

**1-Denominación completa de la asignatura:** Seminario TIF: *“La gamificación como estrategia de intervención en ámbitos educativos de nivel superior y organizaciones”*

**2. Justificación de la propuesta:**

*«Todos los aprendizajes más importantes de la vida,  
se hacen jugando».*

(Francesco Tonucci)

Jugar es una de las actividades que en mayor o menor medida todos los seres humanos experimentan y disfrutan. Si bien es la infancia el tiempo por excelencia para el juego, se trata de una práctica que se da y se disfruta a lo largo de toda la vida. Pero qué pasa cuando se piensa en el juego en tanto una forma, entre otras, de aprender.

Se aprende jugando, dice la frase que se ha convertido en popular, pero lo cierto es que tradicionalmente dentro de la trayectoria escolar, centrada en los años de la educación obligatoria, el juego ocupa un lugar central en el diseño curricular y las propuestas del nivel Inicial, mantiene su presencia (aunque no protagónica) en el primer ciclo de primaria, pero va perdiendo lugar en los últimos grados para volverse más esporádico en la secundaria y podría decirse que casi desaparece en el nivel Superior.

Tal como plantea Carmen Minerva Torres (2002):

El juego en el aula sirve para facilitar el aprendizaje siempre y cuando se planifiquen actividades agradables, con reglas que permitan el fortalecimiento de los valores: amor, tolerancia grupal e intergrupal, responsabilidad, solidaridad, confianza en sí mismo, seguridad, que fomenten el compañerismo para compartir ideas, conocimientos, inquietudes, todos ellos -los valores- facilitan el esfuerzo para internalizar los conocimientos de manera significativa y no como una simple grabadora. Estos conocimientos en varias áreas favorecen el crecimiento biológico, mental, emocional - individual y social sanos- de los participantes, a la vez que les propicia un desarrollo integral y significativo y al docente posibilita hacerle la tarea, frente a su compromiso, más dinámica, amena, innovadora, creativa, eficiente y eficaz, donde su ingenio se convierta en eje central de la actividad. (pp. 290-291).

Paralelamente, en las últimas décadas -junto con el desarrollo de las tecnologías digitales y la proliferación de los dispositivos tecnológicos móviles-, la gamificación tiende a consolidarse como estrategia didáctica innovadora, motivadora en distintos niveles educativos y en las organizaciones. Se trata de una metodología pedagógica que propone llevar al aula elementos lúdicos y mecánicas propias de los juegos para involucrar a los estudiantes, estimular su motivación intrínseca y potenciar el proceso de aprendizaje y resolución de problemas.

Ante este escenario, la propuesta del “Seminario TIF: La gamificación como estrategia de intervención en ámbitos educativos de nivel Superior y organizaciones” es conocer, analizar y reflexionar sobre las posibilidades que ofrece la gamificación en los procesos de enseñanza y de aprendizaje, para luego avanzar en el desarrollo de las propias propuestas y/o materiales didácticos gamificados, destinados tanto a instituciones educativas como a organizaciones sociales, empresariales y políticas.

Se entiende a la gamificación como:

La técnica que el profesor emplea en el diseño de una actividad de aprendizaje (sea analógica o digital) introduciendo elementos del juego (insignias, límite de tiempo, puntuaciones, dados, etc.) y su pensamiento (retos, competición, etc.) con el fin de enriquecer esa experiencia de aprendizaje, dirigir y/o modificar el comportamiento de los alumnos en el aula. (Foncubierta y Rodríguez, 2014, p. 2)

Dadas las diversas competencias, habilidades y saberes que construyen a lo largo de la carrera los estudiantes de Comunicación y las múltiples áreas de incumbencia a las que habilita el título, tanto de la Licenciatura como del Profesorado, el seminario busca brindarles conocimientos conceptuales y prácticos acerca de la gamificación como estrategia didáctica y comunicacional de manera contextualizada y situada anticipando posibles producciones factibles de ser realizadas en los diversos campos laborales en los que como profesionales podrán desempeñarse. El curso es una invitación -y desafío- a poner en juego acciones como proponer, planificar y diseñar propuestas innovadoras que generen valor y que involucren nuevas tecnologías digitales sustentadas en el desarrollo y la creación de estrategias gamificadas pensadas para distintos ámbitos, objetivos y destinatarios.



