

Generación de Conocimiento a través de talleres

Responsable

Wilmer A. Gil

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.

Documento: [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.

Documento: [sesion1_conceptos_sobre_gamificacion](#)

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.

Documento: [sesion2_donde_aplicar_gamificacion](#)

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.

Documento: [sesion3_como_hacer_gamificacion](#)

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](#).

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 usos 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.

