

PROYECTO DE GAMIFICACION

OBJETIVO: Desarrollar esta técnica de aprendizaje en colaboración con los estudiantes de la clase de programación III, para un proceso de enseñanza-aprendizaje lúdico en la clase de filosofía, a través de la mecánica de los juegos con el fin de suscitar un aprendizaje significativo.

Alianza: La iniciativa e interés por aportar herramientas para una educación dinámica se corresponde con las habilidades de los estudiantes de la clase de programación, para construcción, formulación y desarrollo de metodologías para la implantación de aplicaciones de software. Por otro lado, la filosofía tiene por objeto suscitar en el estudiante, entre otras cosas, habilidades cognitivas como la capacidad de análisis y de pensamiento crítico. De manera que, como parte de las competencias suscitadas en la clase de programación y filosofía, se establece un trabajo colaborativo para establecer la relación entre la ludificación y el aprendizaje significativo

MARCO TEÓRICO.

La universidad. La universidad es un espacio privilegiado de conocimiento y humanización, que ofrece una oportunidad para abordar la formación humanista, en donde acontece la educación superior, término que adquiere singular importancia en el quehacer de la universidad como casa madre de la formación, en cuanto cría, cuida y alimenta al profesional del siglo XXI (siendo estos tres elementos el significado del origen de la palabra educare), porque “La educación significa la acción de educar” (Antequera 2016). Por lo tanto, existe una relación entre la sensación de pérdida del significado e importancia de las humanidades para el educando con el abordaje de aquellas herramientas utilizadas para su formación profesional.

Tics en la educación. Entre otras herramientas, privilegiamos el uso de tecnologías digitales, o tecnologías de información y comunicación (TIC) en contextos pedagógicos, que muestran muchas iniciativas, por ejemplo “se utilizan principalmente para reemplazar una tecnología anterior, pero no para apoyar el aprendizaje y la enseñanza (Karsenti 2016). Por lo tanto, se procede a implementar la gamificación con dicho objetivo, de manera que nos permita medir la eficiente asimilación de conocimientos por el ejercicio de una habilidad específica como el grado de apropiación de un aprendizaje significativo con el uso de esta herramienta.

La gamificación. Es la aplicación de principios y elementos propios del juego en un ambiente de aprendizaje con el propósito de influir en el comportamiento, incrementar la motivación y favorecer la participación de los estudiantes. Definida ésta en la actualidad, por Teng y Baker (2014) como “una tendencia creciente en ambientes formales como la industria y la educación. Es fácil reconocer que los juegos son atractivos, adictivos y motivacionales. Más aún, pueden ser empleados como una poderosa herramienta para moldear la conducta”. El juego es la primera forma en la que aprendemos; experimentar para ver qué sucede, tratar, tratar, tratar... ¡El juego es inherente al ser humano! Alex Games, 2014, Director de Diseño de Educación, Microsoft.

1. El syllabus del curso de filosofía y jornalización temática

El silabo es un documento que contiene varias informaciones relativas al curso, a su contenido, temático, evaluación, rubricas y políticas de este, es decir organiza el desarrollo de la clase de forma ordenada. En éste se encuentran las competencias correspondientes al egresado de la universidad, de forma ordenada y en correspondencia con la temática, detallada en lo más mínimo. Este orden permite identificar el nombre del curso, su número de unidades valorativas (en el caso de filosofía general son 3), el programa al cual pertenece, el nombre del profesor y su correo. Igualmente, la temática, los objetivos de aprendizaje, la metodología de enseñanza-aprendizaje y la evaluación.

2. Jornalización del curso

Distribuida en 10 semanas, que están ordenadas temáticamente de manera que se pueda cumplir con los objetivos. Y de acuerdo con el proceso y jornalización de la clase de programación y filosofía igualmente, se determina **trabajar la gamificación en el primer parcial, para su aplicación en el segundo**. Las primeras cinco semanas son de **creación**, que implica **construir, diseñar y evaluar el proyecto de gamificación** y la **semana sexta de nuestro curso se implementa para el abordaje temático**.

3. Área de conocimiento, la Epistemología. En la Semana sexta.

