

La gamificación como desafío de Innovación y creación para resignificar las prácticas profesionales en el Programa de Psicología de la Escuela de Ciencias Sociales, Artes y Humanidades de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia - UNAD.

Proyecto investigación

Elaborado por:

Neyda Rosario Flórez Alvarado

Maritza Andrea Villarraga Tovar

Maestría en educación

Asesora:

Doctora Olinda Flor Amado Plata

UNIVERSIDAD NACIONAL ABIERTA Y A DISTANCIA - UNAD

ESCUELA CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN - ECEDU

Diciembre 16 de 2021

Nota de aceptación

Asesor

Jurado

Agradecimientos

En primer lugar, queremos agradecerle a Dios por la sabiduría, la salud y los conocimientos adquiridos durante el desarrollo de esta investigación, así como a nuestras familias por el apoyo y la paciencia en estos largos días y noches de arduo trabajo.

En segundo lugar, le damos gracias a nuestra directora de tesis Olinda Flor Amado Plata, quien con sus conocimientos y apoyo nos guio en el desarrollo de cada una de las etapas del proyecto para alcanzar los resultados que se lograron con la investigación.

Por último, queremos agradecer de forma especial a la escuela de ciencias sociales, artes y humanidades, al líder nacional del componente práctico del programa de psicología doctor Jhon Edison Echeverria Velasco, líderes zonales y locales y los e-mediadores que participaron de la investigación, ya que nos brindaron todos los recursos necesarios para llevar a cabo las actividades propuestas en el proyecto, ya que sin el aval y ayuda incondicional no se hubiesen logrado los resultados alcanzados.

Muchas gracias a todos

Resumen Analítico Especializado

Título	La gamificación como desafío de Innovación y creación para resignificar las prácticas profesionales en el Programa de Psicología de la Escuela de Ciencias Sociales, Artes y Humanidades de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia – UNAD.
Modalidad de Trabajo de grado	Proyecto de investigación.
Línea de investigación	Se encuentra vinculado a la línea de investigación pedagogías mediadas donde se pretende generar estrategias de innovación educativa en el proceso de acompañamiento de los psicólogos en formación de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia (UNAD).
Autores	Neyda Rosario Flórez Alvarado CC 1096952625 Maritza Andrea Villarraga Tovar CC. 1069175552.
Institución	Universidad Nacional Abierta y a Distancia (UNAD).
Fecha	16 de diciembre de 2021.
Palabras claves	E-mediadores, gamificación, estrategias, tecnologías de la información y la comunicación (TIC), conocimiento, percepción, kit gamificado.
Descripción	<p>Este documento presenta los resultados del proyecto de investigación como opción de grado desarrollado con los e-mediadores que orientan el componente práctico del programa de psicología de la UNAD que se llevó a cabo con el fin de generar una propuesta de innovación educativa con los e-mediadores para el desarrollo de las acciones de acompañamiento en la formación del psicólogo a partir de iniciativas innovadas basadas en procesos gamificados.</p> <p>Dado lo anterior, el proyecto se inscribe en la línea de investigación pedagogías mediadas de la Escuela de Ciencias de la Educación (ECEDU), asesorado y orientado por la doctora Olinda Flor Amado Plata; en el cual se diseñó, validó e implementó encuesta de conocimientos y percepción sobre gamificación que poseen los e-mediadores, y basado en la información procesada como insumo se generó una propuesta didáctica pedagógica organizada en un kit gamificado que incluye una historia orientadora propia de un contexto simulado de prácticas profesionales del psicólogo en formación, además de un guion multimedial para la recreación y virtualización del recurso. Esto conlleva a un proceso sistémico sincronizado abordado desde cuatro estaciones de trabajo, para innovar y facilitar el proceso de acompañamiento que se realiza a los estudiantes que se</p>

	encuentran desarrollando sus prácticas profesionales en psicología.
Fuentes	<p>Para el desarrollo del proyecto de investigación se utilizaron las siguientes fuentes principales:</p> <p>Ardíla-Muñoz, J. Y. (2019). Supuestos teóricos para la gamificación de la educación superior. <i>Magis, Revista Internacional de Investigación En Educación</i>, 12(24), 71-84. Recuperado en: https://revistas.javeriana.edu.co/index.php/MAGIS/article/view/25494.</p> <p>Área, M., Y González, C. (2015). De la enseñanza con libros de texto al aprendizaje en espacios online gamificados. <i>Educatio Siglo XXI</i>, 33(3 noviembre), 15–38. https://doi.org/10.6018/j/240791.</p> <p>Barragán Piña, A. J., Ceda Garrido, Y., Andújar Márquez, J. M., Irigoyen Gordo, E., Gómez Garay, V., & Artaza Fano, F. (2015). Una propuesta para la motivación del alumnado de ingeniería mediante técnicas de gamificación. http://rabida.uhu.es/dspace/bitstream/handle/10272/11116/Una_propuesta_para_la_motivacion.pdf?sequence=5.</p> <p>Contreras Espinosa R. S., & Eguía Gómez J. L. (2017). Gamificación en educación: diseñando un curso para diseñadores de juegos. <i>Kepes</i>, 14(16), 91 - 120. https://doi.org/10.17151/kepes.2017.14.16.5</p> <p>Contreras, R. y Eguia, J. (2017). Experiencias de Gamificación en aulas. Universidad autónoma de Barcelona disponible en https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=713370.</p> <p>Corchuelo Rodríguez, C. A. (2018). Gamificación en educación superior: experiencia innovadora para motivar estudiantes y dinamizar contenidos en el aula. <i>EduTec. Revista Electrónica De Tecnología Educativa</i>, (63), 29-41 (380). https://doi.org/10.21556/edutec.2018.63.927.</p> <p>Foncubierta, J. M., & Rodríguez, C. (2014). Didáctica de la gamificación en la clase de español. <i>Madrid: Edinumen. Recuperado de: https://www.edinumen.</i></p>

	<p><i>es/spanish_challenge/gamificación_didactica. pdf</i> (consultado el 14 de noviembre de 2018).</p> <p>García, P. A. M., Goyeneche, C. E. P., Lozano, D. F. A., Alegría, Y. A. M., Cadavid, P. A. B., Bucheli, H. A., ... & García, P. A. G. (2019, July). Diseño de un sistema gamificado de formación y acompañamiento docente en Ambientes Virtuales de Aprendizaje. In [2019-MADRID] Congreso Internacional de Tecnología, Ciencia y Sociedad.</p> <p>González-Moreno, S. E., Cortés-Montalvo, J. A., & Lugo-Rodríguez, N. (2019). Percepciones de docentes universitarios en el uso de plataformas tecnológicas gamificadas. Experiencias en un taller de formación. <i>Innovación educativa (México, DF)</i>, 19(80), 33-55. http://www.scielo.org.mx/pdf/ie/v19n80/1665-2673-ie-19-80-33.pdf.</p> <p>Llorens Largo, F., Gallego-Durán, F. J., Villagrà-Arnedo, C. J., Compañ, P., Satorre Cuerda, R., & Molina-Carmona, R. (2016). Gamificación del proceso de aprendizaje: lecciones aprendidas. Recuperado en: https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/57605/1/2016_Llorens_etal_VAEP-RITA.pdf.</p> <p>Moramay Ramírez Hernández, Elizabeth Cortés Palma, & Angelina Díaz Alva. (2020). Estrategias de mediación tecnopedagógicas en los ambientes virtuales de aprendizaje. <i>Apertura</i>, 12(2), 132–149. Recuperado en: https://doi.org.bibliotecavirtual.unad.edu.co/10.32870/Ap.v12n2.1875.</p> <p>Munévar García, P. A., Pedraza Goyeneche, C. E., Aranda Lozano, D. F., Samper Ortégón, L. F., Reina Granados, J. G., Buitrago Cadavid, P. A., ... & Gaona García, P. A. Características pedagógicas, didácticas y tecnológicas para el diseño de sistemas gamificados basados en experiencia de usuario en Educación virtual.</p> <p>Núñez, C; Gaviria, J; Tobón, S; Guzmán, C y Herrera, S. (2019) La práctica docente mediada por TIC: una construcción de significados, revista espacios disponible en https://www.researchgate.net/publication/331208221</p> <p>Oliva, H. A. (2016). La gamificación como estrategia metodológica en el contexto educativo universitario. <i>Realidad y Reflexión</i>, 2016, Año. 16, núm. 44, p. 108-118.</p>
--	--

	<p>http://www.redicces.org.sv/jspui/bitstream/10972/3182/1/La%20gamificaci%C3%B3n%20como%20estrategia%20metodol%C3%B3gica%20en%20el%20contexto%20educativo%20universitario.pdf.</p> <p>Porcar Marín, O. (2018). La Gamificación, una solución para la falta de motivación y escasez de participación en clase.</p> <p>http://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/180113/TFM_2018_PorcarMarin_Oscar.pdf?sequence=1&isAllowed=y.</p> <p>Sampedro Piquero, P. (2020). Gamificación en el aula universitaria: la liga de los casos clínicos en Psicología.</p>
<p>Contenidos</p>	<p>Resumen Índice general Índice de tablas y figuras Introducción Justificación Descripción del problema Objetivos Marco teórico Aspectos metodológicos Resultados Discusión Conclusiones Contribuciones, recomendaciones y limitaciones Referencias Anexos</p>
<p>Metodología</p>	<p>El diseño metodológico está basado en la investigación interactiva, la cual requiere de aplicar una propuesta, un programa o piloto operativo, describir su proceso de ejecución e identificar aspectos notables que facilitan u obstaculizan la acción, así poder implementar acciones de mejora al proceso (Hurtado, J. 2010); bajo la modalidad de investigación acción IA, donde la población corresponde a 168 e-mediadores del programa de psicología de la escuela de ciencias sociales, artes y humanidades (ECSAH), de la universidad nacional abierta y a distancia (UNAD) de las 63 sedes a nivel nacional que acompañan como monitores los cursos de prácticas profesionales y cuya muestra fue seleccionada a través de muestreo aleatorio simple. Cataldo Cataldo, A. J., & Zambra Alcayaga, L. (2016). puntualizan que la IA “marco de trabajo investigativo. En efecto, IA permite conciliar la necesidad de contribuir al conocimiento científico y, al mismo tiempo, resolver problemas prácticos reales en las organizaciones o grupos participantes” (p. 148).</p>

	<p>Igualmente, J. Elliott (2005). Define la Investigación Acción como “estudio de una situación social para tratar de mejorar la calidad de la acción en la misma. Su objetivo consiste en proporcionar elementos que sirvan para facilitar el juicio práctico en situaciones concretas y la validez de las teorías e hipótesis que genera no depende tanto de pruebas “científicas” de verdad, sino de su utilidad para ayudar a las personas a actuar de modo más inteligente y acertado” (p. 88).</p>
<p>Conclusiones</p>	<p>Basado en los resultados emanados al respecto de la caracterización del contexto de las prácticas profesionales del programa de psicología, se encontró que de los 92 e-mediadores tomados como muestra para la investigación; la población en su mayoría son mujeres, que oscilan en edades entre los 31 a los 40 años, con formación posgradual, donde predomina el nivel de maestría, que cuentan con una amplia experiencia docente y a su vez se encuentran en un alto porcentaje del 82% dispuestos, motivados e interesados en la implementación de la gamificación en los procesos de acompañamiento pedagógico del curso de prácticas profesionales del programa de psicología; aunque no hayan recibido hasta el momento capacitación en cuanto a gamificación. Así mismo, el 63% refieren conocer el concepto de gamificación y su relevancia en la innovación de la educación.</p> <p>A partir de los resultados obtenidos luego del análisis y la discusión sobre hallazgos relacionados con las percepciones y conocimientos de los 92 e-mediadores objeto de esta investigación, y que orientan el componente práctico del Programa de Psicología adscrito a la escuela de Ciencias Sociales Artes y Humanidades en la UNAD, se determinó la existencia de conocimientos y experiencias en procesos didáctico pedagógicos gamificados que se implementan en las acciones de acompañamiento de los e-mediadores, quiénes reconocen la potencialidad de efectuar procesos gamificados para optimizar la práctica pedagógica en el curso.</p> <p>Creación de una propuesta didáctico-pedagógica gamificada abreviada en un kit gamificado que se compone de una historia orientadora propia de un contexto de prácticas del psicólogo en formación y un guion multimedial con todos los apartados requeridos para la recreación y virtualización del producto para su aplicabilidad, lo cual permitirá innovación y comprensión de cómo un recurso que aplica conocimiento y práctica a partir de escenarios</p>

	dinámicos que incluyen recompensas, promueve el pensamiento analítico, crítico y creativo.
Referencias bibliográficas	<p>Aguiar, B. O., Velázquez, R. M., & Aguiar, J. L. (2019). Innovación docente y empleo de las TIC en la Educación Superior. <i>Revista espacios</i>, 40(02). https://www.revistaespacios.com/a19v40n02/19400208.html</p> <p>Aguiar, B., Velázquez, R., & Aguiar, J. (2019). Innovación docente y empleo de las TIC en la Educación Superior.</p> <p>Alcibar, M. F., Monroy, A., & Jiménez, M. (2018). Impacto y Aprovechamiento de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones en la Educación Superior. <i>Información tecnológica</i>, 29(5), 101-110. ambientes virtuales de aprendizaje. <i>Apertura (Guadalajara, Jal.)</i>, 12(2), 132-149. http://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S1665-61802020000200132&script=sci_arttext</p> <p>Arancibia, M. L., Cabero, J., & Marín, V. (2020). Creencias sobre la enseñanza y uso de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en docentes de educación superior. <i>Formación universitaria</i>, 13(3), 89-100.</p> <p>Ardila-Muñoz, J. Y. (2019). Supuestos teóricos para la gamificación de la educación superior. <i>Magis, Revista Internacional de Investigación En Educación</i>, 12(24), 71-84. https://revistas.javeriana.edu.co/index.php/MAGIS/article/view/25494</p> <p>Ardila-Muñoz, Jimmy Yordany (2019). Supuestos teóricos para la gamificación de la educación superior. <i>Magis. Revista Internacional de Investigación en Educación</i>, 12(24), 71-84. https://revistas.javeriana.edu.co/files-articulos/MAGIS/12-24%20(2019)/281060624006/</p> <p>Área, M., Y González, C. (2015). De la enseñanza con libros de texto al aprendizaje en espacios online gamificados. <i>Educatio Siglo XXI</i>, 33(3 noviembre), 15–38. https://doi.org/10.6018/j/240791</p> <p>Área, M., Y González, C. (2015). De la enseñanza con libros de texto al aprendizaje en espacios online gamificados. <i>Educatio Siglo XXI</i>, 33(3 noviembre), 15–38. https://doi.org/10.6018/j/240791</p> <p>Baelo Álvarez, R., & Cantón Mayo, I. (2009). Las tecnologías de la información y la comunicación en la educación superior. Estudio descriptivo y de revisión. <i>Revista Iberoamericana de educación</i>, 50 (Extra 7).</p>

	<p>Barragán Piña, A. J., Ceadá Garrido, Y., Andújar Márquez, J. M., Irigoyen Gordo, E., Gómez Garay, V., & Artaza Fano, F. (2015). Una propuesta para la motivación del alumnado de ingeniería mediante técnicas de gamificación. http://rabida.uhu.es/dspace/bitstream/handle/10272/11116/Una_propuesta_para_la_motivacion.pdf?sequence=5</p> <p>Bolívar, C. R., & Dávila, A. A. (2016). Propuesta de buenas prácticas de educación virtual en el contexto universitario. <i>Revista de Educación a Distancia (RED)</i>, (49).</p> <p>Borgobello, A., Madolesi, M., Espinosa, A., & Sartori, M. (2019). Uso de TIC en prácticas pedagógicas de docentes de la Facultad de Psicología de una universidad pública argentina. <i>Revista de Psicología (PUCP)</i>, 37(1), 279-317.</p> <p>Bravo, L. E. C., Elizalde, I. E., & Ortiz, J. A. T. (2013). Estrategias educativas para el uso de las TIC en educación superior. <i>Tecnura</i>, 17(1), 161-173.</p> <p>Cabero-Almenara, Julio y Costas, Jesús (2016). La utilización de simuladores para la formación de los alumnos. <i>Prisma Social</i>, (17), 343-372. [Fecha de Consulta 6 de mayo de 2021]. ISSN: https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=353749552015</p> <p>Candel, E. C. (2018). El uso de la gamificación y los recursos digitales en el aprendizaje de las ciencias sociales en la educación superior. <i>DIM: Didáctica, Innovación y Multimedia</i>, (36).</p> <p>Cano, J; Navarro, J. (2019). Un estudio comparado sobre gamificación en dos contextos educativos del Área Metropolitana del Valle de Aburrá. Tesis de maestría universidad pontificia bolivariana. https://repository.upb.edu.co/handle/20.500.11912/4796</p> <p>Cataldo Cataldo, A. J., & Zambra Alcayaga, L. (2016). Usando Investigación-Acción para unir la práctica con la teoría en sistemas. Examinando cualitativamente la teoría de adopción de tecnología en una pyme. <i>Innovar</i>, 26(60), 147-160.</p> <p>Ccoyllo, I., & Rodríguez, D. (2017). Gamificación y aula invertida en un entorno virtual en tiempo real. In <i>Global Partnerships for Development and Engineering Education: Proceedings of the 15th LACCEI International Multi-Conference for</i></p>
--	---

	<p>Engineering, Education and Technology, July 19-21, 2017, Boca Raton, FL, United States (p. 53). Latin American and Caribbean Consortium of Engineering Institutions.</p> <p>Contreras Espinosa R. S., & Eguía Gómez J. L. (2017). Gamificación en educación: diseñando un curso para diseñadores de juegos. <i>Kepes</i>, 14(16), 91 - 120. https://doi.org/10.17151/kepes.2017.14.16.5</p> <p>Contreras Espinosa, R. S. (2016). Presentación. Juegos digitales y gamificación aplicados en el ámbito de la educación. <i>RIED: Revista Iberoamericana de Educación a Distancia</i>, 19(2), 27-33. http://espacio.uned.es/fez/eserv/bibliuned:revistaRied-2016-19-2-5005/Juegos_digitales_gamificacion.pdf</p> <p>Contreras, R. (2016). Juegos digitales y gamificación aplicados en el ámbito de la educación. <i>RIED. Revista Iberoamericana De Educación a Distancia</i>, 19(2), 27–33. https://doi.org/10.5944/ried.19.2.16143</p> <p>Contreras, R. y Eguia, J. (2017). Experiencias de Gamificación en aulas. Universidad autónoma de Barcelona. https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=713370</p> <p>Corchuelo Rodríguez, C. A. (2018). Gamificación en educación superior: experiencia innovadora para motivar estudiantes y dinamizar contenidos en el aula. <i>Edutec. Revista Electrónica De Tecnología Educativa</i>, (63), 29-41 (380). https://doi.org/10.21556/edutec.2018.63.927</p> <p>Cortizo Pérez, J. C., Carrero García, F. M., Monsalve Piqueras, B., Velasco Collado, A., Díaz del Dedo, L. I., & Pérez Martín, J. (2011). Gamificación y Docencia: Lo que la Universidad tiene que aprender de los Videojuegos.</p> <p>Cortizo, J; Carrero, F; Monsalve, B; Velasco, A; Díaz, Luis; Pérez, J. (2011). Gamificación y docencia: lo que la universidad tiene que aprender de los videojuegos. https://abacus.universidadeuropea.es/handle/11268/1750</p> <p>Coyago, A. P. R., Puente, E., & Jiménez, G. A. M. (2017). Uso de las tecnologías de la información en la educación superior. <i>INNOVA Research Journal</i>, 2(1), 99-112.</p> <p>Cuenca, P. O., Solís, M. E. R., Guerrero, J. L. T., Rayón, A. E. L., Martínez, C. Y. S., Téllez, L. S., & Hernández,</p>
--	--

	<p>B. R. (2007). Modelo de innovación educativa. Un marco para la formación y el desarrollo de una cultura de la innovación. RIED. Revista iberoamericana de educación a distancia, 10(1), 145-173. https://www.redalyc.org/pdf/3314/331427206010.pdf</p> <p>De Colombia, C. P. (1991). Constitución política de Colombia. Bogotá, Colombia: Leyer.</p> <p>Díaz, J. Y Troyano, Y. (2013). El potencial de la Gamificación aplicado al ámbito educativo. Universidad de Sevilla departamento de psicología. https://idus.us.es/handle/11441/59067</p> <p>Echeverri, C. (2018). Significados y contribuciones de las prácticas profesionales a la formación de pregrado en psicología. Avances en Psicología Latinoamericana, 36(3), 569-584. http://dx.doi.org/10.12804/revistas.urosario.edu.co/apl/a.5490</p> <p>Elizabeth, G. S., Garcés Suárez, E., & Alcívar Fajardo, O. (2016). Las tecnologías de la información en el cambio de la educación superior en el siglo XXI: reflexiones para la práctica. Revista Universidad y Sociedad, 8(4), 171-177.</p> <p>Elliott, J. (2005). El cambio educativo desde la Investigación – Acción. Ediciones Morata S. L. http://chamilo.cut.edu.mx:8080/chamilo/courses/plan_eacionydisenocurricular/document/Elliott-El-Cambio-Educativo-Desde-La-IA.pdf</p> <p>Fidalgo-Blanco, Á., & Sein-Echaluce, M. L. (2018). Método MAIN para planificar, aplicar y divulgar la innovación educativa. https://repositorio.grial.eu/bitstream/grial/1293/1/2444-8729-2018-0019-0002-0083-0101.pdf</p> <p>Foncubierta, J. M., & Rodríguez, C. (2014). Didáctica de la gamificación en la clase de español. Madrid: Edinumen. Recuperado de: https://www.edinumen.es/spanish_challenge/gamificacion_didactica. pdf (consultado el 14 de noviembre de 2018).</p> <p>García, P. A. M., Goyeneche, C. E. P., Lozano, D. F. A., Alegría, Y. A. M., Cadavid, P. A. B., Bucheli, H. A., ... & García, P. A. G. (2019, July). Diseño de un sistema gamificado de formación y acompañamiento docente en Ambientes Virtuales de Aprendizaje. In [2019-MADRID] Congreso Internacional de Tecnología, Ciencia y Sociedad.</p>
--	--

	<p>García-Hernández, M. L., Porto-Curras, M., & Hernández-Valverde, F. J. (2021). Propuesta metodológica para la implementación de herramientas de gamificación en la formación de Maestros de Primaria/Methodological Proposal for the implementation of gamification tools in the training of Primary School Teachers/Proposta metodologica per a la implementacio d'eines de gamificacio en la formacio de mestres de primaria. Research in Education and Learning Innovation Archives [REALIA], (26), 35+. https://link.gale.com/apps/doc/A662875164/AONE?u=anon~a45e84a9&sid=googleScholar&xid=81906997</p> <p>García-Peñalvo, F. J. (2016). En clave de innovación educativa. Construyendo el nuevo ecosistema de aprendizaje. https://repositorio.grial.eu/bitstream/grial/689/1/En%20clave%20de%20innovacio%3fn%20educativa.%20Construy%20endo%20el%20nuevo%20ecosistema%20de%20aprendizaje.pdf</p> <p>Garrido, M. C. D., Rivilla, A. M., & Romero, C. S. (2011). La Innovación en el aula: referente para el diseño y desarrollo curricular. Perspectiva educacional, formación de profesores, 50(1), 61-86. https://www.redalyc.org/pdf/3333/333327289004.pdf</p> <p>Godoy, C; Abad, K; y Torres, F. (2020). Gamificación en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en universitarios. 3C TIC. Cuadernos de desarrollo aplicados a las TIC, 9(3), 107-145. https://doi.org/10.17993/3ctic.2020.93.107-145</p> <p>González, C. (2014). Videojuegos para la transformación social. Aportaciones conceptuales y metodológicas. Tesis doctoral la Universidad de Deusto España, https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=118071</p> <p>González, C. (2019). Gamificación en el aula: ludificando espacios de enseñanza-aprendizaje presenciales y espacios virtuales. Researchgate. net, 1-22.</p> <p>González-Moreno, S. E., Cortés-Montalvo, J. A., & Lugo-Rodríguez, N. (2019). Percepciones de docentes universitarios en el uso de plataformas tecnológicas gamificadas. Experiencias en un taller de formación. Innovación educativa (México, DF), 19(80), 33-55.</p>
--	---

	<p>http://www.scielo.org.mx/pdf/ie/v19n80/1665-2673-ie-19-80-33.pdf</p> <p>González-Moreno, S. E., Cortés-Montalvo, J. A., & Lugo-Rodríguez, N. (2019).</p> <p>Guevara, C. (2018) estrategias de Gamificación aplicadas al desarrollo de competencias digitales docentes. Tesis de la universidad casa grande, http://dspace.casagrande.edu.ec:8080/handle/ucasagrande/1429</p> <p>Hepp, P., Prats, M., Holgado, J. (2015). Formación de educadores: la tecnología al servicio del desarrollo de un perfil profesional innovador y reflexivo. RUSC. Universities and Knowledge Society Journal (En línea). https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=78038520003</p> <p>Hernández rojas, I. L. (2017). Implementación de la gamificación en el proceso de enseñanza/aprendizaje en el uso de la tecnología a los estudiantes del colegio fray José maría Arévalo del municipio de la playa de belen (doctoral dissertation).</p> <p>Hernández-Horta, Ingrid A., Monroy-Reza, Anderson, & Jiménez-García, Martha. (2018). Aprendizaje mediante Juegos basados en Principios de Gamificación en Instituciones de Educación Superior. Formación universitaria, 11(5), 31-40. https://dx.doi.org/10.4067/S0718-50062018000500031</p> <p>Hurtado J. (2010). Metodología de la investigación, guía para la comprensión holística de la ciencia https://stream2.docer.com.ar/pdf_dummy/eyJpZCI6IjQ5ODk1OCIsIm5hbWUiOiJNZXRvZG9sb2dpYSBkZSBsYSBpbmZlc3RpZ2FjaW9uIEEd1aWEgZGUGbGEgY29tcHJlbnNpb24gaHVydGFkbyBIZGl0IiwiaXh0ZW5zaW9uIjoicGRmlwiY2hlY2tZdW1faWQiOiI3ODMzNjAxIn0.?</p> <p>Izquierdo, J., de-la-Cruz-Villegas, V., Aquino-Zúñiga, S., Sandoval-Caraveo, M., & García-Martínez, V. (2017). Teachers' use of ICTs in public language education: Evidence from second language Secondary-School classrooms. [La enseñanza de lenguas extranjeras y el empleo de las TIC en las escuelas secundarias públicas]. Comunicar, 50, 33-41. https://doi.org/10.3916/C50-2017-03</p> <p>L. Villalustre & M^a E. del Moral Digital Education Review - Number 27, June 2015- http://greav.ub.edu/der/</p>
--	--

	<p>Labrador, E. Y Villegas, E. (2016). Unir Gamificación y Experiencia de Usuario para mejorar la experiencia docente. RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia, 19(2),125-142. [fecha de Consulta 8 de Agosto de 2021]. ISSN: 1138-2783. https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=331445859008</p> <p>Llorens Largo, F., Gallego-Durán, F. J., Villagrà-Arnedo, C. J., Compañ, P., Satorre Cuerda, R., & Molina-Carmona, R. (2016). Gamificación del proceso de aprendizaje: lecciones aprendidas. https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/57605/1/2016_Llorens_etal_VAEP-RITA.pdf</p> <p>Llorens, F; Gallego, F; Villagra, C; Compañ, P; Satorre, R; Molina, R. (2016). Gamificación del Proceso de Aprendizaje: Lecciones Aprendidas. Universidad de Alicante. Departamento de Ciencia de la Computación e Inteligencia Artificial. http://hdl.handle.net/10045/57605</p> <p>López, M. Y. L. (2019). La importancia de la gamificación. Insigne Visual-Revista del Colegio de Diseño Gráfico-BUAP, 4(24). http://www.apps.buap.mx/ojs3/index.php/insigne/article/viewFile/1442/1046</p> <p>Margalef García, Leonor, & Arenas Martija, Andoni (2006). ¿qué entendemos por innovación educativa? A propósito del desarrollo curricular. Perspectiva Educacional, Formación de Profesores, (47),13-31. [fecha de Consulta 3 de Agosto de 2021]. ISSN: 0716-0488. https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=333328828002</p> <p>Marín-Díaz, V. (2015). La Gamificación educativa. Una alternativa para la enseñanza creativa. Digital Education Review, (27).</p> <p>Martí Parreño, J., Queiro Ameijeiras, C. M., Méndez Ibáñez, E., & Giménez Fita, E. (2015). El uso de la gamificación en la educación Superior: el caso de Trade Ruler.</p> <p>Martí, J. Queiro, C. Méndez, E. Y Giménez, E (2015). El uso de la gamificación en la educación superior: el caso de trade ruler. http://hdl.handle.net/11268/4314</p> <p>Martínez, L. V., & del Moral Pérez, M. E. (2015). Gamificación: Estrategia para optimizar el proceso de aprendizaje y la adquisición de competencias en</p>
--	---

	<p>contextos universitarios. <i>Digital Education Review</i>, (27), 13-31.</p> <p>Montalbán, N. (2019). Gamificación y Aula invertida. Una experiencia motivadora para el estudio de las unidades fraseológicas. <i>Paremia</i>, (28), 67.</p> <p>Montoya, M. S. R., & Ocando, J. L. (2020). Revisión sistemática de métodos mixtos en el marco de la innovación educativa. <i>Comunicar: Revista científica iberoamericana de comunicación y educación</i>, (65), 9-20.</p> <p>Morales Artero, J. J. (2013). La gamificación en la universidad para mejorar los resultados académicos de los alumnos.</p> <p>Moramay Ramírez Hernández, Elizabeth Cortés Palma, & Angelina Díaz Alva. (2020). Estrategias de mediación tecnopedagógicas en los ambientes virtuales de aprendizaje. <i>Apertura</i>, 12(2), 132–149. https://doi-org.bibliotecavirtual.unad.edu.co/10.32870/Ap.v12n2.1875</p> <p>Moyano, b. C., morató, m. M., & santos, j. (2019). La gamificación en la educación superior. Aspectos a considerar para una buena aplicación. <i>Pedagogías emergentes en la sociedad digital</i>, 21.</p> <p>Munévar, P. A., Pedraza, C. E. ., Aranda, D. F. ., Granados , J. R. ., Buitrago , P. A. ., Samper, L. F. ., Montenegro, C. E., & Gaona, P. A. . (2021). Características pedagógicas, didácticas y tecnológicas para el diseño de sistemas gamificados basados en experiencia de usuario en Educación virtual. <i>Publicaciones E Investigación</i>, 14(3). https://doi.org/10.22490/25394088.4507</p> <p>Muñoz, M. (2006). Uso de tecnologías de información y comunicación en estudiantes de psicología. <i>Nuevas ideas en informÁTICA educativa</i>, 4, 163-171.</p> <p>Navarro, N; García, K; Pérez, C. (2020). Factores que inciden en los niveles de desempeño de los estudiantes universitarios en prácticas profesionales. <i>Revista espacios</i>. http://w.revistaespacios.com/a20v41n11/a20v41n11p04.pdf</p> <p>Núñez, C; Gaviria, J; Tobón, S; Guzmán, C y Herrera, S. (2019) La práctica docente mediada por TIC: una construcción de significados, <i>revista espacios</i>. https://www.researchgate.net/publication/331208221</p>
--	--

	<p>Núñez, César 1; Gaviria-Serrano, Juliana M. 2; Tobón, Sergio 3; Guzmán-Calderón, Clara E.</p> <p>Oliva, H. A. (2016). La gamificación como estrategia metodológica en el contexto educativo universitario. <i>Realidad y Reflexión</i>, 2016, Año. 16, núm. 44, p. 108-118. http://www.redicces.org.sv/jspui/bitstream/10972/3182/1/La%20gamificaci%c3%b3n%20como%20estrategia%20metodol%c3%b3gica%20en%20el%20contexto%20educativo%20universitario.pdf</p> <p>Ortiz, A; Jordan, J. y Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. <i>Revista scielo</i>. https://doi.org/10.1590/S1678-4634201844173773</p> <p>Pablos Pons, J. D. (2007). El cambio metodológico en el espacio europeo de educación superior y el papel de las tecnologías de la información y la comunicación.</p> <p>Pacheco-Cortés, A. M., & Infante-Moro, A. (2020). La resignificación de las TIC en un ambiente virtual de aprendizaje. <i>Campus Virtuales</i>, 9(1), 85-99.</p> <p>Pacheco-Cortés, A. M., & Infante-Moro, A. (2020). La resignificación de las TIC en un ambiente virtual de aprendizaje. (Spanish). <i>Campus Virtuales</i>, 9(1), 85–99. http://eds.b.ebscohost.com/bibliotecavirtual.unad.edu.co/eds/pdfviewer/pdfviewer?vid=12&sid=9a4f6c31-d601-4e3c-9d99-04f25ff1ce1c%40pdc-v-sessmgr04</p> <p>Padilla-Beltrán, J. E., Vega-Rojas, P. L., & Rincón-Caballero, D. A. (2014). Tendencias y dificultades para el uso de las TIC en educación superior. <i>Entramado</i>, 10(1), 272-295.</p> <p>Pegalajar Palomino, M.C. (2021). Implicaciones de la gamificación en Educación Superior: una revisión sistemática sobre la percepción del estudiante. <i>Revista de Investigación Educativa</i>, 39(1), 169-188. http://dx.doi.org/10.6018/rie.419481</p> <p>Porcar Marín, Ó. (2018). La Gamificación, una solución para la falta de motivación y escasez de participación en clase. http://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/180113/TFM_2018_PorcarMarin_Oscar.pdf?sequence=1&isAllowed=y</p> <p>Prieto Andreu, J. M. (2018). Gamificación del aprendizaje y motivación en universitarios. Elaboración de una historia interactiva: MOTORIA-X. <i>EduTec. Revista</i></p>
--	--

	<p>Electrónica De Tecnología Educativa, (66), 77-92. https://doi.org/10.21556/edutec.2018.66.1085</p> <p>Ramírez Hernández, M., Cortés Palma, E., & Díaz Alva, A. (2020). Estrategias de mediación tecnopedagógicas en los ambientes virtuales de aprendizaje. <i>Apertura</i> (Guadalajara, Jal.), 12(2), 132-149. http://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S1665-61802020000200132&script=sci_arttext</p> <p>Reyes, p. G. (2018). Estudio comparativo de software educativo con gamificación (doctoral dissertation, pontificia universidad católica de valparaíso).</p> <p>Rivero, C., Chávez, A., Vásquez, A., & Blumen, S. (2016). Las TIC en la formación universitaria: logros y desafíos para la formación en psicología y educación. <i>Revista de Psicología (PUCP)</i>, 34(1), 185-199.</p> <p>Rodrigues, A., & Almeida, M. E. (2020). Currículo narrativo y tecnologías en la formación docente: reflexiones teórico-conceptuales. <i>Praxis & Saber</i>, 11(25), 205-226. https://doi.org/10.19053/22160159.v11.n25.2020.9582</p> <p>Sampedro Piquero, P. (2020). Gamificación en el aula universitaria: la liga de los casos clínicos en Psicología.</p> <p>Sánchez, J. J. M., Ruiz, A. B. M., & Olmos, M. A. (2017). La Realidad Aumentada (RA). Recursos y propuestas para la innovación educativa. <i>Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado</i>, 20(2), 183-204. https://revistas.um.es/reifop/article/view/290971/211291</p> <p>Solidario, P. A. P. (2011). Versión 3.0. Universidad Nacional Abierta ya Distancia (UNAD). Bogotá DC.</p> <p>Soteras, J. (2017). Aplicación de la gamificación para la mejora de una Unidad Didáctica en Formación Profesional Superior. Universidad internacional de la rioja (UNIR) https://reunir.unir.net/handle/123456789/6072</p> <p>Torres, H. D., Rabelo, A. R., & Contino, Y. C. (2020). El impacto de las TICs en la calidad de la educación en la brigada FIO1 de primer año en la Universidad de Ciencias Informáticas. <i>Serie Científica de la Universidad de las Ciencias Informáticas</i>, 13(7), 66-73.</p>
--	---

	<p>Vidal Ledo, M., & Rivera Michelena, N. (2007). Investigación-acción. Educación Médica Superior, 21(4), 0-0.</p> <p>Villaluste, L. del Moral, M. (2015). Gamificación: Estrategia para optimizar el proceso de aprendizaje y la adquisición de competencias en contextos universitarios. Digital Education Review - Number 27 https://revistes.ub.edu/index.php/der/article/viewFile/11591/pdf</p> <p>Vinueza, S. F. V., & Gallardo, V. P. S. (2017). Impacto de las TIC en la Educación Superior en el Ecuador. Revista Publicando, 4(11 (1)), 355-368.</p> <p>Zepeda, S, y Abascal, R, y López, E. (2016). Integración de gamificación y aprendizaje activo en el aula. Ra Ximhai, 12(6),315-325. [fecha de Consulta 8 de agosto de 2021]. ISSN: 1665-0441. https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=46148194022</p> <p>Zúñiga, S. (2019). percepción docente hacia la incorporación de estrategias de Gamificación y videojuegos en el aprendizaje. Tesis de la universidad casa grande. http://dspace.casagrande.edu.ec:8080/handle/ucasagrande/1930.</p>
--	--

Resumen

La investigación desarrollada estuvo motivada por la necesidad de resignificar las prácticas profesionales de los futuros psicólogos en la UNAD, utilizando la gamificación como una herramienta de aprendizaje significativo e innovador que aporta al fortalecimiento de las competencias pedagógicas del e-mediador en la resignificación de su ejercicio pedagógico, en tanto que es responsable de acompañar y orientar el componente práctico del programa de psicología en la Escuela de Ciencias Sociales Artes y Humanidades. Así, el estudio se centró en la creación de una propuesta didáctico-pedagógica gamificada direccionada al fortalecimiento de las bases esenciales en la formación del Psicólogo.

El diseño metodológico que determina esta investigación, parte de la decisión de las investigadoras al precisar que la investigación de tipo interactivo desde la modalidad investigación acción se ajustó a lo requerido en este proceso investigativo que contó con un universo poblacional de 168 e-mediadores, de donde se tomó una muestra de 92 participantes como población objeto de estudio desde el muestreo aleatorio simple. Así mismo se diseñó un instrumento de recolección de información denominado encuesta autoadministrada, el cual fue validado por pares evaluadores y puesto a prueba con una aplicación piloto a 15 e-mediadores que orientan el componente práctico del programa de psicología, para posteriormente realizar la aplicación con la muestra de la investigación y procesar los resultados mediante herramienta tecnológica Excel.

Teniendo como insumo los resultados obtenidos luego de aplicar el instrumento denominado encuesta autoadministrada, se creó la propuesta didáctico pedagógica basada en gamificación, compuesta por una historia orientadora que simula un contexto real de la práctica del psicólogo en formación, un kit gamificado que contiene el guion multimedial estructurado en

cuatro momentos de alta relevancia que demandan procesos fundamentales en el acompañamiento y orientación, en tanto que facilita la enseñanza y el aprendizaje estimulando el pensamiento crítico, creativo y reflexivo para la innovación de la práctica profesional. Este recurso será recreado y virtualizado para su implementación en contextos reales, por parte de los e-mediadores en conjunto con los practicantes de psicología.

La propuesta didáctico-pedagógica concretada en el kit gamificado, conlleva a un proceso sincronizado de cuatro modalidades de acción en donde a partir de la historia orientadora simulando un contexto real, se invita a los participantes a realizar un recorrido de los temas centrales de su formación como psicólogo, tales como el código de ética, protocolo de prácticas y el informe psicosocial. Los escenarios planteados están orientados al desarrollo de retos que incluyen estímulos, acciones y ejercicios relacionados con los contextos donde el estudiante realiza su práctica. Así se puede afirmar que el producto alcanzado en este proceso investigativo se constituye en un recurso fundamental en la resignificación las mediaciones pedagógicas del e-mediador en la UNAD, mediante la utilización de la tecnología como medio que dinamiza la didáctica activa y significativa en el aprendizaje para la vida.

Palabras claves:

E-mediadores, gamificación, estrategias, tecnologías de la información y la comunicación (TIC), Conocimiento, kit gamificado.

Abstract

The research carried out was motivated by the need to resignify the professional practices of future psychologists at UNAD, using gamification as a significant and innovative learning tool that contributes to the strengthening of the pedagogical competences of the e-mediator in the resignification of their pedagogical exercise, as it is responsible for accompanying and guiding the practical component of the psychology program at the School of Social Sciences, Arts and Humanities. Thus, the study focused on the creation of a gamified didactic-pedagogical proposal aimed at strengthening the essential bases in the training of the Psychologist.

The methodological design that determines this research, part of the decision of the researchers to specify that the interactive research from the action research modality was adjusted to what is required in this research process that had a population universe of 168 e-mediators of where a sample of 92 participants was taken as the study population from simple random sampling. Likewise, a data collection instrument called Self-administered survey was designed, which was validated by peer evaluators and put to the test with a pilot application to 15 e-mediators who guide the practical component of the psychology program, to later carry out the application with the research sample and process the results using Excel as a technological tool.

Taking as input the results obtained after applying the instrument called Self-administered survey, the didactic pedagogical proposal based on gamification was created, composed of a guiding story that simulates a real context of the practice of the psychologist in training, a gamified kit that contains the multimedia script structured in four highly relevant moments that demand fundamental processes in the accompaniment and orientation, while facilitating teaching and learning by stimulating critical, creative and reflective thinking for the

innovation of professional practice. This resource will be recreated and virtualized for its implementation in real contexts, by e-mediators in conjunction with psychology practitioners.

The didactic-pedagogical proposal specified in the gamified kit, leads to a synchronized process of four modes of action where from the guiding story, simulating a real context, participants are invited to take a tour of the central themes of their training as a psychologist, such as the code of ethics, protocol of practices and the psychosocial report. The proposed scenarios are oriented to the development of challenges that include stimuli, actions, and exercises related to the contexts where the student carries out their practice. Thus, it can be affirmed that the product achieved in this investigative process constitutes a fundamental resource in the resignification of the pedagogical mediations of the e-mediator in the UNAD, using technology as a means that stimulates active and meaningful didactics in learning for life.

Keywords: E-mediators, gamification, strategies, Information and Communication Technologies (ICT), Knowledge, gamified kit.

Tabla de Contenido

Resumen Analítico Especializado.....	4
Resumen.....	20
Palabras claves:.....	21
Abstract.....	22
Keywords	23
Lista de figuras.....	26
Lista de anexos.....	29
Introducción	30
Justificación	33
Planteamiento del problema.....	38
Pregunta de investigación	43
Objetivos.....	44
Objetivo general.....	44
Objetivos específicos	44
Marco teórico	45
Gamificación.....	45
Gamificación como estrategia didáctica en entornos virtuales de aprendizaje.....	51
Fundamentos psicológicos de la gamificación	52
Metodologías y motivación en gamificación.....	53
Utilidad y potencial didáctico de la gamificación.....	61
<i>Elementos implicados en el proceso de gamificación.</i>	65
Aplicación de la gamificación en cursos de prácticas profesionales en psicología.....	66
La gamificación en entornos virtuales	67
Aporte de las tecnologías de la información y la comunicación a los procesos de gamificación	74
La gamificación como oportunidad de innovación y creación educativa.....	79
Experiencias de gamificación en la educación superior	87
Formación del psicólogo en entornos virtuales y actividades de gamificación.....	89
Competencias de los e-mediadores en educación superior.....	90
Estado del arte.....	94
Marco legal	98
Constitución política de Colombia.....	98
La Ley 1955 de 2019	98
Ley 115 de 1994 ley general de Educación	98

Ley 1090 de 2006 código deontológico y bioético del psicólogo	99
Marco Institucional UNAD.....	101
Marco conceptual.....	102
Aspectos metodológicos	104
<i>Investigación interactiva desarrollada desde la modalidad investigación acción</i>	104
Tipo de investigación: Investigación Interactiva – bajo la modalidad de Investigación acción (IA).....	105
Población y muestra.....	113
Población.....	113
Muestra	113
Técnicas de recolección de datos.....	114
Cuestionarios de administración directa o cuestionarios autoadministrados.....	116
Validación por pares evaluadores	117
Prueba piloto	119
Técnicas de procesamiento de datos	125
Resultados.....	126
Discusión.....	181
Conclusiones	186
Contribuciones	188
Recomendaciones	188
Limitaciones.....	189
Referencias bibliográficas.....	191

Lista de figuras

Figura 1	39
Figura 2	45
Figura 3	60
Figura 4	65
Figura 5	86
Figura 6	104
Figura 7	118
Figura 8	119
Figura 9	120
Figura 10	121
Figura 11	122
Figura 12	124
Figura 13	127
Figura 14	127
Figura 15	128
Figura 16	129
Figura 17	130
Figura 18	131
Figura 19	132
Figura 20	133
Figura 21	136
Figura 22	139
Figura 23	143
Figura 24	146
Figura 25	149
<i>Figura 26</i>	151
Figura 27	152
Figura 28	153
Figura 29	154
Figura 30	156
Figura 31	157
Figura 32	158
Figura 33	159
Figura 34	160
Figura 35	161
Figura 36	162
Figura 37	164
Figura 38	167
Figura 39	168
Figura 40	169
Figura 41	170
Figura 42	171
Figura 43	172
Figura 44	173

Figura 45.....	174
Figura 46.....	175
Figura 47.....	176
Figura 48.....	177
Figura 49.....	178
Figura 50.....	179
Figura 51.....	180
Figura 52.....	210
Figura 53.....	210
Figura 54.....	210
Figura 55.....	211
Figura 56.....	227
Figura 39.....	249
Figura 40.....	250
Figura 41.....	251
Figura 42.....	252
Figura 43.....	253
Figura 44.....	254
Figura 45.....	255
Figura 46.....	256
Figura 47.....	257
Figura 48.....	258
Figura 49.....	259
Figura 50.....	260
Figura 51.....	261

Lista de tablas

Tabla 1.	50
Tabla 2.	162
Tabla 3.	218
Tabla 4.	222

Lista de anexos

Anexos	204
Anexo 1. Encuesta percepción e-mediador gamificación.....	204
Anexo 2. Instrumento en Google Fórum y consentimiento tratamiento de datos	210
Anexo 3. Una historia en Psicolandia y las prácticas profesionales del psicólogo.....	212
Estación 1	212
Estación 2.....	214
Estación 3.....	217
Estación 4.....	222
Anexo 4. Guion multimedial para la recreación y virtualización del recurso Kit gamificado en la propuesta didáctico-Pedagógica educativa incorporando gamificación para facilitar al e-mediador la orientación del curso prácticas profesionales del programa de psicología de la escuela de ciencias sociales, artes y humanidades de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia - UNAD.....	227
Anexo 5. Guion gráfico.....	248

Introducción

La Universidad Nacional Abierta y a Distancia en los últimos 20 años ha tenido avances tecnológicos y de innovación educativa significativos y trascendentales, que no pueden compararse con ninguna institución de educación superior en Colombia, por lo cual en el proyecto académico pedagógico solidario plantea que la UNAD;

Fomentará la innovación y el desarrollo tecnológico en diversos campos relacionados con las pedagogías mediadas, los recursos tecno didácticos, los medios y las mediaciones, la realización de objetos virtuales de aprendizaje, los objetos virtuales de información y el diseño de simuladores, prácticas y laboratorios virtuales. Todo lo anterior está presente en las diferentes instancias como son: los procesos formativos, la gestión de aprendizajes y seguimiento de estudiantes, los sistemas de atención a usuarios, los procesos de gestión administrativa, investigación y proyección social y en otros ámbitos de la institución (2011, p. 178).

De esta forma se encuentra que la innovación educativa se ha convertido en un tema necesario para las acciones de acompañamiento que realizan los e-mediadores en la actual sociedad del conocimiento, donde se requiere de competencias docentes en el marco de las herramientas digitales para la mediación pedagógica entre docentes y estudiantes; es por esta razón que en los últimos años se han venido desarrollando propuestas de innovación educativa a través del uso de las tecnologías de la información y la comunicación donde la gamificación se ha abierto cada vez más espacio en el sistema educativo como oportunidad de innovación educativa.

De esta forma, es importante mencionar que la gamificación es una estrategia que puede contribuir con la dinamización de la labor de acompañamiento docente, por lo cual la gamificación se ha convertido en una metodología didáctica para favorecer las relaciones interpersonales y la adquisición de conocimientos de forma flexible a través de juegos orientados

a un objetivo específico. Es así que la investigación desarrollada permitió reconocer los conocimientos, experiencias y percepciones de los e-mediadores respecto a la aplicación de la gamificación en el desarrollo de sus actividades de acompañamiento al psicólogo en formación en los entornos donde desarrollan sus prácticas profesionales del programa de psicología, lo cual se realizó a través de la aplicación de un cuestionario auto administrado tipo encuesta.

A partir de los resultados obtenidos se logró reconocer la disposición de los e-mediadores para la implementación de la gamificación en el desarrollo de las actividades del componente práctico, al igual que los diferentes conocimientos previos respecto al tema y características individuales de cada uno de ellos, que se convirtieron en referencia para el diseño una propuesta didáctica pedagógica organizada en un kit gamificado con historia orientadora propia de un contexto de prácticas profesionales del psicólogo en formación, que conlleva a un proceso sistémico sincronizado en cuatro estaciones de trabajo, que conlleva a un proceso sistémico sincronizado en cuatro estaciones de trabajo, y su posterior aplicación en el contexto de las actividades que realiza el psicólogo en formación, logrando identificar la necesidad de proponer herramientas que faciliten al e-mediador la inclusión de esta metodología en los procesos de acompañamiento de los psicólogos en formación.

Dado lo anterior, es necesario mencionar que se realizó el diseño de una propuesta didáctica pedagógica organizada en un kit gamificado con historia orientadora propia de un contexto de prácticas profesionales del psicólogo en formación, que conlleva a un proceso sistémico sincronizado en cuatro estaciones de trabajo; que contiene un escenario simulado de interacción del psicólogo para el caso puntual un pueblo, donde se encuentran diferentes puertas que le guíaran a diversos contextos, con situaciones propias del entorno laboral del psicólogo en forma de retos, para lo cual se cuenta con el apoyo acompañamiento y asesoría de diferentes

personajes, que retroalimentan y guían las acciones del psicólogo en formación, con el fin de abordar las temáticas requeridas durante la el curso de prácticas profesionales y facilitar el proceso transferencia de los conocimientos teóricos a las acciones propuestas en situ.

Justificación

La Universidad Nacional Abierta y a Distancia (UNAD) es considerada la primera mega universidad de Colombia, contando con alrededor de 60 programas de formación académica y más de 100.000 estudiantes matriculados en los diferentes programas tecnológicos, profesionales y de postgrado, al igual que en educación permanente y básica secundaria. La metodología de la universidad es 100% virtual, donde los estudiantes desarrollan sus procesos formativos y de investigación a través de los ambientes innovadores mediados por las TIC, como se plantea en el modelo pedagógico Unadista, favoreciendo la formación integral de los futuros profesionales en el país (UNAD, 2021).

De acuerdo con lo anterior, la universidad cuenta con 7 escuelas académicas, entre las cuales está la escuela de ciencias, sociales, artes y humanidades (ECSAH), que aporta de forma integral a la construcción de individuos sociales con actitud reflexiva, crítica y creativa que les permita analizar sus contextos para liderar procesos de transformación social desde el principio de la solidaridad e inclusión.

Desde esta perspectiva el programa de psicología se encuentra vinculado a la ECSAH, y donde se proyecta la formación de profesionales que sean proactivos en el diseño y ejecución de proyectos que favorezcan el desarrollo psicosocial de las comunidades, donde lleve a cabo sus acciones de intervención respondiendo a las necesidades y problemáticas propias de cada contexto psicosocial, a fin de promover la creación de proyectos comunitarios en pro del mejoramiento continuo de la calidad de vida de las personas y sus comunidades (UNAD, 2021).

En este sentido el programa de psicología está conformado por 160 créditos académicos, donde los cursos virtuales se identifican entre metodológicos, teóricos y prácticos, y los cursos de prácticas profesionales son los únicos que integran actividades de intervención en contextos

reales in situ para fortalecer las competencias de los estudiantes a partir de los conocimientos adquiridos desde las teorías psicológicas. Así pues, se encuentra que durante los últimos años la universidad ha venido realizando acciones encaminadas a la innovación curricular por medio del uso de simuladores y realidad aumentada en algunos de los cursos académicos, pues únicamente se plantean acciones prácticas en los últimos dos periodos académicos y se observa desde las acciones de acompañamiento realizadas desde la experiencia propia como e-mediadoras que los estudiantes llegan con algunos vacíos teóricos y metodológicos, pues no logran hacer la contextualización de los conocimientos en escenarios reales y esto conlleva dificultades en los psicólogos en formación, debido al hecho de enfrentarse a un escenario presencial cuando en su formación académica nunca antes lo han hecho, pues la formación de los cursos disciplinares, obligatorios y electivos ha sido netamente virtual.

Así mismo, la universidad propone acciones de formación, capacitación y actualización permanente de los conocimientos y competencias de los e-mediadores para articular los procesos de innovación curricular, por lo cual la escuela de ciencias de la educación (ECEDU) cuenta con el programa formador de formadores con una oferta académica de nueve (9) diplomaturas que son homologables con programas de maestría y especialización entre los cuales se cuentan e-mediador en AVA, E-investigador, internacionalización del currículo, herramientas didácticas en AVA y gestor de curso en AVA, que tienen como objetivo la formación para la apropiación, profundización, investigación e innovación en metodologías, formas de enseñar y aprender en ambientes virtuales de aprendizaje (AVA) y el uso de tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) como mediaciones para el ejercicio docente, los cuales cuentan con procesos de gamificación a partir del trabajo con objetos virtuales de aprendizaje (OVA) y actividades donde el estudiante puede llevar a cabo retos que contribuyen a la adquisición de

conocimientos y saber hacer en contexto, buscando el desarrollo de competencias que respondan a desafíos globales e institucionales de la actualidad, comprensión de tendencias formativas, estrategias, herramientas y contextos dinámicos en los que tiene lugar el proceso educativo” (UNAD, 2021).

En consecuencia, se encuentra que la apropiación de herramientas para el desarrollo de competencias y habilidades por parte de los e-mediadores en el uso de la gamificación aporta en el proceso de innovación y dinamización de las prácticas pedagógicas contribuyendo a la formación integral de los estudiantes a partir de los conocimientos y estrategias metodológicas innovadoras ofrecidas por la UNAD, por lo tanto se convierte en un aporte significativo para esta investigación porque permite generar espacios de acompañamiento sincrónico donde sea aplicable la gamificación.

Dado lo anterior, se reconoce la necesidad de generar proyectos de investigación en los cuales se pueda reconocer la gamificación como una posibilidad de mejoramiento continuo de las prácticas educativas que realizan los e-mediadores para la orientación de los estudiantes que se encuentran desarrollando sus acciones prácticas, generando espacios de acompañamiento que tengan en cuenta los estilos de aprendizaje y que permitan la interiorización y puesta en práctica de los conocimientos a través de estrategias dinámicas que contribuyan a la comprensión y pensamiento metacognitivo y crítico para la transferencia de los conocimientos a la solución de problemáticas propias de sus contextos prácticos, generando habilidades y competencias para el desarrollo de su rol como psicólogo.

Por lo tanto, se encuentra que existe la necesidad de hacer uso de metodologías que faciliten el acompañamiento del e-mediador para la comprensión y apropiación de las dinámicas propias de las acciones del curso de prácticas profesionales, a fin de lograr que los estudiantes

comprendan de forma fácil y práctica los conceptos y el manejo teórico propio del curso académico, en este orden de ideas el presente proyecto es viable porque responde a una problemática generalizada en el programa de psicología donde los e-mediadores requieren de competencias propias de su área de conocimiento y digitales para facilitar el proceso de acompañamiento permanente que se realiza a los estudiantes y de esta forma permitirles la transferencia de sus conocimientos a la solución de situaciones propias de su contexto práctico, por lo tanto el proyecto aporta a los e-mediadores, recursos educativos digitales u Objetos Virtuales de Aprendizaje (OVA) gamificados que contribuyan a apoyar los encuentros sincrónicos y la apropiación de los conocimientos y orientaciones que se ofrecen a los estudiantes para el desarrollo de sus actividades y por ende las competencias necesarias del psicólogo.

