. https://descargas.intef.es/cedec/proyectoedia/guias/contenidos/orientaciones_metodologia/gamificacin.html

Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado. (2023, 13 de enero). Gamificación: hemos venido a jugar. https://intef.es/Noticias/gamificacion-hemos-venido-a-jugar/

Navarro-Mateos, C., Pérez-López, I. J., & Trigueros-Cervantes, C. (2024). Análisis del rol docente en una propuesta de gamificación en el máster de profesorado. Revista de Educación, 405, 275–299. https://doi.org/10.4438/1988-592X-RE-2024-405-635

Pérez Granados, L., & Muñoz González, L. de la C. (2024). La gamificación en el ámbito educativo: desafíos, potencialidades y perspectivas para su implementación. Revista de Educación, 405, 249–274. https://doi.org/10.4438/1988-592X-RE-2024-405-634

Evaluación

Para acreditar el curso de capacitación, los participantes deberán cumplir con las actividades propuestas en el aula virtual y aprobar el trabajo final.

Diagnóstica: se realizará una valoración inicial de los saberes y experiencias de los participantes respecto del uso de juegos y estrategias lúdicas en educación.

Formativa: durante el desarrollo del curso se considerará la participación en las actividades, el análisis de propuestas y la aplicación progresiva de los conceptos trabajados. Al finalizar cada unidad, los participantes deberán completar la actividad correspondiente.

Final: se realizará mediante el diseño de una propuesta de gamificación o aprendizaje basado en juegos aplicable a un contexto de Educación Técnico Profesional.

Criterios de evaluación

Criterios de evaluación

Define con claridad el contexto, los destinatarios, los contenidos o capacidades y los objetivos de aprendizaje.

Diferencia adecuadamente gamificación y aprendizaje basado en juegos y fundamenta la estrategia seleccionada.

La propuesta articula reglas, desafíos, mecánicas, recursos y retroalimentación de manera coherente con los objetivos pedagógicos.

Las actividades son viables y están contextualizadas en la Educación Técnico Profesional. Incorpora estrategias pertinentes de evaluación formativa y evidencias de aprendizaje.

Considera la participación, la inclusión y la accesibilidad de los estudiantes.

El trabajo final integra los contenidos del curso y presenta una propuesta clara, creativa y aplicable.

Capacitador

Gabriel Maximiliano Roca

Licenciado en Tecnología Educativa. Analista de Sistemas de Computación y Analista Programador. Profesor de Educación Secundaria en Informática y Profesor de Tecnología. Especialista en Educación y TIC.

Cuenta con trayectoria docente y de gestión en Educación Técnico Profesional y experiencia en la integración pedagógica de tecnologías digitales. Posee formación vinculada con gamificación digital educativa, programación, robótica, metodologías innovadoras con TIC y aprendizaje basado en proyectos.

Desde 2021 se desempeña como disertante en capacitaciones docentes y desde 2023 ejerce funciones de Vicerrector en la Escuela Técnica Carmen Molina de Llano.