



CENSUSJ DIGITAL CAMPUS

Módulo 1: Fundamentos de gamificación, motivación y aprendizaje

Distingue gamificación, juego y aprendizaje basado en juegos, y analiza cómo la autonomía, la competencia, el propósito y la retroalimentación influyen en la motivación.

Resultados de aprendizaje

- Explicar y aplicar gamificación.
- Explicar y aplicar motivación intrínseca.
- Explicar y aplicar propósito pedagógico.
- Explicar y aplicar experiencia del estudiante.

Síntesis conceptual

Este módulo se centra en gamificación, motivación intrínseca, propósito pedagógico y experiencia del estudiante. Estos elementos deben comprenderse como un sistema: las decisiones adquieren valor cuando responden al contexto, se sustentan en evidencias y se traducen en acciones observables.

La aplicación exige evitar soluciones automáticas. Primero se delimita la necesidad, después se seleccionan criterios, se diseña una respuesta y finalmente se comprueba su efecto. La reflexión sobre los resultados permite ajustar el proceso y documentar el aprendizaje.

Secuencia recomendada

- Definir el aprendizaje esperado
- Conocer al grupo
- Seleccionar motivadores
- Diseñar retroalimentación
- Evitar recompensas vacías

Caso para analizar

Un docente introduce puntos y premios, pero la participación disminuye cuando retira las recompensas.

Preguntas de reflexión

- ¿Qué información falta para comprender el caso?
- ¿Qué actores deben participar?
- ¿Qué decisión produciría mayor valor educativo?
- ¿Qué evidencia permitiría valorar el resultado?

Producto del módulo

Diagnóstico motivacional y justificación pedagógica de una experiencia gamificada.

Criterios de calidad

- alineación curricular
- comprensión del grupo
- motivación sostenible
- ética

Lista de verificación

- Leí la guía completa
- Consulté los recursos recomendados
- Analicé el caso
- Elaboré el producto
- Respondí la evaluación
- Registré la entrega en la plataforma