Precisando la justificación de esta investigación, se consideró que es conveniente la utilidad de la gamificación como herramienta de aprendizaje innovadora que permite crear nuevas estrategias didáctico pedagógicas para dinamizar la orientación del curso de prácticas profesionales de psicología, al igual que existe una relevancia social fundamental como son las exigencias de la academia mundial por la demanda de docentes actualizados y cualificados integralmente, con capacidad para incursionar en prácticas mediadas por la tecnología como medio que motiva, facilita y flexibiliza el aprendizaje para la vida.

Así mismo, se consideraron las implicaciones prácticas que demandan optimar las competencias del e-mediador en la UNAD, implementado estrategias innovadoras desde la gamificación como técnica emergente para dinamizar y flexibilizar los procesos prácticos en el programa de psicología y la relevancia del valor teórico para extender el conocimiento sobre las implicaciones de utilidad y usabilidad de creaciones didácticas innovadas en la práctica del e-

mediador. Al igual que el beneficio metodológico que puede originar investigaciones que propicien el desarrollo curricular en la UNAD, mediante la implementación de nuevas estrategias educativas basadas en gamificación.

Planteamiento del problema

La gamificación se ha convertido en una estrategia apropiada para lograr la mediación en entornos tradicionales y virtuales de aprendizaje, dando respuesta a las necesidades presentadas por los estudiantes a través de la resignificación del rol del estudiante haciéndolo consciente, reflexivo, crítico y actor principal de su propio proceso de aprendizaje y del docente como guía y facilitador del proceso de aprendizaje y por lo tanto se requiere de la construcción del conocimiento colaborativo y cooperativo entre docentes y estudiantes, para lo cual el uso de las TIC es una herramienta apropiada de mediación pedagógica, teniendo en cuenta que las personas del siglo XXI son considerados nativos digitales y requieren de cambios en las metodologías didácticas para lograr su aprendizaje.

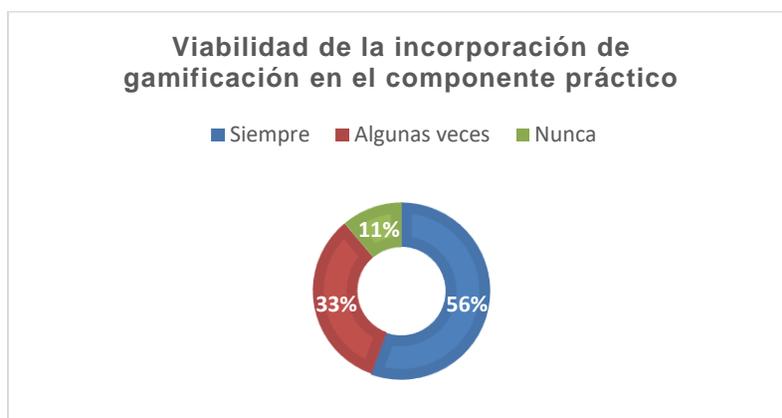
En este sentido cabe resaltar que según Oliva (2016) “la gamificación como estrategia metodológica intenta proponerle al estudiante una ruta clara sobre cómo puede mejorar la comprensión de aquellas materias académicas que se le dificultan en mayor medida, debido al cambio de paradigma que supone desarrollar clases gamificadas” (p. 34), así las cosas se evidencia que la gamificación aporta al proceso de innovación y dinamización de los escenarios prácticos de aprendizaje por medio de las dinámicas propias del juego que contribuyen a solucionar algunas de las dificultades y problemáticas presentes en los procesos de enseñanza-aprendizaje como la desmotivación, deserción, la adherencia a los entornos educativos, dificultades de aprendizaje, estilos de aprendizaje, aprendizaje colaborativo y la falta de habilidades socioemocionales.

En la presente investigación es importante mencionar que partiendo de los datos recogidos mediante la aplicación de la encuesta realizada como ejercicio académico a 10 e- mediadores del programa de psicología de la escuela de ciencias sociales, artes y humanidades

(ECSAH) de la UNAD que acompañan los cursos de prácticas profesionales se encuentra necesario realizar caracterización de los e-mediadores del programa de psicología para reconocer con mayor precisión los conocimientos y percepciones que poseen frente a la gamificación y su implementación en las actividades de acompañamiento del psicólogo en formación. Lo anterior, surge de la necesidad evidenciada en el ejercicio académico de promover espacios de capacitación, actualización y formación docente sobre gamificación y su implementación en los escenarios propios para desarrollar las prácticas profesionales de psicología, puesto que algunos participantes de la encuesta poseen dificultades para comprender la metodología de implementación de la gamificación en el componente práctico, no obstante se percibe que la gamificación puede ser una oportunidad de innovación permanente en las acciones de acompañamiento docente a los estudiantes, siendo viable para los e-mediadores la incorporación de la gamificación en sus labores cotidianas de acompañamiento permanente a los estudiantes (ver figura 1).

Figura 1

Resultados aplicación de encuesta de percepción docente sobre gamificación en los cursos de prácticas profesionales.



Nota: Figura ilustrativa sobre la percepción de los e-mediadores en torno a la aplicación de la gamificación en el curso de prácticas profesionales.
Fuente de autoría propia

Es importante resaltar que según los datos obtenidos los e-mediadores se encuentran a favor de implementar la gamificación en su práctica docente, lo cual se evidencia en la información recolectada en la prueba piloto y ejercicio académico con aplicación de encuesta, donde se afirma que estas estrategias contribuyen a generar motivación y por ende benefician los procesos de enseñanza-aprendizaje, lo que a su vez se traduce en mejoramiento continuo de las relaciones interpersonales entre e-mediadores y psicólogos en formación.

Lo anterior dejó en evidencia la importancia de realizar la investigación que permita el reconocimiento de la percepción general de los e-mediadores hacia el tema de gamificación en el acompañamiento de los cursos de prácticas profesionales y al mismo tiempo brinde insumos para la construcción de una estrategia de innovación didáctico pedagógica basada en la gamificación para estos cursos, a fin de responder a las características de los estudiantes en el marco de la sociedad del conocimiento y que requieren de estrategias innovadoras y participativas donde puedan lograr la construcción de sus conocimientos y facilitar los procesos de enseñanza - aprendizaje.

Así pues, es importante mencionar que los entornos de aprendizaje innovadores para el caso concreto de las acciones de acompañamiento que realizan los e - mediados desde el uso de la gamificación, como lo propone Oliva tienen el objetivo general “la mejora docente en el aula universitaria, persiguiendo incidir en forma positiva a que el estudiantado pueda lograr el cumplimiento a cabalidad de objetivos específicos de aprendizaje, por lo cual el docente debe incentivar a los educandos a aprender por medios gamificados, en los cuales se implemente una eficaz vinculación de los elementos del juego con la acción educativa” (2016, p. 30), lo cual permite dinamizar el proceso de enseñanza aprendizaje, mejorando la motivación y generando espacios de interacción que permitan mediar entre las dificultades que surgen al momento en el

que el estudiante busca transferir los conocimientos teóricos a la práctica, y por ende la consecución de los objetivos de aprendizaje sean los esperados y planteados para el programa de formación.

Tomando en cuenta lo propuesto anteriormente y el objetivo planteado para el desarrollo de la investigación, se consideró pertinente y viable su desarrollo, ya que partió de la necesidad que presenta el programa de psicología de la UNAD de llevar a cabo procesos de innovación pedagógica, donde se puede hacer uso e implementación de la gamificación en las experiencias de aprendizaje práctico como oportunidad para favorecer las labores de acompañamiento que realizan los e-mediadores en las actividades de tutoría y asesoría y que buscan la contextualización de los conocimientos que poseen los estudiantes para dar solución a las problemáticas de los contextos de acción del psicólogo en formación.

Teniendo en cuenta que los e-mediadores a diario enfrentan el reto de orientar a sus estudiantes en la utilización pertinente de las herramientas necesarias para sus estrategias de intervención comunitaria y teniendo en cuenta que los estudiantes demandan actividades que les motiven y los inviten a participar activamente en la construcción de sus conocimientos y de esta forma se brinden las herramientas para aplicarlas en sus contextos de práctica, la gamificación se convierte en la alternativa y oportunidad de mejoramiento continuo de las acciones didácticas y pedagógicas de acompañamiento de los estudiantes, contribuyendo a la formación integral de los psicólogos en formación.

Dado lo anterior, en el presente proyecto se planteó realizar una investigación interactiva en la cual se aplicó instrumento tipo encuesta para recolectar información sobre los conocimientos que poseen los e-mediadores sobre gamificación y de esta forma diseñar una propuesta didáctico pedagógica organizada en un kit gamificado con historia orientadora propia

de un contexto de prácticas profesionales del psicólogo en formación, que conlleva a un proceso sistémico sincronizado en cuatro estaciones de trabajo, con el uso de la gamificación a fin de facilitar las acciones de acompañamiento del e-mediador y por ende facilitar el proceso de prácticas profesionales que se realizan en este curso por parte de los psicólogos en formación y los e-mediadores.

De igual manera, el trabajo proyecta convertirse en un proceso de análisis permanente para el curso de prácticas profesionales, pues va a realizar aportes a las diferentes estrategias y prácticas pedagógicas que se implementan en la actualidad por parte del equipo de e-mediadores en sus acciones de acompañamiento y asesoría, partiendo del reconocimiento de las necesidades de los e-mediadores y el planteamiento de alternativas de solución de las problemáticas presentadas en la formación de los estudiantes como son la contextualización teórica para dar respuesta a problemáticas propias de sus contextos, el diseño y uso de técnicas de diagnóstico situacional y el seguimiento de orientaciones para el desarrollo de las actividades propuestas en situ.

Desde esta perspectiva, la investigación se lleva a cabo con e-mediadores de la UNAD de las diferentes sedes que están ubicadas a lo largo y ancho del territorio nacional colombiano, proyectando como muestra 92 e-mediadores con formación profesional, especialización y maestría que acompañan los cursos de prácticas profesionales del programa de psicología, con el fin de recolectar información verídica y suficiente para fundamentar el diseño de la una propuesta didáctico pedagógica organizada en un kit gamificado con historia orientadora propia de un contexto de prácticas profesionales del psicólogo en formación, que conlleva a un proceso sistémico sincronizado en cuatro estaciones de trabajo y que será adaptado a las necesidades de la población.

Pregunta de investigación

¿Qué utilidad tiene la gamificación en el diseño de una propuesta didáctica pedagógica utilizando gamificación, que permita a los e-mediadores resignificar e innovar los procesos prácticos en el curso de prácticas profesionales del programa de Psicología en la Escuela de Ciencias Sociales, Artes y Humanidades en la UNAD?

Objetivos

Objetivo general

Diseñar una propuesta educativa mediante procesos didáctico-pedagógicos gamificados, como estrategia potencializadora de las competencias del e-mediador en la resignificación e innovación para la orientación del curso prácticas profesionales del Programa de Psicología en la Escuela de Ciencias Sociales, Artes y Humanidades en la UNAD.

Objetivos específicos

Caracterizar el contexto de las prácticas profesionales del Programa de Psicología en la UNAD, mediante la aplicación de una encuesta, que determine la existencia de procesos didáctico-pedagógicos gamificados que se estén implementando en las acciones del e-mediador.

Analizar los resultados de investigación mediante software educativo, para el reconocimiento de competencias docentes en relación con la gamificación que faciliten su aplicación en la orientación del curso de prácticas profesionales del programa de psicología de la escuela de ciencias sociales, artes y humanidades de la UNAD.

Crear una propuesta didáctico-pedagógica gamificada mediante la utilización de software de uso libre, orientada a los e-mediadores del curso de prácticas profesionales que sea un aliciente en el proceso de enseñanza aprendizaje del escenario practico, del programa de psicología, de la escuela de ciencias sociales, artes y humanidades de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia (UNAD).

Marco teórico

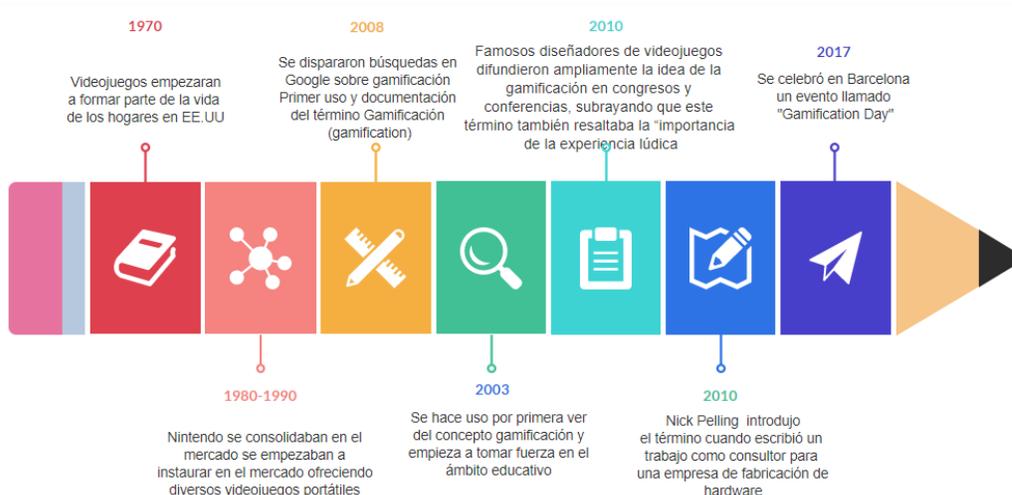
La presente investigación denominada la gamificación como desafío de Innovación y creación para resignificar las prácticas profesionales en el Programa de Psicología de la Escuela de Ciencias Sociales, Artes y Humanidades de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia - UNAD, la cual se encuentra vinculado a la línea de investigación pedagogías mediadas donde se pretende generar estrategias de innovación educativa en el proceso de acompañamiento de los psicólogos en formación.

Dado lo anterior, en este marco teórico se hace un recorrido por diferentes propuestas conceptuales y prácticas desarrolladas a nivel nacional o internacional sobre experiencias exitosas de la implementación de la gamificación y que se convierten en el marco de referencia para comprender la temática y tener referentes teóricos y metodológicos que sirven de guía para la investigación desarrollada. A partir de lo anterior, se desarrolla el marco teórico en el cual se evidencia la aplicación de la teoría en el desarrollo de la investigación.

Gamificación

Figura 2.

Línea del tiempo hitos históricos de la gamificación.



Nota: Adaptado de Contreras, R. y Eguía, J. (2017). Experiencias de Gamificación en aulas y Díaz, J. Y Troyano, Y. (2013). El potencial de la Gamificación aplicado al ámbito educativo.

Los cambios acelerados que ha tenido el mundo en todas las áreas de la sociedad y el uso de las tecnologías de la información y la comunicación, han propiciado la posibilidad de generar espacios de innovación permanente de las prácticas educativas, para lo cual se hace necesario el diseño de estrategias y metodologías que respondan a las condiciones actuales y futuras del sistema educativo, por lo cual surge la gamificación como una alternativa para innovar las prácticas educativas en todos los niveles y áreas del sistema educativo. En este sentido, se encuentra que según Foncubierta la gamificación es considerada como

Técnica que el profesor emplea en el diseño de una actividad de aprendizaje (sea analógica o digital) introduciendo elementos del juego (insignias, límite de tiempo, puntuaciones, dados, etc.) y su pensamiento (retos, competición, etc.) con el fin de enriquecer esa experiencia de aprendizaje, dirigir y/o modificar el comportamiento de los alumnos en el aula (2014, p.2).

En este concepto se encuentra que la gamificación es una estrategia de innovación pedagógica que puede implementarse en el aula física o virtual, lo cual es totalmente aplicable al contexto que se desarrolló en la presente investigación, ya que se busca la actualización curricular del programa de psicología de la escuela de ciencias sociales, artes y humanidades (ECSAH) de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia (UNAD).

Dado lo anterior, en los últimos años se ha documentado que, gracias a la implementación de la gamificación en el aula de clase, se “puede ayudar a motivar y a “enganchar” a estudiantes a los cuales no atraen las metodologías de enseñanza aprendizaje tradicionales y que, como consecuencia de este “desenganche”, no están alcanzados los objetivos de aprendizaje deseados” (Simões, Díaz-Redondo, & Fernández-Vilas, 2012).

En este sentido es necesario resaltar que la gamificación contribuye a la formación de los estudiantes del siglo XXI que tiene características propias de la sociedad del conocimiento y los

denominados nativos digitales, implicando el diseño de estrategias didácticas que sean atractivas e inviten a los estudiantes a analizar sus contextos haciendo uso de las tecnologías de la información y la comunicación, por lo tanto la gamificación se convierte en una buena herramienta pues como lo plantea Ardila en los “últimos años, las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) emergieron como un instrumento para mejorar la relación enseñanza-aprendizaje de la educación superior” (2011, p. 72), favoreciendo el desarrollo de distintas actividades de innovación pedagógica y curricular que contribuyen al alcance de los objetivos de aprendizaje propuestos a nivel institucional.

Teniendo en cuenta lo anterior y las características de los estudiantes en el siglo XXI y las metodologías adoptadas por el sistema educativo colombiano y en especial por la UNAD, se destaca que la “gamificación promueve el aprendizaje basado en problemas y el aprendizaje por descubrimiento, métodos que le otorgan al estudiante un papel activo dentro del proceso formativo” (Ardila, 2011, p. 79), convirtiéndose en dos estrategias pertinentes para la formación del psicólogo y que se vienen implementando durante los últimos años en el currículo, sin embargo, el hecho de incorporar la gamificación permite que el proceso sea significativo y se contribuya a la comprensión de las teorías desde la solución de situaciones reales. Por lo tanto, Oliva propone que mediante

El uso de la gamificación el docente puede generar con sus estudiantes una comunicación bidireccional muy fluida, creando una dinámica de interacción más cerrada entre estudiante y docente, posibilitando una mejor reflexión de contenidos, usando los elementos del juego para consolidar marcos de retroalimentación académica (2016, p. 41).

Así pues, la gamificación se convierte en una estrategia didáctica que mejora el proceso de aprendizaje de los estudiantes, ya que son innovadoras y hacen uso de las TIC generando

propuestas de juego con reglas que motivan el desarrollo de las actividades planteadas en las áreas de conocimiento. Desde esta perspectiva, Oliva argumenta:

La gamificación como un recurso de apoyo docente sobre el cual se orienta un proceso de enseñanza y aprendizaje es fácil reconocer en esta (la gamificación) una herramienta de construcción didáctica que busca atender las necesidades de aprendizaje de los estudiantes, logrando además fidelizar a los educandos a que encuentren en dicha estrategia metodológica un mecanismo que facilite el aprendizaje y la útil comprensión de los contenidos académicos abordados en la clase (2016, p. 32).

Por su parte Cortizo, J; Carrero, F; Monsalve, B; Velasco, A; Díaz, Luis; Pérez, J. indican que el concepto de Gamificación puede ser descrito como “la aplicación de conceptos que encontramos habitualmente en los videojuegos, u otro tipo de actividades lúdicas, como los videojuegos. La Gamificación en si no es un juego; la Gamificación es un concepto distinto” (2011, p. 1) es decir que la Gamificación en sí consiste en traer las dinámicas propias del juego a los entornos de enseñanza aprendizaje para lograr dinamizarlos aumentando la motivación y adherencia a estos por parte del estudiantado.

Dentro de los componentes necesarios en la elaboración de los recursos gamificados podemos destacar como lo menciona Contreras R Y Eguía J quienes afirman que “la motivación es algo fundamental, encontrado en las definiciones y que se utiliza para llamar la atención de los jugadores (estudiantes) con el fin de que dediquen tiempo a las actividades” (2017, p. 11) es decir que la motivación constituye el gancho de entrada para que el estudiante se interese en la realización de las actividades por medio de recursos gamificados, con el fin de mantener expectante a la siguiente fase o actividad que dará continuidad al proceso.

Desde los estudios realizados y teniendo en cuenta el desarrollado por Ortiz, A; Jordan, J. y Agredal, M. dentro de sus resultados se encuentran las percepciones de los estudiantes que se describen de la siguiente manera “los resultados nos han acercado a conocer el tipo de

motivación que se plantea en las diferentes propuestas gamificadas, lo que hace que los alumnos perciban la experiencia como motivante en beneficio de su compromiso y aprendizaje” (2018, p. 13), es decir que aumentan la motivación y adherencia del estudiante al entorno educativo y permiten avance en su respectivo proceso de enseñanza aprendizaje.

Es así que, teniendo en cuenta a Díaz, J. Y Troyano, Y. (2013), quienes afirman que el objetivo de la Gamificación es “influir en el comportamiento de las personas, independientemente de otros objetivos secundarios como el disfrute de las personas durante la realización de la actividad del juego” (p. 3) es decir que este disfrute del estudiantado al aprender mediante recursos gamificados permite disminuir el estrés ante el proceso de aprendizaje, facilitando procesos como la evaluación de los conocimientos adquiridos.

También estos autores afirman que “la Gamificación produce y crea experiencias, sentimientos de dominio y autonomía en las personas dando lugar a un considerable cambio del comportamiento en éstas. Los videojuegos tan solo crean experiencias hedonistas por el medio audiovisual” (p. 3), lo que describe a la perfección las diferencias entre los videojuegos y las actividades o juegos gamificados que permiten avanzar en la experiencia con la inclusión de sentimientos y emociones.

En la investigación realizada por Zepeda, S, Abascal, R, y López, E. (2016) se describe un cambio en el comportamiento y forma de trabajo del estudiante principalmente relacionados con la aplicación de la Gamificación y evidenciado “a través de las diferentes dinámicas de actividades individuales, los estudiantes al terminar antes que sus compañeros y obtener sus puntos, se ofrecían a ayudar y explicar a sus compañeros, con lo cual se fomenta una actitud prosocial” (p. 9), lo que indica que los beneficios de la aplicación de los entornos gamificados son muy provechosos para todo el grupo de estudiantes.

Al tener en cuenta la investigación realizada por Zepeda, S, Abascal, R, y López, E. (2016) donde se puede afirmar que “la implementación de la metodología basada en la Gamificación ha funcionado bien con los estudiantes que vienen predispuestos a estudiar” (p. 139), lo que nos lleva a afirmar que la metodología de la universidad nacional abierta y a distancia (UNAD) se ajusta a esa predisposición, pues en su totalidad los alumnos de esta universidad, estudian desde su autonomía y motivación personal, buscando avanzar en la consecución de su proyecto de vida.

Teniendo en cuenta la conceptualización realizada sobre la gamificación, se presentan los principales conceptos recolectados sobre el tema, los cuales se muestran en la tabla 1

Tabla 1.

Conceptos sobre gamificación.

Autores	Conceptos
Oliva, H. A. (2016)	“Palabra españolizada que proviene del inglés gamification, es una dinámica que aglomera componentes que, en forma recurrente, vemos en juegos de video, en los que se pretende como fin último cómo la integración de una serie de dinámicas que permiten aumentar la participación de los estudiantes en sesiones educativas motivantes y útilmente entretenidas, hasta conseguir desarrollar un proceso formativo que pueda llenar las expectativas del “querer aprender” por parte del sector estudiantil” (p. 32)
Foncubierta (2014)	Técnica que el profesor emplea en el diseño de una actividad de aprendizaje (sea analógica o digital) introduciendo elementos del juego (insignias, límite de tiempo, puntuaciones, dados, etc.) y su pensamiento (retos, competición, etc.) con el fin de enriquecer esa experiencia de aprendizaje, dirigir y/o modificar el comportamiento de los alumnos en el aula (p.2).
Cortizo, J; Carrero, F; Monsalve, B; Velasco, A; Díaz, Luis; Pérez, J. (2011)	La Gamificación en si no es un juego; la Gamificación es un concepto distinto” (p. 1) es decir que la Gamificación en sí consiste en traer las dinámicas propias del juego a los entornos de enseñanza aprendizaje para lograr dinamizarlos aumentando la motivación y adherencia a estos por parte del estudiantado.
Díaz, J. Y Troyano, Y. (2013)	La Gamificación es “influir en el comportamiento de las personas, independientemente de otros objetivos secundarios como el disfrute de las personas durante la realización de la actividad del juego” (p. 3)
(Palazon & Velasco (2018)	“La gamificación es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados: sirve para absorber conocimientos, para mejorar alguna habilidad para recompensar acciones concretas” (p. 12)
Marín (2010)	“La Gamificación es una técnica, un método y una estrategia a la vez. Parte del conocimiento de los elementos que hacen atractivos a los juegos e identifica, dentro de una actividad, tarea o mensaje determinado, en un entorno de NO-juego, aquellos aspectos susceptibles de ser convertidos en juego o dinámicas lúdicas” (p. 14).

Ramírez (2014)	“Gamificar es aplicar estrategias (pensamientos y mecánicas) de juegos en contextos no jugables, ajenos a los juegos, con el fin de que las personas adopten ciertos comportamientos” (p. 15)
Reyes, P. G. (2018)	La gamificación en la educación es un enfoque serio para motivar la acción, promover el aprendizaje y resolver problemas en un determinado entorno. En dicho entorno la gamificación se traduce en brindar a los estudiantes una motivación adicional inmediata que permite conseguir alcanzar una tarea de aprendizaje a largo plazo (p. 8)
Martí et al. (2013)	La gamificación ayuda a los estudiantes a asumir nuevas metodologías de enseñanza, lo que supone un refuerzo para la motivación de estos para, de esta forma, no perder el interés y llegar a cumplir los objetivos de la educación deseados (p. 22)
Contreras y Eguía (2016)	El juego en el contexto de educación tiene como finalidad enseñar y reforzar diferentes aspectos como conocimientos y habilidades, tales como la resolución de problemas, la colaboración y la comunicación (p. 22)

Nota: El cuadro comparativo muestra los principales conceptos propuestos por diferentes autores en torno a la gamificación, dejando en evidencia que la gamificación se ha convertido en una herramienta pedagógica de relevancia en el proceso de enseñanza – aprendizaje. Autoría propia.

Gamificación como estrategia didáctica en entornos virtuales de aprendizaje

La gamificación es una metodología que tiene su surgimiento en el marco de la sociedad del conocimiento y la innovación educativa que se lleva a cabo a partir de la incorporación paulatina y rápida de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en el sistema educativo, por lo cual Urueña (2016) mencionan que se hace uso de las TIC para lograr los objetivos de aprendizaje propuesto, por lo cual “es posible distinguir desde un punto de vista teórico tres dimensiones bajo las que cabría introducir las TIC en la educación: (1) como herramientas para el apoyo y ejercicio de la docencia, (2) como medida de fomento de un uso eficiente de las mismas y (3) como objetos de análisis crítico y de conocimiento” (p. 211).

En este sentido la gamificación se convierte en un elemento fundamental para el desarrollo de la investigación denominada la gamificación como desafío de Innovación y creación para resignificar las prácticas profesionales en el Programa de Psicología de la Escuela de Ciencias Sociales, Artes y Humanidades de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia - UNAD, ya que brinda los elementos teóricos y metodológicos para el diseño de las actividades de innovación didáctico pedagógica que se van a realizar para los psicólogos en formación con el

fin de propiciar la orientación y mediación de los docentes para favorecer el desarrollo de las competencias para llevar a cabo las actividades propuestas en su sitio de prácticas profesionales.

Fundamentos psicológicos de la gamificación

La gamificación es un proceso importante que aporta innumerables beneficios al psicólogo en formación y su concepto está estrechamente relacionado con la psicología, ya que busca a través de la motivación estimular al estudiante para que se sienta atraído y vinculado con el proceso de aprendizaje. Es así como Munévar, Pedraza, Aranda, Granados, Buitrago, Samper, Montenegro y Gaona (2021) al describir la relación de la aplicación de la gamificación en los contextos educativos mencionan que se tenga en presente que “la gamificación está fuertemente relacionada con los estudios de la educación, la cual tiene una estrecha relación con la postura cognitiva en el desarrollo de las funciones propias de las ciencias del procesamiento de la información” (p. 3); es decir que tanto los procesos educativos como la psicología contemplan los procesos cognitivos como pilares fundamentales en el desarrollo y acciones de aprendizaje propios del ser humano.

Es así que para propiciar efectos estimulantes del aprendizaje a nivel cognitivo para el caso de la gamificación se requiere tener en cuenta ciertas directrices en la aplicación y creación de los recursos gamificados tal como lo señalan en Munévar, P, et al., (2021) quienes proponen que:

En la creación de un proceso de gamificación es importante considerar la primera etapa de construcción del juego, relacionada con la elaboración de un “Pitch”. Este es un documento resumen utilizado para transmitir la idea de un juego de gamificación con el fin de entender cómo va a funcionar, cómo será su mecánica general, la importancia de realizarlo y el factor diferenciador con respecto a otros videojuegos que existan en el mercado (p. 4).

Esta acción garantiza el éxito de los procesos y recursos diseñados ya que se cuenta con un guion u hoja de ruta que contiene la idea primaria y las indicaciones importantes para su desarrollo, lo que permite clarificar los conceptos y funcionamiento del recurso a la par de corregir dificultades futuras hacia el proceso de diseño e implementación, tal cual como se trabajó en la presente investigación con la elaboración del guion multimedial para la recreación del kit gamificado.

Otro aspecto importante que también puede ser tenido como punto de encuentro entre la psicología y la educación y que se puede hacer tangible en los procesos gamificados son las recompensas las cuales, desde Munévar, P, et al., (2021) son definidas como reforzadores “que logran convertirse en un “refuerzo positivo” que asienta una disciplina de trabajo divertida y deseable en los estudiantes, sin olvidar que la gamificación supone y aporta mucho más en su ámbito más amplio” (p. 6). Estas en psicología son vistas como condicionamientos que permiten llevar al individuo a interesarse en este caso concreto por el aprendizaje a través de la gamificación es decir de una forma más lúdica, y desde las dinámicas propias del juego.

Es decir que desde Munévar, P, et al., (2021) “un modelo basado en la gamificación tiene escenarios que permiten al estudiante ser inmerso en la experiencia de aprendizaje con el fin de cumplir una serie de etapas o niveles en pro de fortalecer sus conocimientos” (p. 7), por lo cual los procesos gamificados garantizan mayor éxito en el aprendizaje, a la par con que generan una sensación de bienestar psicológico en el individuo, a través de la motivación, el sistema de recompensas, la interacción con los compañeros y el fortalecimiento de las habilidades socioemocionales que permitirán una formación integral al futuro profesional.

Metodologías y motivación en gamificación

Tomando como referencia los diferentes estudios como los propuestos por Abraham Maslow, Carl Roger, Barragán y Prieto que se han realizado en torno a la motivación humana como el conjunto de actividades que impulsan a las personas a realizar las cosas y que la motivación tiene una relación directa con los procesos de aprendizaje, pues a partir de las actividades que se llevan a cabo por parte de los estudiantes y los e-mediadores se promueve el aprendizaje significativo, sin embargo en los últimos años muchos estudios han evidenciado la necesidad de llevar a cabo acciones de innovación educativa que favorezcan la motivación de los estudiantes como factor determinante de los procesos de formación educativa.

En este sentido, la gamificación se convierte en un espacio de generación permanente de la motivación de los estudiantes y los docentes para el desarrollo de sus actividades académicas, por lo cual Barragán et al. (2015) menciona que “la gamificación es una nueva y poderosa estrategia para influir y motivar a grupos de personas, especialmente indicada para situaciones complejas y que requieran la colaboración y constancia para su superación” (p. 711), de esta forma la gamificación tiene un papel importante en la motivación de los estudiantes en todos los niveles educativos y permite mantener la atención activa e interés por las actividades académicas que se plantean por parte de los docentes, lo cual se ha vuelto una necesidad constante y creciente en las prácticas educativas, pues los niveles atencionales cada vez son más reducidos debido a múltiples distractores relacionados especialmente con los aparatos tecnológicos.

Dado lo anterior, se encuentra que la motivación se subdivide en motivación intrínseca y extrínseca, que tienen relación directa con los factores internos y externos que influyen en la personalidad y manera de interpretar y responder a los fenómenos que se presentan en la cotidianidad de las personas y que son los elementos principales para la motivación de los

sujetos en especial hacia las acciones de enseñanza – aprendizaje. Así pues, Prieto (2020) afirman que:

Para gamificar una actividad es necesario encontrar la forma correcta de motivar a la persona adecuada en el momento adecuado y tener en cuenta que la motivación puede ser de dos tipos diferentes: motivación intrínseca (inherente a la persona, lo realiza por su propio bien o interés, ya sea por adquirir estatus, poder, acceso a ciertas aptitudes o para contribuir a un bien común); y motivación extrínseca (exterior a la persona, lo realiza por la recompensa o feedback) (p. 80).

Para el caso del proyecto de investigación denominado la gamificación como desafío de Innovación y creación para resignificar las prácticas profesionales en el Programa de Psicología de la Escuela de Ciencias Sociales, Artes y Humanidades de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia - UNAD, se encuentra la necesidad de llevar a cabo acciones de innovación didáctico pedagógica de las actividades que se realizan en el curso de prácticas profesionales en psicología, lo cual requiere de mantener la motivación constante de los estudiantes y futuros psicólogos para lograr sus objetivos académicos.

En especial para formarse en un campo que requiere la movilización de capacidades y habilidades para el desarrollo de acciones de intervención en pro de sus comunidades, donde la motivación intrínseca y extrínseca son fundamentales a la hora de realizar las actividades de aprendizaje y por lo tanto se requiere de la innovación permanente de las prácticas que desarrollan los docentes y los estudiantes para mantener la motivación de los estudiantes en formación a lo largo del tiempo, en donde:

La gamificación permite fomentar tanto la motivación extrínseca como la intrínseca siempre que contenga retos a superar, despierte la curiosidad del alumnado, permite la capacidad de control y contenga elementos de fantasía. Consideran clave para conseguir resultados de aprendizaje mediante la gamificación (motivación, retos, curiosidad, control y fantasía), una vez finalizado el estudio constataron que la

gamificación se consolida como una estrategia de aprendizaje emergente para la educación del siglo XXI que favorece la motivación e interés del alumnado por aprender (Prieto, 2020, p. 81).

Como se evidencia anteriormente, la gamificación es una de las estrategias que ha contribuido de forma favorable en la motivación de los estudiantes en su proceso académico, por lo cual el presente proyecto de investigación es pertinente porque a través del diseño de un kit gamificado para los estudiantes del curso de prácticas profesionales se busca favorecer el desarrollo de las competencias disciplinares de los futuros psicólogos por medio de la innovación de las acciones de acompañamiento realizadas por los e-mediadores que al mismo tiempo tengan impacto positivo en la motivación de los estudiantes y docentes hacia su formación profesional ayudando a adquirir las habilidades y competencias necesarias y dinamicen el acompañamiento sincrónico que requiere el componente práctico.

Desde esta perspectiva, se encuentra que la gamificación se ha convertido en un aliado estratégico para los docentes en su mediación pedagógica que se realiza a diario en la formación de los estudiantes, de esta forma Oliva (2016), mencionan que:

La gamificación contribuye en la motivación, el comportamiento y la personalidad que ayudan a monitorizar las métricas de aprendizaje establecidas en el currículo, buscando que el docente asegure aplicar principios didácticos y de evaluación del aprendizaje en el que aprender le implique al estudiante medir un avance en lo que aprende recurriendo a la influencia, la lealtad y la adicción por aprender contenidos de clase implementando gamificación” (Oliva, 2016, p. 37).

En este sentido, se evidencia que la gamificación ha tenido diversas contribuciones a la labor que desempeña el docente en el sistema educativo, ya que apoya el proceso de enseñanza – aprendizaje en todas las actividades que se realizan en la formación académica de los futuros profesionales. De igual forma se obtienen datos relevantes acerca de la importancia que genera la gamificación en el fortalecimiento de las relaciones interpersonales y la comunicación entre

estudiantes y docentes que se ve reflejado en mayor motivación hacia las actividades de enseñanza – aprendizaje y su formación profesional, donde el apropiado uso de la gamificación se convierte en una oportunidad de fortalecimiento de las actividades desarrolladas por el docente en su labor cotidiana.

Por lo cual Prieto (2020) comentan que “la incorporación de elementos y mecánicas de los juegos en educación podría disminuir los abandonos, la falta de motivación, el desgano y la falta de compromiso con el proceso de enseñanza, al mismo tiempo que se potenciaría el aprendizaje de competencias” (p. 75) lo que está estrechamente relacionado con el escenario práctico de los psicólogos en formación, pues este constituye un escenario generador de estrés y de desmotivación para el practicante de psicología, por la dificultad del proceso de transgresión de los conocimientos teóricos adquiridos durante toda la formación hacia situaciones prácticas y comunes del desarrollo de su labor.

De esta manera son diversos los aspectos positivos que ha traído la gamificación en los procesos educativos, especialmente en la motivación, ya que es uno de los procesos cognoscitivos más importantes y necesarios que tiene el ser humano para llevar a cabo sus actividades y en especial para realizar su aprendizaje, por lo tanto, Porcar (2018) proponen que la gamificación puede ayudar al alumnado en:

Desarrollo de habilidades sociales, motivación para el aprendizaje, mejora de la atención, mejora de la concentración, desarrollo del pensamiento complejo, ayuda a la planificación estratégica, interiorizar conocimientos multidisciplinarios, proporcionan pensamiento lógico y crítico, resolución de problemas, desarrollar habilidades cognitivas y toma de decisiones técnicas (p. 12).

Son múltiples los beneficios que ofrece la gamificación en la formación de los estudiantes y en este caso puntual de los futuros psicólogos de la universidad nacional abierta y a distancia (UNAD), entre los cuales se pueden mencionar como impulsar la creatividad,

innovación, sentido y significado del proceso práctico, contribuye a mantener la motivación de los estudiantes, aumenta los niveles atencionales, promueve nuevos modelos de enseñanza - aprendizaje combinando la visión que tienen los estudiantes de las actividades académicas permitiendo un papel activo de los aprendices, destacando que se parte de las necesidades y características que presentan los estudiantes para su formación profesional, más aún si se tiene en cuenta que los estudiantes de la UNAD son pertenecientes a diferentes contextos sociales, culturales y que en términos generales son casados con hijos y llevan varias años sin estudiar.

Por lo tanto, requieren el diseño de acciones que motiven el aprendizaje significativo y el desarrollo de sus competencias basado en sus características personales y las exigencias profesionales que se plantean para el psicólogo del siglo XXI, así pues Prieto (2020) indican que “la gamificación en educación superior puede aportar a los estudiantes mejores oportunidades para desarrollar habilidades de compromiso, aumentando su motivación y haciéndoles más interesados por lo que están aprendiendo” (p. 73). No obstante, las acciones de innovación en la educación superior no son fáciles pues se requiere de la participación de los docentes en los procesos de actualización permanente de las prácticas educativas.

En esencia para lograrlo se requiere de capacitación y formación para motivar a los docentes a implementar nuevas estrategias didáctico pedagógicas que contribuyan al mejoramiento continuo de su labor académica, y al mismo tiempo se conviertan en una posibilidad para mejorar las relaciones interpersonales con los estudiantes y la motivación del docente, que en muchas oportunidades se ve afectada por el estrés y la impotencia de la falta de participación y comprensión de las temáticas propuestas en los acompañamientos académicos.

Desde esta perspectiva, Porcar (2018) propone que “la gamificación en educación es una metodología que pretende involucrar al alumno en un aprendizaje basado en diferentes

mecánicas o juegos. De esta manera aumenta su motivación intrínseca y la resolución de problemas” (p. 18), que son necesarios en el contexto práctico de los psicólogos en formación, debido a su labor de servicio a la comunidad en el planeamiento de acciones que mitiguen las situaciones problemáticas que se generan en ellas.

Para lo cual la gamificación ofrece posibilidades de dinamizar el aprendizaje práctico desde el aumento de la motivación y la simulación de espacios de intervención que el psicólogo enfrenta en su cotidianidad. De igual forma, es necesario resaltar lo planteado por Montes-Rodríguez (2018) quienes indican que “la gamificación en el aula constituye un medio poderoso para la enseñanza- y el aprendizaje- de diversas materias, fomenta el trabajo en equipo y favorece la sociabilidad del alumno, además de mejorar procesos cognitivos y promover el compromiso y la motivación” (p. 38).

Tomando como referencia la información anteriormente planteada, se destaca que la gamificación se ha transformado en una estrategia didáctica pedagógica que favorece los procesos cognitivos y las relaciones interpersonales que son fundamentales en la formación de los psicólogos de la UNAD, ya que el trabajo que desarrollan los estudiantes se tiene un alto componente de proyección social y acciones comunitarias para favorecer el aprendizaje y competencias de intervención de los estudiantes en su ambiente social, para lo cual se requiere la interactividad del aprendizaje que permitan el análisis de los contextos y su intervención, donde se tenga en cuenta la motivación como factor de la triada entre gamificación, aprendizaje y motivación, ya que como se ha venido documentado la gamificación del aprendizaje consiste:

En el uso de las mecánicas de juego en entornos ajenos al juego, resultando ser una metodología de aprendizaje que proporciona una gran oportunidad para trabajar aspectos como la motivación, el esfuerzo, la fidelización y la cooperación, entre otros, dentro del ámbito escolar (Prieto, 2020, p. 74).

En este caso, se encuentra que también es importante tener presente la inclusión de “las áreas cognitiva, emocional y social, parecen ser la base para generar motivación. Cuando varios jugadores interactúan, estas interacciones tienen un impacto en el área social de los jugadores”, (Espinosa, 2017, p. 99) donde la motivación requiere el trabajo articulado entre los procesos cognitivos, la vida emocional y social que tienen los estudiantes y por ende contribuyen con el desarrollo integral de la formación de una persona, pues todos y cada uno de estos elementos permiten la articulación perfecta para generar los procesos de aprendizaje y mantener la motivación por el proceso de formación académica como psicólogos.

De esta forma, Espinosa (2017) propone un modelo de adaptación de la teoría de las necesidades de McClelland, relacionada con la motivación y su relación con la gamificación, la cual se presenta en la figura 3.

Figura 3.

Cuadro comparativo teoría de las necesidades de McClelland.

<p>MOTIVACIÓN DE LOGRO</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Imposición de metas. (objetivos, competencias, logros) • Énfasis en el proceso, logro y éxito (Feedback) (Badgets) • Aceptación de responsabilidades. (Roles)
<p>MOTIVACIÓN DE PODER</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Necesidad de asumir el control sobre personas y/o grupos para obtener reconocimiento (Feedback) (Badgets, Roles) • Busca status y prestigio (Badgets, Roles) • Competitivo.
<p>MOTIVACIÓN DE AFILIACIÓN</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Necesidad de filiación • Trabaja bien en equipo. (Roles) • Cooperativo. (Feedback) (Badgets)

Figura 1. Adaptación de la Teoría de las Necesidades de McClelland (2009)

Nota: Adaptación de la teoría de las Necesidades de McClelland propuesto por Espinosa (2017)

Utilidad y potencial didáctico de la gamificación

Dentro de la utilidad y el potencial didáctico de la gamificación podemos mencionar los aportes que realiza en cuanto a motivación y disposición del estudiante al proceso de aprendizaje, además de que permite dinamizar las clases y los entornos educativos convirtiéndolos en más agradables, permite también al estudiante interactuar directamente con el conocimiento, colaborar en su construcción y aprender desde la experiencia con un sentido crítico y autorreflexivo de este proceso y la utilidad de los conocimientos adquiridos en pro del beneficio de algunas situaciones propias de su entorno, es así que teniendo en cuenta a Llorens, Gallego, Villagrà, Compañà, Satorre Molina (2016), quienes describen que:

Existen 3 factores clave para que una persona se encuentre en un estado de motivación intrínseca para la realización de una tarea: autonomía, competencia y significado. La conclusión que se obtiene de todo esto es que podemos descomponer los procesos en elementos (dinámicas, mecánicas y componentes) y combinarlos de forma que produzcan motivación intrínseca (ofreciendo autonomía, teniendo significado y en el nivel de competencia de nuestros estudiantes) (p.30).

Es decir que la gamificación permite dentro de sus metodologías ofrecer autonomía a través de dinámicas innovadoras que le permiten al estudiantado conocer, seleccionar y opinar sobre las temáticas de su interés, aporta significado desde cada una de las actividades al conocimiento obtenido y aporta desde el nivel de competencias del estudiante al realizar cada una de las actividades y obtener un refuerzo positivo, al desarrollo de cada actividad.

La gamificación como pedagogía emergente se ha constituido en una oportunidad de dar respuesta a los requerimientos del contexto por medio de la innovación educativa trayendo las dinámicas propias del juego a este, lo que ha resultado provechoso tanto como para los docentes como para sus estudiantes, entre sus beneficios se pueden describir, mejorar la motivación y

adherencia al entorno educativo y minimizar la deserción es así que en palabras de Mérida, Ángulo, Jurado y Díaz, (2011) citados en Área, M., Y González, C. (2015) quienes describen que la incorporación de estas dinámicas propias dl juego en los contexto “podría disminuir los abandonos, la falta de motivación, el desgano y la falta de compromiso con el proceso de enseñanza, al mismo tiempo que se potenciaría el aprendizaje de competencias” (p. 10) por lo cual es claro afirmar que el potencial didáctico y utilidad de la gamificación está encaminado a dinamizar las clases, mejorando la motivación y disminuyendo la deserción escolar.

En si la gamificación puede ser confundida o subvalorada en base a la inclusión de los juegos en el proceso de aprendizaje y sin el suficiente conocimiento y experticia sobre una aplicación puede constituirse en una más de las posibilidades de innovación en el contexto educativo, pero sin poder aprovechar sus beneficios, es así como lo describe Área, M., Y González, C. (2015) “el concepto de gamificación no está directamente relacionado con el diseño de videojuegos, sino con el componente adictivo de los videojuegos, que aplicado en entornos diferentes pretende atraer al usuario y lograr que realice ciertas acciones de forma satisfactoria” (p. 12), siendo esta la explicación más comprensiva en cuanto a lo que concierne a la gamificación de entornos de aprendizaje, en síntesis no se trata de que el estudiante aprenda o interactúe con diferentes actividades o juegos y ya, sino de aprovechar esas dinámicas que se generan en forma positiva para generar aprendizajes agradables y efectivos.

Desde diferentes y diversos estudios e investigaciones tal como lo señalan Godoy, C; Abad, K; y Torres, F. (2020) quienes “llegaron a la conclusión de que los desafíos que hoy se plantean a la enseñanza, los métodos, la adquisición y la posterior consolidación del conocimiento pueden cumplirse, en cierta medida, mediante la aplicación de tecnologías” (p. 8), es decir que se contempla que las tecnologías disruptivas como la gamificación son las

respuestas a la necesidades y dificultades de este y que con su inclusión y utilización en el contexto educativo, se pueden solucionar varias de estas situaciones.

Estas innovaciones educativas permiten ir avanzando en el descubrimiento de nuevas formas y oportunidades de enseñanza aprendizaje es así que desde Llorens, F; Gallego, F; Villagra, C; Compañ, P; Satorre, R; Molina, R. (2016), se describe “los videojuegos, como base de la gamificación, que nos enseñan qué información prefiere nuestro cerebro, cómo le gusta y qué tenemos que hacer para producir más y mejor aprendizaje, principalmente a nivel práctico” (p. 26), es decir que la gamificación a través de las dinámicas existentes en estos entornos de juego permite suplir y dar respuesta a las necesidades del contexto educativo sobre todo en cuanto a la motivación del estudiantado.

Para poner en práctica la gamificación en los entornos educativos se hace necesario conocer las dinámicas y mecánicas que esta incluye para lo cual es conveniente citar a Contreras, R. (2016), quien describe que “las experiencias “gamificadas” simplemente emplean algunos elementos de los juegos como reglas, mecánicas, etc” (p. 28), es decir que el proceso de gamificar no constituye en sí la construcción de juegos, sino más bien en la elaboración de recursos que se basen en las dinámicas de estos que permitan tener el gancho para que el estudiantado se interese en su desarrollo y pueda constituir una fuente mayoritaria de aprendizajes. También se señala la importancia del juego a lo largo del desarrollo de la humanidad y esta interacción se describe así:

Los seres humanos han estado jugando y aprendiendo de los juegos desde el inicio de la humanidad y no podemos olvidar que, en su esencia más básica, nos ayudan a compartir y comunicar lo que somos. El juego es más viejo que la propia cultura y la razón por la cual puede ser culturalmente valioso es porque tiene una función en sí mismo. Por estas razones, es el momento apropiado para considerar esa conexión que existe entre los juegos y el aprendizaje (p. 29).

Es decir que a lo largo de la evolución del ser humano el juego ha constituido una herramienta de aprendizaje constante, desde la interacción y la comunicación con sus semejantes, en la actualidad se ha indagado e investigado estas formas de aprendizaje, buscando utilizar sus fortalezas para dar respuesta a los requerimientos de los entornos y contextos educativos en cuanto a situaciones como la desmotivación y deserción de los estudiantes.

Para el proceso de gamificar un entorno de aprendizaje es importante tener en cuenta las características más preponderantes de los recursos o juego para lo cual se hace importante tener en cuenta lo descrito por González, C. (2014), así:

Con el fin de sistematizar la estructura mínima del juego, para poder utilizarla en la discriminación de videojuegos, se han propuesto cuatro características básicas que surgen de la revisión bibliográfica y han sido discutidas con los expertos a los que se ha consultado. Estas características pueden estar presentes o no en un juego, pero se ha considerado que al menos tres de ellas debían estarlo para ser considerado juego:

- a) Objetivo: el juego tiene que guiarse hacia la realización de una actividad o la consecución de algo.
- b) Reglas: debe existir una serie de paradigmas que definan la acción y los límites de ésta, así como el número de jugadores, la relación entre ellos, etc.
- c) Retos: los juegos presentan una serie de obstáculos a superar o de situaciones en las que el usuario deba poner a prueba su habilidad y/o conocimientos.
- d) Refuerzos y castigos: los juegos tienen implementado una serie de instrumentos para indicar al jugador aquellas acciones que son correctas y las que no lo son, además de motivarlos a continuar jugando (p. 18).

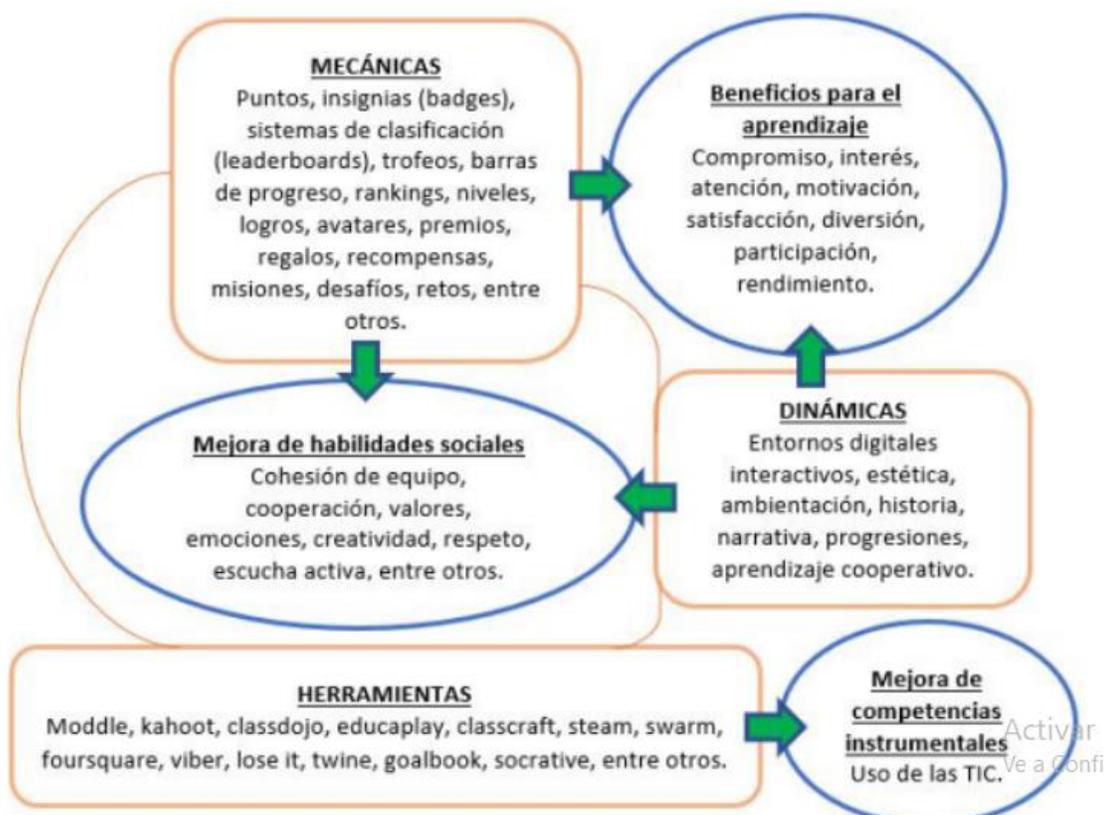
Las anteriores características permiten reconocer los aspectos fundamentales a tener en cuenta para la realización y diseño de los recursos gamificados, y es importante la claridad en cuanto a estos, antes de iniciar a desarrollar el recurso, la implementación de este recursos

innovador también demanda responsabilidades y es así como lo describe Cano, J; Navarro, J. (2019) quien afirma que “con la implementación de una estrategia gamificadora los estudiantes, al igual que en una clase tradicional, tendrán responsabilidades, actividades que desarrollar y situaciones problemas que resolver a partir de lo que se plantean mediante dicha estrategia” (p.16), es decir que la dinámica de la clase se transporta el entorno de las tic, agregando dinamismo y motivación pero sin perder la esencia del proceso de enseñanza aprendizaje.

Así pues, Prieto J. (2020) proponen que las técnicas mecánicas más utilizadas en la gamificación corresponden a la acumulación de puntos, insignias, trofeos, niveles, logros, tal y como se propone en la figura 4.

Figura 4.

Elementos implicados en el proceso de gamificación.



Nota: Adaptado de Prieto J. (2020) en el texto: una revisión sistemática sobre gamificación, motivación y aprendizaje en universitarios.

Aplicación de la gamificación en cursos de prácticas profesionales en psicología

Teniendo en cuenta que en Colombia las prácticas profesionales de los programas de psicología son parte de todos los pensum o planes de estudio de cada una de las universidades, para lo cual sus objetivos es el acercamiento del estudiante al entorno laboral para que ponga en práctica los conocimientos adquiridos, este ejercicio por lo general se realiza durante los 2 últimos semestres o periodos de formación del estudiante o futuro psicólogo.

Por lo cual se puede tener en cuenta a Navarro, N; García, K; Pérez, C. (2020) quienes describen el proceso de prácticas profesionales como una experiencia dependiente de diferentes factores como “cognitivos como, afectivos y organizacionales, que se direccionen con los procesos de mejoramiento de estos mismos factores para sobrepasar las barreras que intervenga con su correcto desenvolvimiento; siendo parte de un proceso integral y sistémico” (p. 3) es decir que para que las prácticas lleguen a ser exitosas se debe trabajar en mecanismos y estrategias innovadoras que permitan aportar la motivación y dinamización necesaria al proceso.

Desde esta perspectiva es importante señalar a Echeverri, C. (2018), quien describe que “las prácticas profesionales deben evidenciar la pertinencia y la contextualización del plan de estudios, siendo las que establecen una relación de cooperación entre la universidad, las instituciones, el Estado y la sociedad en general” (p. 572) es decir que este escenario debe estar acorde a lo aprendido y desarrollado por el psicólogo en formación para poder ponerlo en práctica de la manera más ecuánime en su entorno inmediato, mediante el apoyo y la posibilidad de espacios en diferentes entidades mediante convenios con la universidad para lograr este fin.

Es así que, desde los resultados de la investigación realizada por Echeverri, C. (2018) se logró concluir que el estudiantado resalta en los “informes finales lo que para ellos significó una práctica profesional que consideraron, principalmente, un “Escenario de aprendizajes

significativos”, un “Momento de integración de la teoría y la práctica”, y un “espacio de acercamiento al mundo laboral” (p. 574), lo que permite dilucidar que fue una experiencia aunque importante poco motivadora y que en algunos casos se pudo dar por cumplir con un requisito generado desde el plan de estudios de la carrera, y no porque fuera realmente provechosa y suplirá todas las necesidades del psicólogo en formación.

