



Anexo A5

Generación de Conocimiento a través de talleres

**Por
Wilmer A. Gil**

2019



Generación de Conocimiento a través de talleres

Objetivo

Informar los logros obtenidos a través de la conceptualización y diseño de talleres orientados a la formación del equipo de investigadores de la ruta.

Productos obtenidos

1. Memorias taller de Gamificación

Tras realizar tres sesiones en las que se explicó el concepto de gamificación y algunos marcos de trabajo para acercarse al mismo, se obtuvieron las memorias del taller con los recursos y resultados correspondientes.

Anexo 1: A5.memorias taller gamificación

En estas memorias se hace una recopilación completa de todo el taller, en dónde se habla de lo siguiente:

a. ¿Qué es la gamificación?

Esta primera sesión se planteó a partir de la pregunta “¿Qué es la gamificación?”. A partir de ello se hizo una presentación en torno a los conceptos principales sobre el tema y se presentaron dos formularios para obtener un banco inicial de preguntas en torno al tema de gamificación.
Anexo 2: Sesión1 conceptos sobre gamificación

b. ¿Dónde podemos aplicar gamificación?

Esta Segunda sesión se planteó a partir de la pregunta “¿Dónde aplicamos o encontramos gamificación?”. Con ello se presentan casos prácticos en los que se analizan elementos importantes para evaluar si un proceso de gamificación es adecuado o no previo a su implementación.
Anexo 3: sesión2 donde aplicar gamificación

c. ¿Cómo podemos gamificar?

La tercera sesión se orientó a lo práctico y responder la pregunta “¿Cómo podemos gamificar?”. Allí se expusieron algunas herramientas o marcos de trabajo que orientan un proceso de gamificación y se registró un ejercicio práctico que aparece en las memorias.
Anexo 4: Sesión3 como hacer gamificación



2. Memorias taller de formación sobre herramientas de gestión

Este taller se orientó a la capacitación del equipo de trabajo en el manejo de las herramientas básicas que se emplearon para la gestión del proyecto, entre las cuáles se cuentan: Gmail, Google drive, Google Calendar y Unidades de equipo. La información del taller y la presentación empleada, junto con los recursos, pueden consultarse en la memoria correspondiente (anexo 5).

Conocimiento generado (Síntesis)

Gracias al desarrollo de estos talleres no sólo se obtuvieron recursos importantes para acercarse al tema del concepto de gamificación y el uso de herramientas de gestión, sino que, por los resultados obtenidos, el equipo de trabajo desarrolló a un nivel básico las competencias para emplear las herramientas en sus propias labores e integrar procesos de gamificación para sus prácticas. Además, los recursos quedan bajo la misma licencia “Creative Commons” que ha guiado todo el proyecto, por lo que pueden ser empleados por las personas interesadas en nuevos acercamientos al tema.



Anexos

Anexo 1.

TALLER SOBRE GAMIFICACIÓN

Memoria Escrita

Elaborado por
Wilmer Alberto Gil Moreno

Objetivo

Explicar el concepto de “Gamificación” mostrando casos en los que se haya implementado y algunas estrategias para desarrollarla.

Actividades Realizadas

Sesión 1 (jueves 21 de febrero - 14:00 a 16:00)

Esta primera sesión se planteó a partir de la pregunta “¿Qué es la gamificación?”. A partir de ello se hizo una presentación en torno a los conceptos principales sobre el tema (ver Anexo) y se presentaron dos formularios para obtener un banco inicial de preguntas en torno al tema de gamificación.

De esta sesión se obtuvo el siguiente listado de preguntas sobre gamificación (listadas tal y como quedaron registradas en el formulario):

- ¿qué evidencias de aporte a los aprendizajes se han encontrado en torno a la gamificación?
- ¿Qué relación tiene la gamificación con las insignias digitales?
- ¿serían las insignias un elemento de la gamificación?
- para que se cumpla con la gamificación ¿se debe siempre resolver un problema?
- Existe alguna metodología para convertir gamificar una actividad, es decir, por donde se empieza
- ¿Considera que el tema de gamificación debe ser una categoría relevante en el proceso de revisión de literatura? lo digo porque ya se insinuó que se deben incluir estrategias de gamificación para la caracterización de los participantes y en la ruta de formación...



