

Fundamentos de la gamificación en educación informática

Tecnología e Informática | Informática

Descripción del Curso

Este curso de Informática está diseñado para estudiantes a partir de 17 años y propone un enfoque práctico y colaborativo, orientado a la planificación, diseño y evaluación de experiencias de aprendizaje basadas en tecnología. La propuesta se estructura en cinco unidades, cada una centrada en una actividad clave que permite a los estudiantes construir de forma progresiva un proyecto informático completo, desde la concepción hasta la revisión por pares y la implementación responsable. Las actividades principales son: - Actividad 1: Propuesta de tema y objetivos – Cada grupo propone un tema de informática y define objetivos de aprendizaje medibles, con justificación pedagógica. Puntos clave: claridad de objetivos y coherencia con el tema. - Actividad 2: Diseño de mecánicas y dinámicas – Diseñarán una combinación de mecánicas y dinámicas que apoyen los objetivos, describiendo reglas, progreso y feedback. - Actividad 3: Rúbrica de evaluación – Elaborarán una rúbrica de evaluación que abarque conocimiento, habilidades y actitudes, con criterios observables y escalas de calificación. - Actividad 4: Plan de implementación y accesibilidad – Crear un plan práctico de implementación, incluyendo consideraciones de accesibilidad, ética y seguridad de datos. - Actividad 5: Presentación y revisión por pares – Presentarán la propuesta ante la clase y recibirán retroalimentación para mejoras. Objetivo general: lograr coherencia entre tema, objetivos y propuestas de mecánicas/dinámicas (O1, O3); contar con una rúbrica de evaluación clara, completa y adecuada al tema (O3); integrar consideraciones de accesibilidad y ética en la propuesta (O4). La duración prevista de las actividades es de 2 semanas, distribuidas en sesiones de trabajo colaborativo, investigación, diseño y presentación. En todo momento se enfatiza la interoperabilidad entre teoría y práctica, la retroalimentación constructiva y la responsabilidad ética y de seguridad de datos.

Competencias

- Competencias técnicas y de diseño: aplicar conceptos de informática para planificar, estructurar y comunicar un proyecto orientado a objetivos de aprendizaje medibles; diseñar experiencias de aprendizaje con mecánicas claras, progresión y feedback efectivo.
- Competencias cognitivas: pensamiento crítico, resolución de problemas y toma de decisiones fundamentadas en evidencia durante la elaboración y revisión de la propuesta.
- Competencias de colaboración y comunicación: trabajo en equipo, distribución de roles, escucha activa, comunicación oral y escrita clara, y retroalimentación constructiva entre pares.
- Competencias éticas y sociales: comprensión y aplicación de principios de accesibilidad, ética, privacidad y seguridad de datos en todos los componentes del proyecto.
- Competencias para la vida real: transferencia de conocimientos informáticos a contextos reales y cotidianos, con énfasis en diseño centrado en el usuario y evaluación crítica de soluciones tecnológicas.
- Competencias metacognitivas: autoevaluación y reflexión sobre el propio proceso de aprendizaje y sobre la adecuación de las metodologías empleadas.

Requerimientos

- Trabajar en grupos estables y participar de forma activa en todas las fases: propuesta, diseño, rúbrica, implementación y revisión por pares.
- Acceso a un dispositivo con conexión a Internet y cuentas institucionales para gestionar documentos, presentaciones y plataformas de entrega.
- Conocimientos básicos de informática y habilidades de comunicación para exponer ideas y argumentar decisiones de diseño.
- Disponibilidad para realizar tareas de lectura, investigación y desarrollo dentro y fuera del horario de clase, con entregas puntuales.
- Compromiso con la ética y la seguridad de datos, incluyendo consideraciones de accesibilidad y uso responsable de la información.
- Uso de herramientas de evaluación basadas en rúbrica para garantizar criterios observables y metas de aprendizaje claras.

Unidades del Curso

Unidad 1: Unidad 1: Fundamentos Conceptuales de la Gamificación en Educación Informática

Objetivos de Aprendizaje

- Definir gamificación, juego y ludificación, distinguiéndolos en contextos educativos.
- Comprender la relación entre gamificación y aprendizaje en informática, identificando posibles beneficios y limitaciones.
- Reconocer ejemplos simples de gamificación aplicados a áreas de informática (programación, redes, seguridad, bases de datos).

Contenidos Temáticos

Tema 1: Conceptos clave y terminología

1. Definición de gamificación y conceptos afines (juego, ludificación).
2. Diferencias entre gamificación y juego serio.
3. Elementos básicos: mecánicas, dinámicas, estética y retroalimentación.

Unidad 2: Unidad 2: Componentes de la gamificación y su influencia en motivación y aprendizaje en informática

Objetivos de Aprendizaje

- Analizar cada componente de gamificación y su función pedagógica (puntos, insignias, tablas de clasificación, retos).
- Explicar la motivación intrínseca y extrínseca asociada a cada componente en contextos informáticos.
- Identificar buenas prácticas, posibles trampas y consideraciones éticas en el diseño de estas dinámicas.

Contenidos Temáticos

Tema 1: Puntos y progreso

1. Función de los puntos como feedback y progreso.
2. Relación entre puntuación, ritmo de aprendizaje y sensación de logro.
3. Ejemplos de uso en prácticas de programación o laboratorio de redes.

Unidad 3: Unidad 3: Aplicación de principios de diseño de gamificación para planificar una actividad de aprendizaje en informática

Objetivos de Aprendizaje

- Identificar objetivos de aprendizaje del curso y mapearlos a mecánicas de juego adecuadas.
- Seleccionar mecánicas y dinámicas que favorezcan la consecución de objetivos de aprendizaje en informática.
- Elaborar un plan de actividad gamificada, describiendo recursos, roles, reglas, evaluación y cronograma.
- Considerar la inclusión, accesibilidad y aspectos éticos en el diseño de la actividad.

Contenidos Temáticos

Tema 1: Principios de diseño de gamificación

1. Tipologías de mecánicas (puntos, insignias, retos) y dinámicas (colaboración, competencia, exploración).
2. Equilibrio entre dificultad, ritmo y feedback.
3. Impacto en motivación y aprendizaje cuando se aplica a informática.

Unidad 4: Unidad 4: Propuesta de actividad educativa gamificada para un tema de informática, incluyendo mecánicas, dinámicas y criterios de evaluación

Objetivos de Aprendizaje

- Seleccionar un tema concreto de informática y definir objetivos de aprendizaje claros.
- Detallar mecánicas y dinámicas específicas que apoyen esos objetivos.
- Definir criterios de evaluación y una rúbrica para medir el aprendizaje.

- Considerar accesibilidad, inclusión y viabilidad de implementación en un entorno real.

Contenidos Temáticos

Tema 1: Elaboración de la propuesta y objetivos

1. Selección del tema informático (p. ej., fundamentos de programación, fundamentos de bases de datos, seguridad básica).
2. Definición de objetivos de aprendizaje alineados a estándares o currículo.
3. Especificación de resultados esperados y rubrica inicial.