Y es aquí donde juega un papel preponderante la inclusión de la Gamificación en los entornos prácticos, para aportar esa motivación y dinamización al proceso que le permita al estudiante (psicólogo en formación) culminar desde una forma agradable su proceso formativo minimizando el estrés y aportándole ideas y estrategias que pueda poner utilizar desde su praxis en los entornos laborales donde se desempeñe, es decir que no tendremos un profesional encasillado y cuadrado sino más bien creativo e innovador desde su propia experiencia.

La gamificación en entornos virtuales

Desde el año 2002, la gamificación se ha venido abriendo espacio en los diferentes contextos educativos como parte de las pedagogías emergentes que contribuyen a la innovación de las prácticas educativas y buscando la implementación de actividades que favorezcan la motivación de los estudiantes en su formación académica, ya que las metodologías tradicionales cada día pierden más validez y utilidad en las aulas de clase, y se requiere de estrategias didácticas que permitan a los estudiantes un papel activo en la construcción de su aprendizaje, donde el juego dirigido y con objetivos ha demostrado gran efectividad en las acciones de mediación pedagógica, puesto que promueve espacios de innovación basados en la gamificación o juego que estimulan a los estudiantes a resolver retos encaminados a un objetivo pedagógico.

En este sentido, se encuentra que en diferentes ámbitos del sistema educativo como es la formación primaria, bachillerato y en la educación superior, se han venido tomando los

lineamientos propuestos por la gamificación para dinamizar las acciones que se emprenden en el aula de clase, a través de distintos juegos como la búsqueda del tesoro, actividades haciendo uso de kahoot, socrative, edModo, cerebriti, miniquist, entre otras herramientas tecnológicas que son propias para la organización de las experiencias educativas de los estudiantes.

Dado lo anterior, es de resaltar que la gamificación se ha ido abriendo espacio en todos los ámbitos de la educación, debido a los propósitos de trabajo y que en general son profesiones donde se realiza trabajo con las comunidades y requieren de “seriedad” para llevarlas a cabo, encontrando que en el caso de la psicología son pocas por no decir escasas las experiencias y estrategias que se basan en la gamificación y se percibe cierta desconfianza e incluso escepticismo hacia el desarrollo de las mismas en la formación de los psicólogos. No obstante, se encuentra que Sampedro Piquero, P. (2020), documenta una experiencia realizada con estudiantes de psicología para el estudio de casos clínicos buscando el desarrollo de competencias para la solución de situaciones que van a enfrentar los futuros psicólogos en su vida profesional, en este caso la experiencia en la cual se llevó a cabo la actividad:

Simulando de una “liga de fútbol”, de este modo, cada semana se corresponderá con una “jornada” y dentro de ella, se presentarán como máximo 2 actividades o “partidos” para que los alumnos resuelvan en pequeños grupos (4 o 5 alumnos). Estas actividades podrán ser casos clínicos reales a los que tendrán que dar un diagnóstico, pruebas neuropsicológicas que deberán de interpretar o bien, pruebas de neuroimagen en donde deberán de localizar la lesión (Sampedro Piquero, P., 2020, p. 4).

Así pues, esta experiencia, motivó a los futuros psicólogos a simular actividades de intervención en psicología que son propios de su práctica profesional logrando la simulación de situaciones a las que se van a enfrentar en su trabajo con comunidades o personas y lo que permite el trabajo colaborativo, la cooperación, pensamiento crítico, toma de decisiones y el aprendizaje significativo, ya que se pone en contexto la aplicación de los conocimientos teóricos

que se han adquirido en su formación profesional, donde se considera que al “tratarse de una metodología innovadora basada en el juego, aumentaremos la motivación del alumnos por el aprendizaje de los contenidos” (Sampedro Piquero, P., 2020, p. 4).

De esta forma la experiencia de Sampedro es un referente para el desarrollo del proyecto de investigación denominado la gamificación como desafío de Innovación y creación para resignificar las prácticas profesionales en el Programa de Psicología de la Escuela de Ciencias Sociales, Artes y Humanidades de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia - UNAD, ya que es un referente que permite reconocer que la gamificación es viable para la formación de los psicólogos donde las ventajas son evidentes en el desarrollo de sus competencias académicas y transversales de la profesión y como seres humanos.

En esta misma perspectiva, es necesario resaltar que Martínez y del Moral (2015) proponen que:

La gamificación referida al nivel universitario remite a aquellas iniciativas orientadas a incrementar la motivación de los discentes a partir de la propuesta de experiencias de juego en contextos formativos, propiciando un entorno favorable para el desarrollo de habilidades y aprendizajes de diverso tipo, minimizando el esfuerzo cognitivo que pudieran conllevar, y sobre todo buscando una mayor implicación de los sujetos a partir de un clima de competitividad y/o cooperación orientado al logro de objetivos educativos determinados, de modo semejante a como lo hacen los videojuegos (p. 15).

Teniendo en cuenta la exposición de los anteriores referentes teóricos que describen a profundidad los beneficios y fortalezas que la gamificación tiene y además las posibilidades que brinda su aplicabilidad en el contexto de formación del psicólogo, lo que permite asegurar que es la metodología pertinente para la situación trabajada en la investigación, y que la respuesta o solución a esta, se encuentra al llevar a cabo la implementación de un kit gamificado para los estudiantes del curso de prácticas profesionales del programa de psicología de la UNAD, donde

se busca que los estudiantes lleven a cabo la contextualización de sus conocimientos en la solución de situaciones problemáticas en las cuales se enfrenta el psicólogo en formación en el desarrollo de sus actividades en situ.

Por otro lado, se encuentra que Martínez y del Moral (2015) documentan una nueva experiencia sobre la implementación de la gamificación en los entornos virtuales de aprendizaje, en la que se describe un ejercicio de simulación en una asignatura optativa del grado de pedagogía de universitarios, el cual permitió el diseño y planificación de un proyecto de intervención educativo de desarrollo rural. En este caso, se llevó a cabo la simulación de escenarios reales donde los estudiantes pudieran realizar las actividades propuestas para la solución de situaciones problemáticas. Según Muntean (2011) menciona que la experiencia busca:

Favorecer el engagement –enganche, traducción literal del inglés- o “compromiso” de los discentes con su proceso de aprendizaje y, en concreto, con la ejecución de la tarea propuesta, de modo similar como sucede con los videojuegos, participando en primera persona y asignándoles la responsabilidad de acometer un proyecto que contribuya al desarrollo del contexto presentado, pues de ellos dependerá su éxito o fracaso. Así pues, se trata de una práctica innovadora gamificada, que toma como punto de partida la simulación y está ligada a la consecución de los objetivos de la asignatura, orientada a cualificarlos para su futuro desempeño profesional que potencia la adquisición de competencias específicas de la titulación (p. 16).

Como es evidente la gamificación es una metodología que diseñada de forma adecuada, contribuye a la organización de experiencias de aprendizaje basadas en proyectos y que promueven la solución de situaciones problemáticas propias del contexto donde se desempeña el futuro profesional, porque brinda la posibilidad de simular ambientes reales de intervención y que se convierten en significativos porque el estudiante encuentra aplicación de sus conocimientos y puede llevarlos a la realidad cuando se enfrente a estas situaciones o similares, lo cual es esencial para los profesionales en formación, ya que se requiere de la aplicación de los

conocimientos en la solución de situaciones que se presentan en las comunidades porque en últimas este es el verdadero sentido de la formación académica. De esta forma, se encuentra que la simulación de escenarios a través de la gamificación logra despertar el interés de los estudiantes y potenciar su motivación para que realizaran sus actividades de aprendizaje por medio de proyectos de intervención orientados a ofrecer soluciones a las problemáticas propias de las comunidades (Martínez y del Moral, 2015).

Tomando como referencia, las experiencias descritas anteriormente sobre el uso de la gamificación en ambientes de aprendizaje se evidencia la gamificación como una metodología que contribuye a la formación integral de los estudiantes, porque los invita a estar activos y motivados a poner en prácticas sus conocimientos, donde el docente cumple la labor de mediador y diseñador de las estrategias y actividades de gamificación que serán utilizadas con los estudiantes, lo que requiere conocimiento sobre tecnologías de la información y la comunicación, así como la lúdica y la innovación en los ambientes de aprendizaje.

Para lo cual se debe tener especial cuidado en lograr que las actividades propuestas cuenten con un objetivo claro para evitar que se convierte en un proceso sobre elaborado y termine por aburrida al estudiante ante la dificultad del mismo o tan fácil que se convierta en un juego que no aporta ni promueve el pensamiento crítico de los estudiantes para la construcción de sus competencias profesionales, es decir que la tarea de implementar la gamificación en los entornos de aprendizaje es una labor que requiere de formación académica, responsabilidad, motivación e interés de parte del docente para llevarlas a cabo.

Dado lo anterior, es importante destacar que Martínez y del Moral (2015), argumentan que el rol del docente en la gamificación se orienta a:

Activar su imaginación y creatividad para diseñar escenarios de aprendizaje atractivos, adoptando las mecánicas propias de los juegos para dinamizar el proceso de

aprendizaje, combinando novedosas estrategias didácticas y utilizando herramientas digitales para flexibilizar la interacción y la comunicación, así como para promover la competitividad, a partir de la propuesta de atractivas actividades basadas en la resolución de tareas y en la realización de proyectos de forma innovadora y colaborativa, capaces de fomentar el desarrollo de numerosas competencias (p. 29).

En consecuencia, el e-mediador que acompaña el proceso de mediación pedagógica de los estudiantes del curso de prácticas profesionales del programa de psicología de la UNAD en el marco de la inclusión de la gamificación de las actividades propuestas en el curso en mención pueden adoptar actividades de juego tradicional como la búsqueda del tesoro que motiven al estudiante a flexibilizar la interacción con los eventos que se presentan en las comunidades donde llevan a cabo su componente práctico desde una perspectiva de resolver tareas o el diseño de proyectos en pro de las poblaciones objeto de intervención, donde un kit gamificado es una alternativa que el e-mediador puede poner tener a disposición para llevar a cabo sus actividades cotidianas y favorecer el aprendizaje de los psicólogos en formación, desde la simulación de aquellas situaciones que se presentan en su trabajo cotidiano.

Por otra parte y conociendo que la gamificación aporta beneficios y ventajas a los estudiantes como es la motivación, la resignificación de sus conocimientos en la resolución de problemas cotidianos y contribuye a mantener el trabajo colaborativo y significativo, sin embargo la gamificación como estrategia aporta un elemento importante que consiste en la recompensa para el estudiante a través de reconocimientos, puntos, trofeos, premios que motiva a las personas a desarrollar sus actividades académicas para obtener estos incentivos que hacen parte de la misma condición humana, ya que todas las personas desean y necesitan ser reconocidas por su trabajo generando la competencia entre ellos y el deseo de aprender. En este caso particular, González (2019) proponen:

La gamificación intenta satisfacer algunos de los deseos o necesidades humanas fundamentales que la gente necesita, tanto en el mundo real como en el virtual, tales como: el reconocimiento, la recompensa, el logro, la competencia, la colaboración, la autoexpresión y el altruismo (p. 4).

En el caso particular de esta investigación, se evidencia que la gamificación como estrategia de mediación didáctico pedagógica con estudiantes del curso de prácticas profesionales para futuros psicólogos es pertinente porque va a permitir la implementación de procesos que motiven a los estudiantes a poner en contextos reales simulados las situaciones que pueden presentarse en sus comunidades y sitios de práctica, afianzando los contextos teóricos que han adquirido y facilitando el desarrollo de las actividades propuestas en el curso académico.

Es así como, la gamificación como pedagogía innovadora fomenta en el estudiante diferentes habilidades, teniendo en cuenta que está diseñada para llevar a los entornos educativos, algunas de las dinámicas propias del juego, que permiten como lo menciona López, M. (2019) afirmando que “el juego funge como estimulante de la superación personal, partiendo de la experimentación del éxito y la autoconfianza” (p. 52), lo que quiere decir que estimula los procesos cognitivos, de pensamiento y raciocinio lo que incrementa en el individuo las habilidades y recursos de afrontamiento que le permiten avanzar en su proceso de desarrollo personal estimulando el éxito desde el fomento de su autoestima y autoconfianza, es decir haciendo un individuo más seguro de sí mismo.

De igual forma el proyecto es apropiado porque contribuye a mantener el aprendizaje colaborativo y basado en problemas, la motivación, trabajo en equipo, la comunicación, lo cual es necesario en la formación transversal de los psicólogos, al tiempo que se divierten con juegos diseñados para alcanzar retos y obtener recompensas, puntajes y en especial aprendizaje para la

vida personal y profesional, donde se requiere el trabajo articulado y capacitación de los e-mediadores para llevar a cabo su ejecución.

Aporte de las tecnologías de la información y la comunicación a los procesos de gamificación

Las tecnologías de la información y la comunicación se han convertido en la herramienta predilecta para mediar los procesos educativos y promover de forma efectiva la innovación educativa en pro del mejoramiento continuo de las acciones que se emprenden en la sociedad de la globalización para lograr una educación de calidad, equitativa y con acceso para todos, lo cual se convierte en un reto para toda la comunidad a fin de dar respuesta a las necesidades y características propias de la educación del siglo XXI con los denominados nativos digitales y que tienen manejo de las TIC y por ende el e-mediador debe aprender a usarlas en favor de las acciones de mediación didáctica y pedagógica, a través de propuestas innovadoras que contribuyan a plantear nuevas metodologías y estrategias en los distintos niveles de formación académica, buscando fortalecer las actividades de enseñanza – aprendizaje con el uso de la tecnología y de esta manera contribuir a la formación integral de los futuros profesionales.

En este sentido, Pacheco e Infante, 2020 han definido las Tecnologías de la información y la comunicación (TIC) como “un sistema, señalando que son unos elementos curriculares que funcionan en interacción con otros y, en consecuencia, su significación en el proceso de enseñanza aprendizaje dependerá de las decisiones que se adopten respecto al resto de componentes” (p. 86), por lo tanto al considerar las TIC como un sistema es evidente que los diferentes elementos del sistema educativo se interrelacionan de forma directa e influyen en las dinámicas que se proponen en la formación de los estudiantes.

Teniendo en cuenta lo anterior, es importante mencionar que gracias a la incursión de las TIC en los procesos educativos que se ha generado a nivel mundial las TIC se han convertido en oportunidades de cambio paulatino y permanente en las prácticas pedagógicas y didáctica tradicionales que por siglos fueron el común denominador de la educación y que estaban alejadas de reconocerse como un sistema integrado e interrelacionado que favorece la formación de los estudiantes, por lo tanto Hepp, Prats y Holgado (2015) proponen:

Las TIC representan una oportunidad para el cambio y la transformación de la educación y para la mejora de la competencia digital del profesorado, por su renovación metodológica, y de los aprendizajes de los alumnos. Por ello, deben dejar de verse como una amenaza y percibirse como una oportunidad (p. 39).

En este sentido, es importante destacar que las TIC se convierten en una oportunidad de actualización y formación de los e-mediadores y los estudiantes, sin embargo es necesario generar acciones de sensibilización con los e-mediadores para debilitar las percepciones negativas y preconceptos que presentan acerca de la inclusión de las TIC en el aula y en sus prácticas educativas, ya que para muchos se convierten en una carga porque considera que éstas no facilita sus acciones sino que aumenta las exigencias y labores que desempeña en su cotidianidad, prefiriendo continuar con el uso de las estrategias didáctico pedagógicas tradicionales que han venido perpetuándose por años en el sistema educativo.

Desde esta perspectiva Salomón, Perkins, y Globerson (1992) mencionan

No se puede esperar impacto importante alguno cuando se practica la misma vieja actividad con una tecnología que hace que se realice esta misma actividad más rápidamente o con mayor facilidad. Es preciso cambiar la actividad y esto no puede efectuarse en un vacío cultural (p. 18).

Así pues, el secreto del uso de las TIC en favor de la innovación educativa consiste en lograr la reestructuración de las prácticas pedagógicas y didácticas que se llevan a cabo, pero

haciendo uso apropiado de las tecnologías, ya que puede presentarse que se continúa implementando las mismas actividades con el uso de las tecnologías pero no se logra la innovación y por ende terminan generando aburrimiento en el estudiante, como ha venido presentándose en el marco de la globalización, el e-mediador utiliza equipos de cómputo para desarrollar su clase con diapositivas, sin embargo la ayuda visual contiene gran cantidad de texto y no posibilita la interacción entre el e-mediador y el estudiante, ni permite que este último realice una actividad de apropiación y transferencia de la información, quedándose en simples conceptos que no aportan a la formación de los estudiantes y que van a propiciar desmotivación y aburrimiento.

De igual forma se resalta que otra situación que puede presentarse con el uso de las TIC es que la usabilidad termina por limitar a las personas y como lo propone March (1987) se genere “(incapacitación) como consecuencia del trabajo como herramientas inteligentes que adormecen ciertas habilidades porque el ordenador las hace innecesarias” (p. 17), por lo cual el e-mediador tiene el reto adicional de encontrar el equilibrio en el uso de las TIC para promover el desarrollo integral de sus estudiantes y que sea un medio y no la única alternativa del proceso de enseñanza aprendizaje, en este caso la gamificación de las acciones educativas es una estrategia didáctica pedagógica que se convierte en la herramienta propicia para lograr la mediación entre e-mediadores y estudiantes que por su apuesta innovadora y diseñada pensando en la formación integral de los futuros profesionales puede aportar a mantener la motivación y desarrollar habilidades tecnológicas y cognitivas en los estudiantes especialmente en la formación superior.

En consecuencia, las TIC brindan a la educación superior elementos que favorecen las acciones de enseñanza aprendizaje que se proyectan para la formación integral de los estudiantes,

ya que a través de las TIC se facilita la comunicación y mediación con el estudiante y se pueden simular espacios de intervención y trabajo de los estudiantes a partir del análisis de situaciones particulares de sus contextos. En palabras de Aguiar, Velázquez y Aguiar (2019);

La incorporación de las tecnologías educativas en la educación superior debe orientarse a la consecución de los fines de la educación. Toda preocupación y quehacer en educación a lo largo de la historia y en cualquier nivel, responden de una u otra forma, a las grandes preguntas filosóficas-pedagógicas: ¿Para qué educar?, ¿Qué aprender y enseñar? y ¿cómo hacerlo? (p. 2)

Por consiguiente, las TIC en la formación de los futuros profesionales se ha convertido en una herramienta primordial para lograr los fines educativos que se proponen en la academia, resaltando la importancia de responder de forma coherente a las características propias del mercado laboral y del futuro egresado que debe hacer aportes significativos para sus comunidades, donde Aguiar, Velázquez y Aguiar (2019) mencionan que “la incorporación de las TIC en la Universidad intenta desplegarse con un carácter generalista a la especificidad de procesos de enseñanza y aprendizaje, en función de necesidades educativas específicas” (p. 2), donde el e-mediador y el estudiante tienen la función de propiciar espacios de comunicación que apoyen la mediación pedagógica y el éxito de las actividades que se emprenden con miras de la formación de los profesionales, lo cual debe privilegiar los estilos y condiciones de aprendizaje específicas del estudiante, tomando como insumos los postulados de la psicología constructivista en donde el estudiante tiene un rol activo en su formación y el e-mediador se convierte en un mediador que en los últimos años es denominado como tutor.

Desde la perspectiva de cambio de los roles de los actores educativos propiciados por las TIC, la sociedad del conocimiento y la psicología, se encuentra que el e-mediador en su quehacer promueve el desarrollo de espacios virtuales de aprendizaje, por esta razón Monramay et al (2020) propone:

En la tutoría virtual, las estrategias didácticas aplicadas brindan al tutorado diversas posibilidades: desde las enfocadas en atender a los estudiantes de manera individual. En la tutoría virtual, las estrategias didácticas aplicadas brindan al tutorado diversas posibilidades: desde las enfocadas en atender a los estudiantes de manera individual (p. 135).

En el caso de mediación académica la tutoría es un espacio propicio de interacción entre e-mediador y estudiante, que se diseña para orientar en las dudas que surgen en torno a los temas y actividades que se llevan a cabo en la formación del futuro profesional, lo cual se desarrolla en ambientes virtuales por medio de conexión en plataformas tecnológicas que facilitan la interacción de los actores del proceso de enseñanza – aprendizaje y en donde las TIC tienen un papel protagónico al brindar herramientas para facilitar la comunicación entre e-mediador y estudiante.

Teniendo en cuenta lo anterior y la importancia que poseen las TIC para el e-mediador y el estudiante en el marco de la sociedad del conocimiento, Hooper y Rieber (1995), indican que la adopción de las TIC pasa por distintas fases;

Familiarización (momento inicial de exposición y familiarización con las TIC, en la cual se aprende su manejo fuera del contexto del aula), utilización (en ella se incorpora lo aprendido a contextos de aula), integración (la decisión de que ciertas tareas sean realizadas a través de las TIC), reorientación (conociendo las posibilidades que ofrecen las TIC se reconsidera y reconceptualiza la práctica docente en función de las características del estudiante) y familiarización (se percibe que nunca habrá una solución final con las TIC y se debe estar pendiente a la adopción de nuevas decisiones) (p. 250).

Sin duda, el proceso de adaptación de las TIC para los e-mediadores requiere de tiempo y actividades de capacitación, ya que no es fácil y debe articularse con el sistema educativo en general para posibilitar la familiarización, reorientación, utilización e integración en sus prácticas educativas cotidianas, generando la necesidad de cambios paulatinos en el proceso de planeación

e intervención desde su rol como e-mediador. En este sentido Olmo (2015), frente a las TIC, plantean:

Son tan numerosas y proliferan tan rápido que hacen ineludibles los intercambios de investigación y prácticas educativas. Adoptarlas de forma eficiente no es tarea fácil, pues implican, entre otras habilidades, aprender a utilizar la herramienta tecnológica elegida y crear contenidos pertinentes, es decir, adaptarlos a las necesidades de formación de los estudiantes e integrarlos en la organización del aprendizaje según los objetivos fijados. Para ello, se necesita tiempo de dedicación y trabajo (p. 57).

Tal y como se ha evidenciado las TIC son una herramienta necesaria en el proceso de formación de los estudiantes de educación superior, ya que facilitan la comunicación e interacción de los actores educativos para eliminar las barreras físicas que en algunos casos impiden al estudiante acercarse a su e-mediador para despejar dudas que se presentan en el desarrollo de sus actividades. De igual forma es evidente de las TIC juegan un papel crucial en la planeación e innovación de las acciones educativas que se emprenden por parte de los e-mediadores, sin embargo, es necesario desarrollar procesos de capacitación y formación de los e-mediadores y los estudiantes para lograr su uso adecuado y acorde con las características del sistema educativo y las comunidades donde el profesional va a ejercer su profesión.

La gamificación como oportunidad de innovación y creación educativa

En la última década con la incorporación de las tecnologías de la información y la comunicación, ha surgido la necesidad de realizar actividades de innovación en las acciones de enseñanza – aprendizaje, donde se interpreta la innovación como un proceso de cambio o mejoramiento de una actividad educativa encaminada a promover distintas oportunidades de aprender de forma distinta y atendiendo a sus necesidades y características personales y de aprendizaje.

De esta forma la innovación desde la perspectiva de Garrido, Rivilla y Romero (2011) es “una actividad esencial para la mejora de los procesos de enseñanza-aprendizaje y constituye una base para el diseño y desarrollo curricular” (p. 61), ya que las necesidades de los estudiantes y en especial las condiciones que imponen la sociedad de la globalización exigen que el sistema educativo se innove para dar respuesta a las nuevas y cambiantes circunstancias que atraviesa el mundo, brindando herramientas tecnológicas y metodológicas que propicien el mejoramiento continuo de las acciones didácticas y pedagógicas que se emprenden en el sistema educativo.

En este sentido, Garrido, Rivilla y Romero (2011), mencionan que “innovar es aportar líneas de reflexión y transformación cada vez más relevantes que atañen a la institución y a los procesos de enseñanza-aprendizaje alcanzados en cada aula” (p. 66), de esta forma la gamificación se convierte en una oportunidad de reflexión, transformaciones y ajustes constantes a las acciones que se emprenden por parte de los e-mediadores para llevar a cabo la orientación y acompañamiento de los estudiantes de prácticas profesionales del programa de psicología, ya que permite el uso de las TIC como herramienta para actualizar las actividades que se emprenden entre e-mediadores y estudiantes con el fin de lograr que los estudiantes adquieran las competencias necesarias para hacer frente a las condiciones del mercado laboral del siglo XXI donde el psicólogo debe ser una persona que desarrollo proyectos de intervención comunitaria que den respuesta a las problemáticas propias de su contexto social inmediato.

Dado lo anterior, se encuentra Garrido, Rivilla y Romero (2011) proponen que:

La innovación se sitúa como una nueva cultura, que impulsa a todos los participantes del aula a avanzar, a repensar lo realizado y a encontrar el pleno sentido, en un estilo de compromiso, que se espera de los proyectos y programas auténticamente innovadores (p. 68).

Como se expresa por parte de Garrido, Rivilla y Romero, la innovación se ha convertido en una nueva cultura que es fundamental en el sistema educativo porque propicia cambios en las acciones que se realizan en los entornos de enseñanza – aprendizaje a partir de las problemáticas propias de cada contexto que se convierten en proyectos o programas, desde un análisis amplio de las necesidades presentes en cada región particular y en la formación que requieren los futuros profesionales de la psicología.

Lo cual requiere de un compromiso por parte de todos los actores del sistema educativo, ya que la innovación es un proceso que requiere tiempo, interés y trabajo arduo para llevarlo a cabo de forma exitosa, por lo tanto, la innovación educativa requiere de cambios de actitudes y aptitudes por parte de los e-mediadores para contar con los conocimientos y competencias necesarias y suficientes que permitan orientar a los estudiantes en su formación académica. En este sentido Aguiar, Velázquez y Aguiar (2019) sostienen:

Se entiende por innovación educativa una transformación en el pensamiento educativo, a partir de problemas determinados y en función de perspectivas situacionales educativas deseables y deliberadas. El proceso de innovación implica recurrir de forma creativa a teorías, concepciones, prácticas y tecnologías adecuadas. Entre los criterios más relevantes para valorar la calidad de una innovación están su pertinencia, eficacia y eficiencia evidenciada en sus procesos y resultados (p. 4).

Como se menciona en líneas anteriores, la innovación educativa implica la transformación del pensamiento por parte de los e-mediadores, estudiantes y administrativos en todo sistema educativo, donde el primer paso es que los actores puedan estar convencidos de la necesidad de innovar su práctica y lleven a cabo actividades de actualización, capacitación y vinculación en grupos de trabajo encaminadas a buscar las herramientas y conocimientos pertinentes para lograr este objetivo en sus aulas de clase. Desde esta perspectiva se encuentra que la formación de los profesionales en psicología requiere de la innovación constante que

permita dar respuesta a las características propias del estudiante y del perfil del egreso que pueda desempeñarse de forma óptima en el ámbito laboral que se proponga para ellos.

Para lo cual se hace necesario que se transforme el pensamiento del e-mediador de educación superior para abrir la oportunidad de mejorar la mediación didáctica y pedagógica que fortalezca la formación integral de los futuros profesionales, donde Garrido, Rivilla y Romero (2011) argumentan que “mejorar las acciones formativas y sentar las bases para la transformación continua requiere del profesorado una actitud y una práctica generadora de nuevo conocimiento didáctico y profesional” (p. 61), lo cual se logra con el compromiso real y constante de los involucrados en el proceso de innovación de las prácticas educativas, haciéndose necesario actividades de sensibilización y formación de los e-mediadores que les permitan tener los conocimientos y herramientas que contribuyan a esta labor.

Dicho con palabras de Garrido, Rivilla y Romero (2011)

Las innovaciones en el aula son tan variadas como intensas y tienen como principales protagonistas al profesorado y a equipos de trabajo, que desarrollan unas prácticas formativas de naturaleza colaborativa. Entre estas innovaciones destacan el análisis de las interacciones en la clase, la construcción del sistema metodológico del profesorado y las nuevas programaciones curriculares, así como los procesos más pertinentes para que el profesorado avance en el conocimiento y formación de sus competencias y de los estudiantes, conscientes del papel creativo de las prácticas formativas y de la necesaria implicación de los actores en el proceso de enseñanza-aprendizaje (p. 63).

Por consiguiente, en el siglo XXI el rol del e-mediador implica un reto en donde se reflexione acerca de las prácticas cotidianas que se implementan y se identifiquen aquellos procesos y actividades que pueden ser mejorados o incluidos para incentivar la innovación en el aula y por ende la formación integral de los estudiantes desde una mirada inclusiva, globalizada

y pertinente al contexto comunitario particular y global que enfrenta el mundo en los últimos años; es por esta razón que se hacen necesarias las actividades de formación y capacitación permanente de los e-mediadores en donde se brinden las herramientas conceptuales y metodológicas pertinentes para llevar a cabo el análisis de las necesidades que se presentan en el aula de clase y de esta forma planear las actividades de innovación pertinentes a las condiciones particulares del grupo de estudiantes que se acompaña como e-mediador.

De igual forma, es importante mencionar que la innovación educativa requiere del e-mediador responsabilidad y compromiso con su labor y reconocimiento de la necesidad de innovar las acciones de enseñanza aprendizaje que contribuyan al diseño de las experiencias y estrategias pedagógicas y didácticas que se utiliza en la cotidianidad del aula educativa, por lo cual Garrido, Rivilla y Romero (2011), deducen que “las prácticas educativas son innovadoras si se logra que todos los agentes las realicen con un auténtico pensamiento renovador, situado en la verdadera transformación y aportando las mejores soluciones a los problemas formativos” (p. 69).

Por lo tanto, la innovación es un elemento que brinda soluciones a las problemáticas que surgen en el proceso de enseñanza – aprendizaje que se presentan en el mundo globalizado y que requieren del diseño de planes de acción para el proceso de enseñanza. Entre tanto, la innovación en la formación de los futuros profesionales de la psicología es una prioridad porque ofrece la posibilidad de orientar a los estudiantes desde sus características y los contextos donde se van a desempeñar en el mundo laboral, logrando la mediación entre e-mediadores y estudiantes con el uso de las TIC que contribuyen a analizar las necesidades de formación y la planeación de actividades que respondan de forma efectiva a los requerimientos de las comunidades y la sociedad, para lo cual se debe tener en cuenta todos y cada uno de los factores que influyen en la

adquisición de las competencias de los estudiantes, en consecuencia Aguiar, Velázquez y Aguiar, (2019) indican que:

Innovación educativa implica un proceso con múltiples facetas donde intervienen factores políticos, económicos, ideológicos, culturales y psicológicos, y afecta a diferentes planos contextuales, que van desde el nivel del aula hasta la complejidad de los procesos que suceden a nivel de universidades (p. 7).

Encontrando que el e-mediador en el proceso de innovación de sus acciones educativas debe tener en cuenta la integralidad de los factores que influyen de forma directa o indirecta en el proceso de aprendizaje, donde se realice el análisis de las condiciones generales y particulares que presentan los estudiantes y la sociedad.

En este caso, se requiere el análisis de los estilos de aprendizaje, las estrategias didáctico pedagógicas que se implementan, las condiciones económicas de los estudiantes, las particularidades culturales de las comunidades propias de los aprendices como son sus creencias, rutinas, celebraciones y aspectos ideológicos que tienen frente a la educación y las problemáticas presentes en la comunidad, además de los procesos psicológicos inmersos en el aprendizaje tales como atención, concentración y motivación, lo cual en su conjunto favorecen u obstaculizan la apropiación de los conocimientos y las competencias que adquieren los estudiantes en su formación académica, donde se evidencia que es indispensable mantener una relación permanente y estrecha entre el e-mediador, los estudiantes y las comunidades que son propicias para el desarrollo del aprendizaje. Teniendo en cuenta a Garrido, Rivilla y Romero (2011) se sostiene que:

El aula es una esfera innovadora cuando el discurso que emerge entre los agentes y la comunidad se caracteriza por una continua búsqueda de sentido, aportaciones relevantes y modalidades de intercambio cada vez más fecundas y orientadas al logro de auténticos valores educativos (p. 64).

En efecto, la innovación es una alternativa que se presenta en el sistema educativo para transformar las prácticas pedagógicas y didácticas en favor de la formación de los estudiantes, lo que requiere de acciones de análisis de las condiciones dadas en los contextos educativos y un permanente diálogo entre todos los actores educativos para lograr que los procesos de innovación sean pertinentes y respondan a las necesidades y circunstancias de los estudiantes y de la comunidad en general, ya que como lo propone Garrido, Rivilla y Romero (2011):

El proceso de enseñanza-aprendizaje tiene lugar en un ecosistema humano y éste adquiere el valor innovador cuando se logra que todos los integrantes, y, singularmente, docente y discentes, que participan en el aula, lo perciban abierto a la mejora continua e integrado en un proyecto curricular de carácter institucional (p. 65).

Así pues, la educación del siglo XXI debe traspasar las fronteras del aula de clase y llegar al análisis de las situaciones que se presentan en las comunidades y ecosistemas a los cuales pertenece el estudiante y el e-mediador, ya que es allí donde se van a aplicar los conocimientos y habilidades adquiridas en el proceso de formación y por ende la educación en sus acciones innovadoras debe promover el retorno del capital humano que pueda brindar soluciones pertinentes pero en especial innovadoras a sus comunidades, evidenciando que existe el papel de la innovación y que este va más allá del diseño de actividades que transforme el proceso de enseñanza – aprendizaje sino que contribuyan con el mejoramiento continuo de las comunidades a las cuales pertenecen los actores del sistema educativo.

Por lo cual se logra evidenciar que el rol del e-mediador en este contexto innovador presenta grandes retos como el diagnóstico contextual y el diseño y planeación de estrategias y acciones didácticas y pedagógicas que respondan a las características de los estudiantes y de sus comunidades. Es por esta razón que Aguiar, Velázquez y Aguiar (2019) indican la innovación es un proceso intensivo en la generación de conocimiento tecnológico, que es esencial para dar

respuesta a las necesidades presentes en los contextos educativos de forma exitosa, lo que involucra la movilización de acciones científicas, tecnológicas, organizacionales, comunitarias, psicológicas y educativas para lograr los objetivos propuestos y aportar en el mejoramiento continuo del proceso de enseñanza – aprendizaje. De esta manera Corchuelo Rodríguez (2018) se propone los principales elementos a tener en cuenta para que las propuestas de gamificación sean innovadoras, como se muestra en la siguiente figura 5.

Figura 5.

Cuadro comparativo sobre elementos de la estrategia de gamificación.

Elementos de la estrategia	
Elementos de la estrategia	Elementos de la estrategia
1) Objetivos educativos	<ul style="list-style-type: none"> - Motivar a los estudiantes a participar activamente en clase - Dinamizar el desarrollo de contenidos temáticos en el aula - Mejorar algunas conductas negativas recurrentes de los estudiantes.
2) Comportamientos (negativos)	<ul style="list-style-type: none"> - Inasistencia - Falta de participación en clase - Incumplimiento en la entrega de trabajos - Baja calidad en la entrega de trabajos
3) Jugadores (rasgos y características)	<ul style="list-style-type: none"> - Nativos digitales (Prensky, 2001), jóvenes entre los 16 y 21 años que usan constantemente la tecnología (dispositivos móviles). Además, desean obtener calificaciones altas para mantener promedio de notas superior a 4.0.
4) Ciclos de las actividades (mecánicas de juego)	<ul style="list-style-type: none"> - Inicio del semestre: presentación del juego y sus mecánicas. - En cada clase: realización de actividades para la asignación de puntos - Al finalizar el corte académico: canje de puntos de los estudiantes por los premios definidos
5) Diversión	<ul style="list-style-type: none"> - Para cada contenido temático se desarrollaron actividades dinámicas (Videoquiz, quiz, sopa de letras, crucigrama, entre otros.) en la plataformas Kahoot y Educaplay.
6) Recursos	<ul style="list-style-type: none"> - Nativos digitales (Prensky, 2001), jóvenes entre los 16 y 21 años que usan constantemente la tecnología (dispositivos móviles). Además, desean obtener

Tabla 1. Elementos de la estrategia de gamificación implementada de acuerdo con los aportes de Werbach & Hunter (2012).

Nota: Adaptado de Corchuelo Rodríguez (2018) en el texto Gamificación en la educación superior experiencia innovadora para motivar estudiantes y dinamizar contenidos en el aula

Experiencias de gamificación en la educación superior

La educación es un escenario en estos momentos cambiante y que está siendo transformado por la inclusión de tecnologías disruptivas que han traído consigo grandes retos, pero también oportunidades para mejorar algunas de sus características, es así que en educación superior el proceso de enseñanza aprendizaje mediado por las TIC, a través de plataformas facilita el acceso a la educación de diferentes poblaciones, la inclusión y la disminución de la brecha de acceso, lo que repercute directamente en beneficios para los estudiantes.

Es decir que todos estos cambios en las dinámicas educativas impulsadas por las TIC presentan beneficios y oportunidades para los estudiantes que permiten gestionar posibilidades de cambio social, esta transformación educativa permite avanzar en la calidad de la educación dando respuesta a las dificultades y necesidades educativas a partir del pensamiento tecnológico, teniendo en cuenta a Soteras, J. (2017) citando a Cetin (2015) quien “demuestra cómo, mediante un ambiente de aprendizaje constructivista los alumnos responden de forma motivada y predispuesta a aprender nuevas materias” (p.15).

Esta predisposición positiva y motivación permite la transformación de los entornos educativos a partir de la innovación en las metodologías por las cuales se da el proceso de enseñanza aprendizaje, sin embargo, se contemplan diferentes formas de uso de las tecnologías de la información y la comunicación en el desarrollo de las actividades de aprendizaje es así que desde Aguaded y Tirado (2010) citado en Soteras, J. (2017) quienes:

Plantean diferentes tipos de usos de las TIC en el aula. El primero es el uso de Internet como una herramienta de indagación. Esto permite indagar, analizar y producir información en dinámicas de trabajo colaborativo. El segundo es el uso de herramientas TIC para la presentación de información y trabajos (p.21).

Desde lo anterior se pueden vislumbrar varias formas y oportunidades desde las

tecnologías para beneficiar los procesos de enseñanza aprendizaje en el aula, y depende del e-mediador y sus habilidades, competencias y capacitación para lograr escoger y poner en marcha las adecuadas para cada comunidad educativa, ya que desde este acierto surgen experiencias significativas que sirven como base para la implementación de metodologías innovadoras en educación.

Es así que teniendo en cuenta a Villaluste, L. del Moral, M. (2015) quien afirman que “las diferentes experiencias innovadoras implementadas en aulas universitarias coinciden en incorporar los ingredientes propios de los escenarios lúdicos, proponiendo a los estudiantes la resolución de problemas, elaboración de proyectos, realización de misiones o actividades de distinta índole siguiendo unos hitos” (p.4), esto quiere decir que para la educación universitaria los escenarios lúdicos como los aportados por la gamificación, que permiten dar respuesta a los requerimientos y necesidades de los entornos educativos.

De igual forma se evidencia que la educación universitaria enfrenta desafíos en torno a la metodología, innovación didáctica y pedagógica y en especial en lograr que sus estudiantes propongan alternativas de solución a situaciones y eventos problemáticas de sus contextos que se convierten en la misionalidad de su formación académica, por lo cual Aguiar, Velázquez y Aguiar (2019) proponen:

La educación superior está urgida a repensar y reconstruir sus concepciones, escenarios, roles y funciones en una época en la que la sociedad en su conjunto se transforma, y en muchos aspectos, sin cursos de acción visibles, incluso a la vista de expertos (p. 5).

Y es precisamente el e-mediador y el estudiante quienes están llamados a aportar en estos procesos de reconfiguración de las prácticas educativas que sean coherentes con las condiciones de la sociedad del conocimiento y el mercado laboral, donde la gamificación se convierte en la

opción para lograr la reconstrucción de los escenarios, roles y funciones en donde se planean y desarrollan los procesos de enseñanza – aprendizaje y que respondan de forma coherente a las necesidades de los estudiantes y sus comunidades. Por ende, “el desafío para la Universidad es aprovechar ese mundo interactivo y comunicativo para potenciar el aprendizaje como una experiencia de interactividad e intercambios sociales informales, vinculados con los procesos educativos académicamente relevantes e innovadores” (Aguiar, Velázquez y Aguiar, 2019, p. 6).

Así pues, la educación superior debe propender por el proceso de innovación pedagógico permanente donde se haga uso de las TIC como herramienta para generar la mediación entre e-mediadores y estudiantes y propiciar la formación integral de los futuros profesionales a través de experiencias interactivas que contribuyan a mantener la comunicación asertiva y por ende el desarrollo de las competencias que necesita el estudiante, de esta forma se encuentra la necesidad de llevar a cabo actividades de innovación y reflexión permanente de las actividades didácticas y pedagógicas que proponen los e-mediadores en pro de la formación de sus estudiantes, guardando coherencia con las características y particularidades propias de la sociedad del conocimiento.

Formación del psicólogo en entornos virtuales y actividades de gamificación

En los últimos años a raíz de la incursión de las tecnologías de la información y la comunicación en el ámbito educativo, se ha propiciado la virtualización de las prácticas educativas especialmente en la educación superior, donde es cada vez más frecuente encontrar instituciones que paulatinamente van migrando hacia la oferta de sus programas de formación a través de entornos virtuales de aprendizaje lo que se ha visto fuertemente impulsado en la actualidad por la situación de salud actual a nivel mundial a raíz de la pandemia, contando con gran acogida por un porcentaje significativo de los estudiantes quienes perciben estas mediaciones como una oportunidad para acceder a la educación formal sin importar las barreras

geográficas o actividades familiares y laborales que se tienen establecidas, ya que pueden conectarse de forma sincrónica o asincrónica para llevar a cabo su formación académica.

En este sentido se encuentra que la universidad nacional abierta y a distancia (UNAD) en la última década se ha posicionado como la mega universidad en Colombia por su amplia oferta de programas de formación bachillerato para adultos, técnicos, tecnológicas, profesionales, especializaciones y maestrías, donde se cuenta con una metodología 100% virtual mediada por las TIC, siendo el programa de psicología el que cuenta con uno de los mayores porcentajes de estudiantes a lo largo y ancho de la geografía colombiana, dejando en evidencia que la formación del psicólogo puede realizarse en entornos virtuales de aprendizaje con altos estándares de calidad, no obstante, en Colombia y el mundo son pocas las universidades 100% virtuales y que formen psicólogos en esta metodología.

Tal y como se mencionó anteriormente la educación virtual en psicología y en educación superior ha venido incluyéndose de forma acelerada en el ámbito educativo, lo cual fue más evidente con la llegada de la pandemia COVID 19 que obligó a todos los sistemas educativos del mundo a realizar de forma remota sus actividades de enseñanza aprendizaje, destacando que en Colombia existen diferentes programas virtuales en la formación del psicólogo ofertados por instituciones como el politécnico grancolombiano en Colombia, universidad minuto de Dios, fundación universitaria católica del Norte y Universidad Antonio Nariño por mencionar algunas.

Competencias de los e-mediadores en educación superior

Teniendo en cuenta la actual inclusión de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación TIC, en los entornos educativos, es correcto afirmar que esto ha significado una transformación en los procesos, metodologías, medios y mediaciones para la enseñanza aprendizaje y por supuesto también en los roles de los e-mediadores y los estudiantes y demás

comunidad educativa, es por esto que las tecnologías de la información y la comunicación pueden ser vistas como una oportunidad de mejora en los procesos educativos, puesto que a partir de metodologías innovadoras generan cambios y avances en la búsqueda de la calidad educativa, desde Núñez, Gaviria, Tobón, guzmán, Herrera (2019) quienes describen que “la práctica docente debe buscar en los estudiantes una mejor apropiación del saber a partir de estrategias novedosas y eficientes, no solo para el desarrollo de conocimientos teóricos, sino también de habilidades prácticas necesarias para el ejercicio profesional” (p. 3), se vislumbra la innovación educativa como una estrategia ampliamente provechosa para dinamizar los procesos de enseñanza y aprendizaje en los contextos educativos, agregando motivación y facilidad para adquirir competencias, habilidades y destrezas para los diferentes entornos de desempeño del individuo.

Para hacer posible la inmersión de las TIC en los entornos y procesos educativos se hace indispensable que el e-mediador cuente con competencias y habilidades propias del desarrollo del pensamiento tecnológico que sólo se logran a partir de la capacitación y formación e-mediador en el ámbito tecnológico para el manejo correcto y adecuado de estas herramientas y su aprovechamiento con oportunidades de crecimiento y mejora que repercutan en beneficios para los contextos educativos.

Por lo cual, la inclusión de las TIC en el proceso de enseñanza aprendizaje, genera la necesidad del e-mediador de adquirir y formarse en competencias tecnológicas que le permitan afrontar el reto y sacar el mayor provecho para sus estudiantes, es así como estas situaciones hacen parte importante del proceso de evolución y transformación de los contextos y entornos educativos, para facilitar y descentralizar el aprendizaje.

La formación del e-mediador es uno de los pilares fundamentales de la innovación educativa puesto que hace posible la adquisición, ampliación y fortalecimiento de las competencias necesarias tanto para el manejo de las tecnologías disruptivas, como para el establecimiento de metodologías que potencien la autorreflexión desde el pensamiento crítico, como primeros investigadores desde sus realidades de contexto y adaptadores del currículo a estas.

Es por esto que teniendo en cuenta a Margalef, I. y Arenas, A. (2006) quienes “argumentan sobre el conocimiento local generado por los propios profesores, destacando la investigación del profesorado como una estrategia fundamental para lograr el cambio educativo” (p.11) es decir que el cambio educativo surge desde la investigación y búsqueda de respuesta a determinadas situaciones de su contexto por medio del e-mediador y su solución a partir del pensamiento tecnológico con la utilización de diferentes herramientas, medios y mediaciones lo que en fin sería la innovación educativa.

Teniendo en cuenta que la necesidad de formación es prevalente en los e-mediadores para la adquisición de las competencias necesarias para lograr con éxito la innovación educativa, en este momento y desde los dirigentes de cada una de las esferas de poder no se ha dado este mismo nivel de preponderancia es así que teniendo en cuenta a Rodríguez, A y Almeida, M. (2020) “pocas son las propuestas institucionalizadas que materializaron una formación horizontal que reconoce a los profesores como sujetos de conocimientos cuyas experiencias son fundantes y fundamentales para la reflexión, concientización y alteración, cuando es el caso, de la práctica pedagógica” es decir que la oferta y planeación de estas oportunidades de formación para el e-mediador son escasas y se hacen posible más que todo por la motivación individual del e-mediador más que por iniciativa de las instituciones.

Las competencias o habilidades e-mediador en el manejo de las TIC son el vehículo que permitirá el avance de la innovación educativa en los diferentes escenarios de enseñanza aprendizaje y que junto a las demás competencias adquiridas por el e-mediador le permitirán lograr dar respuesta a los requerimientos y necesidades del entorno desde Arrufat, y Santiuste, (2010) citados en Guevara, C. (2018) se describe que:

Para que el docente logre formar profesionales competentes y autónomos que se desenvuelven en un ámbito laboral mediado por la tecnología, debe haber desarrollado competencias digitales, acompañadas de otras como la competencia cognitiva (saber), la competencia funcional (saber hacer), la competencia personal (saber estar) y la competencia ética (saber ser) (p.31).

Con lo cual se afirma que si el e-mediador cuenta con estas competencias esto repercute directamente en el proceso de enseñanza aprendizaje, mejora las expectativas de aprendizajes del estudiante, dinamiza y aporta motivación a las clases, a la par que le permite al e-mediador facilitar el proceso desde la inclusión de nuevas herramientas y metodologías.

Es trascendental que el e-mediador pueda contar con estas competencias que le permitan avanzar y adaptarse a las nuevas pedagogías emergentes que se encuentra incursionando en educación tal es el caso de la Gamificación, por lo cual el manejo y uso que el e-mediador les da a estas herramientas abre un sin número de posibilidades y oportunidades para dar respuesta a las diferentes situaciones del contexto, es así que teniendo en cuenta a (Prensky, 2001) citado en Martí, J. Queiro, C. Méndez, E. Y Giménez, E (2015) “es en los últimos años cuando estamos asistiendo a un verdadero interés por el uso de los videojuegos en contextos educativos” (p. 2) es así que estas estrategias innovadoras en educación vienen incursionando significativa y progresivamente y de esto se origina la necesidad del e-mediador de contar con las competencias y habilidades para su manejo y aprovechamiento.

Es importante tener en cuenta las opiniones y postulados de Vázquez (2012) citado en Zúñiga, S. (2019) quien afirma que “construir sociedades del conocimiento y la información depende en gran medida de la percepción de los docentes, ya que el intercambio de conocimiento fomenta la educación” (p. 8), es decir que el rol e-mediador es trascendental en el proceso de innovación en los contextos de enseñanza aprendizaje, pero para cumplirlo se hace necesario que se capacite al e-mediador para que pueda adquirir las habilidades y competencias necesarias para generar los escenarios innovadores adecuados para facilitar el aprendizaje de los estudiantes.

Desde la información descrita se puede afirmar que las TIC, en los entornos educativos constituyen un gran reto, pero que si el e-mediador recibe la capacitación en cuanto a la adquisición y fortalecimiento de las competencias para su uso, pueden llegar a ser oportunidades que permitan dar respuesta a las necesidades de los contextos educativos, es así que teniendo en cuenta a Tobón & Núñez, (2006) y Torres, (2016); Tobón, et al., (2015)b; Meza y Tobón, (2017), citados en Núñez, C; Gaviria, J; Tobón, S ; Guzmán, C y Herrera, S. (2019) quienes afirman que la inclusión de las TIC en educación significan “la transformación de la práctica educativa en el contexto de la gestión conocimiento bajo múltiples escenarios donde la innovación en los procesos socio formativos requiere profesores con roles y competencias digitales” (p. 3) es decir que en sí la innovación educativa y el éxito de la misma depende del e-mediador y las competencias y habilidades con las que cuente.

Estado del arte

El profesorado asume una conciencia innovadora cuando descubre el auténtico valor de su docencia en interrelación y complementariedad con el aprendizaje de cada estudiante, así

avanzar en el pensamiento innovador es descubrir los verdaderos valores y objetivos que cada estudiante y la institución en su conjunto han de alcanzar.

Teniendo en cuenta que la gamificación es una estrategia inmersa en el contexto de innovación educativa desde el artículo Gamificación del Proceso de Aprendizaje: Lecciones Aprendidas Llorens Francisco J, Gallego Duran Carlos J, Patricia Arnedo, Rosana Satorre, Rafael Molina (2016), de España se describe que

Los sitios web con sistemas precocinados de gamificación normalmente ofrecen una capa de creación de sistemas de puntuación, de tablas de clasificación y de medallas por objetivos. También suelen permitir la creación de “misiones” o retos, en los que se agrupan algunos objetivos, o medallas a conseguir para completar estos retos (Llorens, et al. 2016, p 31)

Lo cual representa una oportunidad muy interesante y que puede aportar motivación a los estudiantes.

Según el artículo supuestos teóricos para la gamificación de Jimmy Ardila 2019 se describe la “gamificación como el uso de elementos del diseño de juegos a situaciones no jugables con la intención de motivar a los usuarios hacia un punto específico de interés” (Ardila, 2019, p 77). Es decir, se contempla el proceso de juego con una intencionalidad formativa donde se lleva al estudiante a su zona de confort por la experiencia que esta población tiene en los videojuegos y demás, explicándole el componente educativo que posee la estrategia propiciando otras metodologías enriquecedoras de aprendizaje.

De esta manera, Ardila (2019) argumenta que “la gamificación potencia los procesos de toma de decisiones y la resolución de problemas, pero también se espera que comprometa a los estudiantes con aprender, sin que la relación enseñanza-aprendizaje se considere aburrida y obligatoria (Kapp, 2012)” (p 78) Es decir brindar posibilidades de aprendizajes motivantes y

divertidas para el estudiante y que en el proceso de desarrollarlas reciba recompensas que le permitan el crecimiento personal y emocional.

Dado lo anterior, López, M. (2019) manifiesta que la gamificación también “permite desarrollar habilidades para mejorar la atención, la motivación y el esfuerzo, además de que sirve para absorber conocimientos” (p. 52) es así que la gamificación propicia en el estudiante los escenarios y brinda las herramientas para que a través del desarrollo crítico del pensamiento es decir el proceso por el cual el estudiante es consciente y aprende a pensar, también le permite aprender a aprender, que no es más que ser consciente del propio proceso de aprendizaje y crecer en habilidades que le permitan cada vez ir aprendiendo de forma autónoma y mucho más eficaz, teniendo en cuenta los intereses y necesidades propias del aprendiz

Acorde con los planeamientos de la autora Ruth Contreras 2016 donde se describe que Mediante los juegos es posible el desarrollo de habilidades sociales (Perrota et al., 2013), la motivación hacia el aprendizaje (Kenny y McDaniel, 2011), una mejora en la atención, la concentración, el pensamiento complejo y la planificación estratégica (Kirriemuir y McFarlane, 2004). Incluso ayudan a interiorizar conocimientos multidisciplinarios (Mitchell y Savill-Smith, 2004), propicien un pensamiento lógico y crítico y a mejorar habilidades que ayudan a resolver diversos problemas (Higgins et al., 1999), desarrollar habilidades cognitivas y a la toma de decisiones técnicas (Bonk y Dennen, 2005) (Contreras, 2011, p 27).

Lo que se convierten en herramientas y posibilidades y apoyos muy interesantes y provechosos para el campo educativo desde la aplicación de la estrategia de gamificación de la metodología virtual lo que acerca aún más a los psicólogos en formación de la UNAD y su metodología de aprendizaje, para realizar la formulación de una propuesta de implementación de la gamificación a partir de la presente investigación.

De acuerdo con los planteamientos de Cortizo Pérez, José Carlos, Carrero García, Francisco, Monsalve Piqueras, Borja, Velasco Collado, Andrés, Díaz del Dedo, Luis Ignacio, Pérez Martín, Joaquín en su artículo Gamificación y Docencia: Lo que la Universidad tiene que aprender de los Videojuegos precisa que

Teniendo en cuenta que el perfil del “consumidor” de la docencia Universitaria tiene una gran intersección con el perfil medio de los videojugadores, es de esperar que la aplicación de técnicas de gamificación a la docencia Universitaria sea incluso más productiva que su aplicación a otros campos. Puesto que los jóvenes y adultos que desempeñan el rol de estudiantes en su mayoría están estrechamente familiarizados con los videojuegos y plataformas lo que facilita la implementación de la estrategia de gamificación (Cortizo Pérez, José Carlos, et al, 2011. p.6).

Desde el texto el uso de la gamificación en la educación superior: el caso de trade ruler de Martí-Parreño, José, Queiro-Ameijeiras, Carmen, Méndez-Ibáñez, Ernesto, Giménez-Fita, Elisa (2015).

En los últimos años es cuando se asiste a un verdadero interés por el uso de los videojuegos en contextos educativos, entre muchas de las razones que se han sugerido como desencadenantes de este interés figuran las propias características de los estudiantes actuales; así se ha señalado que la gamificación puede ayudar a motivar y a “enganchar” a estudiantes a los cuales no atraen las metodologías de enseñanza-aprendizaje tradicionales y que, como consecuencia de este “desenganche”, no están alcanzados los objetivos de aprendizaje deseados (Simões, Díaz-Redondo, & Fernández-Vilas, 2012) (Martí Parreño José, 2015, p 97)

Teniendo en cuenta el acervo teórico se puede describir la gamificación en educación como una estrategia innovadora que brinda un sin número de oportunidades y posibilidades que permiten a la educación universitaria para el caso de la investigación, aplicable en la metodología virtual que utiliza la UNAD y en especial para los psicólogos en formación posibilitando el contacto temprano del estudiante con situaciones del contexto, lo que lo familiarice con la forma práctica del programa académico.

Marco legal

Constitución política de Colombia

Artículo 70: el Estado tiene el deber de promover y fomentar el acceso a la cultura de todos los colombianos en igualdad de oportunidades, por medio de la educación permanente y la enseñanza científica, técnica, artística y profesional (De Colombia, C. P. 1991).

Artículo 71: La búsqueda del conocimiento y la expresión artística son libres. Los planes de desarrollo económico y social incluirán el fomento a las ciencias y, en general, a la cultura (De Colombia, C. P. 1991).