- ¿Se ha estudiado el tema de gamificación en la formación de docentes universitarios? ¿tiene conocimiento de algunos hallazgos?
- ¿cuál es la diferencia entre juego y gamificación?
- ¿Qué elementos se tienen en cuenta para que sea realmente una gamificación?
- ¿cómo generar aprendizajes a través de la gamificación?
- ¿cómo incluir la gamificación en procesos formativos?
- ¿por qué incluir elementos de gamificación una ruta de apropiación para profesores universitarios?
- ¿Necesita un profe saber de gamificación?
- ¿quieren los profes saber de gamificación?
- ¿desde cuando se habla de gamificación?
- ¿hay evidencias de gamificación en lu?
- ¿qué referencia importante hay de gamificación?
- ¿Todas las actividades se pueden gamificar?
- ¿cuál es la relación costo de gamificar una actividad?
- Estoy interesada en gamificar, ¿cómo empiezo?
- Para gamificar ¿debo tener algún conocimiento técnico?
- ¿Cómo iniciar este proceso de gamificación?
- ¿la gamificación siempre tiene la mediación de herramientas tecnológicas?
- ¿Cuáles son las tendencias actuales en gamificación en procesos educativos?
- ¿Los procesos de gamificación tienen soporte psicodidáctico?
- ¿Cuáles son los obstáculos para realizar gamificación en el aula?
- ¿Favorece los aprendizajes?
- ¿Existe el "Game Over"?
- ¿la competencia entre estudiantes no es negativa o se presta para problemas?
- ¿Existe un paralelo entre tipos de juegos y conocimientos específicos?
- ¿Existen mediciones del costo vs la ganancia al gamificar?
- ¿Qué tecnologías o plataformas libres existen para gamificar?
- ¿Qué tipo de actividades son susceptibles de gamificarse?
- ¿Necesariamente se debe competir al diseñar una gamificación?
- ¿La gamificación se puede utilizar para desplegar información y contenidos?
- ¿Necesariamente tiene que existir una recompensa externa?
- ¿Cómo generar motivación intrínseca a partir de un juego?
-

Sesión 2 (jueves 28 de febrero - 14:00 a 16:00)

La segunda sesión se programó en torno a la pregunta “¿Dónde aplicamos o encontramos gamificación?” y se hizo énfasis en identificar actividades que tienen potencial para ser gamificadas, así como algunos casos de éxito. Procuró hacerse una clara diferencia entre lo que es gamificación y juegos serios, aunque también se hizo claridad en que ambos conceptos no necesariamente son excluyentes sino, por el contrario, uno puede conducir o estar muy ligado al otro.



Sesión 3 (jueves 07 de marzo - 14:00 a 16:00)

Esta fue la tercera y última sesión del taller, enfocada en responder la pregunta “¿Cómo podemos gamificar?”. En la sesión se presentaron varios marcos de trabajo o estrategias de gamificación, aplicada a diferentes áreas como lo es el mercadeo, la salud y la educación. Aunque se presentaron diferentes enfoques, se pudo concluir que hay aspectos comunes en ellos, como lo es la definición de los objetivos, el análisis del perfil o tipo de jugador y las actividades básicas. Tras esta sesión, se formula un último reto en el que se busca conocer cuáles de las preguntas inicialmente formuladas obtienen respuesta a través del conocimiento y referencias entregadas en el taller.

Resultados

Mapa Inicial de “Conquista de la Gamificación”

