



MAESTRÍA EN CIENCIAS DE LA COMPUTACIÓN PROPUESTA DE CURSO DE POSGRADO

1- DATOS GENERALES DE LA ACTIVIDAD CURRICULAR	
1.1 Título del Curso	Gamificación
1.2 Área temática ¹	

2- COMPOSICIÓN DEL EQUIPO DOCENTE	
2.1 Responsable a cargo de la actividad curricular	Mgter. Cristina Gómez
2.2 Docentes	

3- CARGA HORARIA	
Carga horaria teórica	20 horas
Carga horaria práctica	20 horas
Carga horaria total	40 horas

4- BREVE RESUMEN DE CONTENIDOS	
Jugar no es sólo para niños. Divertirse no es sólo para los ratos de ocio. Asumir desafíos no es sólo para los super héroes. Sentir que el mundo desaparece alrededor mientras se está haciendo algo apasionante no es sólo para elegidos. Una propuesta de aprendizaje puede encerrar todo lo anterior y mucho más si les proponemos a nuestros estudiantes que cada vez que ingresen al aula (física o virtual) asuman roles, desafíos, que persigan y consigan logros. Que éstos los vayan sumergiendo en un proceso ascendente de compromiso en la construcción de su propio conocimiento que involucra a los contenidos curriculares en los diferentes niveles educativos. Gamificar una clase puede ser sencillo si tenemos en cuenta todos los aspectos necesarios para movilizar la motivación en el estudiantado. Este espacio curricular se propone ofrecer las bases en las que se apoya una propuesta didáctica gamificada para estudiantes de diferentes niveles educativos. La gamificación en educación busca introducir a los estudiantes en una experiencia de aprendizaje. Para ello aplica una capa de diversión y motivación basadas en la psicología positiva. Hay diferentes formas de aplicar la gamificación y todas ellas tienen sus características y sus puntos en común. Conocerlas permitirá adoptar el tipo adecuado teniendo en cuenta población destinataria y contenidos a desarrollar. Ninguna experiencia gamificada es igual a otra ya que los destinatarios/estudiantes se presentan con características particulares, por lo tanto el docente deberá tener en cuenta primero las particularidades de su grupo clase para poder diseñar la propuesta que logre motivar intrínsecamente a su estudiantado. El propósito final del espacio busca que cada uno de los maestrandos pueda concretar este diseño partiendo de las mecánicas, elementos seleccionadas en función de las características de sus estudiantes.	

5- CONOCIMIENTOS PREVIOS REQUERIDOS	
No se requieren conocimientos previos específicos.	

6- OBJETIVOS	
---------------------	--

¹ Corresponde a uno de los siguientes tópicos: Algoritmos y Lenguajes; Teoría de la Computación; Ingeniería de Software, Bases de Datos y Sistemas de Información; Arquitecturas, Sistemas Operativos y Redes.



- Reconocer las características de una propuesta didáctica gamificada
- Identificar los componentes de las propuestas gamificadas en educación
- Diseñar una propuesta gamificada para destinatarios concretos.

7- CONTENIDOS

El juego como elemento cultural. Diversión y motivación

Componentes de una propuesta gamificada en general: Historia, estética, soporte, interacción.

Mecánicas, Dinámicas y elementos de juego. Relaciones e interdependencias.

Tipos de jugadores: Clasificaciones y características de cada uno.

Armado de una propuesta de aprendizaje gamificada aplicando mecánicas y elementos de juego seleccionados

8- PROPUESTA DIDÁCTICA

El desarrollo del curso se organiza bajo una modalidad a distancia, combinando instancias sincrónicas y asincrónicas que favorecen el aprendizaje autónomo, colaborativo y reflexivo de los y las participantes. La propuesta metodológica se sustenta en un enfoque teórico-práctico, que articula el análisis conceptual de la gamificación con su aplicación en contextos educativos concretos.

A lo largo del curso se implementarán las siguientes prácticas formativas:

1. Análisis de juegos tradicionales

Los/as cursantes realizarán un análisis crítico de juegos tradicionales (de mesa, deportivos, digitales, etc.) a partir de las mecánicas, dinámicas y elementos que los componen. Esta actividad permitirá reconocer cómo se construyen las experiencias lúdicas, identificar patrones de motivación y reflexionar sobre su posible adaptación a entornos educativos.