La Ley 1955 de 2019

Expide el Plan Nacional de Desarrollo 2018-2022 "Pacto por Colombia, pacto por la equidad", tiene como pilares la legalidad, el emprendimiento y la equidad. Para la materialización de dichos pilares se contempla la implementación de pactos transversales relacionadas con: transformación digital de Colombia, Ciencia, la Tecnología y la Innovación (Departamento Nacional de Planeación, 2018).

Ley 115 de 1994 ley general de Educación

Artículo 148. Funciones del Ministerio de Educación Nacional. e) Fomentar las innovaciones curriculares y pedagógicas (Ley 115 de 1994).

Artículo 151. Funciones de las Secretarías Departamentales y Distritales de Educación. d) Fomentar la investigación, innovación y desarrollo de currículos, métodos y medios pedagógicos. (Ley 115 de 1994).

Ley 1090 de 2006 código deontológico y bioético del psicólogo

Artículo 4°. Ejercicio de la actividad psicológica a manera individual o mediante quipos interdisciplinarios. (de Psicólogos, C. C., 2006, Tribunal Nacional Deontológico y Bioético de Psicología).

Artículo 14. Deber de informar sobre violaciones a los derechos humanos de las cuales se tenga conocimiento durante el ejercicio de la profesión. (de Psicólogos, C. C., 2006, Tribunal Nacional Deontológico y Bioético de Psicología).

Artículo 15. Ejercicio de la profesión bajo los criterios morales y religiosos respetando la integridad y derechos de los usuarios.

Artículo 16. Prestación de los servicios profesionales sin discriminación alguna a los usuarios, teniendo presente el respeto a sus derechos. (de Psicólogos, C. C., 2006, Tribunal Nacional Deontológico y Bioético de Psicología).

Artículo 17. Al redactar los informes o conceptos escritos se debe ser cauto, prudente y crítico, evitando estereotipos mediante juicios de valor o deterioro de la imagen del paciente que puedan ser origen o interpretadas como discriminación. (de Psicólogos, C. C., 2006, Tribunal Nacional Deontológico y Bioético de Psicología).

Artículo 18. El psicólogo no captara, coaccionara o inducirá al paciente para recibir beneficio económico, ni tampoco para garantizar la atención del caso, el paciente en el momento que lo desee podrá desistir de la atención brindada y buscar otro profesional. (de Psicólogos, C. C., 2006, Tribunal Nacional Deontológico y Bioético de Psicología).

Artículo 19. El psicólogo no prestara sus credenciales para respaldar actividades dudosas y denunciara los casos que puedan significar vulneración a lo establecido en este código. (de Psicólogos, C. C., 2006, Tribunal Nacional Deontológico y Bioético de Psicología).

Artículo 20. El psicólogo debe realizar su actividad en términos de imparcialidad, de hallarse en conflicto de intereses puede declararse impedido para adelantar el proceso. (de Psicólogos, C. C., 2006, Tribunal Nacional Deontológico y Bioético de Psicología).

Artículo 21. El psicólogo puede rechazar la prestación del servicio bajo la sospecha que este no será utilizado para los fines establecidos y correctos. (de Psicólogos, C. C., 2006, Tribunal Nacional Deontológico y Bioético de Psicología).

Artículo 22. El psicólogo no puede coaccionar o limitar la libertad del paciente a terminar el tratamiento cuando lo considere necesario o pertinente. (de Psicólogos, C. C., 2006, Tribunal Nacional Deontológico y Bioético de Psicología).

Artículo 23. El psicólogo debe guardar el secreto profesional en cuanto a los datos recogidos en el ejercicio de su profesión y que constituyen datos sensibles del paciente y/o usuario. (de Psicólogos, C. C., 2006, Tribunal Nacional Deontológico y Bioético de Psicología).

Artículo 24. La información solo puede ser comunicada a terceros con la expresa autorización del paciente o a petición de las autoridades competentes. (de Psicólogos, C. C., 2006, Tribunal Nacional Deontológico y Bioético de Psicología).

Artículo 25. La información obtenida durante la intervención no será revelada a otros salvo que represente peligro para la persona u otras personas o sea solicitada por las autoridades competentes. (de Psicólogos, C. C., 2006, Tribunal Nacional Deontológico y Bioético de Psicología).

Artículo 26. Los informes realizados para instituciones deben estar acordes a todos los principios antes descritos en cuanto a tratamiento de datos e información. (de Psicólogos, C. C., 2006, Tribunal Nacional Deontológico y Bioético de Psicología).

Artículo 28. La información recaudada y analizada durante la información no deberá ser utilizada para provecho propio de ninguna índole. (de Psicólogos, C. C., 2006, Tribunal Nacional Deontológico y Bioético de Psicología).

Artículo 29. La exposición de los casos trabajados de cualquier forma y con fines ilustrativos debe hacerse de manera que sea imposible la identificación del paciente de existir esta posibilidad se deberá contar con el consentimiento expreso de este. (de Psicólogos, C. C., 2006, Tribunal Nacional Deontológico y Bioético de Psicología).

Artículo 30. La información de los casos trabajados y que sean almacenadas serán de estricta responsabilidad del psicólogo el mantenerlos bajo reserva y con los principios antes expuestos. (de Psicólogos, C. C., 2006, Tribunal Nacional Deontológico y Bioético de Psicología).

Artículo 31. Para asistencia a la atención individual de terceros se requiere consentimiento del usuario. (de Psicólogos, C. C., 2006, Tribunal Nacional Deontológico y Bioético de Psicología).

Artículo 32. El fallecimiento del usuario no libera al psicólogo de la obligación del secreto profesional.

Marco Institucional UNAD

Resolución 2654 de 2019

“A partir de esta normativa se soporta el ejercicio de la teleorientación como un escenario propicio para el desarrollo de las prácticas profesionales desde el programa de psicología de la UNAD” (Echeverría, 2020, p. 37).

Acuerdo 511 del 05 de noviembre de 2020

Por el cual se establecen las condiciones de ingreso y desarrollo del Componente Práctico del Programa de Psicología, Resolución 3443, dando lineamientos normativos para que los actores del proceso que se involucran en el proceso práctico asuman ciertas responsabilidades y funciones, además de ello, este acuerdo permite que tanto el Monitor como el estudiante gestionen los conflictos que se puedan presentar en el proceso (Echeverría, 2020, p. 37).

Protocolo nacional de prácticas profesionales programa de psicología de la UNAD

En este documento se “señala las directrices y lineamientos para el acompañamiento, seguimiento y evaluación del proceso desarrollado por los estudiantes de los cursos de prácticas profesionales escenario 1 (403035) y prácticas profesionales escenario 2 (403036)” (Echeverría, 2020, p. 37).

Marco conceptual

E-mediadores: profesional en las áreas de psicología que se convierte en formador de los futuros psicólogos del país, por lo cual es un orientador guía y apoyo para el estudiante en su proceso de formación académica.

Gamificación: Herramienta que puede convertir el aprendizaje en una actividad inmersiva.

Perrotta y et al. (2013) que involucra el aprendizaje desde la diversión y la inclusión de juegos didácticos que dinamizan el proceso de aprendizaje.

Juego: Es una herramienta que permite a los estudiantes llevar a cabo la obtención de reglas y conocimientos para su vida, lo que necesita para su implementación en el ámbito educativo de una planeación y objetivos específicos y orientadores sobre los aprendizajes.

Estrategias: serie de acciones que planea y ejecuta una persona que puede ser el e-mediador universitario para incluir la gamificación en sus procesos de enseñanza a los estudiantes del programa de psicología de la UNAD en las aulas virtuales.

Tecnologías de la información y la comunicación (TIC): plataformas, medios y mediaciones que posibilitan a los e-mediadores universitarios del programa de psicología de la UNAD, la implementación de la gamificación como estrategia motivadora de los procesos de enseñanza-aprendizaje de los psicólogos en formación.

Conocimiento: saberes o presaberes que tienen los e-mediadores universitarios del programa de psicología de la UNAD sobre gamificación.

Aspectos metodológicos

En el marco del presente proyecto de investigación se considera pertinente desarrollarlo a través de la investigación interactiva bajo la modalidad de investigación acción (IA), para lo cual se hará uso de la encuesta como técnica de recolección de información, que fueron procesados con el programa Excel. En este sentido la población corresponde a 168 e-mediadores del programa de psicología de la universidad nacional abierta y a distancia (UNAD) de las 63 sedes a nivel nacional que acompañan como monitores los cursos de prácticas profesionales y cuya muestra va a corresponder a 92 e-mediadores seleccionados al azar por muestreo aleatorio simple. Dado lo anterior, a continuación, se menciona cada uno de los aspectos relacionados con la metodología.

Figura 6.

Investigación interactiva desarrollada desde la modalidad investigación acción.



Nota: Mapa mental explicativo sobre la investigación interactiva y la investigación acción. Fuente de autoría propia.

Tipo de investigación: Investigación Interactiva – bajo la modalidad de Investigación acción (IA)

En primer lugar, es pertinente mencionar que la investigación acción como modalidad investigativa según Vidal Ledo, M., & Rivera Michelena, N. (2007), fue:

Definido por primera vez por *Kurt Lewin*, médico, biólogo, psicólogo y filósofo alemán. Reconocido como el fundador de la psicología social moderna, se interesó por la investigación de la psicología de los grupos y las relaciones interpersonales. Coordinó a un grupo de investigadores que trabajó con grupos de diferentes clases y defendió la investigación básica resaltando la aplicación práctica, bajo el principio de que es imposible conocer el conocimiento humano fuera de su entorno y su ambiente (p. 1).

Así mismo, J. Elliott (2005). Define la Investigación Acción como:

Estudio de una situación social para tratar de mejorar la calidad de la acción en la misma. Su objetivo consiste en proporcionar elementos que sirvan para facilitar el juicio práctico en situaciones concretas y la validez de las teorías e hipótesis que genera no depende tanto de pruebas “científicas” de verdad, sino de su utilidad para ayudar a las personas a actuar de modo más inteligente y acertado (p. 88).

Dado lo anterior y el método investigativo del presente proyecto de investigación, se considera pertinente trabajar bajo el modelo de investigación interactiva en la que una de sus modalidades es la investigación acción (IA), la cual, en términos de Hurtado, J. (2010)

menciona:

La investigación acción, vista desde Lewin, como método del pragmatismo, integra una serie de procesos investigativos que clarifican el quehacer profesional en el manejo de problemas sociales específicos (Lewin, 1946). Según Borderleau (1987), el principio de la investigación-acción es maximizar las oportunidades de alcanzar un objetivo mediante la recolección de datos sobre los efectos de una acción, y el uso de esos datos para reorientar la

actividad, reducir sus consecuencias menos favorables y reforzar los elementos que más contribuyen al alcance de los objetivos (p. 604).

Por lo cual se relaciona de forma directa con la propuesta realizada en el proyecto de investigación, pues se busca reflexionar sobre una situación que incide en el desarrollo de las acciones de acompañamiento de los e-mediadores y por ende del proceso de aprendizaje de los estudiantes, buscando el mejoramiento continuo de las realidades didácticas y pedagógicas que ejecutan los e-mediadores en su cotidianidad y por ende propiciar la innovación y cambio permanente de las estrategias que contribuyan al aprendizaje de los estudiantes.

Así mismo, los planteamientos de J. Elliott (2005), precisan que:

La investigación-acción perfecciona la práctica mediante el desarrollo de las capacidades de discriminación y de juicio del profesional en situaciones concretas, complejas y humanas. Unifica la investigación, el perfeccionamiento de la práctica y el desarrollo de las personas en su ejercicio profesional. Con respecto a este desarrollo, la investigación-acción informa el juicio profesional y, por tanto, desarrolla la prudencia práctica, es decir, la capacidad de discernir el curso correcto de acción al enfrentarse a situaciones concretas, complejas y problemáticas. No conozco mejor declaración sobre la naturaleza de la prudencia práctica que la oración de San Francisco cuando le pide a Dios paciencia para aceptar las cosas que no puede cambiar, el valor de modificar lo que está en condiciones de cambio y la sabiduría para conocer la diferencia. Si la investigación-acción consiste en el desarrollo de esta forma de comprensión práctica, constituye una forma de investigación que reconoce por completo la “realidad” a la que se enfrentan los prácticos con su carácter concreto y su engañosa complejidad (p. 70).

Desde esta perspectiva cabe resaltar que los e-mediadores hacen parte de los cambios y transformaciones permanentes de las realidades de sus estudiantes y por ende de la realidad social y problemáticas que en este caso puntual enfrentan los futuros psicólogos desde los cursos de prácticas profesionales, por lo cual el modelo de investigación es pertinente porque se busca

reconocer la perspectiva de los e-mediadores y de esta forma plantear propuestas de intervención para sus prácticas educativas y por tanto de las acciones que van a desarrollar en su práctica pedagógica, buscando el mejoramiento continuo de la formación del psicólogo y el e-mediador.

En este sentido, Hurtado J. (2010), propone que la investigación interactiva “va dirigida a modificar situaciones concretas a través de la aplicación de proyectos previamente diseñados. Puede considerarse también investigación interactiva todo proceso de intervención que procede y está sustentado por una indagación sistemática” (p.133).

Tomando como referencia lo propuesto por Hurtado la presente investigación corresponde a la tipología interactiva, ya que se pretende indagar y explicar inicialmente los conocimientos y percepciones que tienen los e-mediadores sobre la gamificación en el quehacer pedagógico como e-mediadores de los cursos de prácticas profesionales y de esta forma diseñar una propuesta educativa basada en la gamificación que pueda ser integrada al programa de psicología como referente para su adaptación y aplicación en los acompañamientos del curso de prácticas profesionales y se convierta en la posibilidad de nuevos proyectos de investigación, innovación e intervención educativa, en pro del desarrollo de las actividades que llevan a cabo los e -mediadores del curso de prácticas profesionales.

De esta forma y siguiendo a Hurtado J. (2010) se advierte que la investigación interactiva tiene aplicaciones en el campo de las ciencias sociales y en general de cualquier disciplina. “La investigación interactiva se inicia con los estadios exploratorio y descriptivo, pero no se limita a eso, intenta además proponer y cambiar” (p. 249). Dado lo anterior, esta tipología de investigación es aplicable al campo de la educación donde se presentan distintas problemáticas relacionadas con las acciones de enseñanza – aprendizaje, lo cual requiere iniciar con la exploración del contexto donde se presenta el fenómeno estudiado, que en el caso del presente

proyecto está encaminado a los e-mediadores de los cursos de prácticas profesionales, donde se llevará a cabo la recolección de información a través de encuesta y posteriormente estos datos contribuyen a describir las principales características y dinámicas de trabajo basadas en la gamificación que existen en los e-mediadores, que sirven para la creación de una propuesta didáctica pedagógica en el marco de la gamificación orientada a favorecer las actividades de acompañamiento del e-mediador.

Así pues, Hurtado J. (2010) menciona también que “la investigación interactiva ejecuta acciones para modificar un evento y recoge información durante ese proceso con el fin de reorientar la actividad, y se aplica en situaciones en las cuales se necesita ir reajustando el programa durante la ejecución. (Como se citó en Borderleau, 1987) (p. 603). En este sentido, esta tipología de investigación es conveniente porque en primer lugar permite recopilar información sobre los procesos de acompañamiento que se desarrollan en el curso de prácticas profesionales y de esta manera proponer acciones de modificación de aquellas situaciones que dificultan la dinamización del acompañamiento de los estudiantes.

Teniendo en cuenta lo anterior, cabe mencionar que la investigación interactiva es acertada en el proyecto de investigación sobre gamificación porque:

Implica la realización de acciones por parte del investigador, ya sea solo o juntamente con algún grupo o comunidad, con el propósito de modificar la situación o el evento de estudio. Para llevar a cabo una investigación interactiva es necesario partir de procesos de descripción y explicación, visualizar posibilidades futuras, planificar un conjunto de actividades o diseñar alguna propuesta, y posteriormente llevarlas a cabo (Hurtado, J. 2010, p. 603).

En este sentido y con el fin de lograr mayor impacto en la población objetivo de la investigación, se considera pertinente llevar a cabo la fase metodológica desde la investigación interactiva bajo los supuestos de la investigación - acción, donde Hurtado (2000), propone que “se ha desarrollado como una propuesta específica de personas con una orientación social concreta, cuyo fin explícito es trabajar por una sociedad más justa, donde todas las personas puedan satisfacer sus necesidades esenciales” (p. 351), considerando que la educación hace parte de una necesidad esencial porque contribuye a mejorar las condiciones de vida de todas las personas en los distintos contextos sociales.

Es así como, es necesario mencionar que la propuesta de gamificación planteada en el presente proyecto es pertinente desde la perspectiva de la investigación interactiva, ya que como lo plantea Hurtado, J. (2010), se encuentra que este tipo de investigación permite el diseño de propuestas de innovación pedagógica y educativas con el fin de favorecer las actividades de aprendizaje, siendo precisamente el objetivo del proyecto llevar a cabo el guion de la propuesta de gamificación que sirva como modelo para su aplicación en los cursos de prácticas profesionales en psicología.

Dado lo anterior, es importante mencionar algunos conceptos importantes que son guía y base para el desarrollo del proyecto de investigación, por lo cual a continuación se va a mencionar el concepto de gamificación, educación, formación de los e-mediadores, educación superior y formación virtual.

En primer lugar, se encuentra que según Foncubierta (2014) la gamificación es considerada como:

Técnica que el profesor emplea en el diseño de una actividad de aprendizaje (sea analógica o digital) introduciendo elementos del juego (insignias, límite de tiempo, puntuaciones, dados, etc.) y su pensamiento (retos, competición, etc.) con el fin de

enriquecer esa experiencia de aprendizaje, dirigir y/o modificar el comportamiento de los alumnos en el aula (p.2).

En este concepto se encuentra que la gamificación es una estrategia de innovación pedagógica que puede implementarse en el aula física o virtual, lo cual es totalmente aplicable al contexto de la universidad nacional abierta y a distancia (UNAD) y la búsqueda constante de la actualización curricular del programa de psicología.

De este modo, “la gamificación del proceso docente puede ayudarnos en nuestras innovaciones educativas, pero sobre todo puede hacerlas sostenibles” (Llerons, 2016, p.31), por lo tanto, se considera pertinente que el programa de psicología incluya la gamificación como posibilidad de innovar el proceso educativo.

La gamificación es una metodología que hace uso de las TIC para lograr los objetivos de aprendizaje propuesto, por lo cual “es posible distinguir desde un punto de vista teórico tres dimensiones bajo las que cabría introducir las TIC en la educación: (1) como herramientas para el apoyo y ejercicio de la docencia, (2) como medida de fomento de un uso eficiente de las mismas y (3) como objetos de análisis crítico y de conocimiento” (Urueña, 2016, p.211).

Dado lo anterior, y teniendo en cuenta trabajos realizados sobre gamificación en entornos educativos universitarios, se encuentra que, según Poole, 1997; Urbina, 2003; Fuentes y García, 2007 mencionan que:

Software educativo es aquel que posee una serie de características: están elaborados con una finalidad didáctica, utilizan el ordenador como soporte en el que los alumnos realizan las actividades, son interactivos, individualizan el trabajo de los estudiantes adaptándose al ritmo de cada uno, pueden adaptar sus actividades según las actuaciones de los alumnos, y son fáciles de usar (como se citó en Cabero y Costas, 2016, p. 346).

Así pues, esta definición permite reconocer las dinámicas propias del juego para crear un conjunto de herramientas educativas mediadas por estas dinámicas generadas a través de las TIC y aplicables a las actividades de aprendizaje de los psicólogos en formación de la UNAD, en el curso de prácticas profesionales; ya que como lo menciona Aldrich (2009) “el diseño y aplicación de estos recursos no se trata de ofrecer diversión a los estudiantes; sino aportar situaciones específicas educativas que formen parte de un programa de aprendizaje formal”. (como se citó en Cabero-Almenara y Costas, 2016, p. 348), lo que posibilita dar un valor agregado al proceso de aprendizaje para el caso puntual en el curso de prácticas profesionales, generar espacios y dinámicas interactivas mediadas por las TIC y mediar entre las dificultades que se presentan para transformar el contenido teórico desde el aprendizaje práctico.

En este sentido Del Moral (2014) menciona que:

La gamificación referida al nivel universitario remite a aquellas iniciativas orientadas a incrementar la motivación de los discentes a partir de la propuesta de experiencias de juego en contextos formativos, propiciando un entorno favorable para el desarrollo de habilidades y aprendizajes de diverso tipo, minimizando el esfuerzo cognitivo que pudieran conllevar, y sobre todo buscando una mayor implicación de los sujetos a partir de un clima de competitividad y/o cooperación orientado al logro de objetivos educativos determinados, de modo semejante a como lo hacen los videojuegos (p. 15).

En este sentido es necesario indicar que cabe mencionar que la educación es todo proceso formal e informal que se desarrolla a lo largo de la vida de las personas, permitiendo generar cambios permanentes en su forma de pensar y actuar, encaminado a lograr su desarrollo cognitivo, moral y social, contribuyendo al mejoramiento permanente de la calidad de vida de las personas y su contexto comunitario. En este sentido, la educación superior es el conjunto de acciones que contribuyen a la formación personal y profesional de las personas para enfrentarse

al mercado laboral, a partir de la adquisición de conocimientos y desarrollo de competencias teórico – prácticas para hacer frente a las necesidades actuales de sus comunidades.

Por lo tanto, Núñez, Barzotto, & Tobón, 2018a, “se encuentra que la práctica docente debe buscar en los estudiantes una mejor apropiación del saber a partir de estrategias novedosas y eficientes, no solo para el desarrollo de conocimientos teóricos, sino también de habilidades prácticas necesarias para el ejercicio profesional” (p. 3), lo que implica el desarrollo de la competencia digital para poner en práctica las TIC en función del mejoramiento continuo y permanente de las acciones educativas, por lo cual Hepp, Prats y Holgado (2015) indican:

Algunas de las competencias esenciales para desarrollar la labor docente en el siglo XXI son 1. Competencia en la materia, 2. Competencia pedagógica, 3. Capacidad para integrar la teoría y la práctica, 4. Cooperación y colaboración, 5. Garantía de calidad, 6. Movilidad, 7. Liderazgo, 8. Aprendizaje permanente (p. 33).

De este modo, el e-mediador requiere formación interdisciplinar, básica y profunda sobre su área de trabajo, pedagógica, didáctica, liderazgo y comunicación asertiva, ya que su labor es de mediador del aprendizaje y también está en continuo proceso de formación y requiere por lo tanto de un perfil profesional y ocupacional coherente con los nuevos retos del siglo XXI y por ende “el rol del profesor ya no consiste en aportar información, sino en orientar a cada alumno en su proceso de búsqueda y tratamiento de la información, para que sea él, de manera activa y experimental, quien construya su propio conocimiento” (Hepp, Prats y Holgado, 2015, p. 33).

Población y muestra

Población

De acuerdo con los planteamientos realizados para el presente proyecto de investigación la población que según Borda Pérez, M. (2013), es considerada “como el conjunto de personas, animales o cosas sobre quienes se desea dar respuesta al problema de investigación” (p. 147), para este trabajo de investigación la población van a ser los 168 e-mediadores del programa de psicología de la Universidad nacional abierta y a distancia (UNAD) de Colombia que acompañan como monitores los cursos de prácticas profesionales, los cuales están ubicados en las 63 sedes que la universidad tiene a nivel nacional. Cabe resaltar que la población está conformada por e-mediadores con nivel de formación académica profesional, especialización y maestría.

Muestra

Para la delimitación de la muestra que se tomó para el desarrollo de la presente investigación se tuvo en cuenta los postulados de Borda Pérez, M. (2013), Donde se describe La muestra como un “subconjunto de la población o universo en la que se realizará la investigación, con el fin de generalizar o inferir los resultados que se obtengan en ella a la población de donde se tomó” (p.147), por lo cual para el caso específico de la presente propuesta la muestra está compuesta por un total de 92 e-mediadores de cualquier lugar y zona del país. De esta forma la muestra es seleccionada a través de un muestreo aleatorio simple, por lo cual todas las personas van a tener las mismas posibilidades de hacer parte de la investigación, por lo cual a continuación se plantea la fórmula para el cálculo de la muestra.

$$\begin{aligned}
 n &= \frac{N * Z^2 pq}{d^2 * (N - 1) + Z^2 * p * q} = \\
 &= \frac{168 * 1,96^2 * (0,05 * 0,95)}{0,03^2 * (168 - 1) + 1,96^2 * 0,05 * 0,95} = \\
 &= \frac{168 * 3,8416 * 0,05 * 0,95}{0,0009 * 167 + 3,8416 * 0,05 * 0,95} = \\
 &= \frac{30,656}{0,1503 + 0,182476} = \frac{30,656}{0,3328} = 92
 \end{aligned}$$

Donde:

N= 168

P= 0,05

Q= 1-p = 1-0,05=0,95

Z= 1,96

d= 3% =0,03

Técnicas de recolección de datos

Teniendo en cuenta lo anterior y el objetivo del presente proyecto de investigación se hará uso del método mixto para el proceso de recolección de datos, el cual es considerado como por Hurtado (2010) como “aquel en el cual el Investigador debe acudir tanto a fuentes vivas o directas como a fuentes documentales pues una parte de la información de su evento de estudio se encuentra registrada en documentos, pero otra parte debe ser proporcionada por fuentes no documentales (p. 712).

De acuerdo con lo anterior, la técnica mixta es pertinente en el proceso de tabulación, categorización y análisis de datos, porque se busca recopilar información a partir de la aplicación de una encuesta que se procesa en Excel generando información de tipo cualitativo que se

analiza a la luz de la estadística descriptiva y al mismo tiempo permite el uso de información cualitativa porque el diseño de la propuesta educativa implica la revisión documental que requiere el procesamiento de datos a partir de software como atlas TI para la codificación y categorización de la información relevante para la propuesta y su aplicación en las prácticas pedagógicas y didácticas cotidianas.

En este orden de ideas cabe resaltar que el atlas TI “permite analizar información cualitativa de entrevistas, grupos de discusión, diarios, historias de vida y material audio visual como ficheros de audio, video, diagramas, mapas e imagen (Rodríguez, 2017), de igual forma se encuentra que este software “establece relaciones entre categorías, unidades y temas y documentos que el investigador agrega (Hernández, Fernández Baptista y 2006, p. 669).

Por su parte el Excel “cuenta con más de 100 herramientas estadísticas para preparación y visualización de datos, pruebas parametrizadas y no parametrizadas” (Rodríguez, 2017), por lo cual son pertinentes para llevar a cabo el tratamiento y análisis de los datos que se obtengan en el desarrollo de la investigación.

Dado lo anterior, cabe mencionar que Hurtado J. (2010) argumenta que en los diseños de recolección y procesamiento de información mixtos:

Las estrategias de recolección de datos deben ser variadas; probablemente sea necesaria la aplicación de uno o de varios instrumentos a fuentes vivas a través de las técnicas de observación, encuesta y entrevista, pero al mismo tiempo se requiera de matrices de análisis, matrices de categorías y matrices de registro para la revisión de documentos (p. 708).

En consecuencia, es preciso aclarar que el procesamiento de datos para esta investigación será realizado mediante técnicas cualitativas y cuantitativas ya que se requiere precisar y detallar apartados en los resultados que ameritan este tipo de tratamiento, que como antes se afirma con

Hurtado J. (2010), el proceso investigativo se procesa desde un corte mixto en cuanto el uso de técnicas para procesar información.

Por lo tanto, la investigación desde su propuesta metodológica requiere de la utilización de instrumentos de recolección y análisis para dar respuesta a la pregunta de investigación y los objetivos planteados. En el presente proyecto de investigación se va a hacer uso del instrumento de investigación cuestionario tipo encuesta. Para lo cual se hace necesario conceptualizar esta técnica:

Cuestionarios de administración directa o cuestionarios autoadministrados.

Son aquellos en donde los participantes en el estudio contestan por escrito las preguntas contenidas en el cuestionario. La intervención del investigador o del encuestador se limita a presentar el cuestionario, entregarlo y finalmente recuperarlo (Yuni y Urbano, 2014, p. 65).

Los cuestionarios de administración directa se consideran pertinentes para la presente investigación, porque van a permitir recolectar información sobre los conocimientos y aplicabilidad que vienen realizando los e-mediadores de la gamificación en sus ambientes virtuales de aprendizaje y de esta forma llevar a cabo el proceso de tratamiento de información que permita generar propuestas de intervención con esta población.

Desde esta perspectiva se lleva a cabo la construcción y validación del instrumento tipo encuesta el cual fue revisado por pares evaluadores recibiendo sugerencias para el ajuste del instrumento que posteriormente fue puesto a prueba con un grupo de e-mediadores del programa de psicología del periodo académico 16-02 de 2021 que acompañan el componente práctico. Teniendo en cuenta lo anterior, se hace la descripción del proceso realizado y los principales hallazgos obtenidos para el ajuste de la encuesta final.

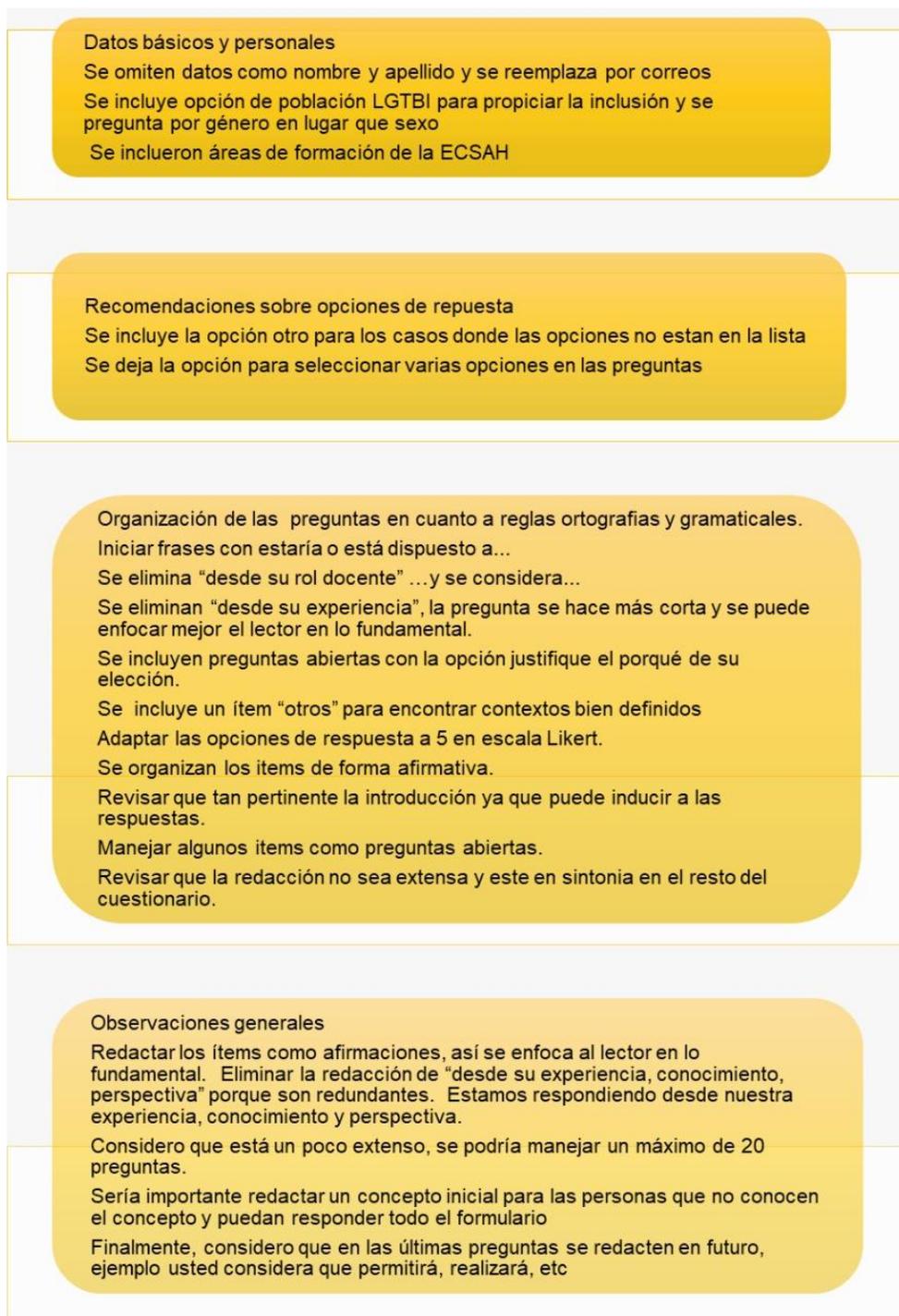
Validación por pares evaluadores

El instrumento diseñado fue puesto a consideración de un equipo de pares evaluadores constituido por 10 e-mediadores de la escuela de ciencias sociales, artes y humanidades y de la escuela de ciencias de la educación. A partir del ejercicio realizado se obtuvo información de 4 pares evaluadores en torno al instrumento propuesto para la investigación sobre gamificación, encontrando comentarios y observaciones resumidos en la figura 7.

El hecho de validar el instrumento por pares evaluadores aportó significativamente para garantizar la calidad y la pertinencia de este en el proceso de aplicación a la población objeto de esta investigación y a su vez con el cumplimiento de los requisitos de validez y confiabilidad.

Figura 7.

Resumen resultados del proceso de validación realizado por expertos al instrumento diseñado para conocer la percepción de los e-mediadores frente a la implementación de la gamificación en el componente práctico.



Nota: Resultados proceso de validación por expertos encuesta. Fuente autoría propia.

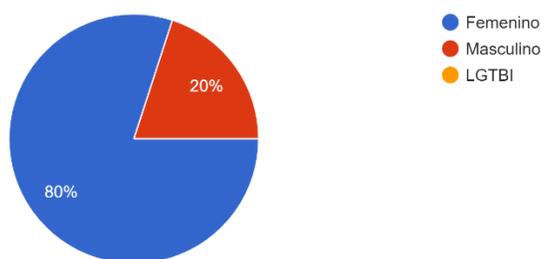
Dadas las observaciones realizadas por los pares evaluadores se encuentra que debe hacerse ajuste en los ítems correspondientes a sexo, área de formación, experiencia de e-mediador, modalidad en que ha trabajado el e-mediador, experiencia como e-mediador en gamificación, así como ajustes a la redacción y planteamiento de la afirmación y las opciones de respuesta, por lo cual se llevan a cabo los ajustes correspondientes para proceder a desarrollar la prueba piloto.

Prueba piloto

A partir de las orientaciones recibidas por parte de los pares evaluadores se llevan a cabo los ajustes correspondientes al instrumento, el cual se aplica a los e-mediadores vinculados en el periodo 16-02 de 2021, logrando obtener información de 15 personas en el desarrollo de la prueba piloto, donde la participación fue de 12 mujeres y 3 hombres (figura 8), que se encuentra en edades entre los 25 y 60 años, especialmente con participación de e-mediadores entre 31 y 40 años (figura 9). Dado lo anterior, toda la población es profesional en psicología con estudios en maestría y/o especialización.

Figura 8.

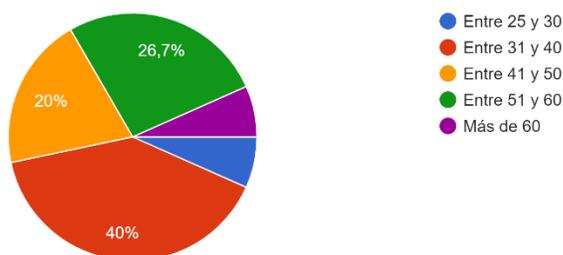
Distribución por edades prueba piloto.



Nota: Gráfica resultados distribución por edades. Fuente de autoría propia

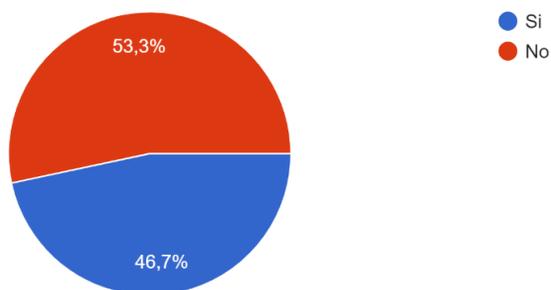
Figura 9.

Distribución por género prueba piloto.



Nota: Gráfica resultados distribución por género. Fuente de autoría propia

De esta forma, se evidencia que la mitad de los participantes correspondientes a e-mediadores del programa de psicología de la escuela de ciencias sociales artes y humanidades, vinculados para el periodo 16-2 de 2021, poseen conocimientos sobre la gamificación, donde todos coinciden en afirmar que la gamificación constituye estrategias didáctico pedagógicas basadas en el juego y las tecnologías de la información y la comunicación para facilitar el aprendizaje y mejorar la motivación de los estudiantes (figura 9). En este sentido, se observa que la capacitación en este tema constituye un factor trascendental para la implementación de este tipo de herramientas en el desarrollo de las actividades de acompañamiento pedagógico, sin embargo, solo 2 personas coinciden en afirmar que han recibido capacitación sobre el tema.

Figura 10.*Conocimientos sobre gamificación prueba piloto*

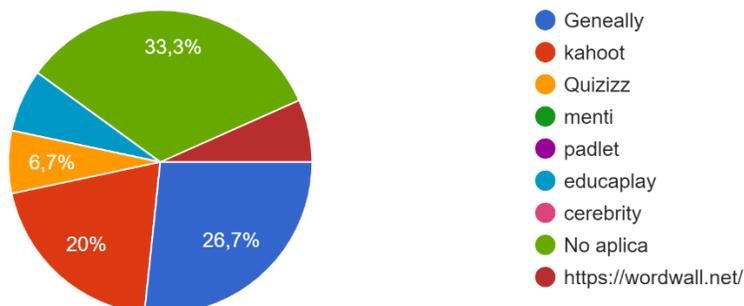
Nota: Gráfica resultados conocimientos sobre gamificación de los e-mediadores. Fuente de autoría propia

Frente a la viabilidad en la aplicación de la gamificación en el curso de prácticas profesionales en psicología se encuentra que 6 personas indican que la gamificación no es aplicable en este curso porque consideran que la metodología basada en el juego en la cual esta soportada la gamificación no es la adecuada para los futuros psicólogos, no obstante 7 de los participantes indican que puede aplicarse especialmente en las tutorías y asesorías, ya que siendo una estrategia innovadora puede contribuir a la comunicación, motivación y la dinamización de la teoría y la práctica del psicólogo en formación.

Tomando como referencia la experiencia mencionada por los e-mediadores se encuentra que han hecho uso de herramientas como Genially, Educaplay, kahoot y quizz para el desarrollo de las actividades de acompañamiento del e-mediador (figura 11), al mismo se encuentra que 5 personas mencionan que estos recursos educativos no son aplicables para el componente práctico, ya que desconocen la temática y no la han trabajado en el desarrollo de sus labores de acompañamiento, por lo cual no es totalmente comprensible para los participantes la forma de utilizar la gamificación en la orientación del componente práctico.

Figura 11.

Herramientas utilizadas en tutorías, asesorías y actividades de acompañamiento prueba piloto



Nota: Resultados sobre herramientas utilizadas por los e-mediadores para el desarrollo de las tutorías, asesorías y actividades de acompañamiento realizadas en el curso de prácticas profesionales. Fuente autoría propia

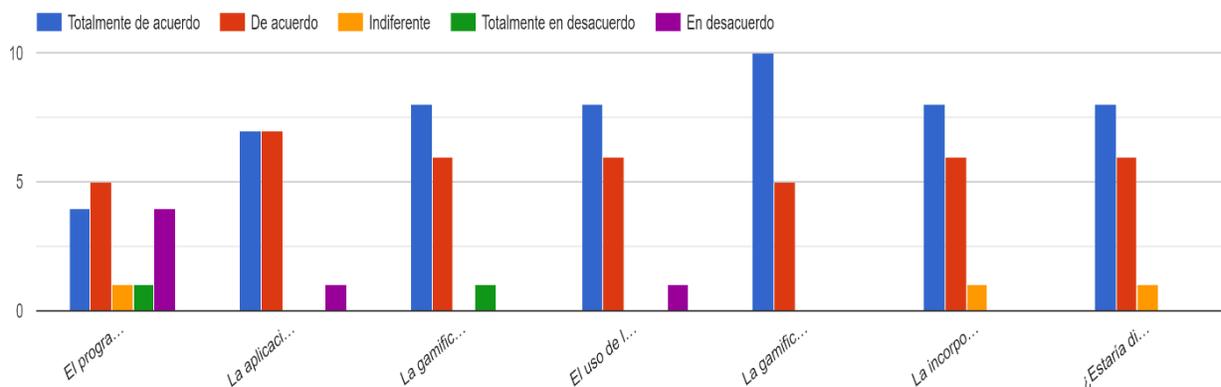
En cuanto a la posibilidad de aprovechar la gamificación en el curso de prácticas profesionales todos los participantes coinciden en indicar que si puede ser pertinente, porque contribuye al aprendizaje autónomo siendo una herramienta de innovación que permite el cambio de los formatos tradicionales, mejorando la interacción con los estudiantes, ya que brinda la posibilidad de mayor dinámica en las explicaciones, por medio del uso de la lúdica que mantiene motivados a los estudiantes, y al mismo tiempo convoca al trabajo en equipo, reconociendo que es una oportunidad siempre y cuando no se aleje de los objetivos del curso de prácticas profesionales.

Desde la perspectiva innovadora se encuentra que es una opción para transferir conocimientos de forma agradable y creativa presentando la información a partir de los estilos de aprendizaje que tienen los estudiantes, logrando la aplicación de los conocimiento de forma autónoma, dando oportunidades de aprendizaje que logran la motivación en los estudiantes, ya que mientras se divierten aprenden, por lo cual es necesario que este tipo de herramientas sean ejercicios de habilidades cognitivas, desarrolle habilidades en relación a seguimiento de

instrucciones, se logra la participación activa de los estudiantes y se puede utilizar diferentes juegos de acuerdo con los resultados de aprendizaje, que ayuden a afianzar y consolidar el aprendizaje significativo.

Con relación al tema del mejoramiento de la relación entre e-mediadores y estudiantes se encuentra que los participantes indican que este tipo de herramientas permite la interacción dinamizadora del conocimiento y puede generarse mayor empatía pues al juego rompe barreras se promueve el acercamiento entre los actores del proceso, donde la lúdica de los juegos permite interacción, haciendo más dinámica las relaciones interpersonales, el trabajo en equipo y la comunicación, ya que por medio del juego se enseña y se comparten emociones y espontaneidad.

En relación con las metodologías tradicionales los participantes mencionan que la gamificación constituye un apoyo como metodología alternativa y puede generar mayor confianza y tranquilidad, pues se convierten en una estrategia constructivista y significativa. Al indagar con los participantes sobre la incorporación de un kit gamificado en el desarrollo de las acciones de acompañamiento del e-mediador se encuentra que 8 personas en total están totalmente de acuerdo con su inclusión como parte de las estrategias de innovación didáctico – pedagógica del componente práctico.

Figura 12.*Empleo de la gamificación en el curso de prácticas profesionales prueba piloto*

Nota: Resultados sobre el empleo de la gamificación que se realiza en el curso de prácticas profesionales por parte de los e-mediadores. Fuente autoría propia

Teniendo en cuenta el ejercicio realizado como prueba piloto en la aplicación del instrumento diseñado para la presente investigación y desde los resultados obtenidos se puede afirmar que los e-mediadores que participaron y permitieron conocer sus percepciones sobre Gamificación se encuentran altamente calificados en cuanto a su nivel educativo, para desempeñar el cargo de e- mediadores y orientar a los psicólogos en formación en el desarrollo de sus prácticas profesionales, con posgrados afines al área de formación, también que cuentan con amplia experiencia como e-mediadores, articulando esa experiencia con todos los escenarios de aprendizaje, lo que garantiza experiencias utilizables en el contexto de las prácticas del futuro psicólogo.

Dado lo anterior, la percepción sobre Gamificación es muy importante para la presente investigación, en cuanto a esta temática se aprecia, que la mayor parte de los encuestados reconoce el término, y posee nociones de sus objetivos e importancia en la innovación permanente de las acciones de acompañamiento del e-mediador, que, aunque algunos no la han

implementado si la ven como viable y reconocen sus beneficios tanto desde el rol de estudiante, como de e-mediador. También cabe resaltar que, aunque un gran número no ha recibido capacitación sobre el tema, se muestran receptivos y dispuestos a incorporar esta metodología de trabajo con la finalidad de dinamizar las prácticas profesionales del psicólogo en formación de la universidad nacional abierta y a distancia (UNAD).

De esta forma, se puede afirmar que el instrumento diseñado, revisado por pares evaluadores y ajustado es pertinente para llevar a cabo su aplicación final con la muestra de e-mediadores planteadas para el presente proyecto de investigación, por lo tanto no se requiere de hacer nuevos ajustes porque el instrumento es entendible y pertinente porque las respuestas e información recolectada es coherente con las preguntas propuestas y el objetivo planteado para el instrumento de recolección de información, sin que haya presentado dificultad en el diligenciamiento.

Técnicas de procesamiento de datos

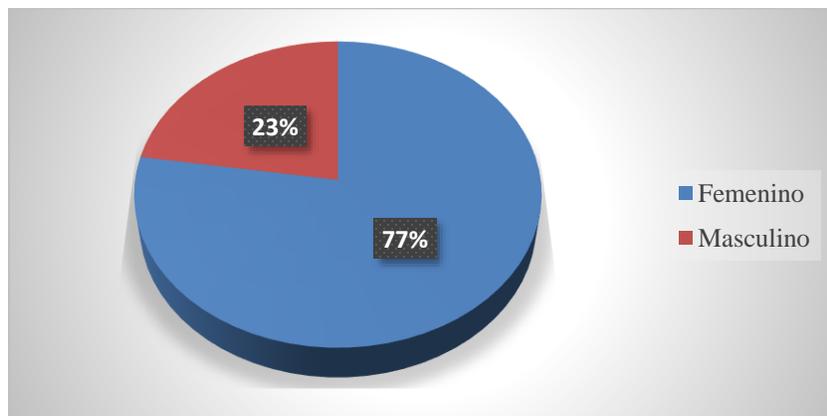
Para el caso del proyecto de investigación se hizo uso de Excel, el cual permitió analizar estadística de los datos recolectados con la aplicación del cuestionario y llevar a cabo conclusiones sobre los aspectos más relevantes referentes al objetivo de la investigación, a través del diseño de gráficas, ilustraciones y tablas de la información obtenida con la aplicación del instrumento.

Resultados

En los resultados que a continuación se describen, se muestra el proceso realizado entorno a los planteamientos de la investigación y que guarda total sincronía con la pregunta de investigación y los objetivos general y específicos, que permitieron conocer la percepción de los e-mediadores en torno a la gamificación para reconocer la pertinencia de llevar a cabo el diseño de estrategias innovadoras de acompañamiento para los psicólogos en formación, por lo tanto en las siguientes líneas se hace la presentación de los resultados obtenidos a partir de los objetivos planteados en la investigación.

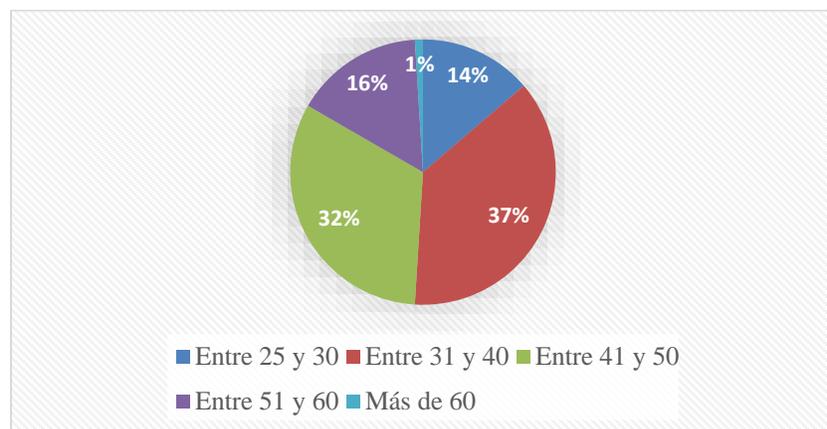
Dado lo anterior, cabe resaltar que se realiza la aplicación del instrumento de percepción y conocimientos sobre gamificación que consiste en encuesta autodirigida a 92 e-mediadores que acompañan el componente práctico del programa de psicología lo cual permite caracterizar la población y determinar la existencia de procesos didáctico-pedagógicos gamificados que se están implementando por parte de los e-mediadores en sus acciones de acompañamiento al psicólogo en formación.

En este sentido y tomando los resultados obtenidos en la aplicación del instrumento de percepción y conocimientos sobre gamificación se lleva a cabo la tabulación y análisis de resultados que permite concluir aspectos relevantes sobre las características sociodemográficas, del que hacer pedagógico de los e-mediadores y describir sus percepciones y expectativas respecto a la aplicación de la gamificación en el curso de prácticas profesionales del programa de psicología de la escuela de ciencias sociales, artes y humanidades, donde se destaca la concepción de viabilidad para hacer uso de la gamificación como estrategia dinamizadora y motivadora de los espacios de acompañamiento docente; por lo tanto, a continuación se presentan los resultados obtenidos.

Figura 13.*Distribución de e-mediadores por género*

Nota: Gráfica de resultados distribución por género e-mediadores participantes de la investigación. Fuente autoría propia

En relación con los datos obtenidos sobre el sexo de los e-mediadores participantes de la investigación, se evidencia que el 77% corresponden a mujeres y el 23% son hombres, constituyéndose este un dato significativo que indica que los profesionales del programa de psicología son mujeres en su gran mayoría.

Figura 14.*Distribución por edades.*

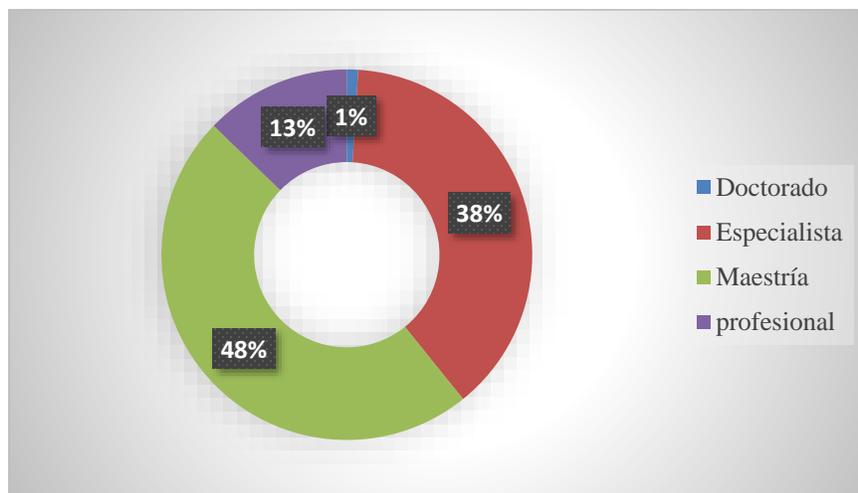
Nota: Gráfica de resultados distribución por rango de edades e-mediadores participantes de la investigación. Fuente autoría propia.

De acuerdo con la información recolectada por medio del instrumento se logra reconocer que las edades se distribuyen con mayor predominio a personas entre 31- 40 años con 37% y

participantes entre 41 – 50 años que representa el 32% del total de la muestra, por lo tanto, los e-mediadores son personas adultas jóvenes que han logrado adquirir experiencia y trayectoria en su trabajo como educadores.

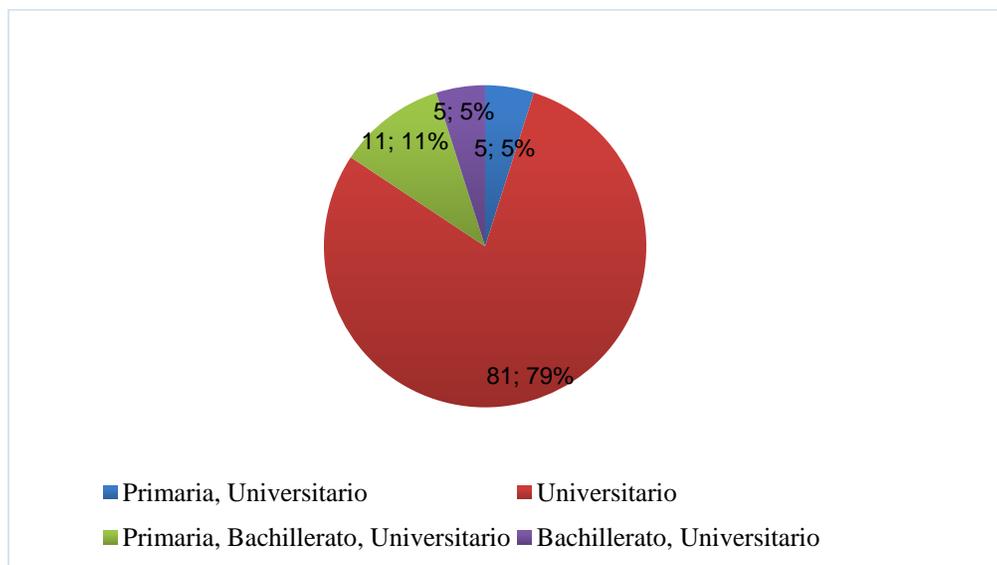
Figura 15.

Nivel educación de los e-mediadores participantes.



Nota: Gráfica de resultados distribución por nivel educativo e-mediadores participantes de la investigación. Fuente autoría propia

De acuerdo con los datos obtenidos y procesados, el nivel educativo de la muestra se organiza en formación posgradual en el nivel de especialización con 38%, maestría con el 48 % y con formación posgradual en nivel de doctorado el 1%, y el 13% restante cuenta solamente con formación profesional. Los datos anteriores generan gran nivel de confiabilidad en los resultados, porque los e-mediadores son personas profesionales con formación posgradual que permite evidenciar sus conocimientos sobre el rol docente y la experiencia pedagógica.

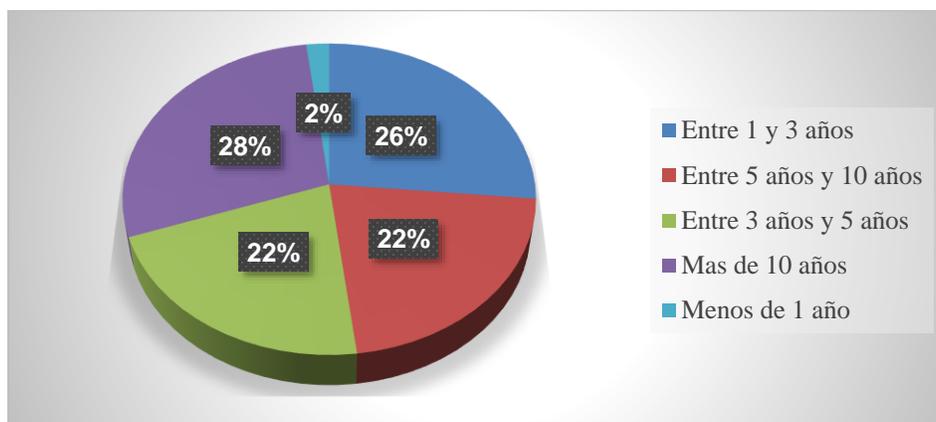
Figura 16.*Experiencia como e-mediadores.*

Nota: Gráfica de resultados sobre experiencia de los e-mediadores participantes de la investigación. Fuente autoría propia

A partir de los datos recolectados por medio del instrumento se puede evidenciar que el 81% de la población objeto de estudio cuenta con experiencia como e-mediadores a nivel universitario, lo cual es positivo porque muestra que están preparados para asumir los requerimientos y necesidades de los estudiantes del programa de psicología y del curso de prácticas profesionales, lo cual demanda de parte del e-mediador experiencia en el área de formación universitaria y de las competencias que necesitan desarrollar los psicólogos en formación.

Figura 17.

Distribución del tiempo de experiencia de los e-mediadores como docentes.