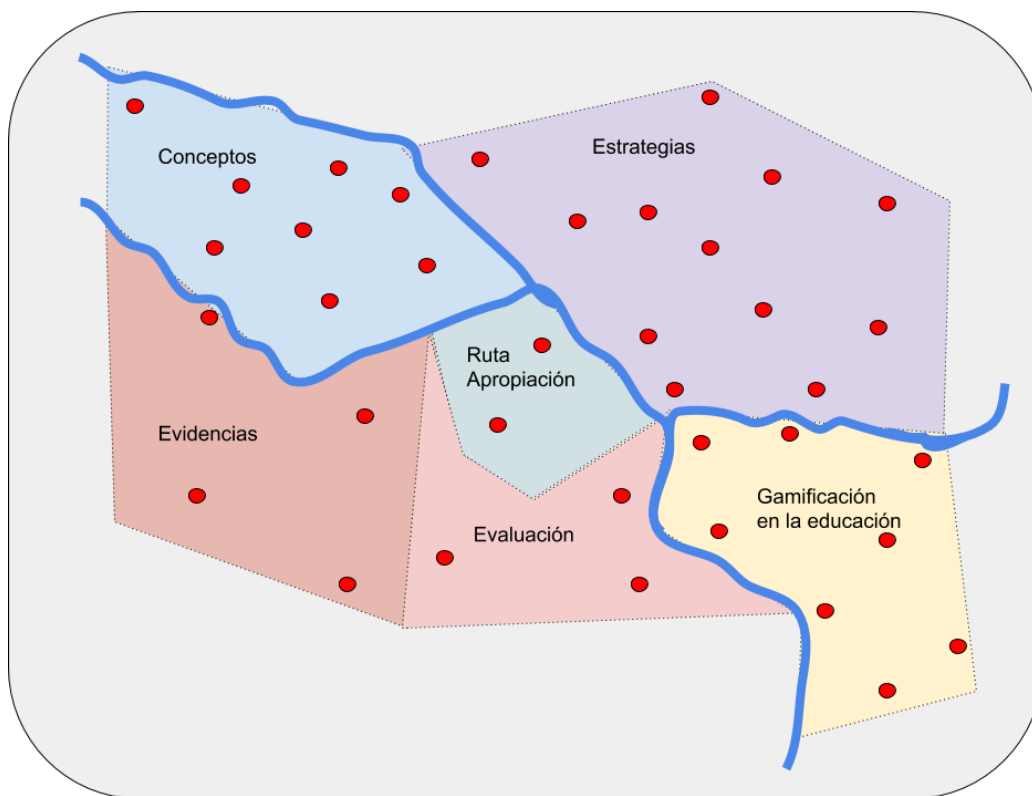


Imagen 1. Mapa creado con el fin de representar los elementos desarrollados en el taller. Elaboración propia.



Conclusiones

Luego del taller, el concepto de gamificación que se expresa podemos entenderlo como la aplicación de mecánicas de juego en contextos, procesos y actividades existentes en las que se busca motivar a las personas para realizar mejor su labor, con mayor compromiso e incluso cambio de comportamientos. La gamificación no es en sí un fin sino un medio para mejorar el rendimiento y la ejecución de los procesos, y permite de alguna forma observar “el mundo” de una manera amena. Las actividades en las que puede hacerse gamificación son de diferentes ámbitos, y puede ser tanto a nivel individual como social; lo importante es identificar bien el perfil del jugador y así entregarle las herramientas apropiadas que lo conduzcan por un canal de flujo. Existen diversas herramientas o estrategias para desarrollar la gamificación; lo importante es detectar o emplear aquellas que mejor se ajusten a las necesidades y objetivos propios de la actividad a gamificar.

Anexos (enlaces)

- Presentación sobre los conceptos de “gamificación”:
https://drive.google.com/open?id=1XrbxrD7eq98OVTFJQIMMQ8-dxvB_VbLLTQ5ofor8aeI
- Respuestas del primer formulario: “Preguntas sobre Gamificación”
https://drive.google.com/open?id=1hFbh-nWBeFPYUej4_xqKns0Q2UtYPpzTjj7UqoVvI7w
- Respuestas del Reto 1:
<https://drive.google.com/open?id=1ompxlbit0yKav8HBErTpEakSygM4HKZBeBMkyIy1a3s>
- Presentación sobre actividades que pueden o han sido gamificadas:
<https://drive.google.com/open?id=1g4GWVxF9-DOW2a7zucA-91QBld4c0w1X-ZfKzPvpOwE>
- Presentación sobre estrategias o marcos de trabajo para gamificar:
<https://docs.google.com/presentation/d/138wb5FmbuWphOCMy5hj2BsVkRW2-BXvPrC2VDItC4/>
- Reto final:
<https://goo.gl/forms/o2aFwkAl6pdoWqEA2>



Conceptos sobre Gamificación

Wilmer Alberto Gil Moreno
Doctorando en Ingeniería

1

Contenido	Definición
<ul style="list-style-type: none"> Definición Jugar Juego Teoría del Flujo Motivación Referencias 	<p>"La gamificación es el uso de elementos del diseño de juegos en contextos no lúdicos"</p> <p>(Deterding, Dixon, Khaled, & Nacke, 2011)</p> <p>"Proceso de usar el pensamiento de juegos, sus mecánicas y sus dinámicas para "enganchar" audiencias y resolver problemas"</p> <p>(Zicherman, 2011)</p>