### **3- Modalidad de la asignatura: Seminario TIF**

El presente seminario TIF se presenta para que pueda ser parte de la Licenciatura en Ciencias de la Comunicación - Ciclo Orientado en Producción y como seminario optativo del Profesorado en Educación Media y Superior en Ciencias de la Comunicación.

La propuesta se orienta a la producción de materiales gamificados para el nivel Superior y organizaciones sociales y empresas.

La modalidad de cursada es presencial y se combina con instancias virtuales sincrónicas (70%) y asincrónicas (30%). En el caso de ser posible también habrá clases híbridas. Se espera que los estudiantes desarrollen su material gamificado en grupos de trabajo de hasta 3 integrantes.

Para llevar adelante la propuesta de trabajo se utilizarán las siguientes **herramientas y dispositivos**:

- Para los encuentros sincrónicos cada estudiante deberá contar con un dispositivo para conectarse a la plataforma de videoconferencia.
- Para las actividades asincrónicas se utiliza el Campus Virtual.
- Para las producciones se hace uso de Genially, Prezi, Powerpoint, Emaze, Canva, Google Drive, entre otros.
- Para la comunicación con los estudiantes se emplea el Campus Virtual y correo electrónico.

La selección de contenidos se estructura en torno a una serie de ejes que recuperan algunos de los núcleos básicos de la gamificación como estrategia potente y significativa para desarrollar materiales para el nivel Superior, las organizaciones y empresas con una mirada comunicacional y educativa. Se espera que el tránsito por esta experiencia le posibilite a los estudiantes acercarse a otros contenidos del campo en situaciones ulteriores. Estos ejes serán abordados en las clases teóricas y prácticas, en la bibliografía y en las distintas actividades que se plantean a lo largo del cuatrimestre.

Este seminario supone contar con los conocimientos de los estudiantes que recorrieron materias tales como Planificación y Gestión de Emprendimientos Comunicacionales; Elementos y Estructuras de la Expresión Audiovisual; Editorialidad y Estrategias de Comunicación; Diseño y Comunicación; La narración en la cultura audiovisual; Tecnologías Educativas; Comunicación, educación y cultura y Comunicación y cultura Comunitaria.

**4- Carga horaria semanal:** 4 hs

**5- Carga horaria total:** 64 hs

**6- Metodología de enseñanza:** Clases teórico-prácticas

**7. Cuatrimestre de dictado:** 2do cuatrimestre 2025

**8. Objetivos generales y objetivos específicos**

***Objetivo general:***

- Entender y aplicar la metodología de gamificación en procesos de formación y en las organizaciones a través de sus fundamentos teóricos e intervenciones prácticas.

***Objetivos específicos:***

- Comprender los fundamentos de la gamificación y su relevancia en la comunicación.
- Analizar el impacto de la gamificación en la motivación y el aprendizaje.
- Desarrollar habilidades para diseñar e implementar estrategias de gamificación en contextos educativos y organizacionales.
- Evaluar la efectividad de las intervenciones de gamificación
- Comprender la metodología de gamificación desde los fundamentos teóricos.

- Crear propuestas de intervención basadas en la metodología de gamificación.
- Analizar la metodología como posibilidad de desarrollo de las competencias necesarias y elegidas.

## **9. Contenidos desglosados por unidades o módulos**

### **Módulo 1: Introducción a la gamificación**

- Definición y conceptos básicos de la gamificación.
- Historia y evolución de la gamificación.
- Teorías de la motivación y su relación con la gamificación.
- Elementos de diseño de juegos aplicados a la comunicación.

Duración del módulo: 2 semanas

### **Módulo 2: Gamificación en la Educación Superior**

- Aplicaciones y estudios de caso de gamificación en la educación superior.
- Diseño de estrategias de gamificación para entornos educativos.

Duración del módulo: 2 semanas

### **Módulo 3: Gamificación en las Organizaciones**

- Aplicaciones y estudios de caso de gamificación en organizaciones.
- Diseño de estrategias de gamificación para entornos corporativos.