2. Selección de mecánicas y elementos en función de los tipos de jugadores y los propósitos didácticos

A partir de los marcos teóricos revisados (tipologías de jugadores, teorías de la motivación y diseño de experiencias de aprendizaje), se propondrá la selección fundamentada de mecánicas y elementos de juego acordes a distintos perfiles de participantes y objetivos pedagógicos. Esta instancia busca desarrollar la capacidad de diseño y toma de decisiones fundamentadas en la práctica docente.

3. Elaboración de un plan de trabajo para el diseño de una propuesta gamificada

Finalmente, los/as estudiantes diseñarán un plan de trabajo integral que contemple las fases de planificación, diseño y evaluación de una propuesta gamificada aplicable a su propio ámbito profesional o disciplinar. Esta producción integrará los aprendizajes del curso y servirá como instancia de síntesis y transferencia.



9- MODALIDAD DE EVALUACIÓN Y CONDICIONES DE ACREDITACIÓN²

La evaluación del curso se centrará en la aplicación de los conceptos y herramientas abordadas a lo largo del trayecto, privilegiando la reflexión pedagógica, la creatividad y la transferencia a contextos reales de enseñanza.

Se promoverá una evaluación formativa y continua, basada en la participación activa en las actividades propuestas, el intercambio en los espacios colaborativos y la elaboración de producciones parciales que permitan evidenciar los avances en el proceso de aprendizaje.

La evaluación final consistirá en el diseño, en tríos, de una propuesta de aprendizaje gamificada para el aula, sobre un tema curricular a elección. Esta producción deberá integrar los conocimientos teóricos y prácticos desarrollados durante el curso. El trabajo grupal será acompañado por instancias de retroalimentación entre pares y por parte del equipo docente, favoreciendo la construcción colectiva del conocimiento y el fortalecimiento de las competencias de diseño educativo.

La calificación final integrará la calidad de la propuesta, la coherencia entre los fundamentos teóricos y las decisiones de diseño, la pertinencia pedagógica, la creatividad y la participación en las instancias colaborativas del curso.

10- BIBLIOGRAFÍA

a) Referencias Obligatorias

Contreras, R., & Eguia, J. (2016). [Gamificación en las aulas universitarias](#) (Bellaterra). Barcelona: Universidad Autónoma de Barcelona. Recuperado a partir de http://incom.uab.cat/download/eBook_incomuab_gamificacion.pdf.

Pérez Latorre, Ó., (2008). ["Apuntes sobre la teoría de la diversión"](#). En Scolar, C. (ed.) Homo Videoludens 2.0. De Pacman a la gamification, Barcelona, Universitat de Barcelona

Gómez, M. C. (2018, November). [Invitar a la motivación al aula: gamifiquemos la clase en pocos pasos](#). In [2019] Congreso Internacional de Tecnologías en la Educación.

b) Referencias Complementarias

Chou, Y. K. (2019). [Actionable gamification: Beyond points, badges, and leaderboards](#). Packt Publishing Ltd.

McGonigal, J. (2019). [¿ Por qué los videojuegos pueden mejorar tu vida y cambiar el mundo?: Un encuentro entre el mundo virtual y el real en el que las personas salen favorecidas. Siglo XXI Editores.](#)

Marczewski, A. (2017). [La ética de la gamificación. XRDS: Crossroads, The ACM Magazine for Students](#), 24 (1), 56-59.

Marczewski, A. (2015). [Incluso a los monos ninja les gusta jugar. CreateSpace Indep](#). Plataforma de publicación, Charleston, Tipos de usuarios capítulos , 69- 84.

Canela Ruano, A. (2020). [Gamificación en entornos educativos: Desde la educación infantil a la universitaria](#). Para El Aula.

Digital, E. (2023). Gamificación Educativa. <https://doi.org/10.33262/EXPLORADORDIGITAL.V7I3>

Drumond Ischkanian, S. H. (2025). [GAMIFICAÇÃO NO ENSINO: COMO JOGOS DIGITAIS PODEM TRANSFORMAR A APRENDIZAGEM](#). Mara Lúcia Nunes De Lima Oliveira.

c) Sitios de interés

<https://www.gamified.uk/>

<https://amyjokim.com/blog/category/blog/>

<https://www.jesseschell.com/>

<https://yukaichou.com>