2

Contenido	Jugar
<ul style="list-style-type: none"> Definición Jugar Juego Teoría del flujo Motivación Referencias 	<p>Actividad que es esencialmente:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Libre: No hay obligación - Separado: Circunscrito en unos límites de tiempo y espacio - Incierto: Los resultados no son conocidos - "Improductiva": No crea ni riquezas ni en su mismo - Regula por reglas: Convenciones preestablecidas - Es creíble: Conciencia especial de una "realidad alterna" <p>Johan Huizinga, 1938 - Roger Caillois, 1958 (Huizinga & Imao, 2000; P. 46). (Caillois & Barash, 2001)</p> <p>Witmer A. Gil Muro Investigador de juegos, @vicioSGO2015 - UdeC</p>

from

```

graph LR
    A[Sistema interactivo para jugar] -- "+Pis" --> B[Puzzle]
    A -- "+Empuje" --> C[Concurso]
    A -- "+Oscila" --> D[Juego]
    B -- "+Pis" --> C
    C -- "+Empuje" --> D
  
```

Game Design Theory
(Burton, 2013)

Winer A Gil Morán
Investigador de juegos, grupo SC05-1-AAA

4

[illegible]

5

Contenido

- Definición
- Jugor
- Juego
- Teoría del flujo
- Motivación
- Referencias

Teoría del flujo

TEORÍA DEL FLUJO
Flowchart de motivación de jugadores

[Csikszentmihalyi, 2017]

6

```

graph TD
    A[La motivación] --> B[Factores de motivación y satisfacción  
(Herzberg, 1951;  
Maslow & Herzberg, 1955;  
Pines, 1993)]
    B --> C[Pulsaciones intrínsecas]
    B --> D[Pulsaciones extrínsecas]
    C --> E[Autonomía]
    C --> F[Prestigio]
    C --> G[Progreso]
    D --> H[Reconocimiento]
  
```

7

Contenido	Referencias
Definición	• Rosenthal, A. y Jacob, J. (2003). <i>Interoception and emotion: mechanisms: The status of interoceptive interoceptional processes</i> . <i>Psychological Bulletin</i> , 129, 486-501.
Juego	• Ruyter, C. (2016). <i>Design Thinking: How to Apply It to Your Organization</i> . Boston: Harvard Business School Press.
Teoría del Flujo	• Csikszentmihalyi, M., Reber, A. S., & White, M. (1997). <i>The flow experience: A cross-cultural study</i> . <i>Journal of Cross-Cultural Psychology</i> , 28, 149-161.
Motivación	• Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1987). <i>Intrinsic and extrinsic factors in human motivation</i> . <i>Journal of Personality and Social Psychology</i> , 54, 616-627.
Referencias	• Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1987). <i>Intrinsic and extrinsic factors in human motivation</i> . <i>Journal of Personality and Social Psychology</i> , 54, 616-627.

8

Contenido

- Definición
- Jugor
- Juego
- Teoría del flujo
- Motivación
- Referencias

Lo que debe evitarse



C



Anexo 3. Sesion2 donde aplicar gamificación

¿Dónde aplicamos o encontramos gamificación?

Wílmer Alberto Gil Moreno
Doctorando en Ingeniería

1

Contenido

- Motivación
- "Nuestro juego"
- ¿Qué es Gamificar?
- Adver Gaming
- Juego serio
- Gamificación
- Referencias

Motivación

Jana McGonigal | TEDGlobal 2012
The game that can give you 10 extra years of life

Wílmer A. Gil Moreno
Investigador de Juegos, grupo SICOSIS - UdeA

2

Contenido

- Motivación
- "Nuestro juego"
- ¿Qué es Gamificar?
- Adver Gaming
- Juego serio
- Gamificación
- Referencias

Nuestro "juego"

Ver "nuestro"

Wílmer A. Gil Moreno
Investigador de Juegos, grupo SICOSIS - UdeA

3

Contenido

- Motivación
- "Nuestro juego"
- ¿Qué es Gamificar?
- Adver Gaming
- Juego serio
- Gamificación
- Referencias

¿Qué sería entonces "gamificar"?