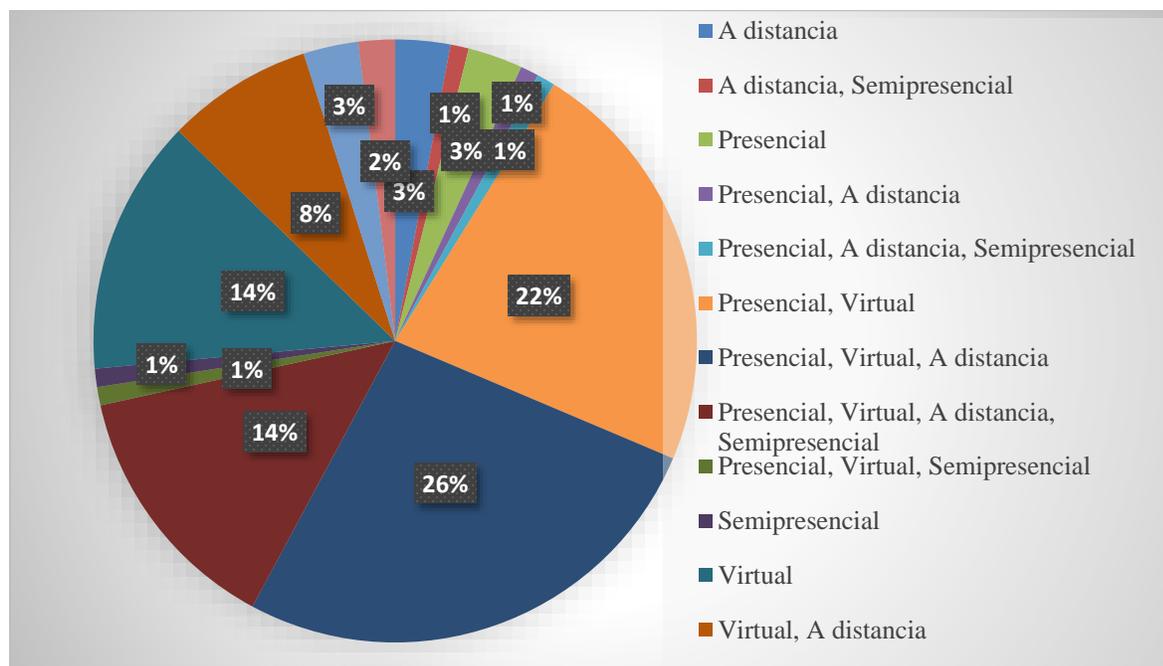


Nota: Gráfica de resultados sobre tiempo de experiencia de los e-mediadores participantes de la investigación. Fuente autoría propia.

Esta figura aporta información referente al tiempo de experiencia que poseen los e-mediadores participantes de la encuesta, donde el 28% acredita un tiempo de más de 10 años, un 22% posee un tiempo de experiencia entre 5 y 10 años, y otro 22% poseen experiencia entre 3 y 5 años, un 26% acredita experiencia entre 1 y 3 años y el 2% restante tiene una experiencia menor a un año, lo que permite demostrar que los e-mediadores del programa de psicología de la UNAD cuentan con la experiencia docente necesaria y suficiente para realizar sus actividades de acompañamiento a los psicólogos en formación y hablar con propiedad sobre todas y cada una de las estrategias implementadas y los resultados obtenidos.

Figura 18.

Modalidad de trabajo como e-mediador.

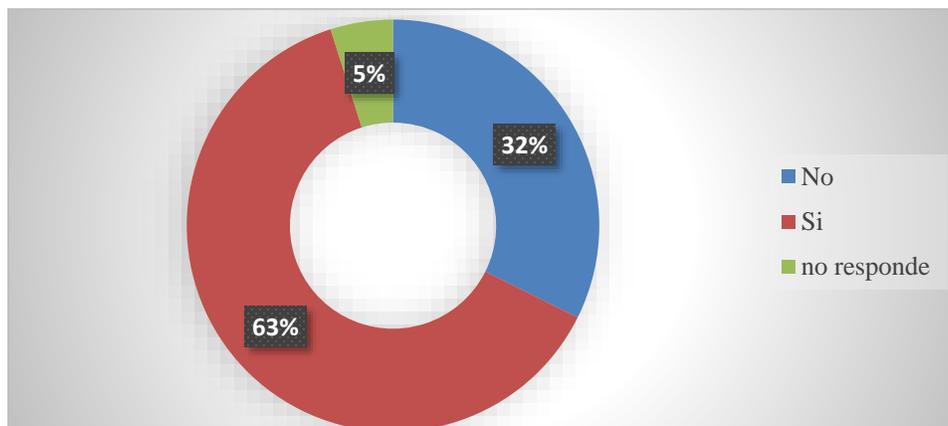


Nota: Gráfica de resultados sobre modalidad de trabajo de los e-mediadores participantes de la investigación. Fuente autoría propia.

Continuando con el tema de la experiencia como e-mediador, esta figura permite describir la modalidad en la que se acreditan experiencia por parte de los e-mediadores del programa de psicología, la cual se encuentra discriminada en modalidad presencial, virtual y a distancia con 26%, virtual y presencial con 22%, virtual con 14%, virtual, presencial, a distancia y semipresencial representando el 14%, datos que son positivos porque muestran que los e-mediadores cuentan con experiencia en las distintas modalidades de educación, aportando al desarrollo y ejecución de la práctica pedagógica y la formación integral de los psicólogos en formación, ya que al conocer la modalidad de trabajo virtual, a distancia, presencial y semipresencial es un aporte significativo para el diseño de las actividades de acompañamiento y mediación que realiza el e-mediador con sus estudiantes.

Figura 19.

Conocimientos sobre gamificación.



Nota: Gráfica de resultados sobre conocimientos que tienen los e-mediadores participantes de la investigación sobre gamificación. Fuente autoría propia.

Teniendo en cuenta los datos ofrecidos por los e-mediadores se encuentra que el 63% tiene conocimientos relacionados con la gamificación, los cuales contribuyen a generar conceptos básicos sobre este tema donde se identifica principalmente que la gamificación es una estrategia innovadora que hace uso del juego en busca de favorecer las acciones de enseñanza – aprendizaje por parte de los estudiantes.

Los e-mediadores participantes en la investigación coinciden en describir la gamificación como un conjunto de estrategias pedagógicas y didácticas, apoyadas en las TIC como técnicas de aprendizaje que trasladan la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional, para mejorar los resultados mediante retos y recompensas para el aprendizaje, por lo cual está es una herramienta que facilita el desarrollo de temáticas a través de juegos de interés para los estudiantes potenciando la motivación y el desarrollo de habilidades específicas en un área de conocimiento.

También se encuentra que la gamificación puede ser descrita como un modelo de enseñanza y aprendizaje que está determinado por la adaptación de los distintos parámetros y dinámicas que se aprecian en juegos, para profundizar sobre un conocimiento optimizando el proceso y haciéndolo más dinámico desde los diferentes escenarios incluyendo el aprendizaje virtual. Además esta técnica es empleada para potencializar el aprendizaje de los estudiantes a través de la lúdica y nuevos instrumentos para la mediación de los procesos de enseñanza, logrando resultados favorables para el aprendizaje y desarrollo de habilidades mediante diferentes herramientas que llevan a que los estudiantes soluciones problemas, diferentes retos y a divertirse, convirtiendo el aula en un espacio amigable que genere atención sostenida, motivación, memorización y agrado para el estudiante y que este basado en el aprendizaje emocional que estimula al cerebro.

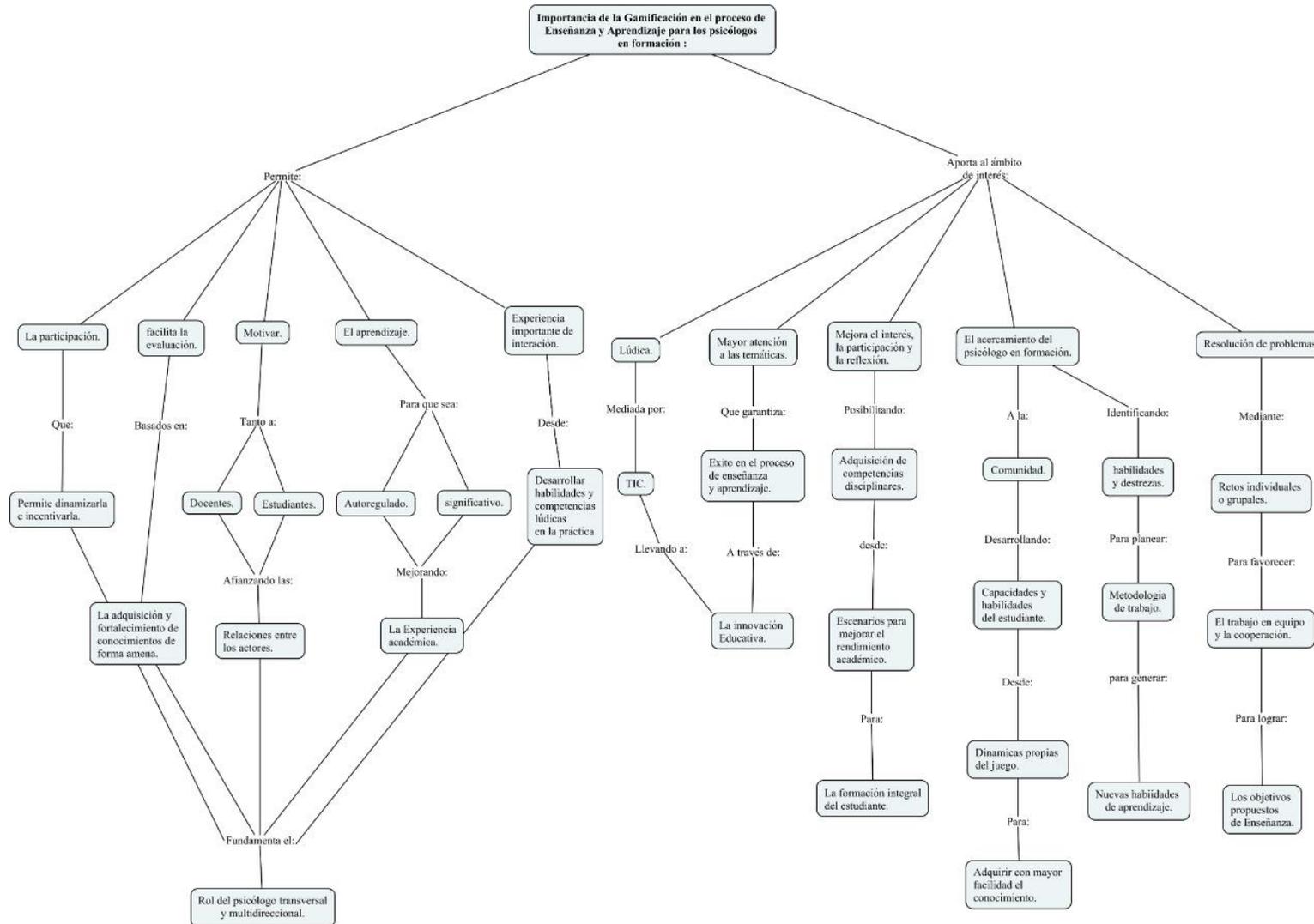
Es así que puede ser vista como la oportunidad para utilizar los juegos como estrategia para reforzar conocimientos y dinamizar el aprendizaje que permite captar información, mantener activo y motivado al participante, en su gran mayoría haciendo uso de las TIC. Es decir, el arte de aprender jugando en las aulas como estrategia de formación para conseguir un mejor rendimiento y comprensión de contenidos en los estudiantes, para fortalecer sus

competencias de aprendizaje trasladando así todo el potencial de los juegos al ámbito educativo, para mejorar los resultados.

La gamificación también simplifica las actividades más complejas y fastidiosas, haciéndolas divertidas, ya que promueve la constancia y el trabajo en equipo, fomenta el diálogo y estimula el compañerismo, permitiendo emplear diversos recursos y herramientas en el aula que ayudarán a los docentes a motivar a los alumnos, personalizar las actividades y contenidos en función de las necesidades de cada estudiante, innovando en el escenario escolar como actividades didácticas que permitan la apropiación de nuevos conocimientos, con el interés que generan actividades motivacionales; con el fin de que el aprendizaje sea más ameno y con recursos variados frente a una forma de enseñar más dinámica y que a la vez le aporte a la educación inclusiva para evitar el bajo rendimiento académico y la deserción.

Figura 21.

Importancia de la gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los psicólogos en formación



Nota: Mapa conceptual sobre los resultados obtenidos de la importancia de la gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los psicólogos en formación. Fuente autoría propia

Desde las percepciones de los mediadores del programa de psicología participantes en la investigación, la gamificación es importante puesto que dinamiza la participación, adherencia y facilita la evaluación del aprendizaje de las diferentes temáticas abordadas, con el fin de incrementar la motivación de los estudiantes para conseguir un objetivo y lograr una experiencia de aprendizaje autorregulado y significativo. De igual forma los investigados indican que la gamificación es importante porque incentiva la participación desde una forma lúdica y atractiva de dar a conocer los conocimientos para los estudiantes, afianzando las relaciones entre los actores principales en el proceso de formación, lo que constituye un proceso aprendizaje llamativo a la visión de los estudiantes que podría lograr una mejor experiencia académica por la interacción que se presenta, permitiéndoles adquirir o fortalecer conocimientos de manera más amena, lo que hace más fácil la adherencia al proceso formativo aumentando el desarrollo de habilidades y competencias lúdicas en la praxis generando así creatividad y motivación en el aprendizaje, ya que el rol del psicólogo es transversal y multidireccional permitiendo desarrollar la atención de los psicólogos en formación, proceso indispensable para el procesamiento de la información.

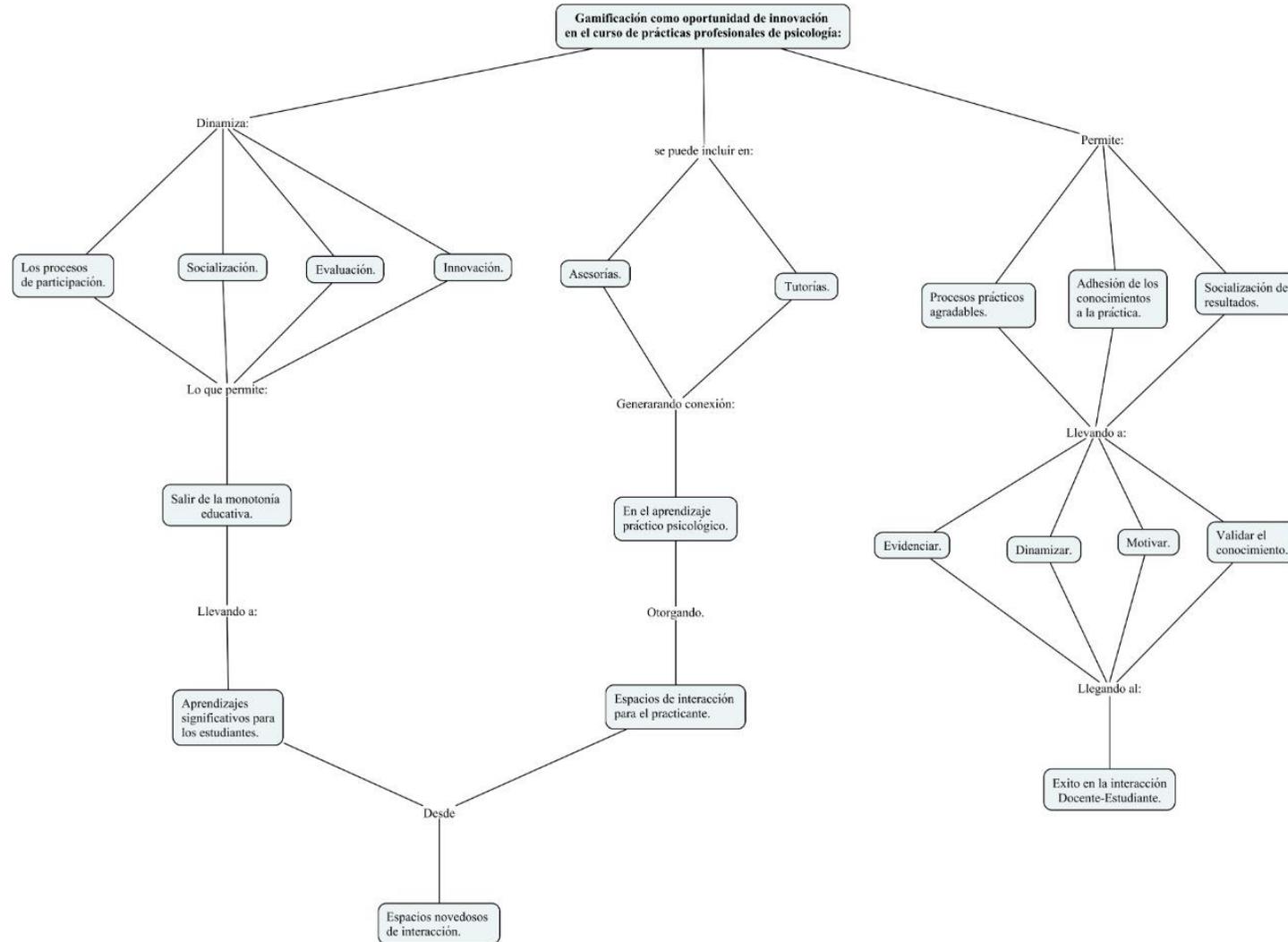
También se encuentra que la gamificación es importante porque enfrenta al estudiante a la posibilidad de aprender a partir de la incorporación de recursos ya existentes desde su acercamiento a la dinámica del juego, fortaleciendo y motivando el aprendizaje, propicia escenarios para mejorar el rendimiento académico y la apropiación del conocimiento, fortaleciendo diferentes técnicas de aprendizajes que contribuyen a la formación integral de los psicólogos, ya que les orienta en construir acercamientos con la comunidad a través de dinámicas y juegos que permitan la motivación y el aprendizaje desarrollando con mayor intensidad las capacidades y habilidades del estudiantes, debido a que los individuos están cansados de la

misma metodología catedrática, y esta metodología innovadora es óptima y necesaria para crear y socializar saberes jugando y haciendo uso de la cotidianidad y la diversidad que ofrecen TIC; lo que permite elaborar estrategias innovadoras incentivar la creatividad y la forma de trabajar algunos temas de manera más práctica y vivencial, lo que contribuye a identificar las habilidades y destrezas de los alumnos para poder planear determinada metodología, esto permite que los estudiantes generen nuevas habilidades de aprendizaje.

Por otra parte, se hace referencia a que la importancia radica en que los e-mediadores son los orientadores y motivadores en el proceso y desarrollo de los aprendizajes para lograr en consecuencia al ejercicio del desarrollo de las competencias esperadas creando así un vínculo entre estudiante y contenido aportando hacia la resolución de problemas mediante retos individuales o grupales que favorecen el trabajo en equipo y la cooperación. La gamificación genera motivación hacia el aprendizaje, para poder realizar un acto educativo el estudiante deberá conocer y apropiarse la temática para poder participar activamente y lograr los objetivos propuestos de enseñanza. Es por esto y gracias a los descubrimientos de la neurociencia, que es necesario dinamizar las aulas, atreverse a cambiar de dinámicas y establecer ritmos diferentes que lleven al estudiante a que se diviertan, se interesen generando procesos comprensivos y de resolución de problemas que se pueden aplicar en la formación. Por lo cual es muy importante que los profesionales actuales de la psicología tengan este tipo de conocimientos, pues para los procesos de transformación a los que se ven enfrentados, la gamificación es una estrategia mediante la cual se pueden integrar las nuevas TIC a los procesos de enseñanza aprendizaje, desarrollo de habilidades, competencias y fortalecimiento de los sistemas cognitivo, afectivo y expresivo de los seres humanos que se requieren para dar respuesta a este desafío.

Figura 22.

Gamificación como oportunidad de innovación.



Nota: Mapa conceptual sobre los resultados obtenidos de la percepción que tienen los e-mediadores sobre la gamificación como oportunidad de innovar del curso de prácticas profesionales. Fuente autoría propia

Tomando como referencia las percepciones y conocimientos de los e-mediadores se encuentra que la gamificación es concebida como oportunidad de innovación en el curso de prácticas profesionales de psicología, ya que esta metodología permite dinamizar los procesos de participación, socialización y evaluación desde el aprendizaje dinámico como fuente de y para la enseñanza, contribuyendo al aprendizaje de todos los estudiantes, aportando motivación lo que ayuda a salir de la monotonía en la educación, constituyéndose un espacio de exploración de aprendizajes y evaluación, y generando conexión en el aprendizaje práctico psicológico otorgando espacios de interacción para el practicante.

De igual forma se halló que los e-mediadores proponen que la gamificación favorece el aumento de la participación, involucramiento e interacción en las asesorías y tutorías, haciendo que los ambientes y procesos de aprendizaje sean novedosos, es muy útil para los docentes pues permite tener panoramas generales de los procesos de los estudiantes, y para romper con las cátedras tradicionales, pues hace que los estudiantes sean más creativos y puedan organizar sus actividades con diferentes recursos, potenciando indudablemente el ejercicio práctico y que se pueden obtener mejores resultados además de sinergias entre psicólogos en formación y otros actores, ya que permite explorar al practicante metodologías para llegar a la población objeto de estudio de sus prácticas, optimizando la transmisión de conocimientos generando mayor participación de la comunidad educativa.

Por otra parte, los e-mediadores mencionan que la gamificación cumple una doble función, ya que posibilita el aprendizaje pero a la vez brinda herramientas a los estudiantes que pueden implementar en su praxis como profesional, a través de la identificación de las plataformas que facilitan la gamificación, efectivamente esta puede emplearse como herramienta didáctica e innovadora en el proceso de práctica profesional tanto de parte del tutor como de

parte de los practicantes en sus sitios de trabajo, lo que se está potenciado teniendo en cuenta las actuales circunstancias de salud pública y el desarrollo de prácticas mediante acompañamientos virtuales se podría innovar y aprovechar la gamificación para la socialización de algunas acciones de tipo psicosocial y en la socialización de los resultados.

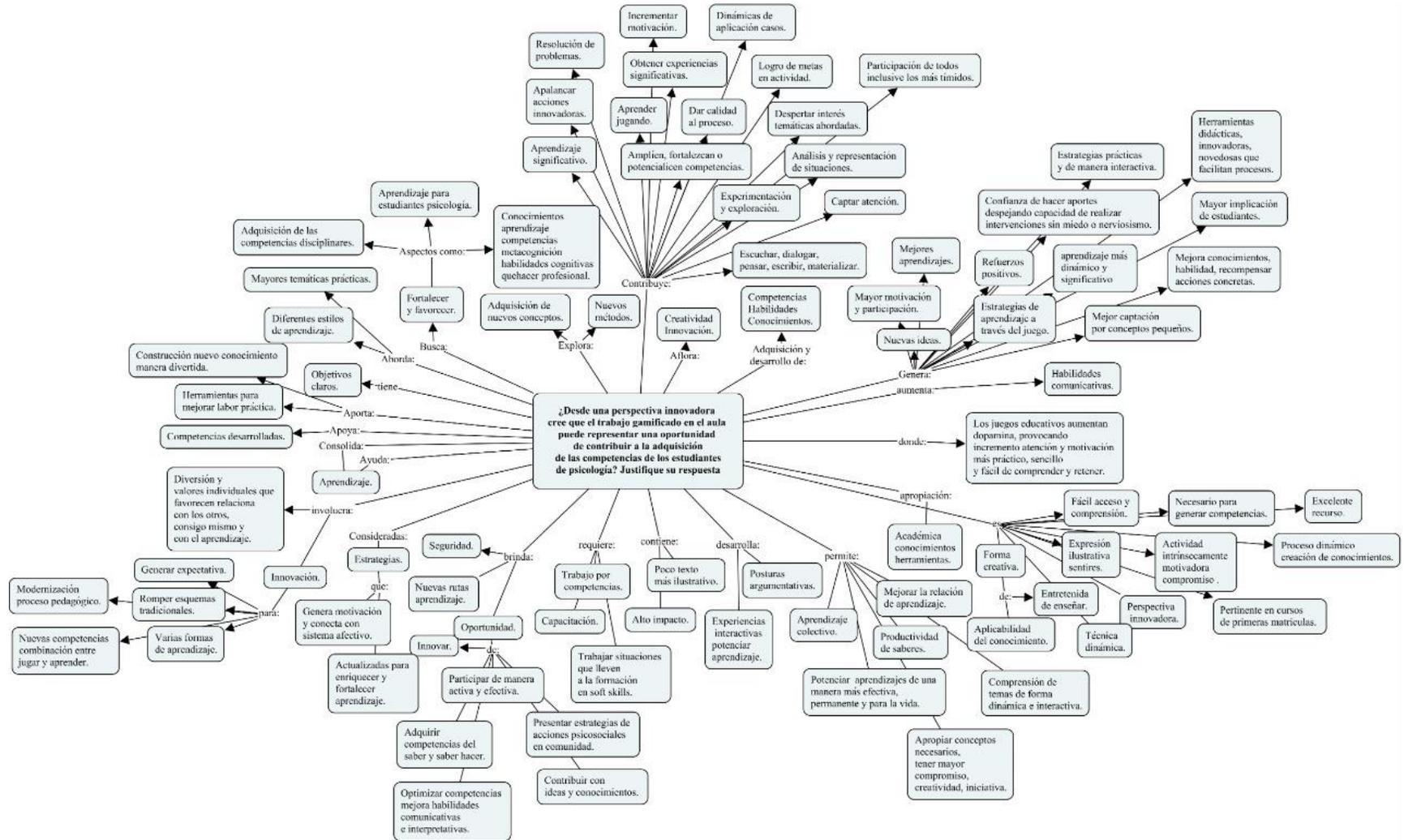
Con el uso de las herramientas gamificadas, se puede evidenciar el conocimiento, validar las habilidades del estudiante, dinamizar la interacción docente-estudiante dentro del proceso de las prácticas profesionales, permitiendo que los practicantes desde su quehacer como psicólogos puedan evidenciar y exponer cada uno de los hallazgos encontrados en su proceso práctico acercándose a las vivencias de otra persona a través de un recurso lúdico para buscar alternativas de solución a la realidad de su contexto retando así al estudiante al aprendizaje significativo y al cumplimiento de las actividades propuestas durante el desarrollo del curso.

Se puede concluir que ampliaría el marco de referencia del estudiante en el tema y brindaría herramientas valiosas en el desempeño de su rol a futuro constituyendo una oportunidad de fortalecer y recordar los conocimientos de los estudiantes mediante su uso, así como también brinda herramientas que se pueden incluir dentro de su quehacer llegando con más facilidad a las poblaciones objetivo, pues es importante que los estudiantes no solamente se sienten a escuchar sus asesorías y tutorías, sino que también hay que darles la oportunidad de participar e intervenir a partir de esas actividades pedagógicas permitiendo que se despierte en ellos el interés por aportar significativamente en su proceso de aprendizaje, constituyéndose en una ventaja dentro de los procesos de aprendizaje virtuales, ya que le permitiría entender mejor las tutorías y asesorías puesto que actualmente los procesos pedagógicos deben garantizar la captura de la atención de los estudiantes, debido a las diferentes dinámicas actuales, en donde el exceso de información y las facilidades para acceder a esta, hace que se pierda el interés por

parte de los estudiantes y sus procesos atencionales sean más difícil de sostenerse en espacios que requieren concentración y compromiso de conexión, es así que la gamificación se convierte en un aliado para estos proceso pedagógicos.

Figura 23.

Perspectiva innovadora de la gamificación



Nota: Mapa conceptual sobre la perspectiva innovadora del trabajo gamificado en la contribución y adquisición de competencias de los psicólogos en formación. Fuente autoría propia.

De acuerdo con la información entregada por los e-mediadores se encuentra que la gamificación es percibida como una oportunidad para abordar los diferentes estilos de aprendizaje, por medio de actividad intrínsecamente motivadoras, que contribuyen a favorecer el compromiso, la adquisición y desarrollo de habilidades, competencias y conocimientos, ya que afloran la creatividad e innovación, con el aporte de herramientas para mejorar la labor práctica y la construcción nuevo conocimiento de manera divertida. De igual forma se encuentra que para los e-mediadores la gamificación desde una perspectiva innovadora permite aprender jugando, el aprendizaje significativo, la apropiación académica de conocimientos y herramientas para aumentar las habilidades comunicativas, captar la atención, despertar interés sobre las temáticas abordadas pues cuando se trata de mucha teoría, a veces no se comprende de manera adecuada, en cambio con una buena dosis de gamificación se cree que la percepción cambiaría mucho, dando calidad al proceso.

Por otra parte, es necesario mencionar que los e-mediadores relacionan la gamificación con el diseño de estrategias actualizadas para enriquecer y fortalecer aprendizaje, que genera motivación y conecta con el sistema afectivo, a partir de la experimentación y exploración de nuevos conceptos y métodos, desde una forma creativa, didáctica y entretenida de aplicabilidad del conocimiento, y al mismo tiempo genera confianza de hacer aportes despertando la capacidad de realizar intervenciones sin miedo o nerviosismo, ya que genera estrategias prácticas y de manera interactiva con refuerzos positivos al romper esquemas tradicionales, brindando la posibilidad de trabajar en la innovación y modernización de procesos pedagógicos que involucran diversión y valores individuales que favorecen la relaciona con los otros, consigo mismo y con el aprendizaje, pues se asegura que los juegos educativos aumentan la dopamina,

provocando incremento de la atención y la motivación, al ser más práctico, sencillo y fácil de comprender y retener, siendo de mayor implicación y participación de los estudiantes.

De esta forma se destaca que la gamificación ofrece nuevas rutas de aprendizaje, ya que brinda la oportunidad de contribuir con ideas y conocimientos para presentar estrategias de acciones psicosociales en comunidad y adquirir competencias del saber y saber hacer potenciando aprendizajes de una manera más efectiva, permanente y para la vida, y trabajar situaciones que lleven a la formación en habilidades blandas (soft skills); sin embargo se considera necesario capacitación y que este tipo de estrategias sean aplicables en cursos de primeras matriculas por su pertinencia para acompañar a los nuevos estudiantes del programa.

A partir de los datos ofrecidos por los e-mediadores se encuentra que la gamificación propicia una mejor relación entre docentes y estudiantes porque permite absorber mejor algunos conocimientos, ya que se desarrollan actividades lúdicas, innovadoras y participativas para entornos de aprendizaje, al mejorar alguna habilidad por medio de recompensas y acciones concretas, para afianzar relaciones al ser un ambiente interactivo y participativo, que favorece la articulación de la relación docente estudiante, a partir de relaciones basadas en el respeto, propiciando el fortalecimiento de la interacción y relaciones interpersonales creando ambiente más amigable y cercano de los docentes-estudiantes, lo que se ve reflejado en el aumento del nivel de participación y entrega a la actividad, cambiando la lógica del docente como representante del saber y el estudiante como tabula rasa dejando de lado la horizontalidad en la enseñanza, para implementar una relación entre actores que juegan, aplican estrategias y resuelven situaciones a partir de sus habilidades y recursos, ayudando al docente a construir imagen positiva y a que el proceso de aprendizaje sea más llamativo y motivador, al contemplar dinámicas de trabajo y canales de comunicación, así como reforzar las habilidades blandas relacionadas a la autonomía, respeto y disciplina de los estudiantes con compromisos del curso.

Desde esta perspectiva los e-mediadores comentan que la gamificación puede favorecer la aplicación de lo teórico en contexto real, ya que Capta mayor atención e interés, que contribuyen a que los estudiantes estén más activos, alerta, participativos y propositivos, complementando la capacidad de retención de conceptos y adquisición de habilidades, así como ofreciendo innovación y creatividad al acto educativo, al desarrollar actividades con dinamismo, ya que el juego relaja, acerca, mejora el ambiente social y las relaciones interpersonales generando empatía, confianza y aprendizaje más ameno y lúdico que eliminando la tensión de ser un espacio evaluativo, hay mayor libertad de aprender con motivaciones diferentes, que

lograría de manera significativa que los estudiantes puedan saber y ser conscientes que tienen a su lado un docente cercano y que está presto a ayudarlos, guiarlos y darles la oportunidad de escuchar sus aportes y sugerencias, porque se liberan tensiones y se da libertad al conocimiento.

De acuerdo con la información suministrada por los investigadores se encuentra que la gamificación como estrategia didáctica pedagógica puede llegar a ser más eficiente que las metodologías tradicionales de enseñanza -aprendizaje, porque aplica para cualquier metodología pedagógica aportando nuevas metodologías de enseñanza - aprendizaje rompiendo esquemas tradicionales permitiendo una dinamización desde la virtualidad, pues puede apostar a la innovación, con aprovechamiento de herramientas digitales que continuamente aparecen y que mejoran las comprensiones de los diversos conocimientos; sobre todo se pueden replicar por los estudiantes en sus contextos, en la aplicación de sus proyectos.

De igual forma los e-mediadores perciben que la gamificación es un apoyo a las competencias de los practicantes, ya que el aprendizaje debe reinventarse cada vez más a la luz de la tecnología, lo que implica capacitar a docentes sobre estrategias que permitan incentivar a los estudiantes a participar activamente, que las tutorías sean agradables y permitan que haya esa hermandad entre estudiantes y docentes, puesto que con apoyo de las tecnologías se hacen más eficientes los procesos de aprendizaje y se debe avanzar y mejorar en el uso de métodos y herramientas de aprendizaje en beneficio de todos, por lo cual la gamificación puede trabajarse conjuntamente de acuerdo a las características particulares de los estudiantes, las necesidades y demás factores que permitirán identificar la mejor estrategia en los momentos o procesos de formación del estudiante, ya que el uso de estas estrategias depende de experticia, las calidades del juego y la calidez de los facilitadores.

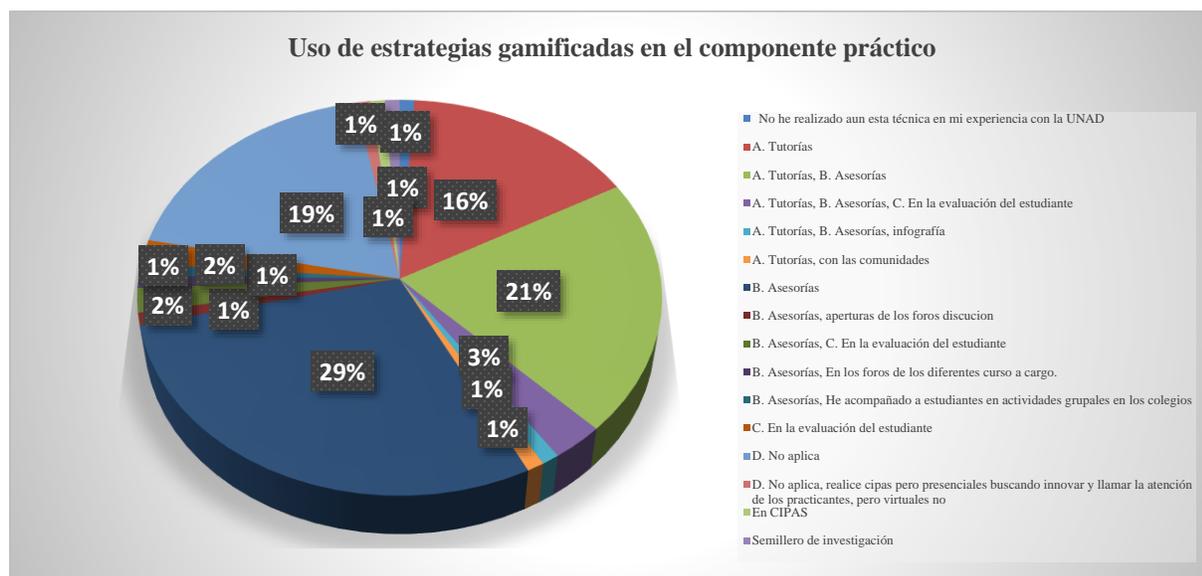
De esta forma se encuentra también que la Gamificación es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados, ya sea para absorber mejor algunos conocimientos, mejorar alguna habilidad, o bien recompensar acciones concretas, entre otros muchos objetivos, por lo cual es fundamental

reconocer las dinámicas de aprendizaje actuales, ya que el entorno cultural, digital, de redes y el acelerado ritmo de vida conlleva a que algunas metodologías tradicionales sean obsoletas y la gamificación genera eficiencia dependiendo de los actores, medios y recursos del acto educativo.

Finalmente se encuentra que para algunos e-mediadores la gamificación es complementaria a las metodologías tradicionales, ya que consideran que el contacto físico es más efectivo, aunque no se puede desconocer que es una gran herramienta que ha ayudado acortar distancias, por lo tanto no podría decir que la gamificación sea más eficiente, pero es una forma diferente de realizar las actividades de acompañamiento docente, ya que es un excelente complemento en todo lo que se relacione con procesos de aprendizaje y potencialización del mismo.

Figura 26.

Uso de estrategias de gamificación en el componente práctico.



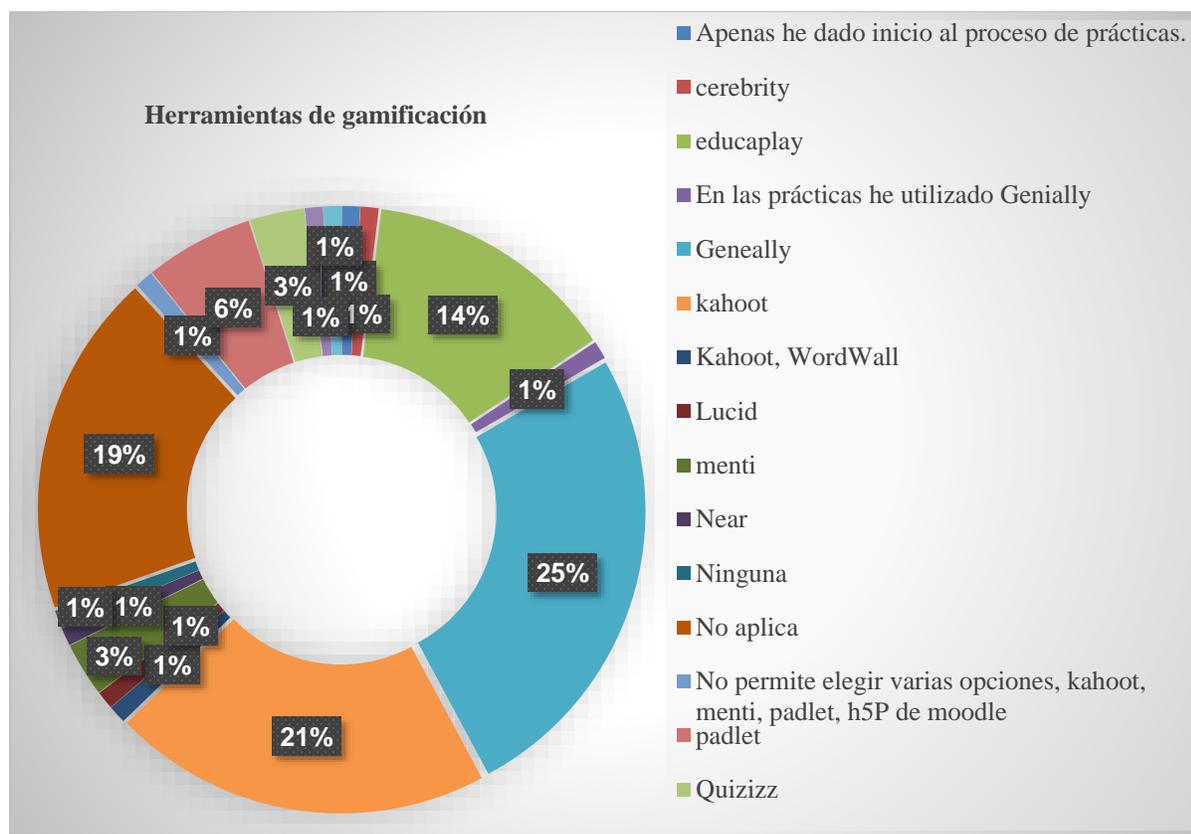
Nota: Gráfica de resultados sobre el uso de estrategias gamificadas en el curso de prácticas profesionales. Fuente autoría propia.

El curso de prácticas profesionales del programa de psicología con el fin de fortalecer las competencias laborales de los estudiantes en su campo disciplinar durante el desarrollo de sus

prácticas profesionales propone distintas metodologías de articulación de los ejercicios de enseñanza aprendizaje de los estudiantes, tales como tutorías, asesorías, encuentros zonales de capacitación y cualificación permanente del equipo de e-mediadores, así como la evaluación de las competencias que muestran los psicólogos en formación. En este sentido se encuentra que el 29% de los e-mediadores consideran que el uso de la gamificación puede brindar aportes en el desarrollo de las asesorías que se llevan a cabo de forma semanal con los psicólogos en formación; también es necesario mencionar que el 21% de los participantes indican que la gamificación es pertinente en el desarrollo de las tutorías y las asesorías, ya que ayudan a dinamizar las actividades que se plantean con los estudiantes.

Figura 27.

Herramientas de gamificación usadas con mayor frecuencia por los e-mediadores en el desarrollo de sus actividades.



Nota: Gráfica de resultados sobre herramientas de gamificación usadas por los e-mediadores en el acompañamiento del curso de prácticas profesionales. Fuente autoría propia.

Esta figura permite reconocer la experiencia de los e-mediadores en cuanto al uso de las diferentes herramientas para crear recursos gamificados, llegando a la conclusión que es amplio el manejo y dominio de estas herramientas por parte de la muestra, lo cual representa una ventaja en cuanto al diseño y aplicación de recursos gamificados. De esta forma, es importante mencionar que los e-mediadores han hecho uso de herramientas como kahoot, cerebrity y Genially especialmente, ya que son las más conocidas y aplicadas en el ámbito educativo.

Figura 28.

Capacitación de los e-mediadores sobre gamificación.



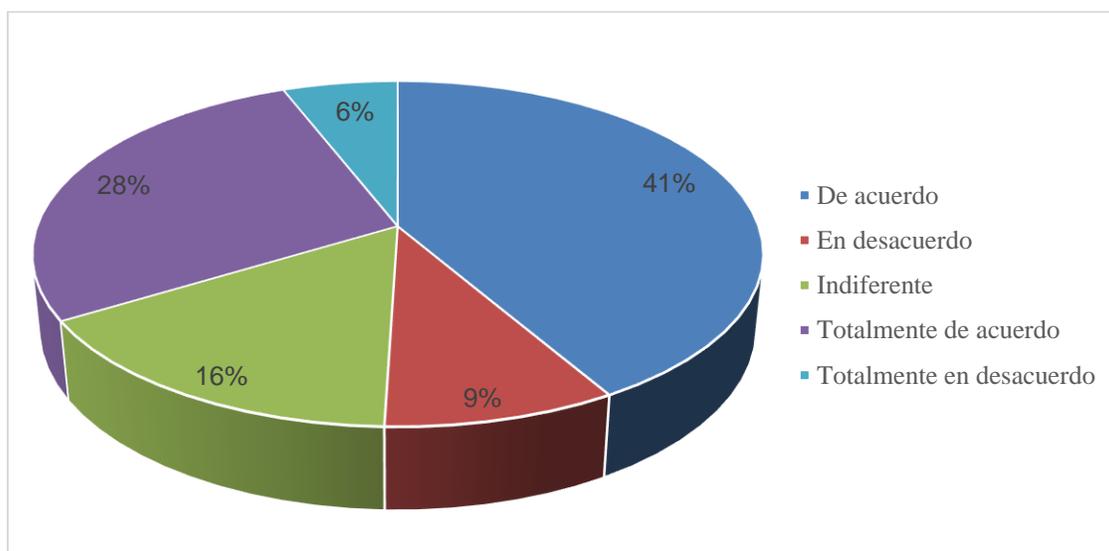
Nota: Gráfica de resultados sobre capacitación recibida por los e-mediadores sobre gamificación. Fuente autoría propia.

En relación con la información aportada por los e-mediadores se encuentra que el 74% mencionan no tener o haber recibido capacitación en torno a la gamificación como estrategia didáctica pedagógica, por lo cual afirman no contar con información, conocimientos y experiencias previas que permitan la implementación de la gamificación en sus prácticas como e-mediadores, donde se evidencia la necesidad de realizar acciones de formación y capacitación para los e-mediadores sobre gamificación y el diseño y uso de recursos digitales que faciliten los procesos de enseñanza aprendizaje con el uso de la gamificación. De esta forma se encuentra que el 26% de los participantes mencionan haber recibido capacitación que no ha sido certificada o es informal que ha permitido aplicar esta estrategia en el desarrollo de sus actividades, por lo

tanto mencionan que han tenido capacitación en cursos, diplomados, especializaciones y actividades empíricas que les han permitido desarrollar algunas actividades lúdicas y creativas; en este sentido las capacitaciones que se han recibido han sido a través de la VIMED, Teams, destacando actividades y talleres como Desing Thinking, herramientas de Gamificación, diseño de Escape Rooms, sistemas gamificados de evaluación, evaluación con herramientas de gamificación, así como la revisión de videos y tutoriales de Genially enfocadas a procesos de gamificación.

Figura 29.

Percepción de los e-mediadores frente a los recursos que tiene el programa de psicología para llevar a cabo actividades gamificadas



Nota: Gráfica de resultados sobre conocimiento que tienen los e-mediadores acerca de los programas y herramientas tecnológicas necesarias para la implementación de la gamificación en el curso de prácticas profesionales. Fuente autoría propia.

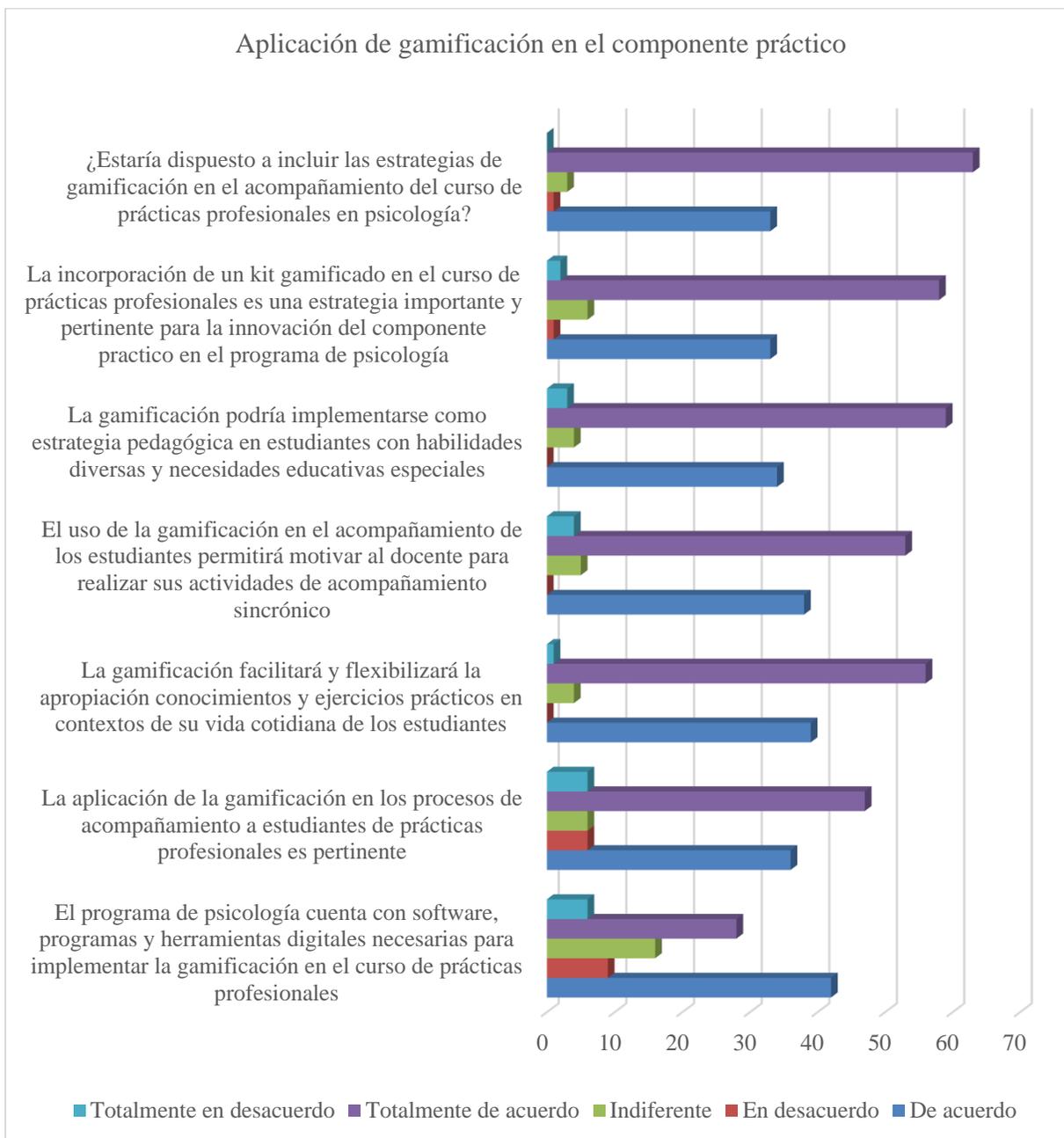
El programa de psicología cuenta con software, programas y herramientas que apoyan las acciones de acompañamiento docente, tales como simuladores y ayudas tecnológicas, donde el 28% de los e-mediadores mencionan que desde sus perspectivas y experiencias estas herramientas tecnológicas siempre son adecuadas para la implementación de la gamificación por lo cual se encuentran totalmente de acuerdo, el 41% manifiesta estar de acuerdo en que se cuenta

con estas herramientas, un 16% se muestra indiferente, mientras que un 9% manifiesta estar en desacuerdo, y el 6% se encuentra totalmente en desacuerdo.

Aunque el programa de psicología cuenta con dichas herramientas se requiere el refuerzo y la motivación a los e-mediadores para la implementación de la gamificación. En este sentido, los resultados muestran la necesidad de plantear un kit gamificado que permita dinamizar las acciones de acompañamiento pedagógico que realizan los e-mediadores y de esta forma ofrecer soluciones a los requerimientos del docente para la implementación de la gamificación, haciendo uso de herramientas tecnológicas que presenta el programa de psicología y que son de uso libre para la creación e implementación de actividades gamificadas.

Figura 30.

Percepción de los e-mediadores sobre la aplicación de la gamificación en el componente práctico del programa de psicología.



Nota: Gráfica de resultados sobre la aplicación de la gamificación en el curso de prácticas profesionales. Fuente: autoría propia.

De acuerdo con la información recolectada en la investigación se encuentra que los e-mediadores están totalmente de acuerdo o de acuerdo en llevar a cabo la aplicación de la gamificación en el desarrollo de las actividades propuestas en el curso prácticas profesionales en psicología, lo cual deja en evidencia que la propuesta es viable y apropiada para las acciones de acompañamiento que se llevan a cabo con los psicólogos en formación, pues son actividades innovadoras que desde su experiencia y conocimientos van a aportar en el fortalecimiento de las actividades que se realizan por parte de los e-mediadores.

Figura 31.

Percepción de los e-mediadores frente a la aplicación de la gamificación en las actividades realizadas en el curso de prácticas profesionales en psicología.



Nota: Gráfica de resultados sobre la aplicación de la gamificación en el proceso de acompañamiento a los estudiantes del curso de prácticas profesionales. Fuente autoría propia.

Teniendo en cuenta la información obtenida en esta figura, se identifica que el 82% de los e-mediadores participantes de la encuesta reconocen la pertinencia e interés y disposición en la implementación de la gamificación en el proceso de acompañamiento pedagógico en sus acciones educativas del curso de prácticas profesionales en psicología. En este caso la percepción sobre la implementación de estas herramientas es comprensible y por ende es pertinente el diseño

de kit gamificado con recursos pedagógicos que dinamicen las diferentes actividades que se realizan en la formación de los futuros psicólogos, permitiendo la comprensión de esta metodología por parte de los docentes.

Partiendo de la percepción y experiencia de los e-mediadores participantes del estudio, se reconoce que el 6% se muestra indiferente, mientras que 12% coinciden en estar en desacuerdo en que la gamificación sea la estrategia u oportunidad para mejorar las acciones de innovación continua de las actividades de acompañamiento de las prácticas profesionales en psicología.

Los datos obtenidos en esta pregunta constituyen un aspecto positivo porque se evidencia que la mayoría de la muestra reconoce en la gamificación una estrategia importante para la formación académica que los estudiantes del programa de psicología y facilitar el trabajo desarrollado por el equipo de e-mediadores para el proceso de prácticas profesionales.

Figura 32.

Gamificación como espacio de flexibilización de las actividades realizadas por el estudiante en su contexto de práctica.



Nota: Gráfica de resultados sobre la percepción de la gamificación como estrategia para facilitar y flexibilizar las actividades del curso prácticas profesionales. Fuente autoría propia.

Teniendo en cuenta la información ofrecida por los e-mediadores se encuentra que el 56% coinciden en afirmar que la gamificación es una estrategia que va a facilitar y flexibilizar la apropiación de los conocimientos y ejercicios prácticos en los contextos reales y en situ donde los estudiantes realizan sus actividades prácticas, por lo cual se observa que para los e-mediadores la gamificación se convierte en una herramienta adecuada para las actividades de acompañamiento realizadas a los psicólogos en formación.

Figura 33.

Percepción de los e-mediadores frente a la gamificación como aporte para la motivación de los docentes del curso de prácticas profesionales.



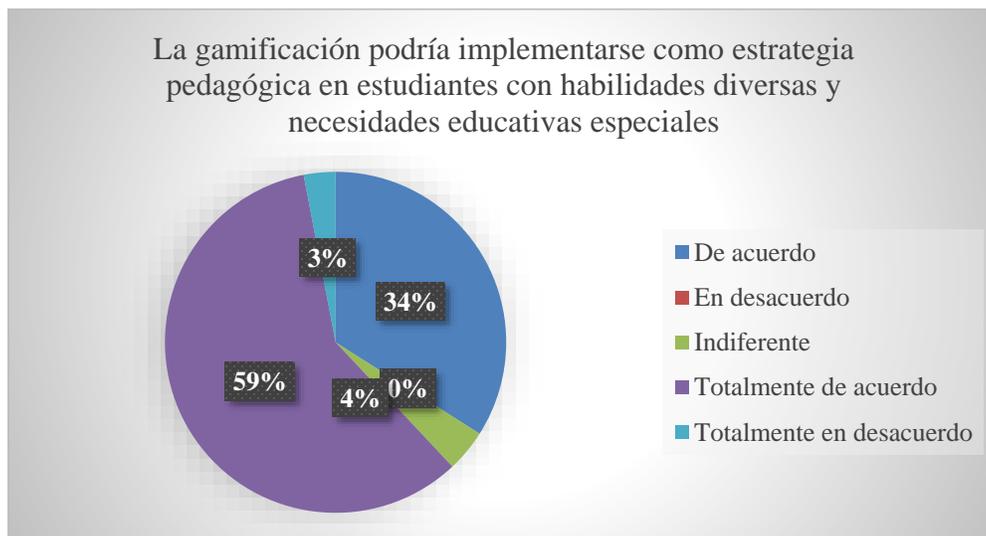
Nota: Gráfica de resultados sobre el uso de la gamificación como estrategia para motivar a los docentes y estudiantes del curso de prácticas profesionales. Fuente autoría propia.

Teniendo en cuenta los datos obtenidos y soportados en la figura se puede apreciar que el 53% de los participantes se encuentran totalmente de acuerdo, en que el uso de la gamificación en el acompañamiento de los estudiantes, permite aumentar la motivación del docente, también el 38% afirma encontrarse de acuerdo con dicha afirmación, para lo cual un 5% se muestra indiferente a la afirmación y el 4% restante se encuentra totalmente en desacuerdo; es así que de acuerdo a esta información se logra concluir que 91% de la población de e-mediadores

encuestada se encuentra de acuerdo en que la implementación de la gamificación aumenta la motivación de docentes y estudiantes.

Figura 34.

La gamificación y el acompañamiento de estudiantes con necesidades educativas especiales.