Duración del módulo: 2 semanas

### **Módulo 4: Diseñar estrategias de gamificación**

- Propuesta didáctica
- Guión didáctico
- Dispositivos y herramientas
- Diseño gráfico
- Evaluación y Mejora Continua

Duración del módulo: 6 semanas

## **Módulo 5: Implementación y ajuste de estrategias de gamificación**

- Puesta en práctica del juego
- Retroalimentación
- Validación del juego

Duración del módulo: 2 semanas

### **10. Bibliografía general y específica dentro de cada unidad**

#### *Bibliografía General:*

- Contreras-Espinosa, R. S. (2016). Presentación. Juegos digitales y gamificación aplicados en el ámbito de la educación. RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia, 19(2), pp. 27-33. doi: <http://dx.doi.org/10.5944/ried.19.2.16143>
- Foncubierta, J. M. y Rodríguez, C. (2014). Didáctica de la gamificación en la clase de español. Madrid: Edinumen.
- Gros Salvat, Begoña. (2014) Análisis de las prestaciones de los juegos digitales para la docencia universitaria Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado, vol. 28, núm. 1, enero-abril, 2014, pp. 115-128. Universidad de Zaragoza. Zaragoza, España
- Kapp, M. (2012) La Gamificación de aprendizaje e Instrucción Métodos y estrategias basados en juegos para la formación y la educación. Pfeiffer.
- Minerva Torres, C. (2002). El juego: una estrategia importante. En Educere, vol. 6, núm. 19, pp. 289-296. Universidad de los Andes. Mérida, Venezuela.
- Zichermann, G y otro (2011) Gamificación por diseño. Implementación de la mecánica del juego en aplicaciones web y móviles. Nutshell Handbook.

#### *Bibliografía Módulo 1*

- Buckingham, D. (2008) ¿Jugar para aprender? Nuevas reflexiones sobre el potencial educativo de los videojuegos. En: Más allá de la tecnología. Buenos Aires: Manantial.



- Domínguez, A. (2015). "La historia de la gamificación: Desde los juegos tradicionales hasta la revolución digital". Disponible en [Educación 3.0](#)
- Gee, J. P. (2005) Ámbitos semióticos: ¿es una "pérdida de tiempo" jugar con los videojuegos? En: Lo que nos enseñan los videojuegos sobre aprendizaje y alfabetismo. Málaga: Aljibe.

### *Bibliografía Módulo 2*

- Contreras Espinosa, R. y Eguia, J. L. (editores) (2017). Experiencias de gamificación en aulas. InCom-UAB Publicacions, 15. Bellaterra: Institut de la Comunicació, Universitat Autònoma de Barcelona.
- Esnaola, G. (2015) Aprendizaje, pedagogías lúdicas y cognición distribuida. Análisis de formatos pedagógicos. III Congreso Videojuegos y Educación. CIVE2015.
- González, M. (2017). "Gamificación en la educación: Orígenes y desarrollo". Publicado en El Diario de la Educación.
- Lion, C. y Perosi, V. (2019) Didácticas lúdicas: aproximaciones, desafíos y posibilidades para la integración de videojuegos serios en el nivel superior. Revista de enseñanza de la Física. Vol 31 (2)
- Sierra, J. M. & Bueno, J. L. (2017). *Gamificación en la universidad: experiencias y aplicaciones*. Editorial UOC.
- Cabero, J., Llorente, M. C., & Vázquez, A. I. (2018). *Innovación educativa a través de la gamificación: Estudios de caso en la universidad*. Editorial Síntesis.
- Rodríguez, J., & Pérez, S. (2019). *Experiencias de gamificación en la enseñanza universitaria: Prácticas y resultados*. Ediciones Octaedro.

### *Bibliografía Módulo 3:*

- Marczewski, A. (2015). *Gamificación: Cómo motivar a tu personal para conseguir mejores resultados*. Editorial Profit.
- Rodríguez, C. M. (2014). *Gamificación en la empresa: Cómo cambiar el juego en la organización*. Gestión 2000.
- Sampedro, B. (2014). *Gamificación: Juega y aprende: cómo la utilización de los juegos está revolucionando la educación y las organizaciones*. Ediciones Pirámide.
- Zagal, J. P., & Altizer, R. (2014). *Juego y Gamificación: Perspectivas y aplicaciones en educación y empresas*. Editorial UOC.