Wílmer A. Gil Moreno
Investigador de Juegos, grupo SICOSIS - UdeA

4

Contenido

- Motivación
- "Nuestro juego"
- ¿Qué es Gamificar?
- Adver Gaming
- Juego serio
- Gamificación
- Referencias

Adver Gaming

[Dan Ferguson y Michael Bielinski, 1998]
«Publicidad que se inserta en los videojuegos online o los videojuegos online creados expresamente para una marca» (Noguero, 2012)

Wílmer A. Gil Moreno
Investigador de Juegos, grupo SICOSIS - UdeA

5

Contenido

- Motivación
- "Nuestro juego"
- ¿Qué es Gamificar?
- Adver Gaming
- Juego serio
- Gamificación
- Referencias

Los juegos "serios"

[Clark C. ABE, 1970]
«El arte y la ciencia de los juegos que simulan la vida- en la industria, el gobierno, la educación y las relaciones personales.» (ABE, 1970)

Wílmer A. Gil Moreno
Investigador de Juegos, grupo SICOSIS - UdeA

6

Contenido

- Motivación
- "Nuestro juego"
- ¿Qué es Gamificar?
- Adver Gaming
- Juego serio
- Gamificación
- Referencias

Gamificación

[Zicherman, 2003]
Aplicación de Dinámicas y mecánicas de juego a contextos no lúdicos con el fin de generar cambios de comportamientos e incentivar el logro de objetivos de un proceso, con transcendencia al mundo real (Zicherman, 2011).

Wílmer A. Gil Moreno
Investigador de Juegos, grupo SICOSIS - UdeA

7

Contenido

- Motivación
- "Nuestro juego"
- ¿Qué es Gamificar?
- Adver Gaming
- Juego serio
- Gamificación
- Referencias

Referencias

- ABE, C.C. (1970) Serious Games. Viking, New York, 1970.
- Noguero, A. M. (2012). Advergaming: Concepto, tipología, estrategia y evolución histórica. Revista ICONO14. Revista científica de Comunicación y Tecnologías emergentes, 8(1), 33-58.
- Zicherman, G., & Cunningham, C. (2011). Gamification by design: Implementing game mechanics in web and mobile apps. O'Reilly Media, Inc.

Wílmer A. Gil Moreno
Investigador de Juegos, grupo SICOSIS - UdeA

8



Anexo 4. Sesion3 como hacer gamificación

¿Cómo podemos gamificar?

Wilmer Alberto Gil Moreno
Doctorando en Ingeniería

1

Contenido

- Model Canvas
- Las 6 D's
- Octalysis
- Gamificación en la educación
- Gamificación basada en plantillas
- Conclusión
- Referencias

"Frameworks" o marcos de trabajo

Wilmer A. Gil Moreno
Investigador de Juegas, grupo SICOVIS - UBAK

2

Contenido

- Model Canvas
- Las 6 D's
- Octalysis
- Gamificación en la educación
- Gamificación basada en plantillas
- Conclusión
- Referencias

Gamification Model Canvas (Juegas, Juegas, 2011)

Wilmer A. Gil Moreno
Investigador de Juegas, grupo SICOVIS - UBAK

3

Contenido

- Model Canvas
- Las 6 D's
- Octalysis
- Gamificación en la educación
- Gamificación basada en plantillas
- Conclusión
- Referencias

Las 6 D's de Kevin Werbach (Kevin Werbach, 2011)

Gamification Design Framework

Wilmer A. Gil Moreno
Investigador de Juegas, grupo SICOVIS - UBAK

4

Contenido

- Model Canvas
- Las 6 D's
- Octalysis
- Gamificación en la educación
- Gamificación basada en plantillas
- Conclusión
- Referencias

Octalysis Framework (Yu-Kai Chou, 2014)

Wilmer A. Gil Moreno
Investigador de Juegas, grupo SICOVIS - UBAK

5

Contenido

- Model Canvas
- Las 6 D's
- Octalysis
- Gamificación en la educación
- Gamificación basada en plantillas
- Conclusión
- Referencias

Guía de gamificación en la educación

(Juegas, Juegas, 2012)

Wilmer A. Gil Moreno
Investigador de Juegas, grupo SICOVIS - UBAK

6

Contenido

- Model Canvas
- Las 6 D's
- Octalysis
- Gamificación en la educación
- Gamificación basada en plantillas
- Conclusión
- Referencias

Gamificación basada en plantillas

- "Pointsificación"
- PBL (Points, Badges & Leaderboards)
- "Overlay"

Daniel Rivera y Juan Amado Moreno. Introducción a la gamificación a través de casos prácticos. Masad de la "Iniciativa Océano de Colombia". 2010.