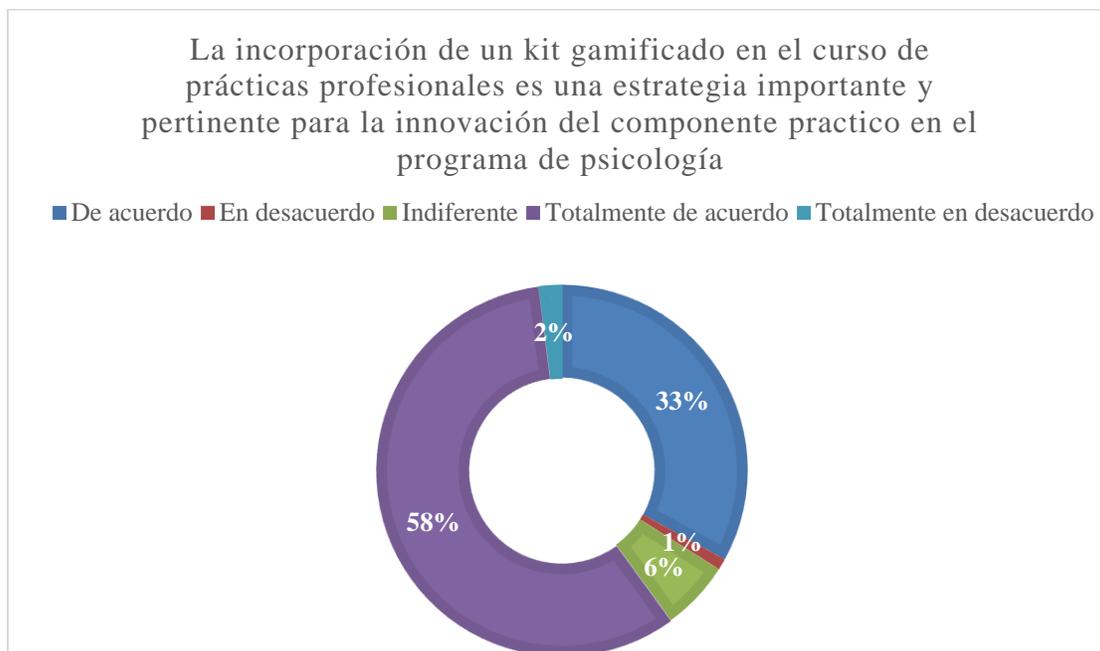


Nota: Gráfica de resultados sobre implementación de la gamificación como estrategia pedagógica para estudiantes con habilidades diversas y necesidades educativas especiales. Fuente autoría propia.

A partir de los datos obtenidos se encuentra que el 59% de los e-mediadores están totalmente de acuerdo con la inclusión de la gamificación como una estrategia pedagógica en estudiantes con habilidades diversas y necesidades educativas especiales, porque dinamiza y facilita el proceso de acompañamiento que requiere esta población orientada a la equidad, la calidad de la educación y el mejoramiento continuo de las actividades de aprendizaje de los psicólogos en formación.

Figura 35.

Percepción de los e-mediadores sobre la pertinencia de innovar los procesos realizados en el curso de prácticas profesionales del programa de psicología.



Nota: Gráfica de resultados sobre la percepción de los e-mediadores en torno a la incorporación de kit gamificado en el curso de prácticas profesionales. Fuente autoría propia.

De acuerdo con los datos de la figura y los conocimientos y experiencias de la muestra investigada, se obtiene que el 91% de los e-mediadores coinciden en afirmar que la gamificación favorece la transferencia de los conocimientos y competencias que requiere el psicólogo en formación, por lo tanto cabe mencionar que la gamificación contribuye al desarrollo de las actividades que realiza el e-mediador por medio de estrategias lúdicas y la dinamización de las actividades que se llevan a cabo en el acompañamiento docente que a su vez tiene impacto en el fortalecimiento de la relación entre estudiantes y docentes en lo cual se basa la importancia de la incorporación del kit gamificado para favorecer el proceso de innovación en las prácticas profesionales de los psicólogos en formación.

Figura 36.

Disposición de los e-mediadores para incluir las estrategias de gamificación en el acompañamiento de los psicólogos en formación.



Nota: Gráfica de resultados sobre el interés de los e-mediadores en la incorporación de la gamificación como estrategia de acompañamiento del curso de prácticas profesionales. Fuente autoría propia.

De acuerdo con los datos recopilados en la investigación se encuentra que el 63% de los participantes están totalmente de acuerdo y dispuestos a incluir las estrategias de gamificación en el acompañamiento de los estudiantes del curso de prácticas profesionales en psicología, lo que se interpreta como algo positivo porque deja en evidencia que existe la disposición de los e-mediadores de adoptar estrategias innovadoras que apoyan sus acciones de acompañamiento y orientación a los estudiantes, con el fin de facilitar y dinamizar las actividades propuestas para la formación integral de los futuros psicólogos.

Tabla 2

Síntesis de los resultados de la aplicación de encuesta sobre percepción y conocimientos sobre gamificación a los e-mediadores del curso de prácticas profesionales en psicología.

Dimensión	Resultados
Características sociodemográficas	Los investigados son en su mayoría mujeres con nivel de formación de maestría y con experiencia de mínimo 1 año como docentes que acompañan las actividades del componente de prácticas profesionales en psicología.

Percepción y conocimientos sobre Gamificación	Se encuentra necesario realizar capacitación, actualización y formación docente sobre gamificación y su implementación en los entornos de prácticas profesionales de psicología, puesto que algunos participantes de la encuesta poseen dificultades para comprender la metodología de implementación de la gamificación en el componente práctico. Así pues, se considera por parte de la muestra de estudio que la gamificación puede ser útil en los procesos que se ejecutan para la enseñanza – aprendizaje del psicólogo en formación durante su periodo de prácticas profesionales.
Dimensión aplicación e implicación de la gamificación en el curso de prácticas profesionales	Los participantes afirman que la gamificación puede ser vista como una oportunidad de innovación permanente en las acciones de acompañamiento docente a los estudiantes del curso de prácticas profesionales en psicología, siendo viable para los e-mediadores la incorporación de la gamificación en sus actividades cotidianas. Los investigadores ven la gamificación como una alternativa para favorecer las competencias de los estudiantes del programa durante la práctica profesional, destacando que los e-mediadores estaría a favor de implementar la gamificación en su práctica docente, ya que coinciden en afirmar que estas estrategias contribuyen a generar motivación y por ende benefician los procesos de enseñanza-aprendizaje, lo que a su vez se traduce en mejoramiento continuo de las relaciones interpersonales entre docentes y estudiantes.
Dimensión Percepción de los e-mediadores para el empleo de la gamificación	Los e-mediadores pertenecientes a la muestra han tenido la oportunidad de conocer experiencias significativas en cuanto a implementación de la gamificación en distintos entornos y escenarios educativos especialmente en relación con cursos y talleres que han realizado en la UNAD u otras instituciones de educación. Desde la perspectiva del aumento de la motivación de los estudiantes y docentes, los participantes relacionan la gamificación como experiencias significativas referentes a este tema. Por otro lado, se considera pertinente mencionar que la muestra visualiza la gamificación como una oportunidad que permite la inclusión educativa.

Nota: Cuadro comparativo resultados aplicación de encuesta e-mediadores del programa de psicología, en torno a las dimensiones referentes a percepción y conocimientos sobre gamificación en el acompañamiento de los cursos de prácticas profesionales. Autoría propia.

Teniendo presente el primer objetivo específico que precisa la caracterización del contexto de las prácticas profesionales del Programa de Psicología en la UNAD, mediante la aplicación de una encuesta, que permita determinar la existencia de procesos didáctico-pedagógicos gamificados que se estén implementando en las acciones del e-mediador, y en aras de puntualizar ese proceso de prácticas profesionales del Programa de Psicología adscrito a la Escuela de Ciencias Sociales, Artes y Humanidades, se creó la figura que se visualiza a continuación y que detalla el asunto.

Figura 37.

Caracterización del curso de prácticas profesionales del programa de psicología.



Nota: Infografía de caracterización del curso de prácticas profesionales en psicología. Fuente: autoría propia

De acuerdo con los datos obtenidos los e-mediadores aprecian viable la incorporación de la gamificación como estrategia para la innovación y dinamización del curso de prácticas profesionales, con el fin de promover el mejoramiento continuo y sistemático de las actividades que se desarrollan en el acompañamiento de los futuros psicólogos de la UNAD.

La información obtenida por medio de la aplicación del instrumento tipo encuesta contribuyó a la organización del tamizaje sobre la problemática de gamificación y su aplicación en el componente práctico de psicología, ofreciendo información sobre los conocimientos y percepciones de los e-mediadores en relación a la gamificación y de esta forma tener información pertinente para la construcción de la propuesta didáctico pedagógica organizada en un kit gamificado con historia orientadora propia de un contexto de prácticas profesionales del psicólogo en formación, que conlleva a un proceso sistémico sincronizado en cuatro estaciones de trabajo, que brinde al e-mediador los insumos para dinamizar las acciones de acompañamiento a los estudiantes de psicología.

La información recolectada permite reconocer la temática como innovadora y que aporta a los procesos desarrollados en el curso de prácticas profesionales de psicología, ya que contribuye al planteamiento de soluciones a problemáticas que se generan a la hora de guiar y orientar a los estudiantes que realizan sus acciones prácticas.

La actividad de recolección de datos aporta información acerca del contexto de trabajo, motivaciones, herramientas y experiencias previas propias o conocidas de los e- mediadores, como precedente para propiciar escenarios de innovación por medio de la implementación de un kit gamificado que está conformado por actividades didáctico pedagógicas para el acompañamiento sincrónico de los psicólogos en formación del curso de prácticas profesionales.

Los e-mediadores evidencian la necesidad de capacitación y orientación sobre el uso de la gamificación en sus actividades de acompañamiento que favorezca las actividades de los estudiantes en el escenario de prácticas profesionales.

En cuanto a la implementación de la gamificación en el curso de prácticas profesionales se encuentra que los e-mediadores requieren de capacitación y motivación para realizar la implementación de la gamificación en sus acciones de acompañamiento docente, brindando la posibilidad de adquirir conocimientos, experiencias y competencias tecnológicas para la dinamización de sus actividades docentes desde la gamificación.

De otra parte, es importante mencionar que la información obtenida con la aplicación de la encuesta, brindó los elementos necesarios para el diseño del guion de la propuesta didáctico pedagógica gamificada haciendo uso de herramientas digitales que se deja como modelo para que los diseñadores tecno pedagógicos la puedan ajustar en software libre de tal forma que en un futuro próximo sea usada por los e-mediadores en las actividades de acompañamiento de los estudiantes de prácticas profesionales, por lo cual a continuación se encuentra mapa gráfico de la historia orientadora y el guion digital del kit gamificado organizado para su animación y virtualización, el cual puede verse en detalle en el anexo 3 y 4.

Figura 38.

Mapa gráfico kit gamificado.



Nota: Enlace kit gamificado diseñado en Genially <https://view.genial.ly/618715c0138f420d9d98b8de/interactive-content-ruta-kit-gamificado>.
Fuente autoría propia

Teniendo en cuenta lo anterior, a continuación, se presenta el guion gráfico que se constituye en un factor fundamental en la propuesta didáctico pedagógica gamificada, el cual se diseñó utilizando la herramienta storyboard y que está direccionado por la historia orientadora de contexto simulado sobre la realidad de la práctica profesional del Programa de Psicología en la UNAD.

Figura 39

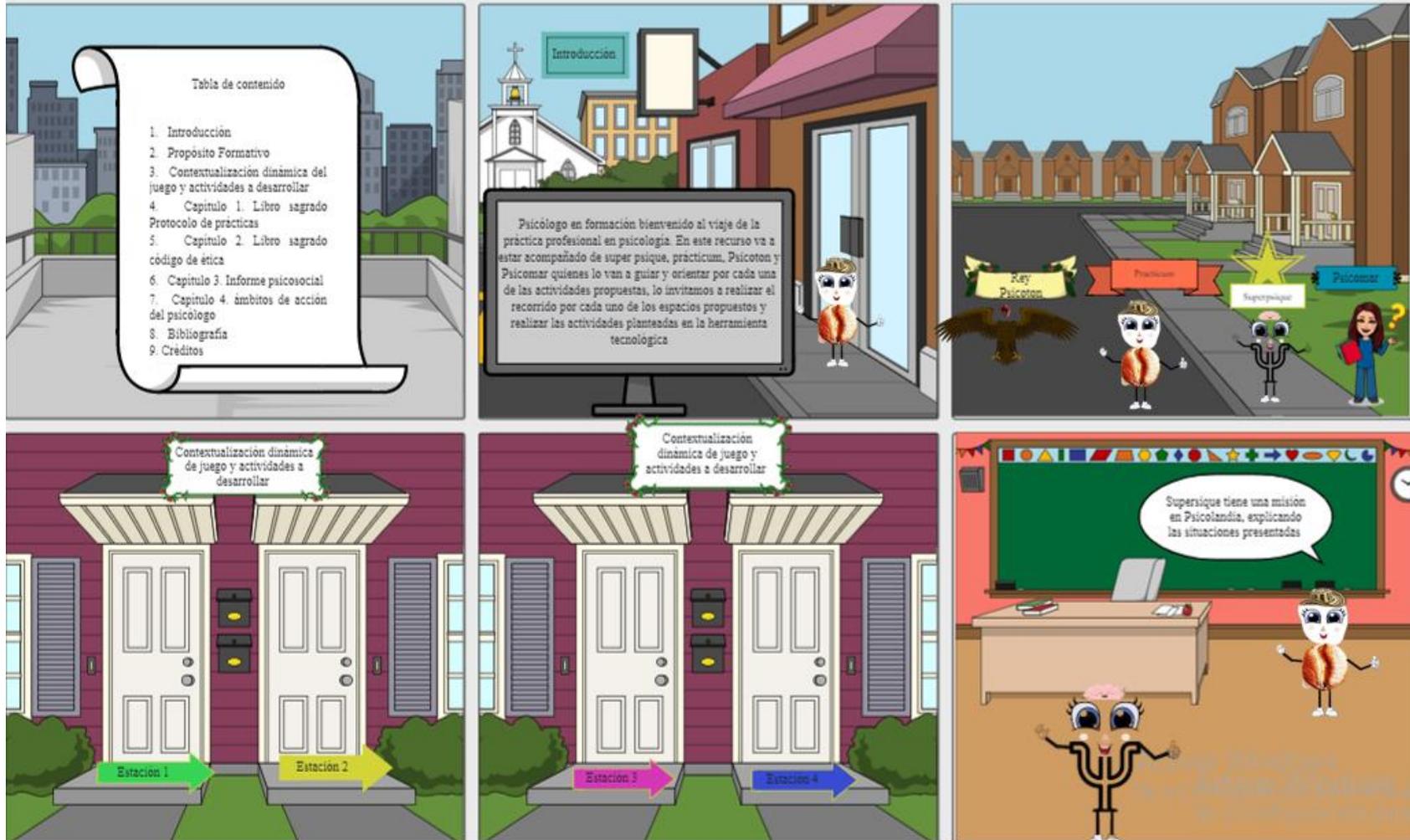
Guion gráfico 1 Kit gamificado.



Nota: Guion multimedial para la recreación y virtualización del recurso Kit gamificado en la propuesta didáctico-Pedagógica educativa incorporando gamificación. Fuente autoría propia.

Figura 40.

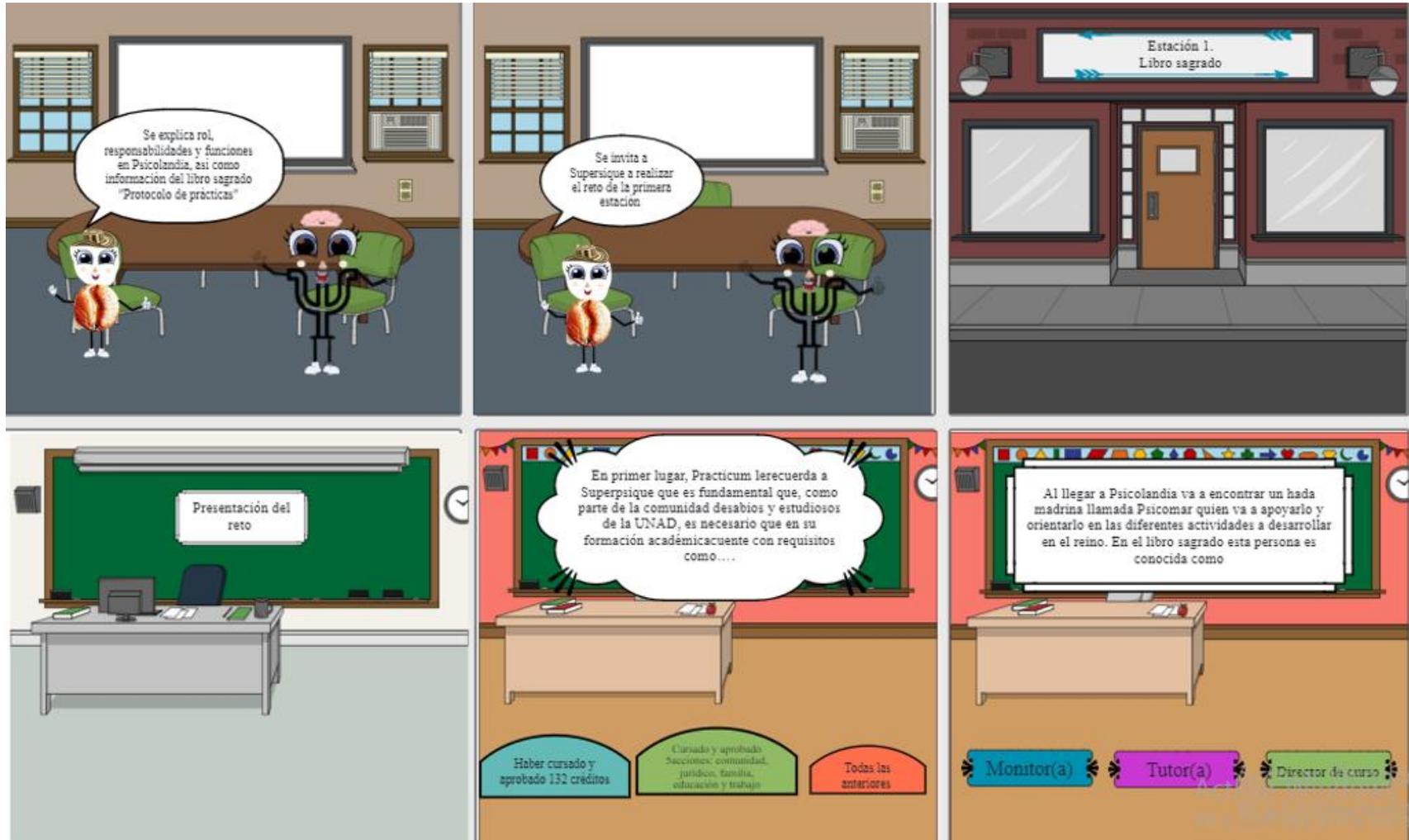
Guion gráfico 2 Kit gamificado.



Nota: Guion multimedial para la recreación y virtualización del recurso Kit gamificado en la propuesta didáctico-Pedagógica educativa incorporando gamificación. Fuente autoría propia.

Figura 41.

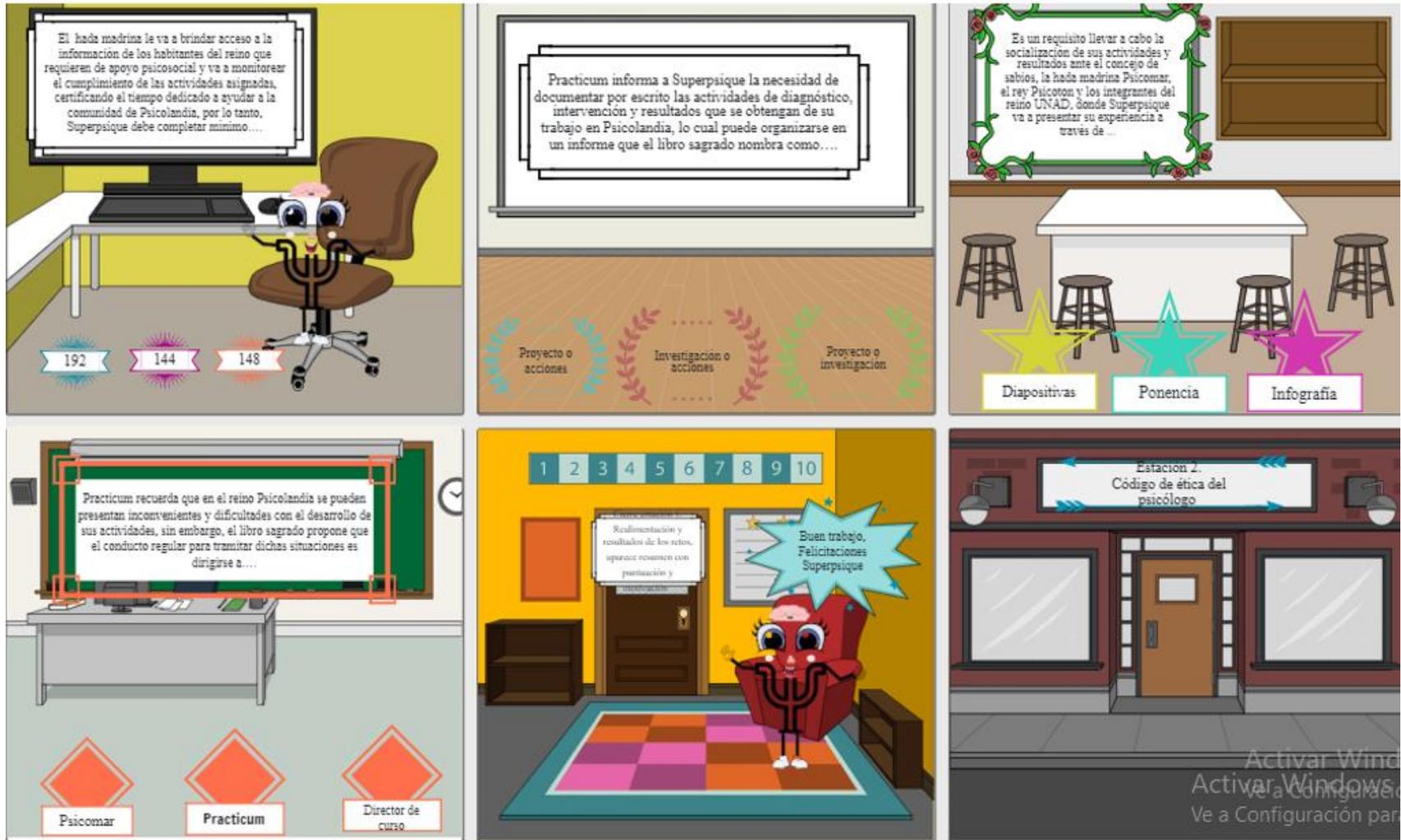
Guion gráfico 3 Kit gamificado.



Nota: Guion multimedial para la recreación y virtualización del recurso Kit gamificado en la propuesta didáctico-Pedagógica educativa incorporando gamificación. Fuente autoría propia.

Figura 42.

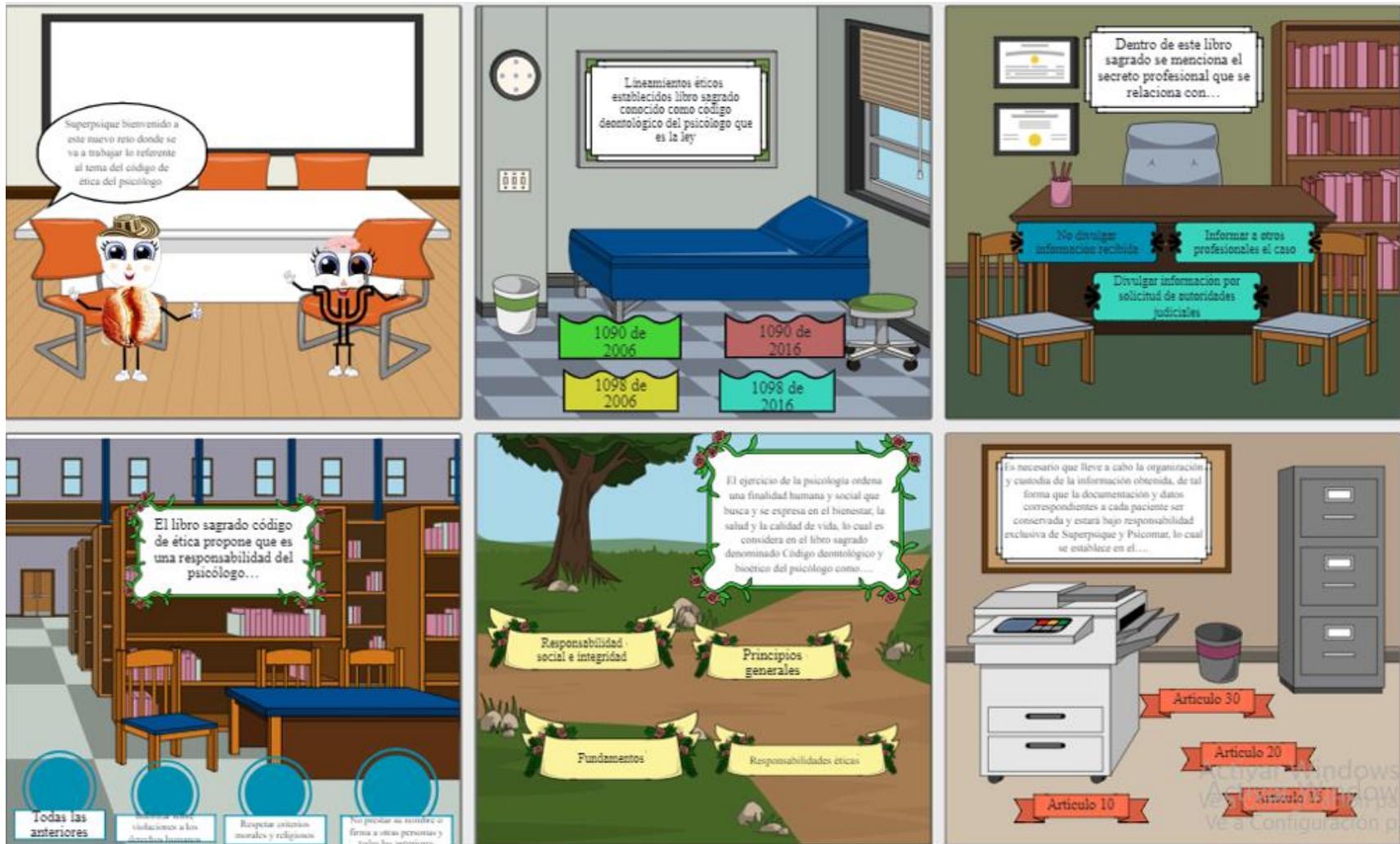
Guion gráfico 4 Kit gamificado.



Nota: Guion multimedial para la recreación y virtualización del recurso Kit gamificado en la propuesta didáctico-Pedagógica educativa incorporando gamificación. Fuente autoría propia.

Figura 43.

Guion gráfico 5 Kit gamificado.



Nota: Guion multimedial para la recreación y virtualización del recurso Kit gamificado en la propuesta didáctico-Pedagógica educativa incorporando gamificación. Fuente autoría propia.

Figura 44.

Guion gráfico 6 Kit gamificado.



Nota: Guion multimedial para la recreación y virtualización del recurso Kit gamificado en la propuesta didáctico-Pedagógica educativa incorporando gamificación. Fuente autoría propia.

Figura 45.

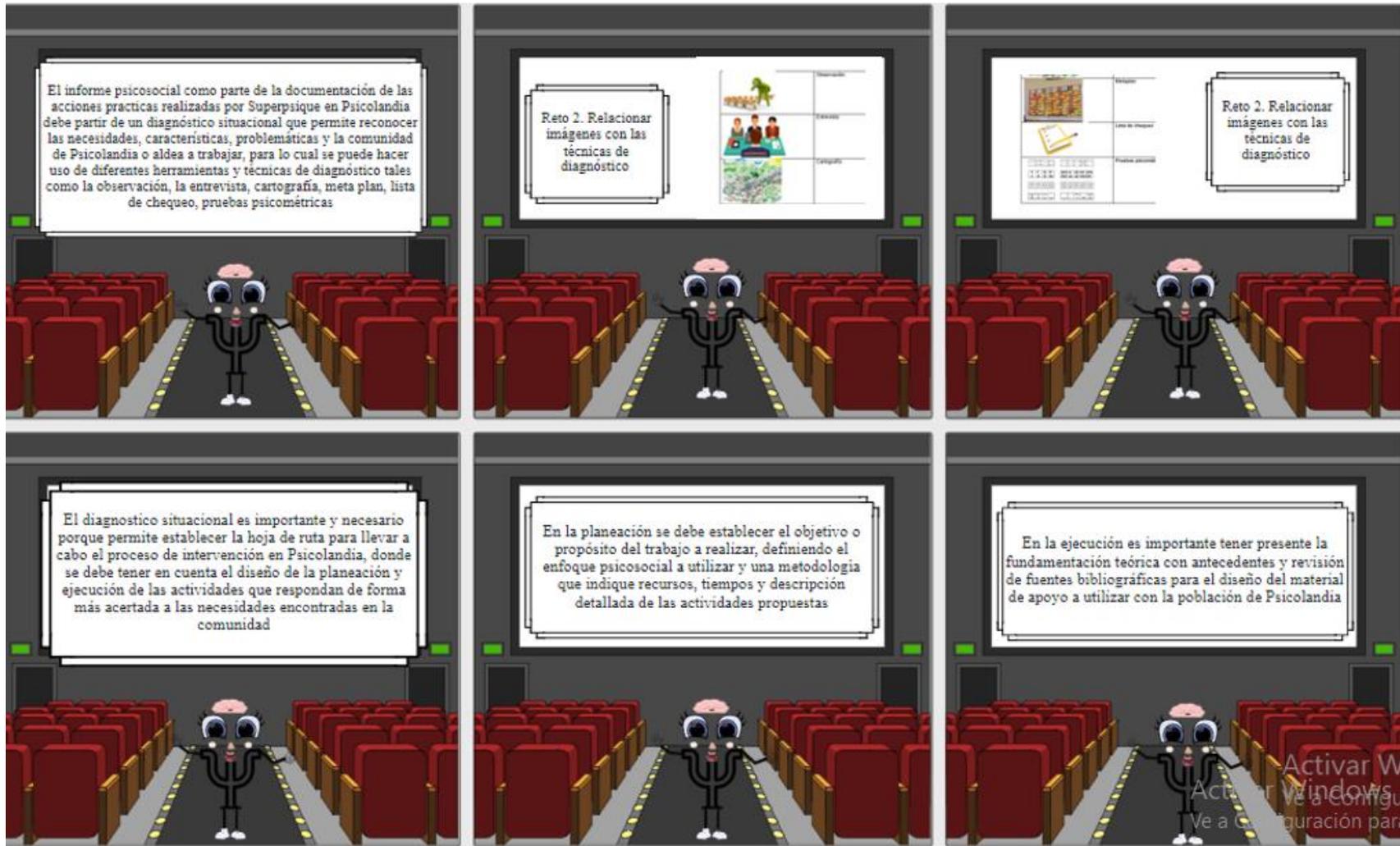
Guion gráfico 7 Kit gamificado.



Nota: Guion multimedial para la recreación y virtualización del recurso Kit gamificado en la propuesta didáctico-Pedagógica educativa incorporando gamificación. Fuente autoría propia.

Figura 46.

Guion gráfico 8 Kit gamificado.



Nota: Guion multimedial para la recreación y virtualización del recurso Kit gamificado en la propuesta didáctico-Pedagógica educativa incorporando gamificación. Fuente autoría propia

Figura 47

Guion gráfico 9 Kit gamificado.



Nota: Guion multimedial para la recreación y virtualización del recurso Kit gamificado en la propuesta didáctico-Pedagógica educativa incorporando gamificación. Fuente: autoría propia

Figura 48.

Guion gráfico 10 Kit gamificado.



Nota: Guion multimedial para la recreación y virtualización del recurso Kit gamificado en la propuesta didáctico-Pedagógica educativa incorporando gamificación. Fuente autoría propia

Figura 49.

Guion gráfico 11 Kit gamificado.



Nota: Guion multimedial para la recreación y virtualización del recurso Kit gamificado en la propuesta didáctico-Pedagógica educativa incorporando gamificación. Fuente autoría propia

Figura 50.

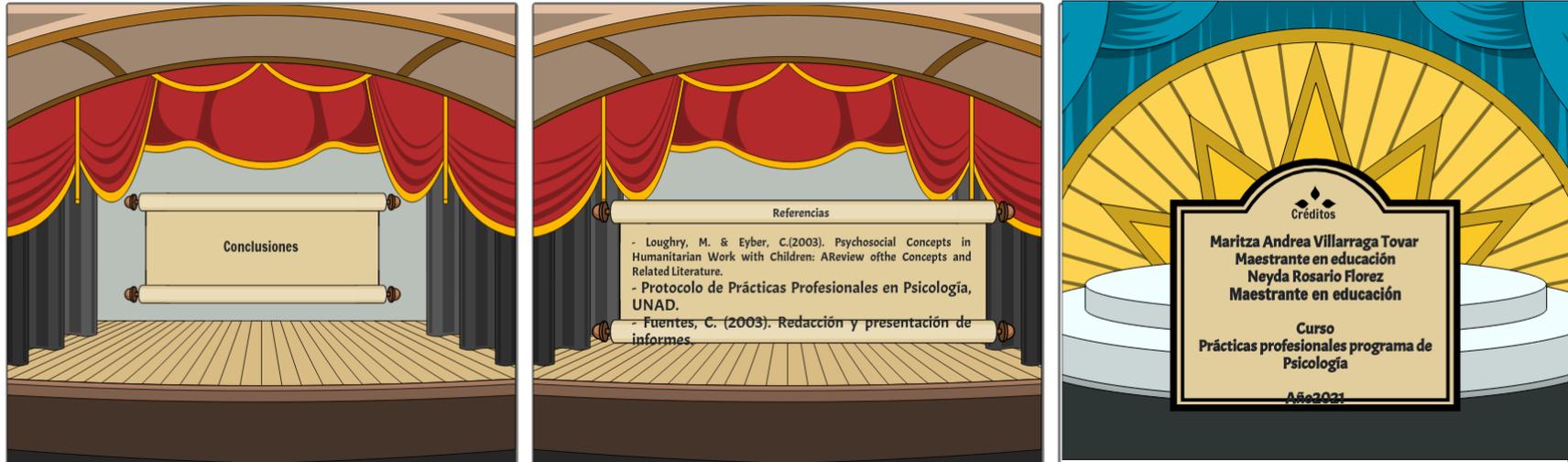
Guion gráfico 12 Kit gamificado.



Nota: Guion multimedial para la recreación y virtualización del recurso Kit gamificado en la propuesta didáctico-Pedagógica educativa incorporando gamificación. Fuente autoría propia

Figura 51.

Guion gráfico 13 Kit gamificado.



Nota: Guion multimedial para la recreación y virtualización del recurso Kit gamificado en la propuesta didáctico-Pedagógica educativa incorporando gamificación. Fuente autoría propia

Discusión

Teniendo en cuenta la información aportada por los e-mediadores en la aplicación de la encuesta sobre percepción y conocimientos sobre gamificación en el curso de prácticas profesionales, se destaca la percepción positiva que tienen los mismos hacia el proceso de innovación del acompañamiento pedagógico por medio de la implementación de la gamificación en el curso de prácticas profesionales, lo cual es novedoso ya que en la universidad nacional abierta y a distancia (UNAD) y en otros contextos se han realizado proyectos de investigación puros y aplicados sobre este tema pero no se cuenta con información documentada sobre proyectos que se hayan desarrollado en el curso de prácticas profesionales del programa de psicología específicamente, por lo cual la presente investigación contribuyo a obtener datos relevantes para el proceso de innovación permanente que requiere la acción del e-mediador.

Teniendo en cuenta los datos recolectados a través de la encuesta sobre conocimientos y percepción sobre gamificación se encuentra que los e-mediadores del programa de psicología que acompañan el componente práctico, se encuentra necesario realizar capacitación, actualización y formación docente sobre gamificación y su implementación en las labores de acompañamiento, puesto que algunos participantes de la encuesta poseen dificultades para comprender la metodología de implementación de la gamificación en el componente práctico y en la actualidad se evidencia la importancia que el e-mediador lleve a cabo acciones permanentes de actualización de sus conocimientos y competencias. De esta forma Izquierdo, J., de-la-Cruz-Villegas, V., Aquino-Zúñiga, S., Sandoval-Caraveo, M., & García-Martínez, V. (2017), mencionan que “para lograr estas prácticas pedagógicas, los docentes requieren de una formación tecno-pedagógica apropiada y programas de investigación educativa, que les permitan maximizar los recursos existentes desde sus realidades educativas” (p. 35).

Dado lo anterior, también es necesario mencionar que, a partir de los resultados obtenidos con la aplicación de encuesta, se encuentra que González – Moreno et al. (2019) realizaron una investigación denominado percepciones de docentes universitarios en el uso de plataformas tecnológicas gamificadas. Experiencias en un taller de formación, donde se evidencia que la capacitación y formación de los e-mediadores es fundamental para llevar a cabo el desarrollo del uso e implementación de la gamificación en los entornos de acompañamiento virtual, donde:

La mayoría conoce el término “gamificación”, porque la institución en donde laboran (TEC) les ha proveído con referencias a través de informes y cursos (...) los comentarios demuestran interés por el tema y disposición en comprender las bases metodológicas que permitirán el uso adecuado de la gamificación. De una manera similar, de las reflexiones realizadas al final de esta actividad, se concibe que después de recibir la información y preparación adecuada respecto a la gamificación, las personas dijeron sentirse aptos para poner en práctica esta herramienta educativa en sus actividades docentes. Algunos explicaron que la implementación de esta técnica requeriría tiempo y creatividad, pero que el curso les había mostrado formas diferentes de abordar la enseñanza e idear otras maneras de incorporar la gamificación en actividades de refuerzo (González – Moreno et al., 2019, p. 53).

Demostrando que la gamificación requiere de capacitación de los e-mediadores para lograr su implementación de forma apropiada, ya que en los resultados de los dos proyectos de investigación se encuentra que los e-mediadores reconocen el concepto de gamificación pero no era entendible la forma de aplicarlo al contexto de acompañamiento con los estudiantes, y en el proyecto de González Moreno el desarrollo de talleres favoreció la apropiación de los conceptos y técnicas pertinentes para hacer uso de ellas en las labores emprendidas por el e-mediador en sus labores didacta pedagógicas.

De otra parte, se encuentra que los participantes afirman que la gamificación puede ser vista como una oportunidad de innovación permanente en las acciones de acompañamiento

docente a los estudiantes del curso de prácticas profesionales en psicología, siendo viable para los e-mediadores la incorporación de la gamificación en sus actividades cotidianas. En palabras de Garrido, Rivilla y Romero (2011), se argumenta que:

Las innovaciones en el aula son tan variadas como intensas y tienen como principales protagonistas al profesorado y a equipos de trabajo, que desarrollan unas prácticas formativas de naturaleza colaborativa. Entre estas innovaciones destacan el análisis de las interacciones en la clase, la construcción del sistema metodológico del profesorado y las nuevas programaciones curriculares, así como los procesos más pertinentes para que el profesorado avance en el conocimiento y formación de sus competencias y de los estudiantes, conscientes del papel creativo de las prácticas formativas y de la necesaria implicación de los actores en el proceso de enseñanza-aprendizaje (p. 63).

De igual forma es importante mencionar que la investigación permitió reconocer que los investigados ven la gamificación como una alternativa para favorecer las competencias de los estudiantes del programa durante la práctica profesional, ya que coinciden en afirmar que estas estrategias contribuyen a generar motivación y por ende benefician los procesos de enseñanza-aprendizaje, lo que a su vez se traduce en mejoramiento continuo de las relaciones interpersonales entre docentes y estudiantes.

Así pues, se observa que la motivación es un elemento fundamental para llevar a cabo las actividades de aprendizaje y en este caso se convierte en una estrategia valiosa para que los e-mediadores lleven a cabo las actividades de implementación de la gamificación en sus contextos laborales y de acompañamiento del e-mediador, pues se requiere de conocimientos sobre el tema de gamificación pero más importante aún de motivación para llevar a cabo el uso de las estrategias que se propongan para dinamizar las acciones de acompañamiento del e-mediador en el curso de prácticas profesionales.

De este modo, Oliva (2016), afirman que:

La gamificación contribuye en la motivación, el comportamiento y la personalidad que ayudan a monitorizar las métricas de aprendizaje establecidas en el currículo, buscando que el docente asegure aplicar principios didácticos y de evaluación del aprendizaje en el que aprender le implique al estudiante medir un avance en lo que aprende recurriendo a la influencia, la lealtad y la adicción por aprender contenidos de clase implementando gamificación” (Oliva 2016 P. 37).

De acuerdo con la información obtenida de los e-mediadores sobre la percepción y conocimientos sobre gamificación y en especial la revisión bibliográfica de las experiencias realizadas sobre este tema en otros contextos se lleva a cabo el diseño de la propuesta didáctico-pedagógica gamificada y abreviada en un kit que incluye una historia orientadora a desarrollarse en el desarrollo de retos establecidos en cuatro estaciones de trabajo relacionado con el rol del psicólogo en contexto. De esta forma se encuentra que Sampedro Piquero, P. (2020), documenta una experiencia realizada con estudiantes de psicología para el estudio de casos clínicos buscando el desarrollo de competencias para la solución de situaciones que van a enfrentar los futuros psicólogos en su vida profesional, en este caso la experiencia en la cual se llevó a cabo la actividad:

Simulando una “liga de fútbol”, de este modo, cada semana se corresponderá con una “jornada” y dentro de ella, se presentarán como máximo 2 actividades o “partidos” para que los alumnos resuelvan en pequeños grupos (4 o 5 alumnos). Estas actividades podrán ser casos clínicos reales a los que tendrán que dar un diagnóstico, pruebas neuropsicológicas que deberán de interpretar o bien, pruebas de neuroimagen en donde deberán de localizar la lesión (Sampedro Piquero, P., 2020, p. 4).

Así pues, esta experiencia, motivó a los futuros psicólogos a simular actividades de intervención en psicología que son propios de su práctica profesional logrando la simulación de situaciones a las que se van a enfrentar en su labor cotidiana y lo que permite el pensamiento crítico, toma de decisiones y el aprendizaje significativo, ya que se pone en contexto la

aplicación de los conocimientos teóricos que se han adquirido en su formación profesional, donde se considera que al “tratarse de una metodología innovadora basada en el juego, aumentaremos la motivación del alumnos por el aprendizaje de los contenidos” (Sampedro Piquero, P., 2020, p. 4).

En esta misma perspectiva, es necesario resaltar que Martínez y del Moral (2015) proponen que:

La gamificación referida al nivel universitario remite a aquellas iniciativas orientadas a incrementar la motivación de los discentes a partir de la propuesta de experiencias de juego en contextos formativos, propiciando un entorno favorable para el desarrollo de habilidades y aprendizajes de diverso tipo, minimizando el esfuerzo cognitivo que pudieran conllevar, y sobre todo buscando una mayor implicación de los sujetos a partir de un clima de competitividad y/o cooperación orientado al logro de objetivos educativos determinados, de modo semejante a como lo hacen los videojuegos (p. 15).

Dado lo anterior, se puede afirmar que la gamificación brinda aplicabilidad en el contexto de formación del psicólogo, lo que permite asegurar que es una metodología pertinente para la situación trabajada en el kit gamificado para los estudiantes del curso de prácticas profesionales del programa de psicología de la UNAD.

Conclusiones

Basado en los resultados emanados al respecto de la caracterización del contexto de las prácticas profesionales del programa de psicología, se encontró que de los 92 e-mediadores tomados como muestra para la investigación; la población en su mayoría son mujeres, que oscilan en edades entre los 31 a los 40 años, con formación posgradual, donde predomina el nivel de maestría, que cuentan con una amplia experiencia docente y a su vez se encuentran en un alto porcentaje del 82% dispuestos, motivados e interesados en la implementación de la gamificación en los procesos de acompañamiento pedagógico del curso de prácticas profesionales del programa de psicología; aunque no hayan recibido hasta el momento capacitación en cuanto a gamificación. Así mismo, el 63% refieren conocer el concepto de gamificación y su relevancia en la innovación de la educación.

A partir de los resultados obtenidos luego del análisis y la discusión sobre hallazgos relacionados con las percepciones y conocimientos de los 92 e-mediadores objeto de esta investigación, y que orientan el componente práctico del Programa de Psicología adscrito a la escuela de Ciencias Sociales Artes y Humanidades en la UNAD, se determinó la existencia de conocimientos y experiencias en procesos didáctico pedagógicos gamificados que se implementan en las acciones de acompañamiento de los e-mediadores, quienes reconocen la potencialidad de efectuar procesos gamificados para optimizar la práctica pedagógica en el curso.

Creación de una propuesta didáctico-pedagógica gamificada abreviada en un kit gamificado que se compone de una historia orientadora propia de un contexto de prácticas del psicólogo en formación y un guion multimedial con todos los apartados requeridos para la recreación y virtualización del producto para su aplicabilidad, lo cual permitirá innovación y

comprensión de cómo un recurso que aplica conocimiento y práctica a partir de escenarios dinámicos que incluyen recompensas, promueve el pensamiento analítico, crítico y creativo.

Contribuciones, recomendaciones y limitaciones

Contribuciones

La primera contribución que se genera de la investigación y que puede constituirse en una estrategia de innovación y creación contundente para la UNAD no solo para la Escuela de Ciencias Sociales Artes y Humanidades, sino para el componente práctico de otras escuelas es la propuesta didáctico pedagógica utilizando gamificación como producto principal de los resultados, en tanto que puede constituirse en un componente motivador e incentivador de nuevos procesos prácticos en diversas disciplinas.

El hecho de verificar y analizar los conocimientos que tienen los e-mediadores sobre gamificación contribuyó al reconocimiento de las prácticas pedagógicas, las cuales pueden ser resignificadas mediante estrategias innovadoras como la propuesta creada en esta investigación y que con seguridad fortalece las mediaciones pedagógicas en la UNAD.

El proyecto de investigación contribuyó para fortalecer los conocimientos de las investigadoras sobre procesos didáctico-pedagógicos gamificados, estrategias innovadoras mediadas por la tecnología, así como el diseño de investigaciones de carácter educativo y social propios para contextos de prácticas profesionales.

Recomendaciones

Formalizar la recreación de la propuesta didáctico-pedagógica basada en gamificación, utilizando herramientas tecnológicas como Genially y Storyboards para su virtualización e implementación.

La investigación debe continuar para garantizar el proceso de implementación de la Propuesta Didáctico-Pedagógica Basada en Gamificación, mediante un proyecto de investigación especial (PIE) a realizarse en el año 2022, propio de la Escuela de Ciencias Sociales Artes y

Humanidades liderado por las investigadoras; que incluya la participación de los E-Mediadores del Curso Prácticas Profesionales y los Psicólogos en Formación.

Se requiere Evaluar el impacto de la implementación de la propuesta didáctico-pedagógica basada en gamificación, en el contexto de la práctica del psicólogo en formación y la efectividad del E-mediador en su desempeño, esto permitirá que pueda ser un proceso de innovación perdurable en el tiempo y que adquiere sentido por su funcionalidad y usabilidad.

Realizar acciones de capacitación, sensibilización y actualización en la formación del E-Mediador en AVA, sobre gamificación y el aporte innovador que puede proporcionar en el curso de prácticas profesionales en psicología, entendiendo que los resultados de la investigación evidencian que existen conocimientos sobre la gamificación adquiridos en diferentes escenarios educativos pero puntualmente el componente práctico para el programa de psicología no cuenta con las herramientas y escenarios apropiados para su implementación.

Es necesario realizar capacitación para la implementación de la gamificación, propiciando las habilidades y destrezas de los e-mediadores además de los medios y mediaciones necesarios para su puesta en marcha, en tanto se evidenció en la investigación que la gamificación puede aportar beneficios para los procesos de didáctico – pedagógicos de enseñanza - aprendizaje y de mejoramiento continuo para las acciones del e-mediador en la UNAD.

Limitaciones

Entorno a la proyección para la implementación de la propuesta didáctico pedagógica utilizando gamificación, se encontró como limitante el no poder contar con diseñadores de multimedia para la recreación y virtualización del kit gamificado que cuenta con el guion multimedial totalmente terminado.

Igualmente, los efectos de la pandemia COVID 19, se constituyen en otra limitante para la investigación en temas de implementación de la propuesta, ya que impide el abordaje presencial de los e-mediadores en los contextos propios de las prácticas del psicólogo en formación, en tanto que los protocolos de bioseguridad de la UNAD no permiten a la fecha procesos presenciales en contextos reales. Por lo anterior se precisa que las mediaciones pedagógicas en este proceso práctico, también se están adelantando desde el campus virtual

Referencias bibliográficas

- Aguiar, B. O., Velázquez, R. M., & Aguiar, J. L. (2019). Innovación docente y empleo de las TIC en la Educación Superior. *Revista espacios*, 40(02).
<https://www.revistaespacios.com/a19v40n02/19400208.html>
- Aguiar, B., Velázquez, R., & Aguiar, J. (2019). Innovación docente y empleo de las TIC en la Educación Superior.
- Alcibar, M. F., Monroy, A., & Jiménez, M. (2018). Impacto y Aprovechamiento de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones en la Educación Superior. *Información tecnológica*, 29(5), 101-110.
- ambientes virtuales de aprendizaje. *Apertura (Guadalajara, Jal.)*, 12(2), 132-149.
http://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S1665-61802020000200132&script=sci_arttext
- Arancibia, M. L., Cabero, J., & Marín, V. (2020). Creencias sobre la enseñanza y uso de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en docentes de educación superior. *Formación universitaria*, 13(3), 89-100.
- Ardila-Muñoz, J. Y. (2019). Supuestos teóricos para la gamificación de la educación superior. *Magis, Revista Internacional de Investigación En Educación*, 12(24), 71-84.
<https://revistas.javeriana.edu.co/index.php/MAGIS/article/view/25494>
- Ardila-Muñoz, Jimmy Yordany (2019). Supuestos teóricos para la gamificación de la educación superior. *Magis. Revista Internacional de Investigación en Educación*, 12(24), 71-84.
[https://revistas.javeriana.edu.co/files-articulos/MAGIS/12-24%20\(2019\)/281060624006/](https://revistas.javeriana.edu.co/files-articulos/MAGIS/12-24%20(2019)/281060624006/)

- Área, M., Y González, C. (2015). De la enseñanza con libros de texto al aprendizaje en espacios online gamificados. *Educatio Siglo XXI*, 33(3 noviembre), 15–38.
<https://doi.org/10.6018/j/240791>
- Área, M., Y González, C. (2015). De la enseñanza con libros de texto al aprendizaje en espacios online gamificados. *Educatio Siglo XXI*, 33(3 noviembre), 15–38.
<https://doi.org/10.6018/j/240791>
- Baelo Álvarez, R., & Cantón Mayo, I. (2009). Las tecnologías de la información y la comunicación en la educación superior. Estudio descriptivo y de revisión. *Revista Iberoamericana de educación*, 50 (Extra 7).
- Barragán Piña, A. J., Ceada Garrido, Y., Andújar Márquez, J. M., Irigoyen Gordo, E., Gómez Garay, V., & Artaza Fano, F. (2015). Una propuesta para la motivación del alumnado de ingeniería mediante técnicas de gamificación.
http://rabida.uhu.es/dspace/bitstream/handle/10272/11116/Una_propuesta_para_la_motivacion.pdf?sequence=5
- Bolívar, C. R., & Dávila, A. A. (2016). Propuesta de buenas prácticas de educación virtual en el contexto universitario. *Revista de Educación a Distancia (RED)*, (49).
- Borgobello, A., Madolesi, M., Espinosa, A., & Sartori, M. (2019). Uso de TIC en prácticas pedagógicas de docentes de la Facultad de Psicología de una universidad pública argentina. *Revista de Psicología (PUCP)*, 37(1), 279-317.
- Bravo, L. E. C., Elizalde, I. E., & Ortiz, J. A. T. (2013). Estrategias educativas para el uso de las TIC en educación superior. *Tecnura*, 17(1), 161-173.

- Cabero-Almenara, Julio y Costas, Jesús (2016). La utilización de simuladores para la formación de los alumnos. *Prisma Social*, (17), 343-372. [Fecha de Consulta 6 de mayo de 2021].
ISSN: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=353749552015>
- Candel, E. C. (2018). El uso de la gamificación y los recursos digitales en el aprendizaje de las ciencias sociales en la educación superior. *DIM: Didáctica, Innovación y Multimedia*, (36).
- Cano, J; Navarro, J. (2019). Un estudio comparado sobre gamificación en dos contextos educativos del Área Metropolitana del Valle de Aburrá. Tesis de maestría universidad pontificia bolivariana. <https://repository.upb.edu.co/handle/20.500.11912/4796>
- Cataldo Cataldo, A. J., & Zambra Alcaayaga, L. (2016). Usando Investigación-Acción para unir la práctica con la teoría en sistemas. Examinando cualitativamente la teoría de adopción de tecnología en una pyme. *Innovar*, 26(60), 147-160.
- Ccoyllo, I., & Rodríguez, D. (2017). Gamificación y aula invertida en un entorno virtual en tiempo real. In *Global Partnerships for Development and Engineering Education: Proceedings of the 15th LACCEI International Multi-Conference for Engineering, Education and Technology*, July 19-21, 2017, Boca Raton, FL, United States (p. 53). Latin American and Caribbean Consortium of Engineering Institutions.
- Contreras Espinosa R. S., & Eguía Gómez J. L. (2017). Gamificación en educación: diseñando un curso para diseñadores de juegos. *Kepes*, 14(16), 91 - 120.
<https://doi.org/10.17151/kepes.2017.14.16.5>
- Contreras Espinosa, R. S. (2016). Presentación. Juegos digitales y gamificación aplicados en el ámbito de la educación. *RIED: Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 19(2), 27-33. http://e-spacio.uned.es/fez/eserv/bibliuned:revistaRied-2016-19-2-5005/Juegos_digitales_gamificacion.pdf

- Contreras, R. (2016). Juegos digitales y gamificación aplicados en el ámbito de la educación. RIED. Revista Iberoamericana De Educación a Distancia, 19(2), 27–33.
<https://doi.org/10.5944/ried.19.2.16143>
- Contreras, R. y Eguía, J. (2017). Experiencias de Gamificación en aulas. Universidad autónoma de Barcelona. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=713370>
- Corchuelo Rodríguez, C. A. (2018). Gamificación en educación superior: experiencia innovadora para motivar estudiantes y dinamizar contenidos en el aula. Edutec. Revista Electrónica De Tecnología Educativa, (63), 29-41 (380). <https://doi.org/10.21556/edutec.2018.63.927>
- Cortizo Pérez, J. C., Carrero García, F. M., Monsalve Piqueras, B., Velasco Collado, A., Díaz del Dedo, L. I., & Pérez Martín, J. (2011). Gamificación y Docencia: Lo que la Universidad tiene que aprender de los Videojuegos.
- Cortizo, J; Carrero, F; Monsalve, B; Velasco, A; Díaz, Luis; Pérez, J. (2011). Gamificación y docencia: lo que la universidad tiene que aprender de los videojuegos.
<https://abacus.universidadeuropea.es/handle/11268/1750>
- Coyago, A. P. R., Puente, E., & Jiménez, G. A. M. (2017). Uso de las tecnologías de la información en la educación superior. INNOVA Research Journal, 2(1), 99-112.
- Cuenca, P. O., Solís, M. E. R., Guerrero, J. L. T., Rayón, A. E. L., Martínez, C. Y. S., Téllez, L. S., & Hernández, B. R. (2007). Modelo de innovación educativa. Un marco para la formación y el desarrollo de una cultura de la innovación. RIED. Revista iberoamericana de educación a distancia, 10(1), 145-173.
<https://www.redalyc.org/pdf/3314/331427206010.pdf>
- De Colombia, C. P. (1991). Constitución política de Colombia. Bogotá, Colombia: Leyer.