Objetivo temático: Analizar el problema del conocimiento en el pensamiento filosófico de **Enmanuel Kant** y **Rene Descartes**, como precursores del pensamiento moderno, para valorar sus aportes en el contexto de la nueva epistemología suscitada en Europa entre los siglos XVI y XVIII.

PRIMERA ETAPA DE DISEÑO**4. Escenarios o niveles epistemológicos:****4.1. PRIMER NIVEL: Sketch sobre el problema del conocimiento en la modernidad.**

Es un video introductorio, se puede realizar con texto, imagen y sonido, (estilo **Brain scape o diaporama**) ilustrando lo que se menciona en la narración, misma que se prepara, articulando bien la lectura con buena entonación.

Narración (Discovery): En la segunda mitad del siglo XIV, las personas cultas en Italia insisten en que se ha producido un cambio fundamental en la actitud de los hombres frente al mundo y a la vida, denominado humanismo. Están convencidos que se ha producido “una ruptura radical con el mundo medieval” y tratan de entender cuál es el significado del cambio, luego para final del mismo siglo y durante el siglo XV, los reyes aprovecharon la crisis del feudalismo para retomar su poder, lo que supone el Renacimiento del hombre, de la cultura y la sociedad, pero sobre todo de transformaciones en los mecanismos del gobierno y en el ejercicio del poder, respaldado por la burguesía. El tratado de Paz firmado en Westfalia que finalizó la Guerra de los Treinta Años en Alemania y la Guerra de los ochenta años entre España y los Países Bajos en 1648, dio origen al Estado Nacional, replanteando los principios de soberanía y de integridad territorial en las naciones europeas. En el campo de la filosofía, después de la revolución científica, se revaloriza al hombre como sujeto de la razón, suscitando una visión antropocéntrica de la filosofía, la ciencia y otras disciplinas. En el terreno de la epistemología, se desarrollan grandes discusiones en torno al problema del conocimiento, uno de los cuales enfrentará a los racionalistas (quienes afirmaban que el conocimiento se origina en la razón a través de las ideas innatas) frente a los empiristas (quienes afirmaban que el conocimiento se origina en las experiencias sensibles, a través de los sentidos). A continuación, te invitamos a acompañarnos en este viaje cognitivo. Vas a seguir un trayecto a través de distintos niveles, que deberás seguir con responsabilidad. En el primero denominada ruleta del saber, inicias un nivel de entrenamiento donde vas a cargar vidas para los siguientes niveles, en el siguiente nivel denominado de andamiaje, vas asumiendo retos y guías mientras sumas puntos hasta llegar al nivel de dominio, nivel de experto.

4.2 SEGUNDO NIVEL: La ruleta del saber (Onboarding). Minijuego introductorio

sobre el pensamiento moderno: En esta ruleta cargan vidas, en la parte de arriba de la pantalla se va simulando un crecimiento en la barra de vida. Hay cuatro ítems posibles que irán apareciendo al “azar”, en donde, se necesita crear diferentes juegos para cada ítems y al final del juego se define si peleará en el bando de los empiristas o en el de los racionalistas.

Banco de preguntas para: Arte, Política, historia y ciencia.

Entrega del logo: Terminando el juego de la ruleta del saber, el participante obtiene un logo, representando al bando racionalista o empirista, para la batalla del conocimiento.

PREGUNTAS ARTE

1. Uno de los siguientes personajes fue el encargado de pintar la capilla Sixtina:
A) Miguel Ángel. B) Donatello. C) Leonardo Da Vinci. D) Francis Bacon
2. Genio del renacimiento que esculpió el Moisés, el David y la Pietá:
A) Miguel Ángel Buonarroti. B) Leonardo Da Vinci. C) Rafael Sanzio. D) Galileo Galilei
3. Durante el renacimiento el estilo artístico que impregnó el arte, la filosofía, la pintura escritura fue el:
A) El Gótico. B) El barroco. C) el clasicismo. D) Romanticismo
4. Durante el renacimiento surge una nueva visión del hombre, que se vio reflejada en el arte, en la política y en las ciencias sociales y humanas, a lo que se denomina:
A) Antropocentrismo. B) Humanismo. C) Paradigma antropológico. D) Teocentrismo.
5. Cuatro genios del renacimiento (Leonardo, Donatello, Rafael y Michelangelo) han sido llevados a la pantalla en los comics de:
A) Las tortugas ninjas. B) Los caballeros del Zodiaco. C) Los cuatro fantásticos. D) Los antagonistas de Attack Titan

