

Tabla de contenido

Introducción.....	14
Capítulo 1	
La ludificación como innovación didáctica: conceptualización y aplicación en entornos educativos.....	18
Introducción	18
Definiciones formales del concepto ludificación	19
Características de la ludificación.....	22
Ludificación y juegos serios (<i>serious games</i>)....	24
Juegos serios (<i>serious games</i>)	25
Los juegos serios como metodología de enseñanza	30
Diseño de juegos serios	34
Primer paso: análisis contextual.....	36
Segundo paso: organización de contenidos o desarrollo metodológico.....	39
Tercer paso: evaluación	40
Otras consideraciones	41
Introducción de la ludificación (<i>gamification</i>) en ambientes de aprendizaje.....	41

Weatherlings	42
Orientation Passport.....	44
Gamified Moodle Course in a Corporate Environment.....	45
Análisis de escenarios de uso de ludificación en actividades de aprendizaje.....	46
Viabilidad de la utilización de ludificación en entornos de aprendizaje ubicuo	50
Referencias	53

Capítulo 2

La gamificación como estrategia de innovación en procesos de educación superior...	56
Introducción	56
La innovación en el contexto educativo	57
La gamificación: una nueva categoría conceptual	61
Elementos clave de la gamificación	61
Dinámica.....	62
Mecánica	65
Componentes.....	66
Gamificación y educación.....	68
Paso 1: entender a la audiencia y el contexto	72
Paso 2: definir los objetivos de aprendizaje	72
Paso 3: estructurar la experiencia	73
Paso 4: identificar los recursos	73

Paso 5: aplicar los elementos de gamificación	74
Caso de estudio: aplicación de la gamificación en una plataforma desarrollada en el Caribe colombiano	78
Instrumento de investigación	80
Resultados	81
Acerca de MAVI Academy.....	85
Evaluación de la plataforma.....	91
Perspectivas de mejora para la plataforma....	93
Conclusiones.....	96
Implicaciones y futuras líneas de investigación	101
Referencias	102

Capítulo 3

Tendencias de innovación en educación

virtual: caso de estudio de aprendizaje virtual... 107

Introducción	107
La enseñanza en el contexto virtual.....	110
Educación virtual	110
Gamificación en herramientas TIC	113
Aprendizaje basado en retos (ABR).....	116
Caso de estudio: desarrollo de un diplomado virtual en el Caribe colombiano	118
Instrumento de investigación	119
Resultados del caso de estudio	119
Pertinencia del programa.....	119

Adquisición y fortalecimiento de habilidades.....	121
Pedagogía y metodología.....	123
Conclusiones.....	127
Implicaciones y futuras líneas de investigación	130
Referencias	130

Capítulo 4

Innovación en procesos académicos: de las plataformas virtuales a la vigilancia tecnológica, un estudio de caso.....	139
Introducción	139
La innovación en la articulación de las funciones de la educación superior	141
Innovación en el proceso de diseño curricular...	144
Innovación en el proceso enseñanza- aprendizaje	147
Innovación en didácticas específicas	150
Formas innovadoras del abordaje del proceso enseñanza-aprendizaje.....	153
Innovación en diseño curricular: el papel de la vigilancia tecnológica.....	161
Naturaleza prospectiva del diseño curricular...	163
Estudio de caso: innovación en el diseño curricular por áreas problemática en un programa de Ingeniería Industrial.....	170
Modelo conceptual de diseño curricular prospectivo.....	176
Análisis del caso de estudio	182

Resultados más importantes del caso de estudio: análisis prospectivo	186
Revisión de tendencias en ingeniería industrial	189
Conclusiones.....	193
Referencias	198
Epílogo.....	202

Lista de figuras

Figura 1. Herramientas de gamificación más utilizadas.....	81
Figura 2. Otras plataformas de educación utilizadas en el último año	82
Figura 3. Percepción del consumo de videojuegos o juegos online	84
Figura 4. Percepción de características básicas de gamificación.....	88
Figura 5. Percepción de la importancia de tipos de contenido	89
Figura 6. Percepción del impacto de las herramientas de gamificación.....	92
Figura 7. Percepción de aceptación de posibles mejoras de experiencia de usuario.....	94
Figura 8. Pertinencia del programa.....	120