

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN CONVOCATORIA 2021-2022

PROYECTO “EXPERIENCIAS DE GAMIFICACIÓN EN EDUCACIÓN VIRTUAL UNIVERSITARIA: LA INNOVACIÓN BAJO LA LUPA”

RESOLUCIÓN RECTORAL Nº **1252/2022**

DEPENDENCIAS **VICERRECTORADO DE TECNOLOGÍA Y EDUCACIÓN DIGITAL
DDI | SEAD**

DIRECTORA **ESP. PROF. MÓNICA ALICIA FERNÁNDEZ**

PERSONAL TÉCNICO DE APOYO **LIC. WALTER ALEJANDRO VIZCARRA**

CAMPO DE APLICACIÓN **CIENCIAS SOCIALES**

DISCIPLINA GENERAL **EDUCACIÓN**

PALABRAS CLAVES **GAMIFICACIÓN – INTERDISCIPLINA – INNOVACIÓN**

FINANCIAMIENTO **CONSEJO DE INVESTIGACIONES**

RESUMEN

El presente estudio tiene como objetivo analizar el desarrollo de experiencias educativas ejecutadas bajo los principios de gamificación educativa en carreras de formación profesional de la Facultad de Arte y Ciencias de la Universidad Católica de Salta. Dichas propuestas constituyen un elemento básico para la construcción de modelos de acción docente, tendientes a sistematizar la implementación de estas técnicas. Su puesta en marcha ofrece la oportunidad de realizar una lectura interpretativa, bajo una matriz de análisis construida con el objeto de explicitar los *beneficios educativos* reales de estas propuestas al tener la posibilidad de trabajar con un contexto de implementación, de forma directa con los estudiantes. Bajo los principios de la *gamificación* y aprovechando las potencialidades de la plataforma Moodle, la propuesta busca establecer caminos de interpretación hacia la aplicación de estas técnicas en nuestra universidad, para posteriormente socializar y replicar la experiencia en otras cátedras de la universidad.

ABSTRACT

The objective of this study is to analyze the development of educational experiences executed under the principles of educational gamification in professional training careers of the Faculty of Art and Sciences of the Catholic University of Salta. These proposals constitute a basic element for the construction of models of teaching action, tending to systematize the implementation of these techniques. Its branding offers the opportunity to carry out an interpretive reading under an analysis matrix built with the aim of explaining the real educational benefits of these proposals, by having the possibility of working with an implementation context, directly with the students. Under the principles of gamification and taking advantage of the potential of the Moodle platform, the proposal seeks to establish paths of interpretation towards the application of these techniques in our university, to later socialize and replicate the experience in other university courses.