- Díaz, J. Y Troyano, Y. (2013). El potencial de la Gamificación aplicado al ámbito educativo. Universidad de Sevilla departamento de psicología.
<https://idus.us.es/handle/11441/59067>
- Echeverri, C. (2018). Significados y contribuciones de las prácticas profesionales a la formación de pregrado en psicología. *Avances en Psicología Latinoamericana*, 36(3), 569-584.
<http://dx.doi.org/10.12804/revistas.urosario.edu.co/apl/a.5490>
- Elizabeth, G. S., Garcés Suárez, E., & Alcívar Fajardo, O. (2016). Las tecnologías de la información en el cambio de la educación superior en el siglo XXI: reflexiones para la práctica. *Revista Universidad y Sociedad*, 8(4), 171-177.
- Elliott, J. (2005). El cambio educativo desde la Investigación – Acción. Ediciones Morata S. L.
<http://chamilo.cut.edu.mx:8080/chamilo/courses/planeacionydisenocurricular/document/Elliott-El-Cambio-Educativo-Desde-La-IA.pdf>
- Fidalgo-Blanco, Á., & Sein-Echaluce, M. L. (2018). Método MAIN para planificar, aplicar y divulgar la innovación educativa. <https://repositorio.grial.eu/bitstream/grial/1293/1/2444-8729-2018-0019-0002-0083-0101.pdf>
- Foncubierta, J. M., & Rodríguez, C. (2014). Didáctica de la gamificación en la clase de español. Madrid: Edinumen. Recuperado de: https://www.edinumen.es/spanish_challenge/gamificacion_didactica.pdf (consultado el 14 de noviembre de 2018).
- García, P. A. M., Goyeneche, C. E. P., Lozano, D. F. A., Alegría, Y. A. M., Cadavid, P. A. B., Bucheli, H. A., ... & García, P. A. G. (2019, July). Diseño de un sistema gamificado de formación y acompañamiento docente en Ambientes Virtuales de Aprendizaje. In [2019-MADRID] Congreso Internacional de Tecnología, Ciencia y Sociedad.

García-Hernández, M. L., Porto-Curras, M., & Hernández-Valverde, F. J. (2021). Propuesta metodológica para la implementación de herramientas de gamificación en la formación de Maestros de Primaria/Methodological Proposal for the implementation of gamification tools in the training of Primary School Teachers/Proposta metodologica per a la implementacio d'eines de gamificacio en la formacio de mestres de primaria. Research in Education and Learning Innovation Archives [REALIA], (26), 35+.

<https://link.gale.com/apps/doc/A662875164/AONE?u=anon~a45e84a9&sid=googleScholar&xid=81906997>

García-Peñalvo, F. J. (2016). En clave de innovación educativa. Construyendo el nuevo ecosistema de aprendizaje.

<https://repositorio.grial.eu/bitstream/grial/689/1/En%20clave%20de%20innovacio%3fn%20educativa.%20Construy%20endo%20el%20nuevo%20ecosistema%20de%20aprendizaje.pdf>

Garrido, M. C. D., Rivilla, A. M., & Romero, C. S. (2011). La Innovación en el aula: referente para el diseño y desarrollo curricular. Perspectiva educacional, formación de profesores, 50(1), 61-86. <https://www.redalyc.org/pdf/3333/333327289004.pdf>

Godoy, C; Abad, K; y Torres, F. (2020). Gamificación en el desarrollo del pensamiento lógico matemático en universitarios. 3C TIC. Cuadernos de desarrollo aplicados a las TIC, 9(3), 107-145. <https://doi.org/10.17993/3ctic.2020.93.107-145>

González, C. (2014). Videojuegos para la transformación social. Aportaciones conceptuales y metodológicas. Tesis doctoral la Universidad de Deusto España, <https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=118071>

- González, C. (2019). Gamificación en el aula: ludificando espacios de enseñanza-aprendizaje presenciales y espacios virtuales. Researchgate. net, 1-22.
- González-Moreno, S. E., Cortés-Montalvo, J. A., & Lugo-Rodríguez, N. (2019). Percepciones de docentes universitarios en el uso de plataformas tecnológicas gamificadas. Experiencias en un taller de formación. *Innovación educativa (México, DF)*, 19(80), 33-55.
<http://www.scielo.org.mx/pdf/ie/v19n80/1665-2673-ie-19-80-33.pdf>
- González-Moreno, S. E., Cortés-Montalvo, J. A., & Lugo-Rodríguez, N. (2019).
- Guevara, C. (2018) estrategias de Gamificación aplicadas al desarrollo de competencias digitales docentes. Tesis de la universidad casa grande,
<http://dspace.casagrande.edu.ec:8080/handle/ucasagrande/1429>
- Hepp, P., Prats, M., Holgado, J. (2015). Formación de educadores: la tecnología al servicio del desarrollo de un perfil profesional innovador y reflexivo. *RUSC. Universities and Knowledge Society Journal* (En línea).
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=78038520003>
- Hernández rojas, I. L. (2017). Implementación de la gamificación en el proceso de enseñanza/aprendizaje en el uso de la tecnología a los estudiantes del colegio fray José maría Arévalo del municipio de la playa de belen (doctoral dissertation).
- Hernández-Horta, Ingrid A., Monroy-Reza, Anderson, & Jiménez-García, Martha. (2018). Aprendizaje mediante Juegos basados en Principios de Gamificación en Instituciones de Educación Superior. *Formación universitaria*, 11(5), 31-40.
<https://dx.doi.org/10.4067/S0718-50062018000500031>
- Hurtado J. (2010). Metodología de la investigación, guía para la comprensión holística de la ciencia

https://stream2.docer.com.ar/pdf_dummy/eyJpZCI6IjQ5ODk1OCIsIm5hbWUiOiJNZXRvZG9sb2dpYSBkZSBsYSBpbmZlc3RpZ2FjaW9uIEEd1aWEgZGUgbGEgY29tcHJlbnNpb24gaHVydGFkbyBlZGl0IiwiaXh0ZW5zaW9uIjoicGRmIiwiaY2hlY2tzdW1faWQiOiI3ODMzNjAxIn0.?

Izquierdo, J., de-la-Cruz-Villegas, V., Aquino-Zúñiga, S., Sandoval-Caraveo, M., & García-Martínez, V. (2017). Teachers' use of ICTs in public language education: Evidence from second language Secondary-School classrooms. [La enseñanza de lenguas extranjeras y el empleo de las TIC en las escuelas secundarias públicas]. *Comunicar*, 50, 33-41.
<https://doi.org/10.3916/C50-2017-03>

L. Villalustre & M^a E. del Moral Digital Education Review - Number 27, June 2015-
<http://greav.ub.edu/der/>

Labrador, E. Y Villegas, E. (2016). Unir Gamificación y Experiencia de Usuario para mejorar la experiencia docente. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 19(2),125-142. [fecha de Consulta 8 de Agosto de 2021]. ISSN: 1138-2783.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=331445859008>

Llorens Largo, F., Gallego-Durán, F. J., Villagrà-Arnedo, C. J., Compañ, P., Satorre Cuerda, R., & Molina-Carmona, R. (2016). Gamificación del proceso de aprendizaje: lecciones aprendidas. https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/57605/1/2016_Llorens_etal_VAEP-RITA.pdf

Llorens, F; Gallego, F; Villagra, C; Compañ, P; Satorre, R; Molina, R. (2016). Gamificación del Proceso de Aprendizaje: Lecciones Aprendidas. Universidad de Alicante. Departamento de Ciencia de la Computación e Inteligencia Artificial. <http://hdl.handle.net/10045/57605>

- López, M. Y. L. (2019). La importancia de la gamificación. *Insigne Visual-Revista del Colegio de Diseño Gráfico-BUAP*, 4(24).
<http://www.apps.buap.mx/ojs3/index.php/insigne/article/viewFile/1442/1046>
- Margalef García, Leonor, & Arenas Martija, Andoni (2006). ¿qué entendemos por innovación educativa? A propósito del desarrollo curricular. *Perspectiva Educacional, Formación de Profesores*, (47),13-31. [fecha de Consulta 3 de Agosto de 2021]. ISSN: 0716-0488.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=333328828002>
- Marín-Díaz, V. (2015). La Gamificación educativa. Una alternativa para la enseñanza creativa. *Digital Education Review*, (27).
- Martí Parreño, J., Queiro Ameijeiras, C. M., Méndez Ibáñez, E., & Giménez Fita, E. (2015). El uso de la gamificación en la educación Superior: el caso de Trade Ruler.
- Martí, J. Queiro, C. Méndez, E. Y Giménez, E (2015). El uso de la gamificación en la educación superior: el caso de trade ruler. <http://hdl.handle.net/11268/4314>
- Martínez, L. V., & del Moral Pérez, M. E. (2015). Gamificación: Estrategia para optimizar el proceso de aprendizaje y la adquisición de competencias en contextos universitarios. *Digital Education Review*, (27), 13-31.
- Montalbán, N. (2019). Gamificación y Aula invertida. Una experiencia motivadora para el estudio de las unidades fraseológicas. *Paremia*, (28), 67.
- Montoya, M. S. R., & Ocando, J. L. (2020). Revisión sistemática de métodos mixtos en el marco de la innovación educativa. *Comunicar: Revista científica iberoamericana de comunicación y educación*, (65), 9-20.
- Morales Artero, J. J. (2013). La gamificación en la universidad para mejorar los resultados académicos de los alumnos.

- Moramay Ramírez Hernández, Elizabeth Cortés Palma, & Angelina Díaz Alva. (2020). Estrategias de mediación tecnopedagógicas en los ambientes virtuales de aprendizaje. *Apertura*, 12(2), 132–149. <https://doi-org.bibliotecavirtual.unad.edu.co/10.32870/Ap.v12n2.1875>
- Moyano, b. C., morató, m. M., & santos, j. (2019). La gamificación en la educación superior. Aspectos a considerar para una buena aplicación. *Pedagogías emergentes en la sociedad digital*, 21.
- Munévar, P. A., Pedraza, C. E. ., Aranda, D. F. ., Granados , J. R. ., Buitrago , P. A. ., Samper, L. F. ., Montenegro, C. E., & Gaona, P. A. . (2021). Características pedagógicas, didácticas y tecnológicas para el diseño de sistemas gamificados basados en experiencia de usuario en Educación virtual. *Publicaciones E Investigación*, 14(3). <https://doi.org/10.22490/25394088.4507>
- Muñoz, M. (2006). Uso de tecnologías de información y comunicación en estudiantes de psicología. *Nuevas ideas en informÁTICA educativa*, 4, 163-171.
- Navarro, N; García, K; Pérez, C. (2020). Factores que inciden en los niveles de desempeño de los estudiantes universitarios en prácticas profesionales. *Revista espacios*. <http://w.revistaespacios.com/a20v41n11/a20v41n11p04.pdf>
- Núñez, C; Gaviria, J; Tobón, S; Guzmán, C y Herrera, S. (2019) La práctica docente mediada por TIC: una construcción de significados, *revista espacios*. <https://www.researchgate.net/publication/331208221>
- Núñez, César 1; Gaviria-Serrano, Juliana M. 2; Tobón, Sergio 3; Guzmán-Calderón, Clara E. Oliva, H. A. (2016). La gamificación como estrategia metodológica en el contexto educativo universitario. *Realidad y Reflexión*, 2016, Año. 16, núm. 44, p. 108-118.

<http://www.redicces.org.sv/jspui/bitstream/10972/3182/1/La%20gamificaci%c3%b3n%20como%20estrategia%20metodol%c3%b3gica%20en%20el%20contexto%20educativo%20universitario.pdf>

- Ortiz, A; Jordan, J. y Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. Revista scielo. <https://doi.org/10.1590/S1678-4634201844173773>
- Pablos Pons, J. D. (2007). El cambio metodológico en el espacio europeo de educación superior y el papel de las tecnologías de la información y la comunicación.
- Pacheco-Cortés, A. M., & Infante-Moro, A. (2020). La resignificación de las TIC en un ambiente virtual de aprendizaje. *Campus Virtuales*, 9(1), 85-99.
- Pacheco-Cortés, A. M., & Infante-Moro, A. (2020). La resignificación de las TIC en un ambiente virtual de aprendizaje. (Spanish). *Campus Virtuales*, 9(1), 85–99.
- <http://eds.b.ebscohost.com/bibliotecavirtual.unad.edu.co/eds/pdfviewer/pdfviewer?vid=12&sid=9a4f6c31-d601-4e3c-9d99-04f25ff1ce1c%40pdc-v-sessmgr04>
- Padilla-Beltrán, J. E., Vega-Rojas, P. L., & Rincón-Caballero, D. A. (2014). Tendencias y dificultades para el uso de las TIC en educación superior. *Entramado*, 10(1), 272-295.
- Pegalajar Palomino, M.C. (2021). Implicaciones de la gamificación en Educación Superior: una revisión sistemática sobre la percepción del estudiante. *Revista de Investigación Educativa*, 39(1), 169-188. <http://dx.doi.org/10.6018/rie.419481>
- Porcar Marín, Ó. (2018). La Gamificación, una solución para la falta de motivación y escasez de participación en clase.
- http://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/180113/TFM_2018_PorcarMarin_Oscar.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Prieto Andreu, J. M. (2018). Gamificación del aprendizaje y motivación en universitarios. Elaboración de una historia interactiva: MOTORIA-X. *EduTec. Revista Electrónica De Tecnología Educativa*, (66), 77-92. <https://doi.org/10.21556/edutec.2018.66.1085>
- Ramírez Hernández, M., Cortés Palma, E., & Díaz Alva, A. (2020). Estrategias de mediación tecnopedagógicas en los ambientes virtuales de aprendizaje. *Apertura (Guadalajara, Jal.)*, 12(2), 132-149. http://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S1665-61802020000200132&script=sci_arttext
- Reyes, p. G. (2018). Estudio comparativo de software educativo con gamificación (doctoral dissertation, pontificia universidad católica de valparaíso).
- Rivero, C., Chávez, A., Vásquez, A., & Blumen, S. (2016). Las TIC en la formación universitaria: logros y desafíos para la formación en psicología y educación. *Revista de Psicología (PUCP)*, 34(1), 185-199.
- Rodrigues, A., & Almeida, M. E. (2020). Currículo narrativo y tecnologías en la formación docente: reflexiones teórico-conceptuales. *Praxis & Saber*, 11(25), 205-226. <https://doi.org/10.19053/22160159.v11.n25.2020.9582>
- Sampedro Piquero, P. (2020). Gamificación en el aula universitaria: la liga de los casos clínicos en Psicología.
- Sánchez, J. J. M., Ruiz, A. B. M., & Olmos, M. A. (2017). La Realidad Aumentada (RA). Recursos y propuestas para la innovación educativa. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 20(2), 183-204. <https://revistas.um.es/reifop/article/view/290971/211291>
- Solidario, P. A. P. (2011). Versión 3.0. Universidad Nacional Abierta ya Distancia (UNAD). Bogotá DC.

- Soteras, J. (2017). Aplicación de la gamificación para la mejora de una Unidad Didáctica en Formación Profesional Superior. Universidad internacional de la rioja (UNIR)
<https://reunir.unir.net/handle/123456789/6072>
- Torres, H. D., Rabelo, A. R., & Contino, Y. C. (2020). El impacto de las TICs en la calidad de la educación en la brigada FIO1 de primer año en la Universidad de Ciencias Informáticas. Serie Científica de la Universidad de las Ciencias Informáticas, 13(7), 66-73.
- Vidal Ledo, M., & Rivera Michelena, N. (2007). Investigación-acción. Educación Médica Superior, 21(4), 0-0.
- Villaluste, L. del Moral, M. (2015). Gamificación: Estrategia para optimizar el proceso de aprendizaje y la adquisición de competencias en contextos universitarios. Digital Education Review - Number 27
<https://revistes.uib.edu/index.php/der/article/viewFile/11591/pdf>
- Vinueza, S. F. V., & Gallardo, V. P. S. (2017). Impacto de las TIC en la Educación Superior en el Ecuador. Revista Publicando, 4(11 (1)), 355-368.
- Zepeda, S, y Abascal, R, y López, E. (2016). Integración de gamificación y aprendizaje activo en el aula. Ra Ximhai, 12(6),315-325. [fecha de Consulta 8 de agosto de 2021]. ISSN: 1665-0441. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=46148194022>
- Zúñiga, S. (2019). percepción docente hacia la incorporación de estrategias de Gamificación y videojuegos en el aprendizaje. Tesis de la universidad casa grande.
<http://dspace.casagrande.edu.ec:8080/handle/ucasagrande/1930>.

Anexos

Anexo 1. Encuesta percepción e-mediador gamificación

Encuesta diagnóstica sobre la percepción de los e-mediadores de la gamificación en el programa de psicología de la UNAD

Objetivo: Caracterizar los conocimientos y percepción de los e-mediadores del programa de psicología de la UNAD sobre la gamificación en sus actividades virtuales de enseñanza - aprendizaje.

Dirigido a: E-mediadores del programa de psicología de la UNAD que acompañan el curso de prácticas profesionales

Datos personales

1. Correo electrónico

2. Género

Femenino

Masculino

LGTBI

3. Edad

Entre 25 y 30

Entre 31 y 40

Entre 41 y 50

Entre 51 y 60

Más de 60

4. Área de formación

Filosofía

Psicología

Sociología

5. Nivel educativo

Profesional

Especialista

Maestría

Doctorado

Otro

6. Experiencia docente

Primaria

Bachillerato

Universitario

7. Tiempo de experiencia docente

Menos de 1 año

Entre 1 y 3 años

Entre 3 años y 5 años

Entre 5 años y 10 años

Más de 10 años

8. En qué modalidad ha desempeñado su labor docente

Presencial

Virtual

A distancia

Semipresencial

Percepción y conocimientos sobre Gamificación

1. ¿Cuenta con conocimientos sobre gamificación?

Si

No

2. Teniendo en cuenta los saberes previos y experiencia docente ¿Para usted qué es la gamificación?

3. ¿Ha recibido capacitación en gamificación?

Sí ¿cuáles?

No

4. ¿Cuál es la importancia que desde su rol docente le da a la gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje de los psicólogos en formación?

5 ¿En qué actividades de acompañamiento ha hecho aplicación de las estrategias de gamificación en el desarrollo del componente práctico?

Tutorías

Asesorías

C. En la evaluación del estudiante

D. Otra ¿Cuál?

6. ¿Qué herramientas de gamificación está utilizando en sus tutorías, asesorías y actividades de acompañamiento del curso de prácticas profesionales?

Geneally

Kahoot

Quizizz

Menti

Padlet

Educaplay

Cerebrity

Otro ¿Cuál?

Dimensión aplicación e implicación de la gamificación en el curso de prácticas profesionales

7. ¿La gamificación puede aprovecharse como oportunidad de innovación en el curso de prácticas profesionales de psicología? Justifique su respuesta

8. ¿Desde una perspectiva innovadora cree que el trabajo gamificado en el aula puede representar una oportunidad de contribuir a la adquisición de las competencias de los estudiantes de psicología? Justifique su respuesta

9. La gamificación propicia una mejor relación entre docentes y estudiantes para el desarrollo de las actividades? Justifique su respuesta

10. La gamificación como estrategia didáctica pedagógica podría llegar a ser más eficiente que las metodologías tradicionales de enseñanza – aprendizaje. Justifique su respuesta

Dimensión Percepción de los e-mediadores para el empleo de la gamificación

11. El programa de psicología cuenta con software, programas y herramientas digitales necesarias para implementar la gamificación en el curso de prácticas profesionales

Totalmente de acuerdo

De acuerdo

Indiferente

Totalmente en desacuerdo

En desacuerdo

12. La aplicación de la gamificación en los procesos de acompañamiento a estudiantes de prácticas profesionales es pertinente

Totalmente de acuerdo

De acuerdo

Indiferente

Totalmente en desacuerdo

En desacuerdo

13. La gamificación facilitará y flexibilizará la apropiación conocimientos y ejercicios prácticos en contextos de su vida cotidiana de los estudiantes

Totalmente de acuerdo

De acuerdo

Indiferente

Totalmente en desacuerdo

En desacuerdo

14. El uso de la gamificación en el acompañamiento de los estudiantes permitirá motivar al docente para realizar sus actividades de acompañamiento sincrónico

Totalmente de acuerdo

De acuerdo

Indiferente

Totalmente en desacuerdo

En desacuerdo

15. La gamificación podría implementarse como estrategia pedagógica en estudiantes con habilidades diversas y necesidades educativas especiales

Totalmente de acuerdo

De acuerdo

Indiferente

Totalmente en desacuerdo

En desacuerdo

16. La incorporación de un kit gamificado en el curso de prácticas profesionales es una estrategia importante y pertinente para la innovación del componente práctico en el programa de psicología

Totalmente de acuerdo

De acuerdo

Indiferente

Totalmente en desacuerdo

En desacuerdo

17. ¿Estaría dispuesto a incluir las estrategias de gamificación en el acompañamiento del curso de prácticas profesionales en psicología?

Totalmente de acuerdo

De acuerdo

Indiferente

Totalmente en desacuerdo

En desacuerdo

Enlace instrumento de recolección de información en Google fórum:

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfG2XB_UHUKBu67v5mvTgwIXICBEQzfFeqIlrokch0BbFaByg/viewform

Anexo 2. Instrumento en Google Fórum y consentimiento tratamiento de datos

Figura 52.

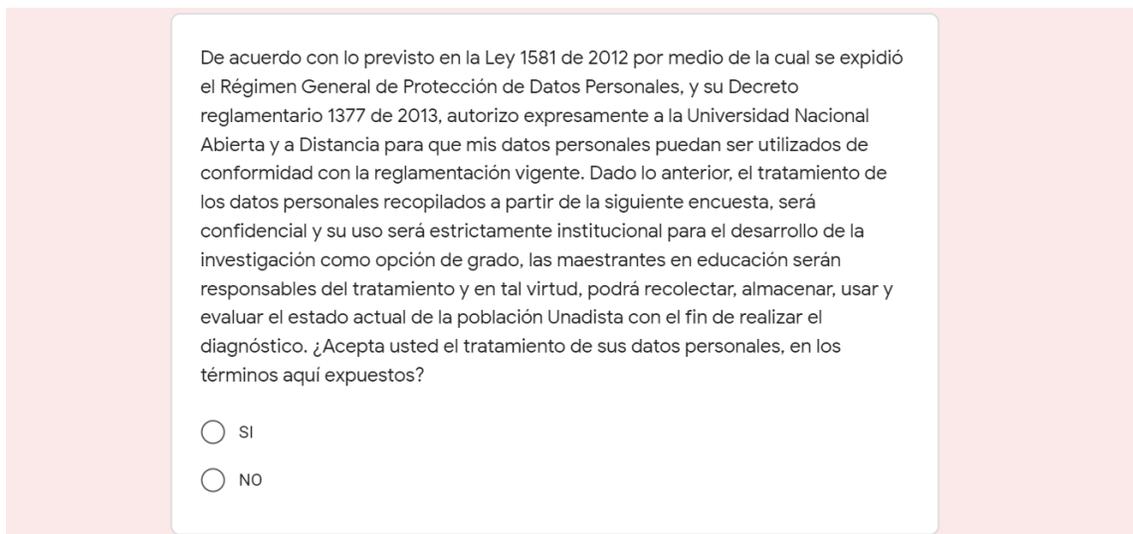
Encuesta de conocimientos y percepción gamificación en Google Fórum.



Nota: Pantallazo encuesta de conocimientos y gamificación diseñada en Google Fórum y enviada a los e-mediadores.

Figura 53.

Consentimiento de tratamiento de datos.



Nota: Pantallazo encuesta de conocimientos y gamificación diseñada en Google Fórum y enviada a los e-mediadores.

Figura 54.

Encuesta gamificación 1

Dimensión empleo de la gamificación en el curso de prácticas profesionales					
	Totalmente de acuerdo	De acuerdo	Indiferente	Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo
El programa de psicología cuenta con software, programas y herramientas digitales necesarias para implementar la gamificación en el curso de prácticas profesionales	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
La aplicación de la gamificación en los procesos de acompañamiento a estudiantes de prácticas profesionales es pertinente	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
La gamificación facilitará y flexibilizará la apropiación conocimientos y ejercicios prácticos en contextos de su vida cotidiana de los estudiantes	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
El uso de la gamificación en					

Nota: Pantallazo encuesta de conocimientos y gamificación diseñada en Google Fórum y enviada a los e-mediadores.

Figura 55.

Encuesta gamificación 2

¿Cuál es la importancia que desde su rol docente le da a la gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje de los psicólogos en formación?

Tu respuesta _____

¿En qué actividades de acompañamiento ha hecho aplicación de las estrategias de gamificación en el desarrollo del componente práctico?

A. Tutorías

B. Asesorías

C. En la evaluación del estudiante

D. No aplica

D. Otra ¿Cuál?

¿Qué herramientas de gamificación está utilizando en sus tutorías, asesorías y actividades de acompañamiento del curso de prácticas profesionales?

Geneally

kahoot

Quizizz

menti

padlet

educaplay

cerebrity

Nota: Pantallazo encuesta de conocimientos y gamificación diseñada en Google Fórum y enviada a los e-mediadores.

Anexo 3. Una historia en Psicolandia y las prácticas profesionales del psicólogo

En un reino muy lejano llamado Psicolandia, habitaban duendes, hadas madrinas, magos, pitufos y seres sobrenaturales y encantadores que trabajaban en conjunto para mantener el equilibrio social y emocional de todos los habitantes de la comarca. No obstante, como en todos los reinos no faltaban los inconvenientes, problemas y necesidades sociales, personales, familiares y emocionales, por lo cual el Rey Psicotón decidió pedir ayuda al concejo de sabios de Psicolandia, quienes empezaron a evaluar la situación que se presentaba en el reino y las afectaciones psicológicas que esto ocasionaba en los habitantes de la región, recomendando acudir al apoyo de un Reino llamado UNAD donde existían diferentes sabios y estudiosos del comportamiento humano que eran llamados psicólogos en formación. Ante la solicitud del Rey Psicotón, la UNAD acudió a su llamado y envió a Superpsique para que brindará su apoyo al reino de Psicolandia.

Bienvenidos y lo invitamos a que ayude a Superpsique en su misión de ayudar a la comunidad de Psicolandia, por lo cual usted encontrará 4 actividades y diferentes retos relacionados con la labor de Superpsique en su experiencia como psicólogo en el reino de Psicolandia, en cada una de las puertas mágicas del reino Superpsique va a enfrentar un reto, donde va a ir acumulando puntos por las actividades resueltas de forma apropiada. es por esta razón que Superpsique acude a su ayuda para alcanzar las metas propuestas y salvar a Psicolandia.

Estación 1

Superpsique es llamado por el duende prácticum quien le encomienda una misión muy especial para ayudar a un reino lejano conocido como Psicolandia, explicando que en este sitio se están presentando situaciones que afectan la salud emocional de todos sus habitantes, como por

ejemplo violencia, maltrato, consumo de sustancias psicoactivas, embarazos en adolescentes y eventos que generan en sus habitantes tristeza, baja autoestima, dificultades para la resolución de conflictos y comunicación asertiva. Por lo tanto, Prácticum explica a Superpsique cuál va a hacer su trabajo, rol y responsabilidad en Psicolandia, información que se encuentra en un libro sagrado conocido como Protocolo y donde se establecen aspectos fundamentales para llevar a cabo su trabajo.

En primer lugar, Practicum le recuerda a Superpsique que es fundamental que, como parte de la comunidad de sabios y estudiosos de la UNAD, es necesario que en su formación académica cuente con requisitos como.... **Todas las anteriores** (Se plantean las opciones Haber cursado y aprobado 132 créditos, Cursado y aprobado 5 acciones: comunidad, jurídico, familia, educación y trabajo, Todas las anteriores)

De esta forma Practicum le cuenta a Superpsique que al llegar a Psicolandia va a encontrar un hada madrina llamada Psicomar quien va a apoyarlo y orientarlo en las diferentes actividades a desarrollar en el reino. En el libro sagrado esta persona es conocida como **Tutora** (en este momento prácticum hace silencio y Superpsique con la ayuda del participante selecciona entre las opciones monitor, tutora y director de curso, la respuesta correcta, que le genera 15 puntos).

Continuación el recorrido por la puerta 1, Practicum menciona a Superpsique que su hada madrina le va a brindar acceso a la información de los habitantes del reino que requieren de apoyo psicosocial y va a monitorear el cumplimiento de las actividades asignadas, certificando el tiempo dedicado a ayudar a la comunidad de Psicolandia, por lo tanto, Superpsique debe completar mínimo.... **148 horas** (Superpsique con ayuda del participante debe seleccionar el número de horas mínimo que debe cumplir, entre las opciones, 148, 192 y 144)

Por otra parte, Practicum informa a Superpsique la necesidad de documentar por escrito las actividades de diagnóstico, intervención y resultados que se obtengan de su trabajo en Psicolandia, lo cual puede organizarse en un informe que el libro sagrado nombra como....

Proyecto o acciones (Superpsique con ayuda del participante debe seleccionar el tipo de documento entre las opciones: proyecto o acciones, investigación o acciones, proyecto o investigación)

Teniendo en cuenta el informe final diseñado como producto de las actividades en sitio, Practicum le indica a Superpsique que es un requisito llevar a cabo la socialización de sus actividades y resultados ante el concejo de sabios, la hada madrina Psicomar, el rey Psicotón y los integrantes del reino UNAD, donde Superpsique va a presentar su experiencia a través de **Infografía** (Las opciones que va a tener Superpsique son Diapositivas, ponencia e infografía)

Finalmente, Practicum recuerda que en el reino Psicolandia se pueden presentar inconvenientes y dificultades con el desarrollo de sus actividades, sin embargo, el libro sagrado propone que el conducto regular para tramitar dichas situaciones es dirigirse a.... **Practicum** (las opciones sería Psicomar, Practicum y director de curso)

Una vez finalizado el recorrido Practicum felicita a Superpsique por el inicio de sus actividades en Psicolandia y lo invita a continuar con el recorrido por la segunda puerta.

Estación 2

Practicum da la bienvenida nuevamente a Superpsique, a este nuevo reto, donde la indica que en el libro sagrado se plantea la importancia de conocer las directrices éticas por las cuales se rige su actuación profesional de ayuda a la comunidad de Psicolandia y de cualquier otro reino donde lleve a cabo su trabajo o intervención. Estos lineamientos éticos están establecidos en otro libro sagrado conocido como código deontológico del psicólogo que es la ley: **1090 de 2006** (En

las opciones de respuesta se encuentra: ley 1098 de 2006, ley 1090 de 2016, ley 1098 de 2016, ley 1090 de 2006)

De este modo, la ley 1090 de 2006 se compone de los lineamientos que reglamentan la labor de los psicólogos en formación y profesionales para llevar a cabo su quehacer con las comunidades. Dentro de este libro sagrado se menciona el secreto profesional que se relaciona con... **No divulgar información recibida** (dentro de las opciones de respuesta se encuentran la información se divulga a otros con autorización, informar a otros profesionales el caso, divulgar información por solicitud de autoridades judiciales y no divulgar información recibida.

Practicum explica a Superpsique que en Psicolandia va a tener acceso a mucha información de tipo confidencial y que no puede ser divulgada a ninguna persona, porque esto representa una falta grave y atenta contra los derechos de los habitantes de Psicolandia. Sin embargo, Practicum resalta que este libro sagrado propone que es una responsabilidad del psicólogo... **Todas las anteriores** (Informar sobre violaciones a los derechos humanos, Respetar criterios morales y religiosos, No prestar su nombre o firma a otras personas y todas las anteriores)

Teniendo en cuenta que el psicólogo tiene múltiples responsabilidades relacionadas con la preservación de los derechos humanos y criterios morales y religiosos de los habitantes del reino Psicolandia, Practicum indica a Superpsique que es necesario tener presente que el ejercicio de la psicología ordena una finalidad humana y social que busca y se expresa en el bienestar, la salud y la calidad de vida, lo cual es considera en el libro sagrado denominado Código deontológico y bioético del psicólogo como.... **Responsabilidad social e integridad** (Principios generales, fundamentos, Responsabilidades éticas)

De este modo, Practicum recuerda a Superpsique que en Psicolandia va a tener acceso a información sobre los habitantes de la comarca, por lo tanto, es necesario que lleve a cabo la organización y custodia de la información obtenida, de tal forma que la documentación y datos correspondientes a cada paciente ser conservada y estará bajo responsabilidad exclusiva de Superpsique y Psicomar, lo cual se establece en el... **Artículo 30.** (artículo 20, artículo 10, artículo 15)

Tomando como referencia lo propuesto en el libro sagrado código de ética Practicum explica a Superpsique la necesidad de ser responsable con la organización y tratamiento de la información conocida y recibida, para lo cual recomienda a Superpsique solicitar la firma de un documento denominado **consentimiento informado** que va a permitir a Superpsique hacer uso de información de los habitantes del reino para buscar su bienestar y solución de las problemáticas encontradas.

Por otro lado, Practicum socializa con Superpsique que en el marco de la labor de los psicólogos se debe tener en cuenta la competencia profesional, establecida en el artículo 21 y la cual hace referencia a las actividades y procesos de intervención y acompañamiento que puede realizar Superpsique donde se contemplan situaciones como: **Todas las anteriores** (Uso de material de evaluación, intervención y tratamiento es de psicólogo, La práctica de la psicología no debe ser mezclada con otros procedimientos, No se hará uso de técnicas que no estén científicamente documentados)

De esta forma, Practicum invita a Superpsique a tener muy en cuenta su competencia profesional y evitar prácticas que atenten contra la integridad física, emocional o los derechos de los habitantes de Psicolandia, recordando que el psicólogo debe ser objetivo e imparcial en el

desarrollo de sus actividades e intervenciones, lo cual está establecido en el libro sagrado del código de ético del... Artículo 20 (Artículo 25, Artículo 30, Artículo 15)

Estación 3

Una vez explicados los libros sagrados y siguiendo con las actividades propuestas en la aldea Psicolandia, en esta oportunidad Practicum socializa con Superpsique la forma de diseñar un informe psicosocial que permita recopilar las actividades desarrolladas en su proceso de intervención psicosocial. De esta forma se proyecta un video que contiene el concepto y fases para el diseño de dicho informe, se propone que un informe es “Elemento de comunicación que posee una serie de características que van desde su presentación visual (ordenado y legible), pasando por los elementos estructurales fundamentales como la lógica de presentación, la exposición de ideas, la calidad de las fuentes mencionadas y la combinación e interpretación de los datos”. (Fuentes, 2003) y lo psicosocial hace referencia a “Influencia de los factores sociales en la mente o el comportamiento de un individuo, y la interrelación de los factores sociales y de comportamiento; también más ampliamente, en lo que respecta a la interrelación de la mente y la sociedad en el desarrollo humano”. (Diccionario de Oxford). Por lo tanto, el informe psicosocial puede entenderse como: (aquí Superpsique con ayuda deja una descripción de lo que comprende por informe psicosocial)

Practicum teniendo en cuenta el concepto dado por Superpsique, se concluye que el informe psicosocial es considerado como la “evidencia del proceso de intervención psicosocial realizado, identificando aquellos factores sociales que impactan negativamente a las personas. Igualmente, plantea estrategias que logren disminuir efectos negativos cognitivos y comportamentales en el ambiente social” (Loughry & Eyber, 2003)

Por lo tanto, el informe psicosocial como parte de la documentación de las acciones practicas realizadas por Superpsique en Psicolandia debe partir de un diagnóstico situacional que permite reconocer las necesidades, características, problemáticas y la comunidad de Psicolandia o aldea a trabajar, para lo cual se puede hacer uso de diferentes herramientas y técnicas de diagnóstico tales como la observación, la entrevista, cartografía, meta plan, lista de chequeo, pruebas psicométricas, donde se invita a Superpsique a revisar las imágenes que aparecen en pantalla y relacionarlas con el respectivo nombre

Tabla 3.

Reto herramientas y técnicas de diagnostico.

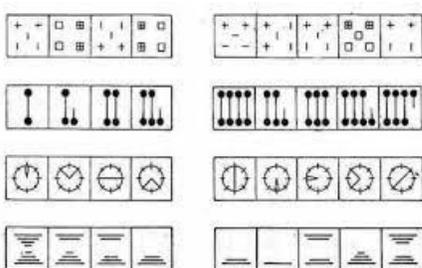
Figuras	Técnica
	Observación
	Entrevista
	Cartografía



Metaplan



Lista de chequeo



Pruebas psicométricas

Nota: Reto correspondiente a las herramientas y técnicas para generar el diagnóstico situacional por parte de los psicólogos en el sitio de práctica.

Autoría propia.

Practicum socializa que el diagnóstico situacional es importante y necesario porque permite establecer la hoja de ruta para llevar a cabo el proceso de intervención en Psicolandia, donde se debe tener en cuenta el diseño de la planeación y ejecución de las actividades que respondan de forma más acertada a las necesidades encontradas en la comunidad, por lo tanto en la planeación se debe establecer el objetivo o propósito del trabajo a realizar, definiendo el enfoque psicosocial a utilizar y una metodología que indique recursos, tiempos y descripción detallada de las actividades propuestas. En la ejecución es importante tener presente la fundamentación teórica con antecedentes y revisión de fuentes bibliográficas para el diseño del material de apoyo a utilizar con la población de Psicolandia. Practicum invita a Superpsique a escribir una lista con los pasos a tener en cuenta para llevar a cabo la planeación y ejecución de su informe psicosocial.

Dando continuidad con la socialización del informe psicosocial, se indica a Superpsique que en todos los ámbitos de acción como psicólogo se tiene la necesidad de documentar las actividades que se realizan y de esta forma organizar los resultados y poder generar la socialización de las actividades desarrolladas con la comunidad. Por lo cual Practicum hace una breve explicación de los apartados que debe contener dicho informe como aparece a continuación:

- **Introducción:** Ideas principales Secundarias, indica cómo se desarrollan y relacionan los temas, menciona la conclusión
- **Justificación:** Debe contener información relacionada a ¿Qué hacer? ¿Con quién?, ¿Para qué? ¿Por qué? y el impacto para la comunidad y la formación del profesional
- **Presentación de la institución:** Elementos importantes: a) ¿Quiénes son? (breve reseña histórica); b) Localización geográfica, puntos o sedes donde se atiende, estrato socioeconómico y tipo de zona de ubicación (urbana/rural); c) Objetivos, principios institucionales, misión y visión (sintetizados); e) Servicios brindados, proyectos base, problemáticas atendidas y modalidades de atención; f) Información Demográfica (tipo y volumen de población atendida).
- **Campo de la psicología:** Área de Psicología desde donde se va a trabajar. Educativo, familia, jurídico, organizacional, salud, social comunitario.
- **Objetivo general:** Coincide con el título, pero en forma de acción es decir que el Verbo debe ir en Infinitivo. Los objetivos deben responder concretamente a tres preguntas. ¿Qué se va a hacer?, ¿Para qué se va a hacer?, ¿Cómo se va a hacer?

- **Objetivos específicos:** El objetivo general pretende dar una visión general acerca del trabajo. Los objetivos específicos derivan del objetivo general y pretenden indicar cómo se desarrollará el trabajo. Se desglosan del objetivo general.
- **Marco de referencia:** Presenta los principios, planteamientos, teorías y conclusiones sobre el tema investigado a fin de orientar al psicólogo.
- **Metodología:** Presenta el paso a paso para desarrollar el trabajo en concordancia con los objetivos. Describe Población, métodos de recolección y análisis de datos.
- **Beneficiarios:** Describe claramente quienes se benefician del proyecto directa e indirectamente y por qué o cómo se benefician.
- **Resultados:** Presenta los datos nivel cuantitativo, en términos estadísticos (percentiles, promedios, y datos comparativos).
- **A nivel cualitativo describe experiencias subjetivas de los participantes y captadas por el investigador mediante las diferentes técnicas.**
- **Conclusiones:** Describe claramente que encontró el investigador y qué dedujo, al contrastar los hallazgos con la teoría.
- **Recomendaciones:** Son las sugerencias que el investigador brinda a la comunidad, para continuar mejorando, con base en lo que halló. También sobre aspectos no evaluados que son importantes. Qué se puede tener en cuenta en futuros estudios.
- **Referencias bibliográficas:** Constituyen una lista de textos e investigaciones consultadas de fuentes confiables. Coinciden con las citas del texto o cuerpo del trabajo. Preferiblemente de investigaciones con no más de 5 años.

Teniendo en cuenta la descripción de los diferentes elementos que debe contener un informe psicosocial, es importante tener en cuenta que este documento requiere el diseño de apartados como (aquí superpsique realiza una actividad de relacionar conceptos).

Tabla 4.

Reto Elementos de un informe psicosocial

Elemento informe psicosocial	Conceptos y ejemplos
Introducción	Se llevó a cabo intervención con estudiantes de grado quinto en el tema de autoestima y proyecto de vida. Las intervenciones se realizaron a través de juegos y actividades lúdicas con participación activa de los estudiantes. El desarrollo de la propuesta logró que los estudiantes comprendieran los elementos básicos para el diseño de su proyecto de vida
Presentación de la institución	La Fundación nace como respuesta a
Objetivo general	Brindar apoyo psicosocial a las mujeres víctimas de violencia usuarias de la casa de la mujer del municipio de Melgar, por medio de estrategias psicoeducativas relacionadas con habilidades para la vida, para reducir los índices de violencia en el municipio
Resultados	Se logra llevar a cabo la implementación de 6 actividades de sensibilización y formación en habilidades para la vida
Marco teórico	Como sustento teórico se trabajará la escuela o el enfoque psicológico humanista soportado en los supuestos de Abraham Maslow
Propuesta de intervención	Para el presente ejercicio de intervención en el campo jurídico se retomarán los postulados del Modelo de intervención cognitivo. A través del uso de técnicas como observación, entrevista, estudio de caso
Recomendaciones	Se recomienda llevar a cabo actividades de intervención y sensibilización con los padres de familia de la institución educativa en torno a pautas de crianza, a fin de favorecer la conducta de los estudiantes

Nota: En esta tabla se presenta la información sobre el reto correspondiente a los elementos del informe psicosocial. Autoría propia.

Estación 4

Practicum explica a superpsique que una vez identificados los elementos para el diseño de su informe psicosocial llega la hora de poner en práctica sus conocimientos y competencias

para hacer frente a las situaciones que van a presentarse en la aldea de Psicolandia, por lo tanto en este sitio va a tener la posibilidad de trabajar en ámbitos como educativo, comunitario, jurídico, trabajo y salud, por lo cual a continuación se le invita a leer y escuchar el caso que se presenta en Psicolandia y luego ingresar a cada entidad y proponer desde su rol como psicólogo la forma más apropiada de intervenir.

Caso Hawa

Hawa es una niña de 7 años que cursa tercero de primaria, le gusta su escuela, siente que “tiene mucho por aprender”, es integrante de una familia extensa conformada por Malia su mamá, de 36 años (Malia no ha terminado su educación secundaria, porque tuvo que laborar desde los 15 años para sostener a su familia de origen, no cuenta con un empleo formal que le permita recibir ingresos fijos); Kai, su papá, quien actualmente tiene 40 años (Kai se encuentra vinculado desde hace 5 años a una empresa de construcción sin un contrato formal, es el principal proveedor económico de la familia, recibe menos de un salario mínimo legal vigente para cubrir los gastos de todo el núcleo, incluyendo a su mamá, la señora Nalani); también se encuentra Kaimi, su hermano mayor que tiene 13 años, él se está transitando entre la niñez y la adolescencia, aunque está vinculado al sistema escolar cursando sexto de bachillerato, es intermitente en la asistencia a la escuela y manifiesta no tener interés en continuar, pues “pasa mejores momentos con los amigos” y considera que “la escuela y el hogar no son lugares en los que se sienta a gusto”.

Finalmente, está Nalani de 75 años, quien es la mamá de Kai y abuela de Hawa, ella depende en su totalidad del apoyo de su hijo, pues, aunque tiene dos hijos más, no mantiene comunicación con ellos, debido a conflictos familiares pasados no resueltos.

Una vez el profesional de la oficina de direccionamiento al ciudadano registró el caso de Hawa en el ICBF, este pasó bajo la tutela de la defensoría, quienes realizaron la evaluación inicial con la verificación del estado actual de los derechos que estaban siendo vulnerados y las derivaciones pertinentes para la satisfacción de necesidades inmediatas, como la afiliación al sistema de salud de la familia.

Posteriormente, el equipo interdisciplinar (trabajador social, psicólogo, nutricionista, abogado, etc.) realizaron las valoraciones desde sus especialidades y después de un análisis de caso en el que se trianguló información, los hallazgos concluyentes fueron los siguientes:

Se realizó visita domiciliaria y entrevista a la familia, quienes a través de la línea del tiempo recapitularon la historia de conflicto que había en la familia, empezando por la mamá del señor Kai quien es viuda desde hace 3 años, quedando sola y desamparada, ya que su esposo era vendedor ambulante y el único sustento de la pareja; la señora se había dedicado toda su vida a la crianza de sus hijos/as porque su compañero era “machista” y no le gustaba que ella saliera de casa por “celos” o temor que su esposa estableciera una relación con otra persona. No obstante, esta relación dominante se materializaba mediante violencia de género con la señora Nalani y con sus hijos a quienes castigaba constantemente si no obedecían su mandato. Especialmente, violentaba a su hija menor a quien este maltrato le ha dejado secuelas psicológicas que aún no ha superado, culpando a la señora Nalani de “no haberse interpuesto y defender a sus hijos de las agresiones de su padre”. La relación con su hijo mayor es nula, puesto que la parte dominante fue siempre con las mujeres del hogar, mostrando preferencias con los hombres, en especial con el hijo mayor, el cual decidió cortar toda comunicación con su mamá y culparla por la muerte del padre, argumentando que ella no había hecho nada por evitar que él sufriera en sus últimos días.

Con el único con quien mantiene relación y es distante, es con el señor Kai, quien aceptó que la señora Nalani conviviera con su núcleo familiar, haciéndose cargo de su manutención.

Por su parte, la señora Malia viene de una familia nuclear y aunque tuvo que trabajar desde muy joven para ayudar a sus padres, siempre le gustó el estudio, por lo que ahora poder capacitarse y “salir adelante”. Mantiene relaciones estrechas con sus padres y canales de comunicación asertivos; sin embargo, se siente triste porque no puede verlos tan seguido como quisiera.

Los padres de Malia tienen una relación cercana con sus nietos Hawa y Kami. La señora Malia manifiesta que no se encuentra satisfecha con su aspecto físico, lo que le ha generado baja autoestima y sin tener la intención, ha transferido esta percepción en su hija Hawa, quien es la más parecida físicamente a ella, provocando que Hawa tenga también dificultades en este aspecto. Por otro lado, Kai, quien fue criado con violencia y “mano dura”, además de patrones misóginos ha generado relaciones de poder y sumisión con la señora Malia y Hawa, reproduciendo los patrones de abuso y violencia de los cuales fue víctima en su familia de origen. La relación con Hawa es conflictiva, utiliza términos descalificadores para referirse a ella o corregirla y señala “tener poca paciencia” para acompañarla en su crianza. Con Kaimi por el contrario la relación es estrecha, considera que es “su hijo preferido”; no obstante, esta relación ha generado alianzas que inciden negativamente en la dinámica familiar, especialmente en la relación con Hawa y la señora Malia.

Kaimi, al sentir preferencia de su papá hacia él, con dificultad reconoce patrones de autoridad con sus padres y cuando la señora Malia quiere reprimirlo, el señor Kai ejerce presión siendo permisivo con él. Esta situación también ha generado relaciones conflictivas en el subsistema fraternal, ya que Kaimi ejerce violencia física y emocional hacia Hawa y mantiene

relaciones de dominación hacía ella. Debido a la diada padre-hijo, Kaimi también es violento con la mamá y la abuela.

En el subsistema conyugal existe violencia basada en el género, la cual aumenta cada vez más debido a las dificultades económicas que enfrenta la familia y la informalidad en el trabajo del señor Kai.

Se identificó que existen relaciones conflictivas entre las señoras Nalani y Malia respecto al tipo de crianza de Hawa, debido a que la señora Nalani ejerce presión con el señor Kai, quien desautoriza a Malia en la crianza de su hija, dándole prioridad a la abuela asignándole el rol de cuidadora. Esta situación genera confusión en Hawa, para quien no es claro quiénes ejercen patrones de autoridad en ella.

Por otro lado, se realizó entrevista a la maestra de Hawa para verificar su desempeño académico y cómo la situación familiar la ha afectado. Ella manifestó que la niña es excelente académicamente; sin embargo, es tímida y retraída, en ocasiones ha sido agresiva con algunos compañeros y utiliza palabras soeces para referirse hacia ellos. Por su parte, Kaimi no ha asistido a clases últimamente y lo ha visto con personas de “dudosa reputación” consumiendo sustancias psicoactivas en el parque durante las horas de clase. (Tomado del curso desarrollo de habilidades para el bienestar familiar y comunitario, SENA 2021).

Ahora Superpsique con la información ofrecida en el caso lleva a cabo su análisis y al ingresar al hospital, a la institución educativa, a la comisaria de familia, a la comunidad y en general a todas las dependencias de la aldea va a plantear las propuestas pertinentes para abordar el caso desde cada dependencia, buscando dar respuesta a las siguientes actividades:

1. Plantear las estrategias para el diseño del diagnóstico situacional
2. Selección del enfoque psicológico más pertinente para abordar el caso presentado.

3. Propuesta de intervención para el caso teniendo en cuenta el diagnóstico situacional y el enfoque seleccionado.
4. Eventos relacionados con la ética profesional.
5. Elementos significativos para el diseño del informe psicosocial.

Así pues, al finalizar el recorrido por la última puerta mágica, Superpsique ha logrado adquirir los conocimientos y habilidades de los libros sagrados y de las puertas mágicas, lo cual es necesario para brindar atención y acompañamiento a los pobladores de Psicolandia y otros reinos donde va a viajar Superpsique en este maravilloso mundo de la Psicología. De esta forma, Practicum felicita a Superpsique por su esfuerzo y logros alcanzados motivándole a continuar con la revisión de los libros sagrados y analizando cada uno de los casos presentados en Psicolandia para ofrecer su apoyo a los seres mágicos que encontré en este lugar. Hasta una próxima aventura. FIN.

Anexo 4. Guion multimedial para la recreación y virtualización del recurso Kit gamificado en la propuesta didáctico-Pedagógica educativa incorporando gamificación para facilitar al e-mediador la orientación del curso prácticas profesionales del programa de psicología de la escuela de ciencias sociales, artes y humanidades de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia – UNAD

Figura 56.

Guion multimedial para la recreación y virtualización del recurso Kit gamificado en la propuesta didáctico-Pedagógica.

Guion kit gamificado componente práctico psicología	
Experto temático	Diseñador gráfico tecno pedagógico

Curso La gamificación como desafío de Innovación y creación para resignificar las prácticas profesionales en el Programa de Psicología de la Escuela de Ciencias Sociales, Artes y Humanidades de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia – UNAD.

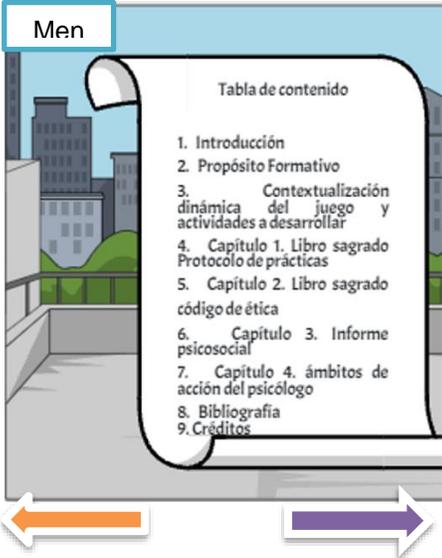
usuario E-mediadores y estudiantes componente práctico del programa de psicología
Tipo de recurso Genially, power point, PowToon, YouTube, Edpuzzle, figma

Pautas para el diseño gráfico del sitio. Se hace uso del logo de la UNAD y la escuela de ciencias sociales, artes y humanidades. Los colores para utilizar son amarillo y morado que representan las escuelas ECSAH y ECEDU

Diapositiva Tema 1

Contenido	Esquema/imagen	Observaciones
<p>Portada</p> <p>LA PRACTICA PROFESIONAL EN CONTEXTO</p> <p>UNIVERSIDAD NACIONAL ABIERTA Y A DISTANCIA - UNAD ESCUELA DE CIENCIAS SOCIALES, ARTES Y HUMANIDADES CEAD GIRARDOT 2021</p>		<p>Se debe tener en cuenta los colores institucionales y de la ECSAH y ECEDU</p>

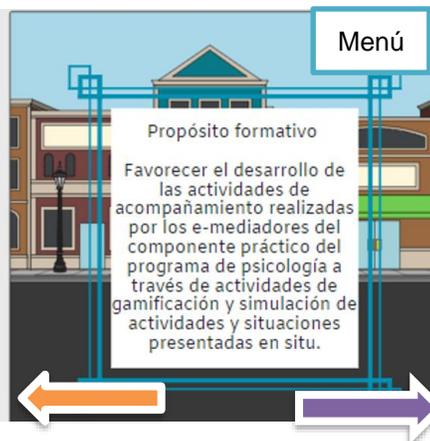
Tema 2

Tabla de contenidos	Men	Observaciones
<ol style="list-style-type: none"> 1. Introducción 2. Propósito Formativo 3. Contextualización dinámica del juego y actividades a desarrollar Estación 1. Libro sagrado Protocolo de prácticas Estación 2. Libro sagrado código de ética Estación 3. Informe psicosocial Estación 4. ámbitos de acción del psicólogo 4. Bibliografía 5. Créditos 		<p>Cada ítem de la tabla tendrá hipervínculo con la estación e información propuesta en el juego y la historia</p>

Tema 3

Propósito Formativo

Favorecer el desarrollo de las actividades de acompañamiento realizadas por los e-mediadores del componente práctico del programa de psicología a través de actividades de gamificación y simulación de actividades y situaciones presentadas in situ.

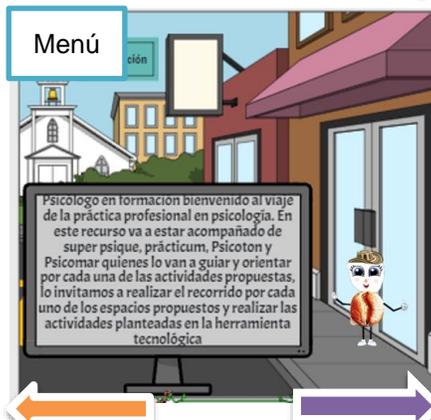


Se colocará la imagen indicando que hay un propósito

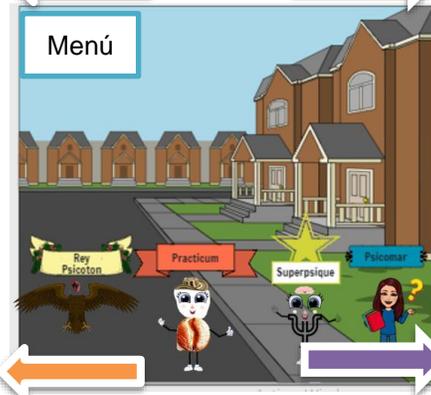
Tema 4

Introducción

Psicólogo en formación bienvenido al viaje de la práctica profesional en psicología. En este recurso va a estar acompañado de super psique, prácticum, Psicotón y Psicomar quienes lo van a guiar y orientar por cada una de las actividades propuestas, lo invitamos a realizar el recorrido por cada uno de los espacios propuestos y realizar las actividades planteadas en la herramienta tecnológica



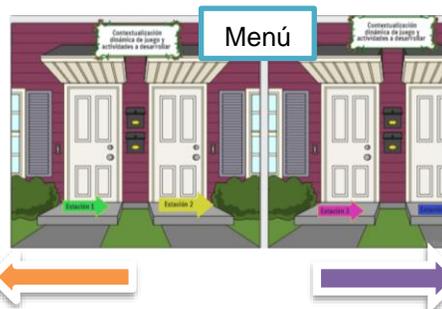
Se incluye la imagen de los personajes que van a dinamizar las actividades del kit.