PREGUNTAS POLÍTICA

1. Durante el renacimiento, el modelo de gobierno es uno de los siguientes:
A) Monarquía absoluta. B) Tiranía republicana. C) Democracia participativa. D) Liberalismo político.
2. De los siguientes acontecimientos, selecciones el que inicia el período moderno:
A) Toma de Constantinopla. B) Tratado de paz de westfalia. C) Toma de la Bastilla. La ruta de la seda.
3. Durante el siglo XV, la sociedad se estratifica en tres estamentos definidos:

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA CENTROAMERICANA
FACULTAD DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS

HUMANIDADES

CURSO: Filosofía General

Aprendizaje lúdico

- A) Clase media, baja y alta. B) nobleza, clero y estado llano. C) Artesanos, guardianes y gobernantes
4. Aparece el realismo político, que se basaba en un orden establecido, explicación de un sistema y recomendaciones de como gobernar:
- A) Tomás Moro. B) Jean Bodín. C) Nicolas Maquiavelo. D) Erasmo de Rotterdam.
5. Terminada la edad media, en el contexto de la política resulta que:
- A) La Iglesia resalta su poder. B) La Iglesia pierde el papel rector en la política. C) La Iglesia evangélica se posiciona en la política. D) La política desaparece.

PREGUNTAS CIENCIA:

-
1. Entre los siguientes renacentistas seleccione, uno de los precursores filósofo-científico del heliocentrismo (teoría que afirma que el sol es el centro del universo):
- A) Tomas Moro. B) Galileo. C) Platón. D) Arquimedes
2. El método científico se introduce por el interés de tres filósofos. Entre los siguientes uno de los mencionados no es precursor del método científico:
- A) Francis Bacon. B) Galileo Galilei. C) Nicolas Maquiavelo. D) René Descartes
3. Es uno de los precursores del pensamiento Moderno:
- A) Isaac Newton. B) René Descartes. C) Erasmo de Roterdam. D) Francis Bacon
4. De los siguientes filósofos niega el geocentrismo (teoría que afirma que el centro de nuestro sistema solar es la tierra):
- A) Aristóteles. B) Nicolás Copérnico. C) Tomás de Aquino. D) Isaac Newton
5. Uno de los inventos que suscitó un conocimiento ilimitado, fue el de Gutenberg:
- A) El astrolabio. B) La imprenta. C) La Nao y la Carabela. D) El Telescopio

PREGUNTAS HISTORIA.

-
1. Después del feudalismo medieval acudimos al surgimiento de una nueva clase social conocida como la:
- A) La monarquía. B) El mercantilismo. C) La burguesía. D) El proletariado
2. El renacimiento supone una época de absolutismo y nacionalismos, como el nacimiento de fuertes monarquías europeas centralizadas como:
- A) Grecia. B) Inglaterra. C) Yugoslavia. D) Egipto
3. Antes de la consolidación del estado moderno, Italia estuvo dividida en pequeñas ciudades-estado normalmente enfrentadas entre si, como es el caso de:
- A) Florenia-Napoli. B) Ámsterdam-Cracovia. C) Reims-Colonia. D) Milán-Lourdes.

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA CENTROAMERICANA**FACULTAD DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS****HUMANIDADES***CURSO: Filosofía General**Aprendizaje lúdico*

4. La toma de Constantinopla supone un bloqueo comercial entre Europa y Asia (la ruta de la seda) y ocurrió en lo que hoy es actualmente:

A) Eslovaquia. B) Estambul en Turquía. C) Mesopotamia. D) Jerusalén

5. Resurge el interés por Grecia y Roma, junto al declive del sistema feudal, el crecimiento del comercio e innovaciones entre las que mencionamos:

A) La imprenta y la brújula. B) La rueda y la escritura C) Las máquinas de vapor y la producción en masa. D) La pólvora y La rueda

4.3 TERCER NIVEL Epistemefigther (Scaffolding).

Habiendo cargado vidas en la ruleta del saber, se inicia el combate por el conocimiento, el problema del conocimiento entre empiristas y racionalistas. Se desarrollan tres combates. Terminado el combate, se puede simular un sometimiento físico del ganador hacia el perdedor. Si el ganador el grupo empirista se celebra su victoria con la canción de Iron Maiden, Hallowed be the name y para racionalistas Oh fortuna de Carmina Burana.