#### *Bibliografía Módulo 4*

- Area Moreira, M., & Guarro Pallás, A. (2012). *Estrategias didácticas para el desarrollo de contenidos educativos digitales*. Editorial UOC.
- Cabero, J., & Llorente, M. C. (2007). *La utilización de recursos tecnológicos en contextos educativos: La curación de contenidos y el diseño de materiales*.
- Cabero Almenara, J., & Llorente Cejudo, M. C. (2008). *La elaboración de materiales didácticos para la formación: Guías prácticas*. Editorial MAD.
- García, A., & Rodríguez, C. (2015). *Diseño y producción de materiales educativos digitales*. Ediciones Pirámide.
- González, C. (2014). *El arte del diseño de juegos: Conceptos y técnicas para crear videojuegos y experiencias interactivas*. Ediciones Deusto.
- Martínez, J. (2016). *Diseño de videojuegos: Una visión práctica y técnica*. Editorial Anaya Multimedia.

#### *Bibliografía Módulo 5:*

- Rodríguez, S. (2018). *Manual de diseño gráfico para videojuegos: Conceptos, técnicas y herramientas*. Editorial UOC.
- Zichermann, G., & Cunningham, C. (2011). *Gamificación por diseño: Implementando mecánicas de juego en la web y aplicaciones móviles*. O'Reilly Media.

### **11. Régimen de evaluación y promoción:**

#### **Modalidad de evaluación**

La evaluación se desarrollará a través de distintas propuestas de trabajo que contemplarán el desempeño individual y grupal, así como diferentes tipos de habilidades: la expresión escrita y oral, la capacidad de síntesis y el análisis de la información; diseño y producción de materiales educativos en distintos soportes.

#### **Evaluación Trabajo Grupal**

Al término de la cursada se realizará la entrega del Trabajo grupal de producción de cada grupo que desarrollaron a lo largo del seminario. Se prevé el desarrollo de entregas parciales del trabajo lo que posibilita la evaluación en proceso que proponen una recuperación e implementación teórico-práctica de

las unidades abordadas. En todas las instancias se mantiene el mismo grupo de trabajo y el desempeño en esta modalidad grupal forma parte de la consigna a cumplir.

Proponemos una evaluación formativa y en proceso, que permita generar los apoyos necesarios para fortalecer el proceso de construcción de conocimiento de cada grupo de trabajo y de cada estudiante en particular. La evaluación se orienta hacia la producción y reflexión en torno a los diseños y las lecturas propuestas a lo largo de la cursada. Para ello se propondrá que las y los estudiantes:

- Participen de las clases teóricas y prácticas (remotas, presenciales y visitas a instituciones).
- Lleven a cabo las actividades virtuales asincrónicas.
- Realicen la producción individual.
- Elaboren en forma grupal las producciones solicitadas para cada uno de los Ejes que integran el programa de la materia. En los trabajos grupales no se aceptarán entregas individuales. Se evaluará la capacidad de colaborar con los/as otros/as

### **Trabajo final individual**

En esta instancia se buscará que cada integrante del grupo presente una bitácora del seminario en la que pueda dar cuenta de su rol dentro del grupo de trabajo, de su recorrido por el seminario y del armado y diseño del juego.

### **12. Modalidad de aprobación:**

#### **Requisitos de aprobación - Examen final obligatorio**

- Asistencia a las clases prácticas (75 %).
- Asistencia a clases teóricas (75%)
- Participación en las actividades presenciales y realización de las actividades virtuales de aprendizaje.
- Aprobación de todas las instancias de evaluación con una nota mínima de siete puntos cada una.
- Aprobación del TFI

### **13. Docente a cargo y equipo docente**

Docente a cargo: Otero, Ana María Rita - DNI: 20.0405.366

Docente ad honorem: Morello, Paula Cecilia - DNI: 24.690.089