Wilmer A. Gil Moreno
Investigador de Juegas, grupo SICOVIS - UBAK

7

Contenido

- Model Canvas
- Las 6 D's
- Octalysis
- Gamificación en la educación
- Gamificación basada en plantillas
- Conclusión
- Referencias

Conclusión

Wilmer A. Gil Moreno
Investigador de Juegas, grupo SICOVIS - UBAK

8

Contenido

- Model Canvas
- Las 6 D's
- Octalysis
- Gamificación en la educación
- Gamificación basada en plantillas
- Conclusión
- Referencias

Un caso de éxito (Dante Luis Alvarado, Doctor TIC, Juegas, 2017)

Wilmer A. Gil Moreno
Investigador de Juegas, grupo SICOVIS - UBAK

9

Contenido

- Model Canvas
- Las 6 D's
- Octalysis
- Gamificación en la educación
- Gamificación basada en plantillas
- Conclusión
- Referencias

Nuestro "juego"

Wilmer A. Gil Moreno
Investigador de Juegas, grupo SICOVIS - UBAK

10

Contenido

- Model Canvas
- Las 6 D's
- Octalysis
- Gamificación en la educación
- Gamificación basada en plantillas
- Conclusión
- Referencias

Referencias

- Hsin-Yuan Huang, W. & Santos, D. (2012) A practitioner's Guide to Gamification of Education. South.
- Juegas, S. (2011) Gamification Model Canvas. Tomado de: Game On! Loh, Malin. (2010) @juegas. <http://www.juegas.com/>
- Ficha de consulta mayo, 2015.
- Mora, Alberto & Rivera, Daniel & González Gamonal, Carlos & Arriola-Moreno, Juan. (2013) A Literature Review of Gamification Design Frameworks. 10.1007/978-1-4419-9790-2.
- https://www.researchgate.net/publication/275558851_A_Literature_Review_of_Gamification_Design_Frameworks
- Werbach, K. & Hunter, D. (2011) For the Win how game thinking can revolutionize your business. Philadelphia, Wharton Digital Press. ISBN: 978-1-4553-0551-8.
- Yu-Kai Chou (2014) A Framework for Gamified Education. Tomado de Future Education through Octalysis Gamification. University of Anglia.

Wilmer A. Gil Moreno
Investigador de Juegas, grupo SICOVIS - UBAK

11



Anexo 5. **Taller formación sobre herramientas de gestión**

Memoria Escrita

Elaborado por
Ángela María Valderrama Muñoz

Objetivo

Formar al equipo de investigación en el uso de las herramientas que serán utilizadas para la gestión del proyecto.

Actividades Realizadas

Identificación público objetivo: inicialmente se realizó una consulta a través del correo electrónico para conocer quienes requerían capacitación en las respectivas herramientas propuestas para la gestión del proyecto. Después de la consulta se decidió iniciar con la capacitación en: Gmail, Google drive, Google Calendar y Unidades de equipo, dado que estas herramientas eran fundamentales para el desarrollo del proyecto.

Taller 1 (miércoles 27 de febrero - 8:00 a 10:00)

Esta sesión fue realizada de forma virtual utilizando la sala con la que cuenta el proyecto. La metodología empleada para su desarrollo se basó en tomar uno a uno los temas propuestos para la sesión e indagar sobre las dudas que tenían los asistentes con relación a su uso. Esto permitió resolver dudas puntuales y no repetir un tema que tal vez ya conocían, enfatizar en funcionalidades de las herramientas que contribuyan a optimizar los tiempos de las actividades asignadas y la comunicación entre los coinvestigadores, y en explicar los usos de la herramienta que realmente no se conocían.

Anexos (enlaces)

- Presentación sobre algunas herramientas:
https://drive.google.com/file/d/13L-UWF_WffPzbuFgaSu5XfJpm4coBU90/view

En la medida que se han ido incorporando personal de apoyo técnico al proyecto se han realizado reuniones para indicar el uso de las herramientas que se utilizan en el desarrollo del proyecto.