Simulación de combate entre empiristas con vestimenta roja y racionalistas con vestimenta blanca. Los empiristas (ingleses) se decantan por los sentidos y la experiencia mientras los racionalistas por la razón.

Una barrita sobre los jugadores para medir el logro o la derrota (la vida si pierde una pregunta). La pregunta se lanza al medio y el primero que conteste.

Los 4 combates: El combate por el origen ambos bandos consideran orígenes distintos, el combate por la verdad, el combate por el sujeto y el último combate trascendental.

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA CENTROAMERICANA**FACULTAD DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS****HUMANIDADES***CURSO: Filosofía General**Aprendizaje lúdico***BANCO DE PREGUNTAS: CONTENIDOS PARA CADA COMBATE (QUIZ)**

1. Para algunos de los siguientes filósofos, el criterio de verdad es la *evidencia sensible*:
A) Empiristas. B) Criticistas. C) Racionalistas. D) Dogmáticos
2. De las siguientes, una de ellas es la corriente filosófica que en general tiende a negar la posibilidad de la metafísica y a sostener que hay conocimiento únicamente de los fenómenos.
A) Racionalistas. B) Empiristas. C) Escolásticos. D) Escépticos
3. Para unos de los siguientes filósofos, la experiencia como única fuente del conocimiento.
A) Epistemólogos. B) Racionalistas. C) Empiristas. D) Escépticos
4. Filósofos para quienes la única fuente del conocimiento es la razón.
A) Epistemólogos. B) Racionalistas. C) Empiristas. D) Escépticos
5. Filósofos que postulan las ideas innatas en el sujeto.
A) Empiristas. B) Idealistas. C) Racionalistas. D) Innatistas
6. De los siguientes filósofos selecciones el que no se considera Racionalista:
A) David Hume. B) John Locke. C) Nicolas Malebranch. D) Francis Bacon.
7. Es la doctrina que establece que todos nuestros conocimientos provienen de la razón.
A) Empirismo. B) Criticismo. C) Racionalismo. D) Epistemología
8. Uno de los siguientes filósofos, postula las ideas innatas en el sujeto:
A) George Berkeley. B) David Hume. C) Leibniz. D) Hipatía

4.3 CUARTO NIVEL (Experto). El pensamiento de Emmanuel Kant y Rene Descartes**Minijuego introductorio**

A la Universidad de Kant y Descartes: El estudiante ingresa al edificio de unitec visto desde la parte frontal, donde se podrá explorar dos espacios privilegiados, que igualmente son dos pilares sobre los que se sostiene la enseñanza (La teoría y la práctica, el aula y el laboratorio). Se elabora un recorrido virtual del edificio, ingresando solamente a dos espacios de este, el aula y el laboratorio.

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA CENTROAMERICANA**FACULTAD DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS****HUMANIDADES***CURSO: Filosofía General**Aprendizaje lúdico*

Espacio primero, el aula, donde nos encontramos a Emanuel Kant como fundamentación de la teoría. Aquí se pone en práctica la resolución de problemas, el aula tiene una serie de pistas (dos libros, sistema solar, pizarra, plantas etc). Se plantea un caso, el de los secretos desvelados en los dos libros y los participantes van a resolverlo utilizando los objetos que están en el aula. Solo dos libros pueden abrirse (Uno se llama “Crítica de la razón práctica” sobre ética y el otro “Crítica de la razón pura” sobre conocimiento).

BANCO DE PREGUNTAS PARA EMANUEL KANT.

1. Seleccione el mandato cuya obligación viene del miedo al castigo o la búsqueda de un premio:
A) Imperativo Hipotético. B) Imperativo categórico. C) Ambos. D) Ninguno
2. Para Emanuel Kant, es posible conocer lo que las cosas nos permiten (como lo superficial) a través de nuestros sentidos:
A) Conocimiento Noumenico. B) Conocimiento fenoménico. C) conocimiento Empírico.
D) Conocimiento Racional
3. Kant decía que el lema de la ilustración era “Sapere aude”, que significa:
A) Sopesa tus acciones. B) Atrévete a saber por ti mismo. C) Saber a la fuerza.
D) Someterse al conocimiento
4. Kant (igual que Copérnico cambió el centro del universo de la tierra al sol), cambia el centro del conocimiento del objeto al sujeto, a esto se le llama:
A) Subjetivismo. B) Prejuicio. C) giro copernicano. D) Suerte
5. La postura conciliadora de Kant respecto a los empiristas y racionalistas define que los datos experimentales son la fuente del conocimiento racional del sujeto:
A) Racionalismo. B) Empirismo. C) Criticismo. D) Escepticismo
6. De las siguientes obras de Emanuel Kant, seleccione aquella que define su epistemología:
A) Crítica de la razón práctica. B) Crítica de la razón pura. C) Crítica del juicio. D) Crítica fenomenológica

Espacio segundo, el laboratorio (El laboratorio de la duda), donde nos encontramos con René Descartes como fundamento de la práctica, en cuatro niveles que está constituido el laboratorio en el orden de las cuatro reglas de Descartes.

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA CENTROAMERICANA
FACULTAD DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS

HUMANIDADES

CURSO: Filosofía General

Aprendizaje lúdico

La primera mesa o fase, la *mesa de la EVIDENCIA*. Que contiene distintos elementos o cosas, se le plantea al estudiante un dilema que resolver.

Segunda mesa o fase, la *mesa del ANALISIS*. Se le plantea al estudiante ejercicios de inferencia con los elementos que se encuentran en la primera mesa.

Tercera mesa, la *mesa de la SINTESIS*. El estudiante establece relación entre los objetos de la evidencia y la mesa del análisis

Cuarta mesa, la *mesa de las ENUMERACIÓN*. El estudiante ordena los conceptos para diseñar una conclusión.

BANCO DE PREGUNTAS PARA DESCARTES

Son los pasos o razones de la duda metódica:

A) Los sentidos nos engañan, B) la existencia del genio maligno, C) imposibilidad para diferenciar la vigilia del sueño. D) Todas son correctas

Una de las siguientes es considerada de las cuatro reglas del método en Descartes:

A) Hipótesis. B) Deducción. C) Evidencia. D) Inducción.

En relación con los datos experimentales que otorgan los sentidos en el conocimiento, Descartes define como:

A) Los sentidos son una fuente confiable para conocer. B) Desconfianza de lo que los sentidos nos proporcionan. C) Los sentidos son complementarios. D) Los sentidos son determinantes

Solo debemos aceptar como verdadero aquel conocimiento que sea EVIDENTE, CLARO Y DISTINTO: A) René Descartes. B) David Hume. C) George Berkeley. D) Aristóteles

En cuanto a la certeza del conocimiento, René Descartes afirma lo siguiente:

A) Es preciso dudar. B) Debemos confiar ciegamente. C) Nada es importante. D) Todo es posible

SEGUNDA ETAPA DE CREACION

13 características del proceso de la gamificación

1. **Meta:** Motivar al jugador a alcanzar reto o una situación problemática por resolver.

2. **Objetivo:** Ayudar a comprender el conocer como propósito de la actividad y a dirigir los esfuerzos de los participantes a través de retos, misiones y desafíos.

3. **Reglas:** Estas si son sencillas, claras e intuitivas podrán limitar las acciones de los jugadores y mantener el juego manejable:

Restricciones del juego, asignación de turnos, cómo ganar o perder puntos, permanecer con vida, completar una misión o lograr un objetivo.

4. **Narrativa:** Los participantes se sitúan en la época moderna, poco después de la revolución científica, los humanistas han promovido al hombre a través de múltiples obras, y en muchas regiones se respira un ambiente de nacionalismo de identidad y soberanía después del tratado de westfalia. Se van a identificar:

Identidades, personajes o avatares; situaciones, escenarios narrativos o ambientes tridimensionales de la época moderna.

5. **Elección:** El participante tendrá diferentes posibilidades para explorar y avanzar en el juego, así como diferentes maneras de lograr los objetivos:

Rutas o casillas para llegar a la meta, opciones de usar poderes o recursos.

6. **Errores:** Como todo en la vida podremos experimentar riesgos, pero estaremos dispuestos a recomenzar, eso nos dará confianza:

Vidas múltiples, puntos de restauración o reinicio, número ilimitado de posibilidades.

7. **Recompensas:** Estas permitirán acercarse al objetivo del juego, acceder a una nueva área, adquirir nuevas habilidades o tener mejores recursos. Las recompensas motivan la competencia y el sentimiento de logro:

Entre las que se suponen; *Monedas o recursos virtuales, vidas, equipo, ítems de acceso, poderes limitados.*

8. Retroalimentación: Será un tipo de retroalimentación inmediata, para dirigir el avance del participante, indicándole si se está actuando de forma correcta o en qué medida se dirige al objetivo. También se dará al finalizar un avance para describir el desempeño del jugador:

Pistas visuales, señalizaciones de respuesta o conducta correcta o incorrecta, barras de progreso, advertencias sobre riesgos que se tienen al realizar cierta acción, estadísticas del desempeño.

9. Estatus: Ayudará a ver el avance del participante y el de los demás, lo que han conseguido y lo que les falta. Esto puede generar reputación, credibilidad y reconocimiento:

Insignias, puntos, logros, resultados obtenidos, tablero de posiciones.

10. Colaboración y competencia: Los participantes pueden aliarse para lograr un objetivo común, y a enfrentarse a otros, de manera que haya motivación mediante el desafío:

Equipos, gremios, ayudas de otros participantes, trueques, batallas, combates, tablero de posiciones.

11. Tiempo: Introduce una presión extra que puede ayudar a concretar los esfuerzos para resolver una tarea en un periodo determinado:

Cuenta regresiva; poder obtener un beneficio solo en un tiempo determinado.

12. Progreso: La pedagogía del andamiaje favorece el progreso por niveles o categorías, con el propósito de dirigir el avance. Permite que el jugador, conforme avanza en el juego, desarrolle habilidades cada vez más complejas o difíciles:

Tutoriales para desarrollo de habilidades iniciales, puntos de experiencia, niveles, barras de progreso y acceso a contenido bloqueado.

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA CENTROAMERICANA

FACULTAD DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS

HUMANIDADES

CURSO: Filosofía General

Aprendizaje lúdico

13. Sorpresa: Se pueden incluir elementos inesperados para mantener a los participantes involucrados en el juego:

Recompensas aleatorias, huevos de pascua (características ocultas), eventos especiales.

Gamificación educativa Hoja descriptiva

Diseñado por:

Curso meta: Filosofía general

Diseñado para:

RECURSOS	MECANICAS	DINAMICAS	NARRATIVAS	JUGADORES
Blackboard Se usara Blackboard y alguna otra plataforma para integrar las mecánicas.	<p>Completar cuestionarios para obtener una insignia. Establecer Retos Elaborar Competencias Sumar Logros Obtener Recompensas Participar por Turnos</p> <p>Elementos Avatares Distintivos o insignias Tableros Misiones Combates Niveles o escenarios Liberaciones Candados Regalos Puntos</p>	<p>Video narrativo Ruleta del saber Combate del conocer Resolución de problemas. Progresión de los participantes Restricciones Se pueden hacer alianzas Incluir sonidos y frases Decoración de fantasía</p>	<p>Se presenta como un viaje cognitivo, motivado por la ludificación, abordando la temática del syllabus desde la dinámica del juego.</p> <p>Comportamiento Se espera una asimilación responsable, para un aprendizaje significativo.</p>	Estudiantes de distintas carreras con un conocimiento previo y con una motivación propia del educando.
<p>Intención: Introducir al estudiante en un proceso de pensamiento de juego y sus mecanismos para atraer Abordaje temático mediante la resolución de problemas.</p>				
<p>Experiencia del juego: Conocimiento sobre la epistemología, los diferentes tópicos o problemas del conocimiento, las corrientes empirista y racionalista y sus principales precursores.</p>				

TERCERA ETAPA: Revisión, evaluación

CUARTA ETAPA: Implementación

ANEXOS: BANCOS DE PREGUNTAS