Tema 5 y 6

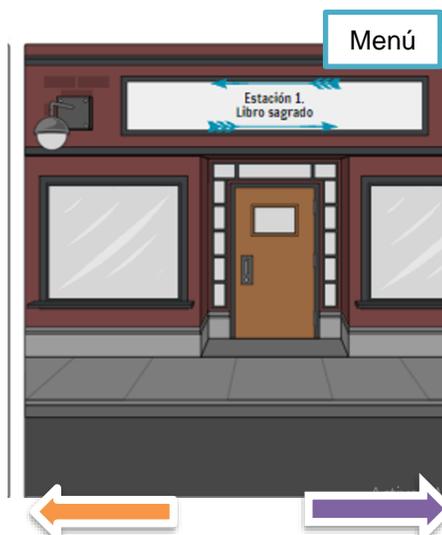
Contextualización dinámica del juego y actividades a desarrollar

En este apartado se incluyen las explicaciones y orientaciones generales para que el participante pueda llevar a cabo la exploración de cada uno de los escenarios y retos propuestos en el kit gamificado



Se incluye una diapositiva que cuenta con 4 puertas que dirigen a las personas a cada uno de las estaciones de la historia y donde tiene hipervínculo a cada una de las actividades propuestas en las estaciones.

Tema 7 Estación 1. Libro sagrado
 Protocolo de prácticas
 En este espacio se lleva a cabo la socialización del trabajo, rol y responsabilidad que va a tener el psicólogo en formación en los diferentes contextos prácticos, por lo cual en esta estación se encuentra un libro sagrado conocido como Protocolo y donde se establecen aspectos fundamentales para llevar a cabo su trabajo, invitando a explorarlo y llevar a cabo las diferentes actividades propuestas en la estación.



Se lleva a cabo la explicación de la actividad con imágenes interactivas y explicativas que permiten acceso a las actividades propuestas

Tema 8

Reto 1

En primer lugar, Practicum le recuerda a Superpsique que es fundamental que, como parte de la comunidad de sabios y estudiosos de la UNAD, es necesario que en su formación académica cuente con requisitos como....

- **Haber cursado y aprobado 132 créditos**
- **Cursado y aprobado 5 acciones: comunidad, jurídico, familia, educación y trabajo**
- **Todas las anteriores**

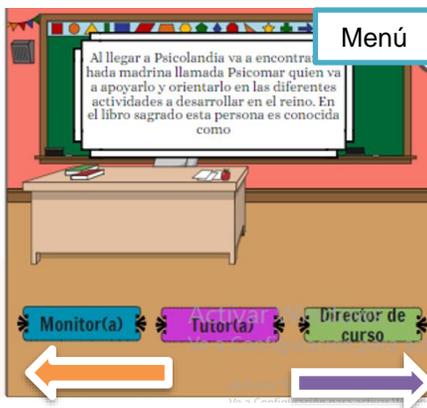


La actividad va a tener 3 opciones de respuesta y cuenta con audio explicativo donde los personajes acompañan al participante y lo animan a llevar a cabo las actividades. De igual forma la actividad va a tener opciones de felicitaciones y posibilidad de volver a revisar la retomar la pregunta

Tema 9 Reto 2

Al llegar a Psicolandia va a encontrar un hada madrina llamada Psicomar quien va a apoyarlo y orientarlo en las diferentes actividades a desarrollar en el reino. En el libro sagrado esta persona es conocida como

- **Monitor(a)**
- **Tutor(a)**
- **Director(a) de curso.**

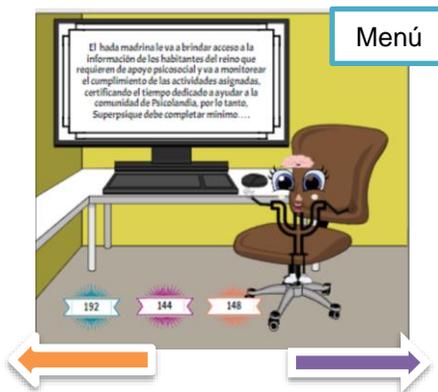


Tema 10

Reto 3

El hada madrina le va a brindar acceso a la información de los habitantes del reino que requieren de apoyo psicosocial y va a monitorear el cumplimiento de las actividades asignadas, certificando el tiempo dedicado a ayudar a la comunidad de Psicolandia, por lo tanto, Superpsique debe completar mínimo....

- **192**
- **144**
- **148**



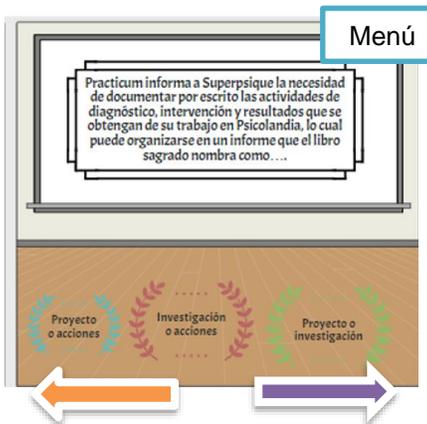
Tema 11

Reto 4

Practicum informa a Superpsique la necesidad de documentar por escrito las actividades de diagnóstico, intervención y resultados que se obtengan de su trabajo en Psicolandia, lo cual puede organizarse en un informe que el libro sagrado nombra como.... -

Proyecto o acciones

- **Investigación o acciones**
- **Proyecto o investigación**

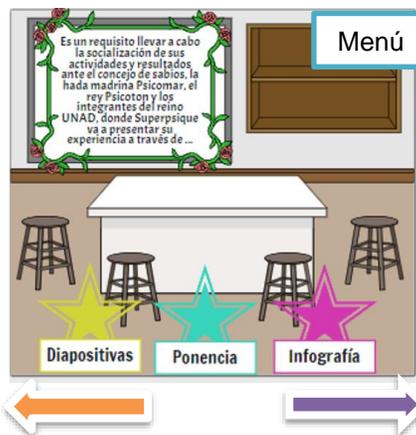


Tema 12

Reto 5

Es un requisito llevar a cabo la socialización de sus actividades y resultados ante el concejo de sabios, la hada madrina Psicomar, el rey Psicotón y los integrantes del reino UNAD, donde Superpsique va a presentar su experiencia a través de

- **Diapositivas**
- **Ponencia**
- **Infografía**

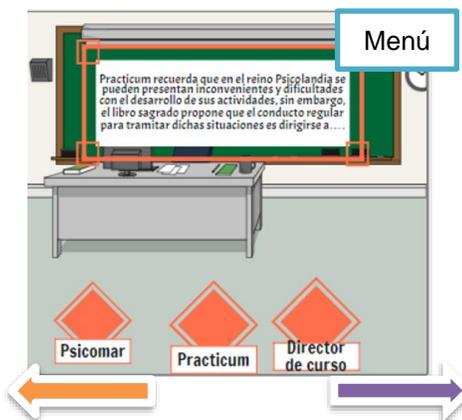


Tema 13

Reto 6

Practicum recuerda que en el reino Psicolandia se pueden presentar inconvenientes y dificultades con el desarrollo de sus actividades, sin embargo, el libro sagrado propone que el conducto regular para tramitar dichas situaciones es dirigirse a....

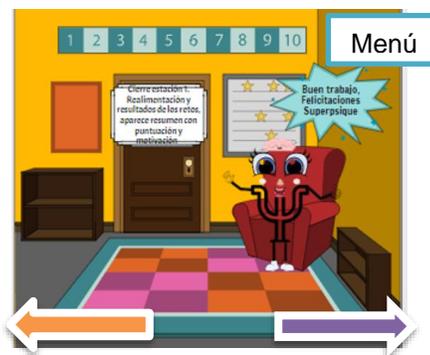
- **Psicomar**
- **Practicum**
- **Director de curso**



Tema 14

Cierre estación 1

Una vez finalizado el recorrido Practicum felicita a Superpsique por el inicio de sus actividades en Psicolandia y lo invita a continuar con el recorrido por la segunda puerta.



En este espacio el participante va a obtener su puntaje general y la realimentación de la actividad propuesta

Tema 15

Estación 2

Practicum da la bienvenida nuevamente a Superpsique, a este nuevo reto, donde la indica que en el libro sagrado se plantea la importancia de conocer las directrices éticas por las cuales se rige su actuación profesional de ayuda a la comunidad de Psicolandia y de cualquier otro reino donde lleve a cabo su trabajo o intervención

Tema 16

Reto 1

Estos lineamientos éticos están establecidos en otro libro sagrado conocido como código deontológico del psicólogo que es la ley:

- 1098 de 2006
- 1090 de 2016
- 1098 de 2016
- 1090 de 2006



La actividad va a tener 4 opciones de respuesta y cuenta con audio explicativo donde los personajes acompañan al participante y lo animan a llevar a cabo las actividades. De igual forma la actividad va a tener opciones de felicitaciones y posibilidad de volver a revisar la retomar la pregunta

Tema 17

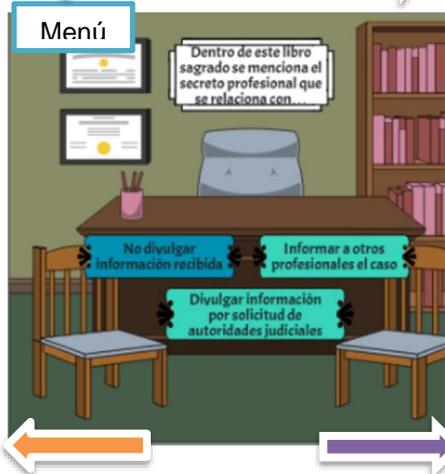
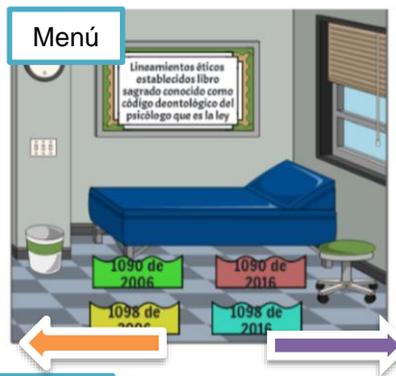
Reto 2

Dentro de este libro sagrado se menciona el secreto profesional que se relaciona con...

- **No divulgar información recibida**
- **Informar a otros profesionales el caso**
- **Divulgar información por solicitud de autoridades judiciales**

Tema 18

Reto 3



Practicum resalta que este libro sagrado propone que es una responsabilidad del psicólogo...

- Todas las anteriores
- Informar sobre violaciones a los derechos humanos
- Respetar criterios morales y religiosos
- No prestar su nombre o firma a otras personas y todas las anteriores

Tema 19

Reto 4

El ejercicio de la psicología ordena una finalidad humana y social que busca y se expresa en el bienestar, la salud y la calidad de vida, lo cual es considera en el libro sagrado denominado Código deontológico y bioético del psicólogo como....

- Responsabilidad social e integridad
- Principios generales
- Fundamentos
- Responsabilidades éticas

Tema 20

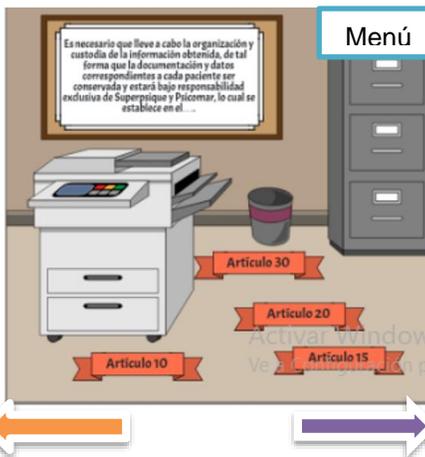
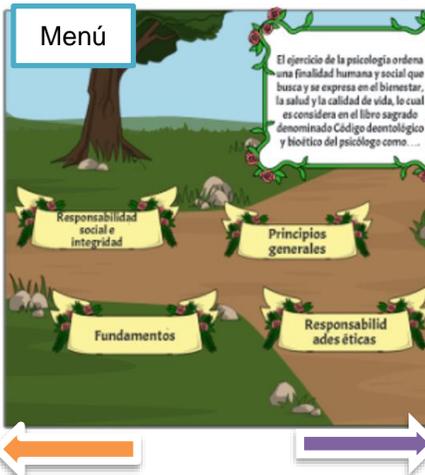
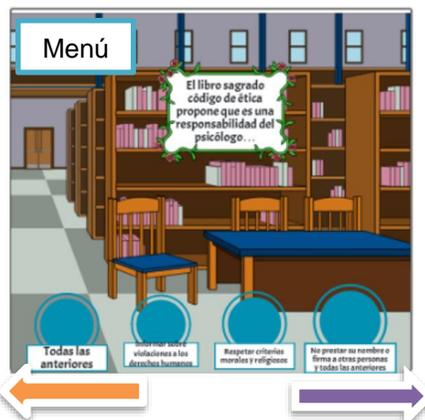
Reto 5

Es necesario que lleve a cabo la organización y custodia de la información obtenida, de tal forma que la documentación y datos correspondientes a cada paciente ser conservada y estará bajo responsabilidad exclusiva de Superpsique y Psicomar, lo cual se establece en el....

- **Artículo 30**
- **Artículo 20**
- **Artículo 10**
- **Artículo 15**

Tema 21

Reto 6



Practicum explica a Superpsique la necesidad de ser responsable con la organización y tratamiento de la información conocida y recibida, para lo cual recomienda a Superpsique solicitar la firma de un documento denominado

- Consentimiento informado
- Asentimiento informado
- Entrevista
- Observación

Tema 22

Reto 7

Los psicólogos deben tener en cuenta la competencia profesional, establecida en el artículo 21 y la cual hace referencia a las actividades y procesos de intervención y acompañamiento que puede realizar Superpsique donde se contemplan situaciones como:

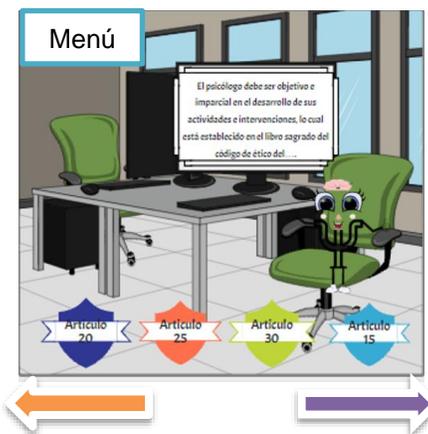
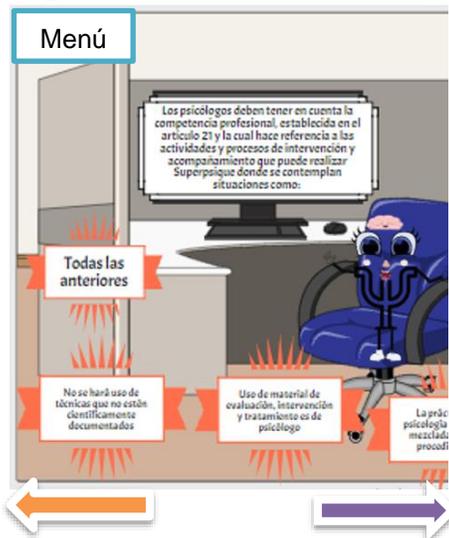
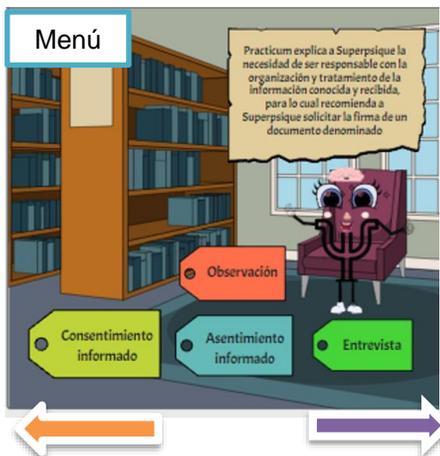
- Todas las anteriores
- Uso de material de evaluación, intervención y tratamiento es de psicólogo
- La práctica de la psicología no debe ser mezclada con otros procedimientos
- No se hará uso de técnicas que no estén científicamente documentados

Tema 23

Reto 8

Practicum invita a Superpsique a tener muy en cuenta su competencia profesional y evitar prácticas que atenten contra la integridad física, emocional o los derechos de los habitantes de Psicolandia, recordando que el psicólogo debe ser objetivo e imparcial en el desarrollo de sus actividades e intervenciones, lo cual está establecido en el libro sagrado del código de ético del....

- Artículo 20



- Artículo 25
- Artículo 30
- Artículo 15

Tema 24

Cierre estación 2

Una vez finalizado el recorrido Practicum felicita a Superpsique por el desarrollo de actividades realizadas en Psicolandia en la segunda estación y lo invita a continuar con el recorrido por la tercera puerta.

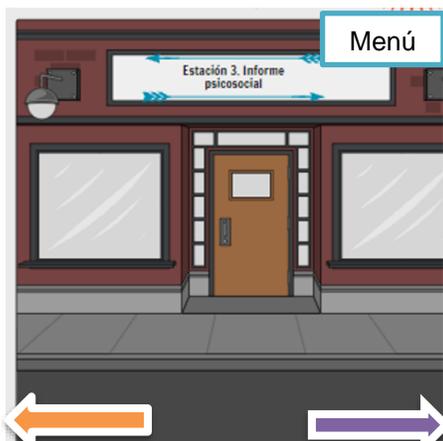


En este espacio el participante va a obtener su puntaje general y la realimentación de la actividad propuesta

Tema 25

Estación3

Una vez explicados los libros sagrados y siguiendo con las actividades propuestas en la aldea Psicolandia, en esta oportunidad Practicum socializa con Superpsique la forma de diseñar un informe psicosocial que permita recopilar las actividades desarrolladas en su proceso de intervención psicosocial.



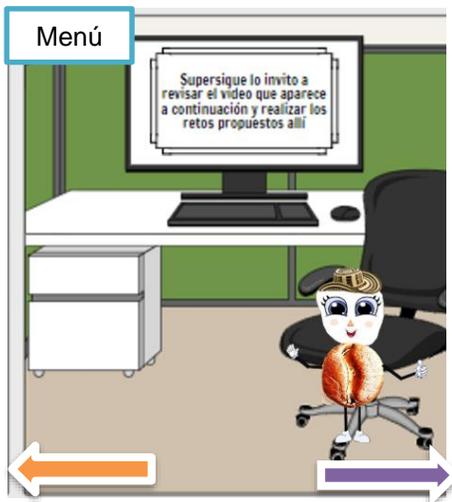
La presentación se lleva a cabo en power point y se graba en forma de video explicativo que contribuya a aclarar la temática y en ciertos espacios el video se interrumpe para dar a conocer 4 actividades específicas relacionadas con el tema, donde el participante escribe o da su opinión según los conocimientos que posee



Tema 26

Metodología estación 3

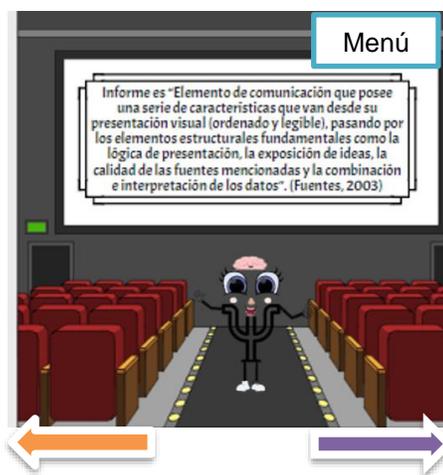
Se proyecta un video que contiene el concepto y fases para el diseño de dicho informe



Tema 27

Contextualización teórica

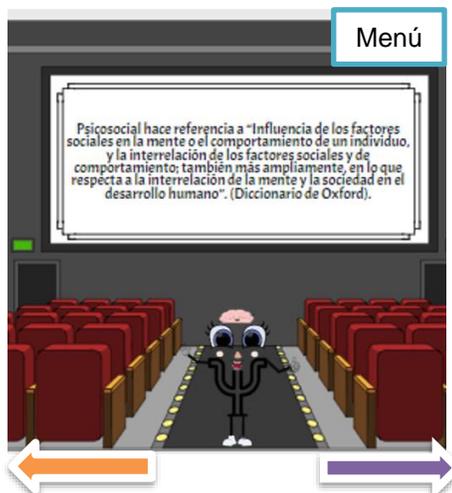
Informe es “Elemento de comunicación que posee una serie de características que van desde su presentación visual (ordenado y legible), pasando por los elementos estructurales fundamentales como la lógica de presentación, la exposición de ideas, la calidad de las fuentes mencionadas y la combinación e interpretación de los datos”. (Fuentes, 2003)



Tema 28

Contextualización teórica

Psicosocial hace referencia a “Influencia de los factores sociales en la mente o el comportamiento de un individuo, y la interrelación de los factores sociales y de comportamiento; también más ampliamente, en lo que respecta a la interrelación de la mente y la sociedad en el desarrollo humano”. (Diccionario de Oxford).



Tema 29

Reto 1



Escriba un concepto de informe psicosocial



Tema 30

Contextualización teórica

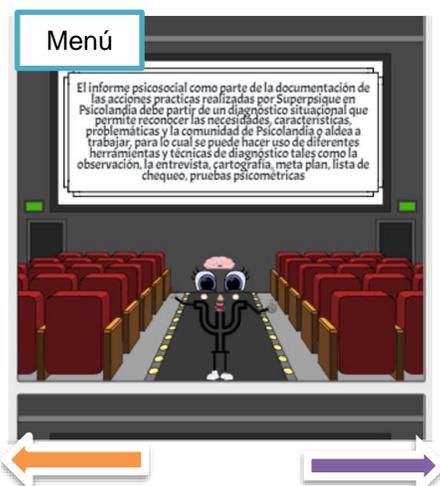
Informe psicosocial es considerado como la “evidencia del proceso de intervención psicosocial realizado, identificando aquellos factores sociales que impactan negativamente a las personas. Igualmente, plantea estrategias que logren disminuir efectos negativos cognitivos y comportamentales en el ambiente social”. (Loughry & Eyber, 2003)



Tema 31

Actividad estación 3

Un diagnóstico situacional que permite reconocer las necesidades, características, problemáticas y la comunidad de Psicolandia o aldea a trabajar, para lo cual se puede hacer uso de diferentes herramientas y técnicas de diagnóstico tales como la observación, la entrevista, cartografía, meta plan, lista de chequeo, pruebas psicométricas.

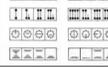


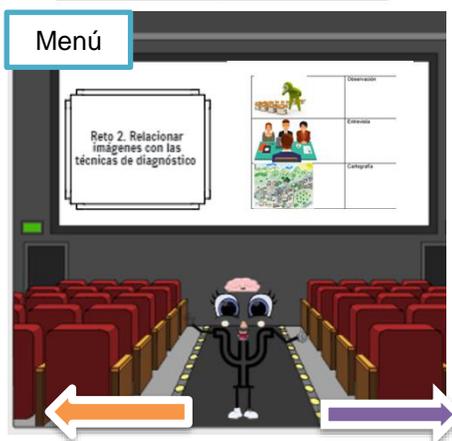
En esta actividad se invita a los participantes a revisar cada una de las imágenes presentadas y relacionarlas con el concepto propuesto

Tema 32

Reto 2

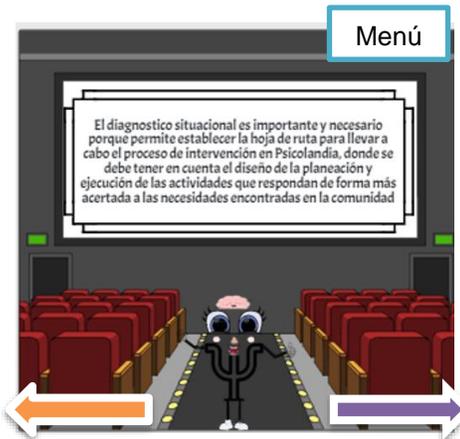
Se invita a Superpsique a revisar las imágenes que aparecen en pantalla y relacionarlas con la respectiva técnica de diagnóstico

	Observación
	Entrevista
	Cartografía
	Metaplan
	Lista de chequeo
	Pruebas psicométricas



Tema 33 Contextualización teórica

El diagnóstico situacional es importante y necesario porque permite establecer la hoja de ruta para llevar a cabo el proceso de intervención en Psicolandia, donde se debe tener en cuenta el diseño de la planeación y ejecución de las actividades que respondan de forma más acertada a las necesidades encontradas en la comunidad.



La presentación se lleva a cabo en power point y se graba en forma de video explicativo que contribuya a aclarar la temática y en ciertos espacios el video se interrumpe para dar a conocer 4 actividades específicas relacionadas con el tema, donde el participante escribe o da su opinión según los conocimientos que posee

Tema 34 Contextualización teórica

En la planeación se debe establecer el objetivo o propósito del trabajo a realizar, definiendo el enfoque psicosocial a utilizar y una metodología que indique recursos, tiempos y descripción detallada de las actividades propuestas



Tema 35 Contextualización teórica

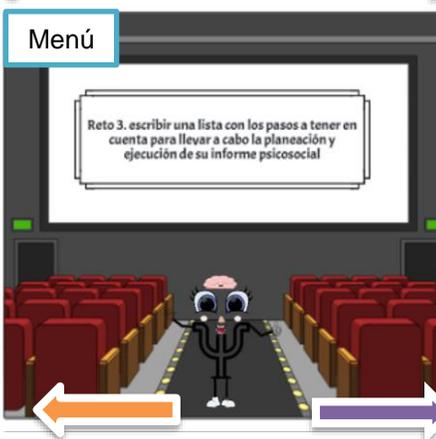
En la ejecución es importante tener presente la fundamentación teórica con antecedentes y revisión de fuentes bibliográficas para el diseño del material de apoyo a utilizar con la población de Psicolandia.



Escribir una lista con los pasos a tener en cuenta para llevar a cabo la planeación y ejecución de su informe psicosocial.

Tema 36

Reto 3
Escribir una lista con los pasos a tener en cuenta para llevar a cabo la planeación y ejecución de un informe psicosocial



Tema 37 Contextualización teórica

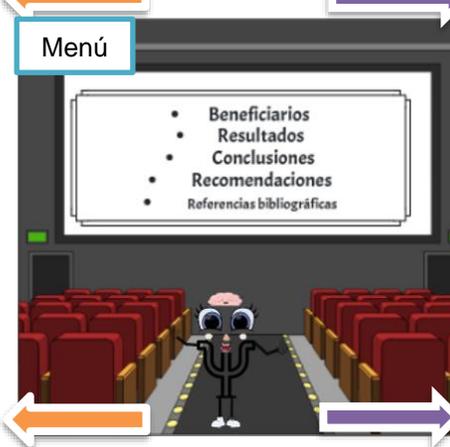
En todos los ámbitos de acción como psicólogo se tiene la necesidad de documentar las actividades que se realizan y de esta forma organizar los resultados y poder generar la socialización de las actividades desarrolladas con la comunidad



Tema 38 Contextualización teórica

Se hace una breve explicación de los apartados que debe contener dicho informe como aparece a continuación:

- Introducción
- Justificación
- Presentación de la institución
- Campo de la psicología
- Objetivo general
- Objetivos específicos
- Marco de referencia
- Metodología
- Beneficiarios
- Resultados
- Conclusiones
- Recomendaciones
- Referencias bibliográficas



Tema 39 Reto 4

Teniendo en cuenta la descripción de los diferentes elementos que debe contener un informe psicosocial, se invita a los participantes a realiza una actividad de relacionar conceptos



Menú	Conceptos y ejemplos Se llevó a cabo intervención cc grado quinto en el tema de aut proyecto de vida. Las intervenc realizaron a través de juegos y lúdicas con participación activa estudiantes. El desarrollo de la que los estudiantes comprendi elementos básicos para el dise de vida
Presentación de la institución Objetivo general	La Fundación nace como respi Brindar apoyo psicosocial a las de violencia usuarias de la cas municipio de Melgar, por medic psicoeducativas relacionadas c para la vida, para reducir los in en el municipio
Resultados	Se logra llevar a cabo la implem actividades de sensibilización y habilidades para la vida
Marco teórico	Como sustento teórico se trabz el enfoque psicológico humanis los supuestos de Abraham Ma:
Propuesta de intervención	Para el presente ejercicio de in campo jurídico se retomarán lo Modelo de intervención cogniti uso de técnicas como observat estudio de caso
Recomendaciones	Se recomienda llevar a cabo ai intervención y sensibilización c familia de la institución educati pautas de crianza a fin de favi de los estudia

Tema 40

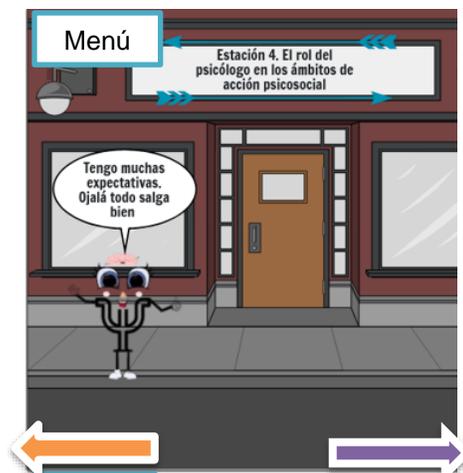
Cierre estación 3
Al finalizar el recorrido Practicum felicita a Superpsique por el desarrollo de actividades realizadas en Psicolandia en la tercera estación y lo invita a continuar con el recorrido por la cuarta y última puerta.



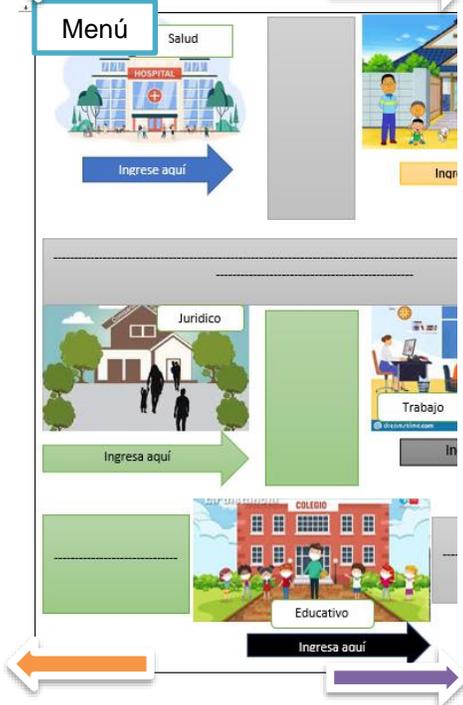
Tema 41

Estación 4

En este apartado se va a tener la posibilidad de trabajar en ámbitos como educativo, comunitario, jurídico, trabajo y salud, por lo cual a continuación se le invita a leer y escuchar el caso que se presenta en Psicolandia y luego ingresar a cada entidad (hospital, comisaria de familia, institución educativa, oficina y barrio) y proponer desde su rol como psicólogo la forma más apropiada de intervenir.



Se invita a los participantes a ingresar a cada una de las dependencias de la aldea y realizar cada una de las actividades propuestas en el ámbito que corresponde



Tema 42

Caso Hawa

Se lleva a cabo la socialización a través de audio, imágenes y texto el caso de Hawa



Los participantes van a escuchar y/o leer el caso propuesto, identificando cada uno de los elementos propuestos en el mismo, para identificar el rol que tiene el psicólogo en formación en cada uno de los ámbitos de acción a partir del caso propuesto.

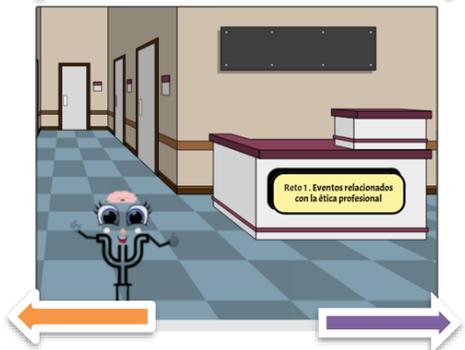
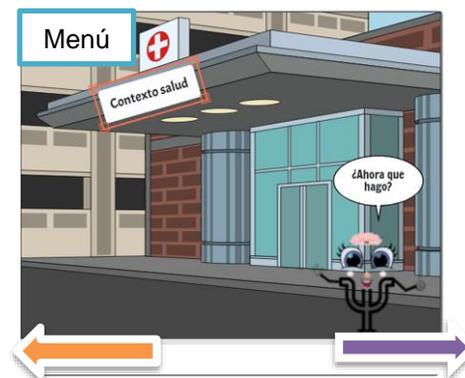
Tema 43

Explicación metodología actividad

Con la información ofrecida en el caso lleva a cabo su análisis y al ingresar al hospital, a la institución educativa, a la comisaría de familia, a la comunidad y en general a todas las dependencias de la aldea va a plantear las propuestas pertinentes para abordar el caso desde cada dependencia

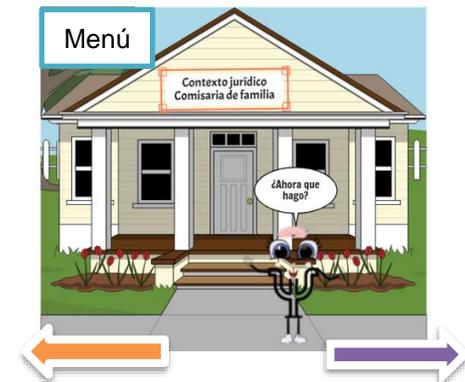
Tema 44

Reto 1
Eventos relacionados con la ética profesional



Tema 45

Reto 2
Elementos significativos para el diseño del informe psicosocial

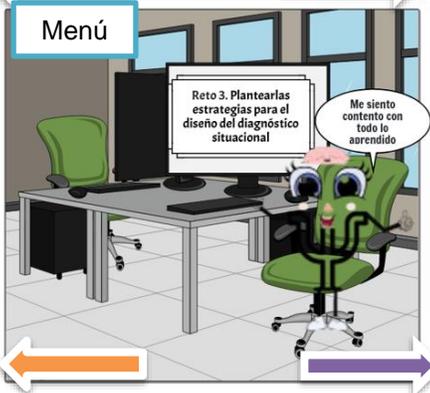
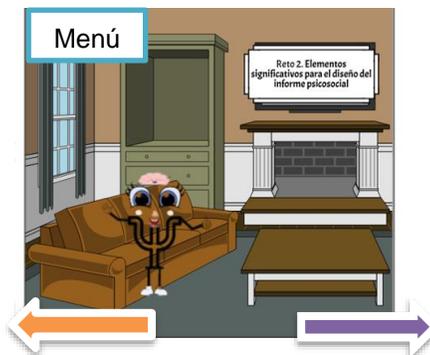


De acuerdo con el caso propuesto se invita a los participantes a desarrollar las actividades propuestas en cada uno de los ámbitos de acción del psicólogo

Tema 46

Reto 3

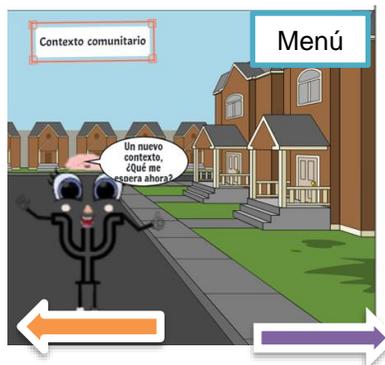
Plantear las estrategias para el diseño del diagnóstico situacional



Tema 47

Reto 4

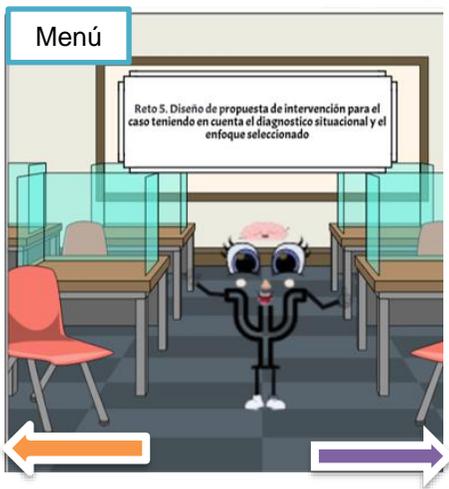
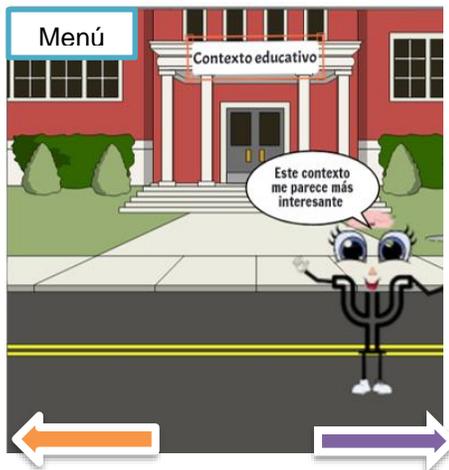
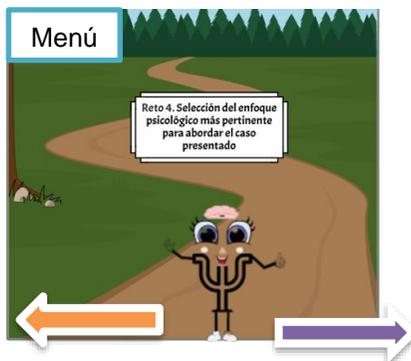
Selección del enfoque psicológico más pertinente para abordar el caso presentado



Tema 48

Reto 5

Propuesta de intervención para el caso teniendo en cuenta el diagnóstico situacional y el enfoque seleccionado



Tema 49

Cierre estación 4

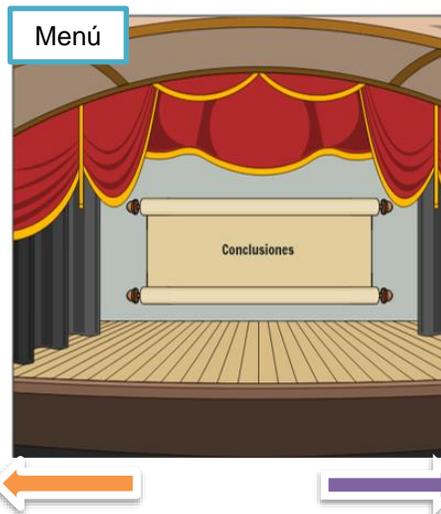
Al finalizar el recorrido Practicum felicita a Superpsique por el desarrollo de actividades realizadas en Psicolandia en la cuarta estación y lo invita a continuar su formación académica, felicitándole por los logros obtenidos en Psicolandia



Tema 50

Conclusiones

Así pues, al finalizar el recorrido por la última puerta mágica, Superpsique ha logrado adquirir los conocimientos y habilidades de los libros sagrados y de las puertas mágicas, lo cual es necesario para brindar atención y acompañamiento a los pobladores de Psicolandia y otros reinos donde va a viajar Superpsique en este maravilloso mundo de la Psicología. De esta forma, Practicum felicita a Superpsique por su esfuerzo y logros alcanzados motivándole a continuar con la revisión de los libros sagrados y analizando cada uno de los casos presentados en Psicolandia para ofrecer su apoyo a los seres mágicos que encontré en este lugar.



Tema 41

Referentes

Loughry, M. & Eyber, C. (2003). Psychosocial Concepts in Humanitarian Work with Children: A Review of the Concepts and Related Literature. Recuperado de: <https://www.nap.edu/download/10698>
 Protocolo de Prácticas Profesionales en Psicología, UNAD.
 Fuentes, C. (2003). Redacción y presentación



de informes. Recuperado de:
https://www.scielo.sa.cr/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1409-12592003000200007

Tema 42

Créditos

Maritza Andrea Villarraga Tovar
Maestrante en educación
Neyda Rosario Flórez Alvarado

Curso
Prácticas profesionales programa de Psicología

Año 2021



Nota: Explicación guion digital para la virtualización del kit gamificado. Autoría propia

Anexo 5. Guion gráfico

Figura 57

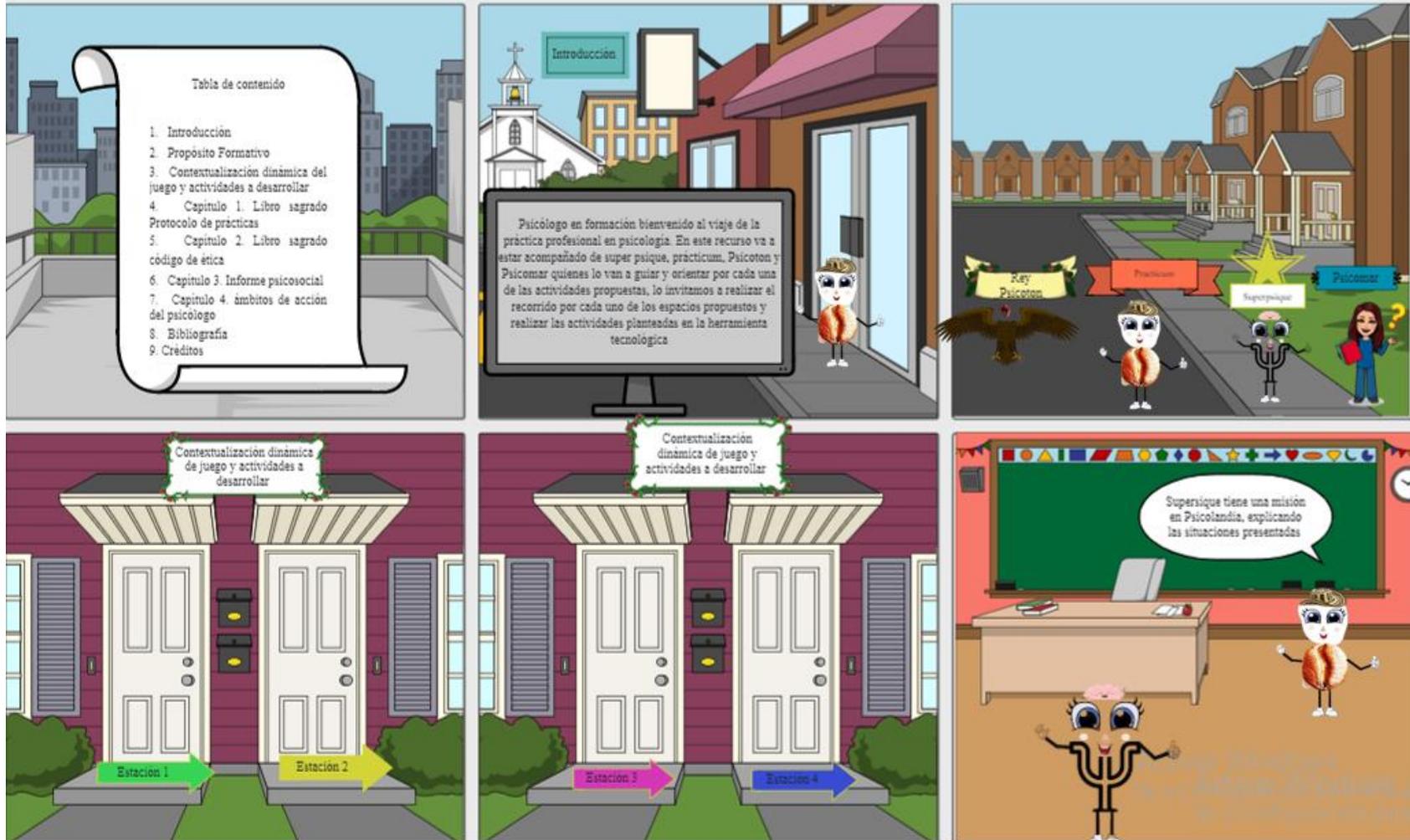
Guion gráfico 1 Kit gamificado.



Nota: Guion multimedial para la recreación y virtualización del recurso Kit gamificado en la propuesta didáctico-Pedagógica educativa incorporando gamificación. Fuente autoría propia.

Figura 58.

Guion gráfico 2 Kit gamificado.



Nota: Guion multimedial para la recreación y virtualización del recurso Kit gamificado en la propuesta didáctico-Pedagógica educativa incorporando gamificación. Fuente autoría propia.

Figura 59.

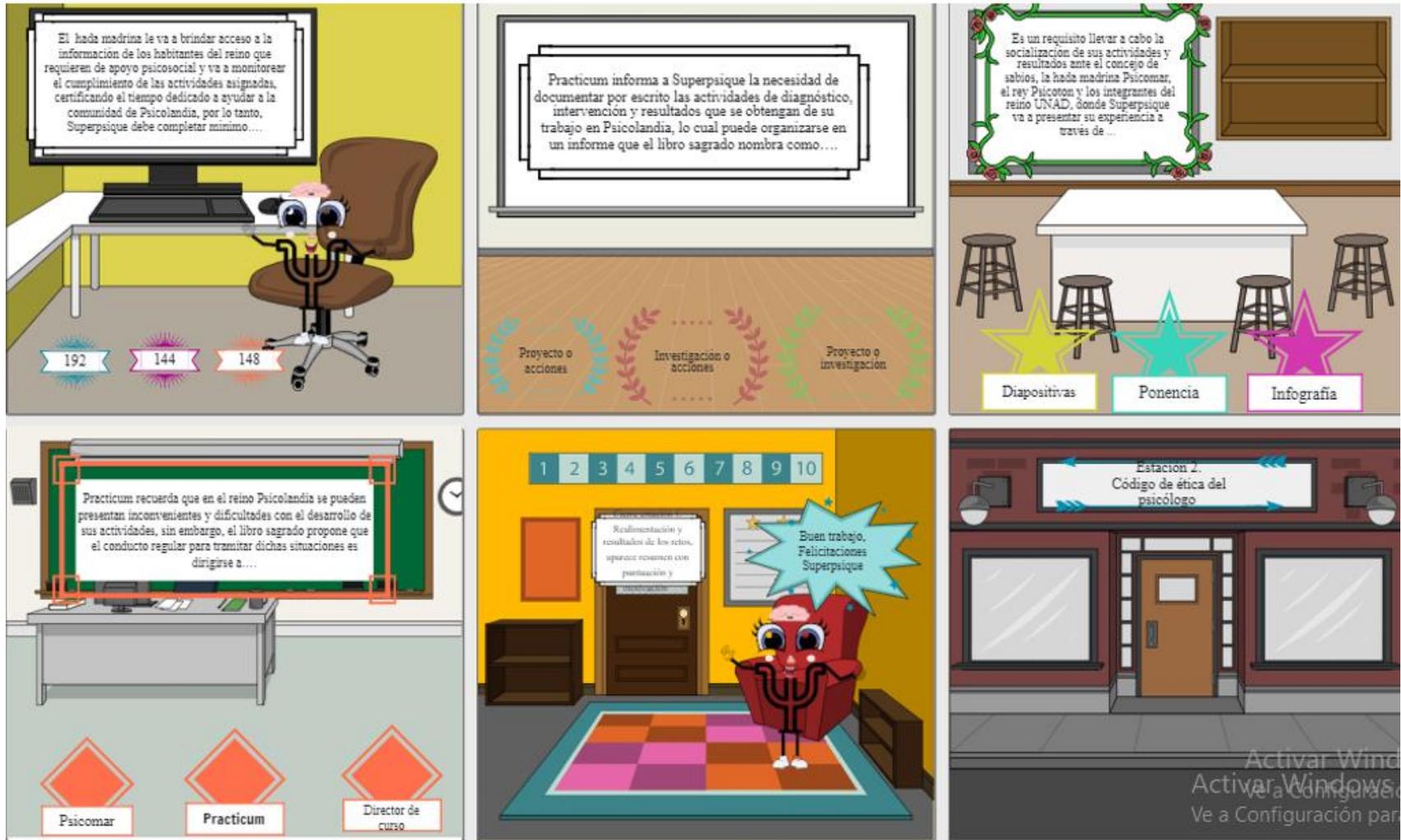
Guion gráfico 3 Kit gamificado.



Nota: Guion multimedial para la recreación y virtualización del recurso Kit gamificado en la propuesta didáctico-Pedagógica educativa incorporando gamificación. Fuente autoría propia.

Figura 60.

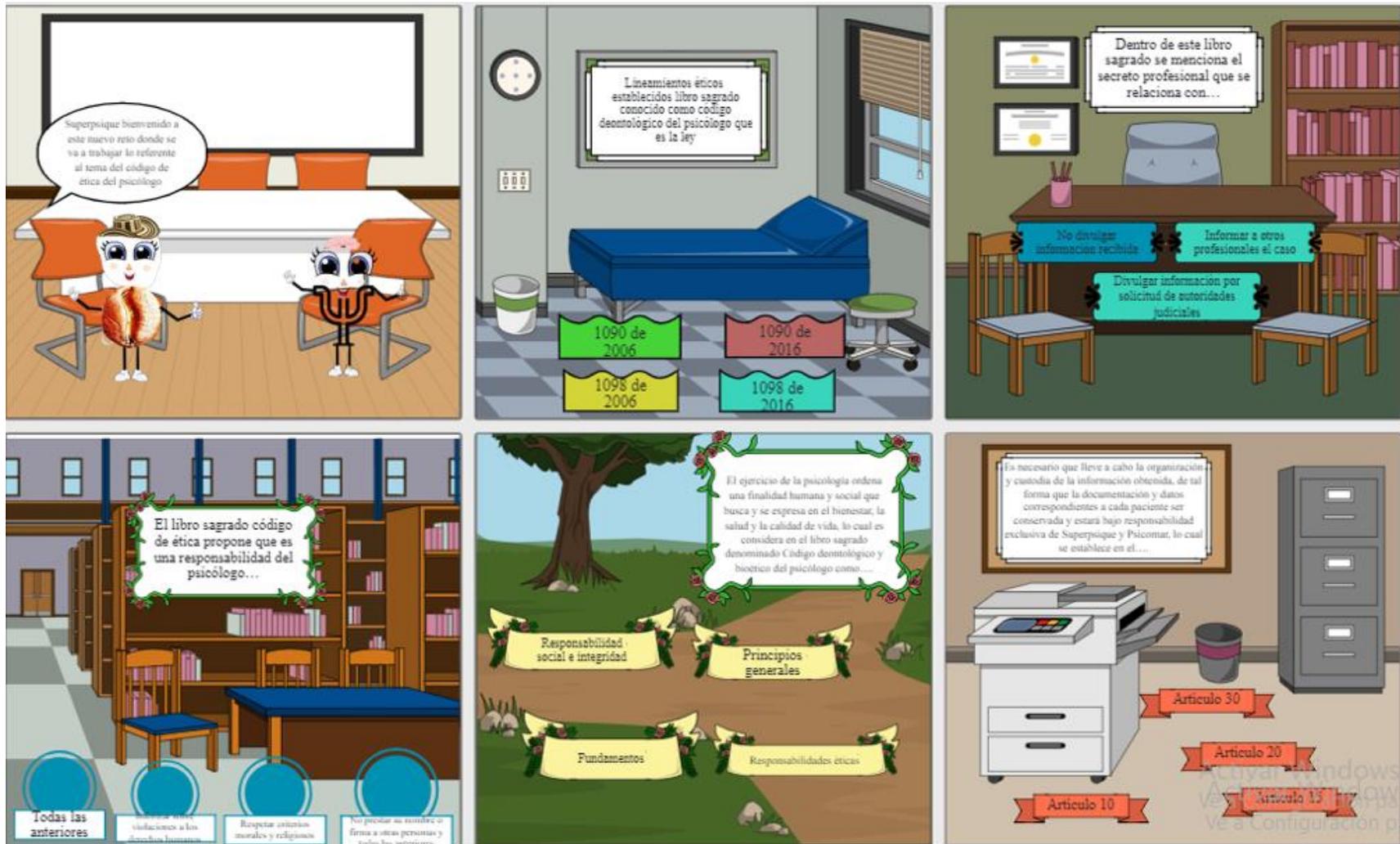
Guion gráfico 4 Kit gamificado.



Nota: Guion multimedial para la recreación y virtualización del recurso Kit gamificado en la propuesta didáctico-Pedagógica educativa incorporando gamificación. Fuente autoría propia.

Figura 61.

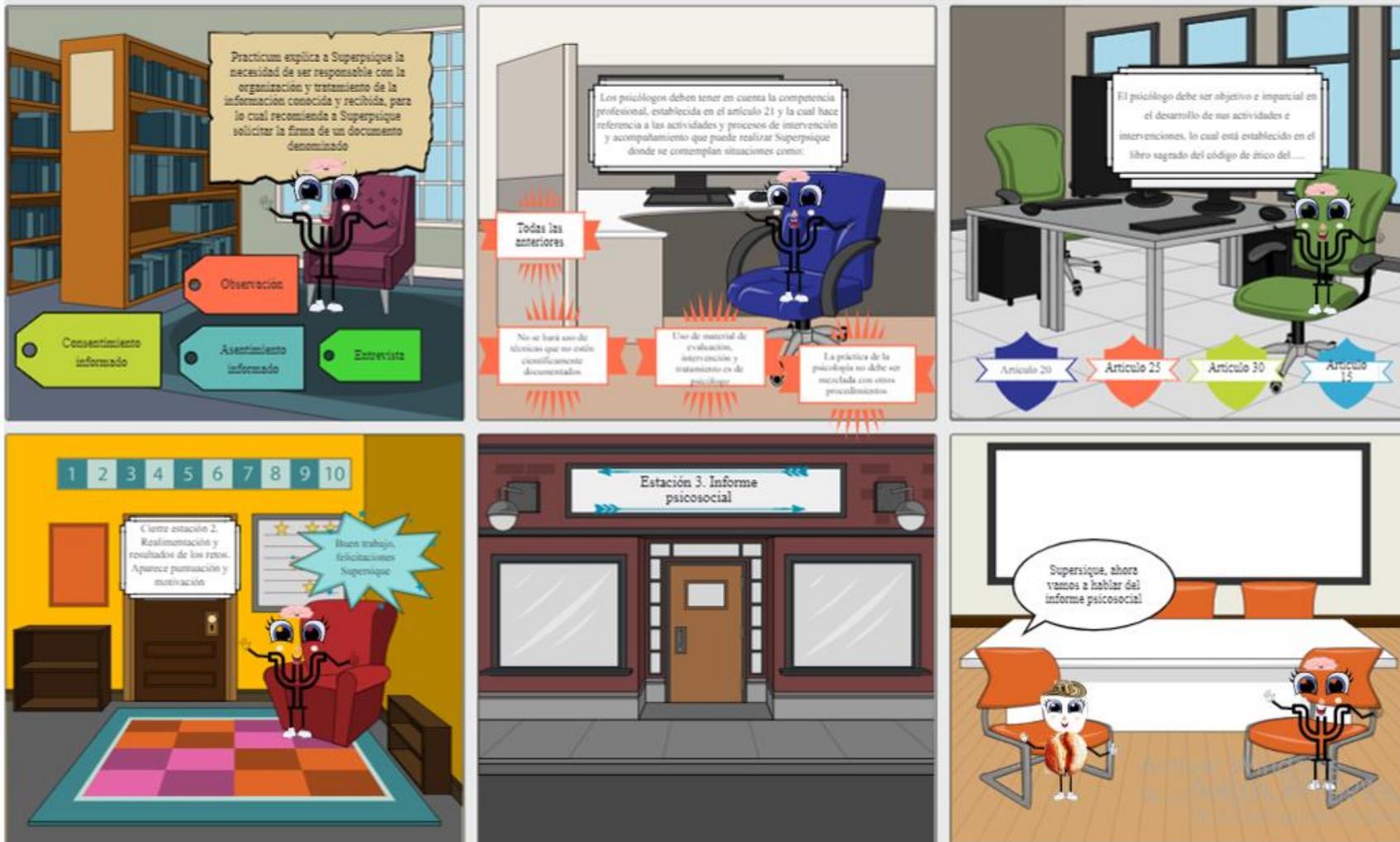
Guion gráfico 5 Kit gamificado.



Nota: Guion multimedial para la recreación y virtualización del recurso Kit gamificado en la propuesta didáctico-Pedagógica educativa incorporando gamificación. Fuente autoría propia.

Figura 62.

Guion gráfico 6 Kit gamificado.



Nota: Guion multimedial para la recreación y virtualización del recurso Kit gamificado en la propuesta didáctico-Pedagógica educativa incorporando gamificación. Fuente autoría propia.

Figura 63.

Guion gráfico 7 Kit gamificado.



Nota: Guion multimedial para la recreación y virtualización del recurso Kit gamificado en la propuesta didáctico-Pedagógica educativa incorporando gamificación. Fuente autoría propia.

Figura 64.

Guion gráfico 8 Kit gamificado.



Nota: Guion multimedial para la recreación y virtualización del recurso Kit gamificado en la propuesta didáctico-Pedagógica educativa incorporando gamificación. Fuente autoría propia

Figura 65

Guion gráfico 9 Kit gamificado.



Nota: Guion multimedial para la recreación y virtualización del recurso Kit gamificado en la propuesta didáctico-Pedagógica educativa incorporando gamificación. Fuente: autoría propia

Figura 66.

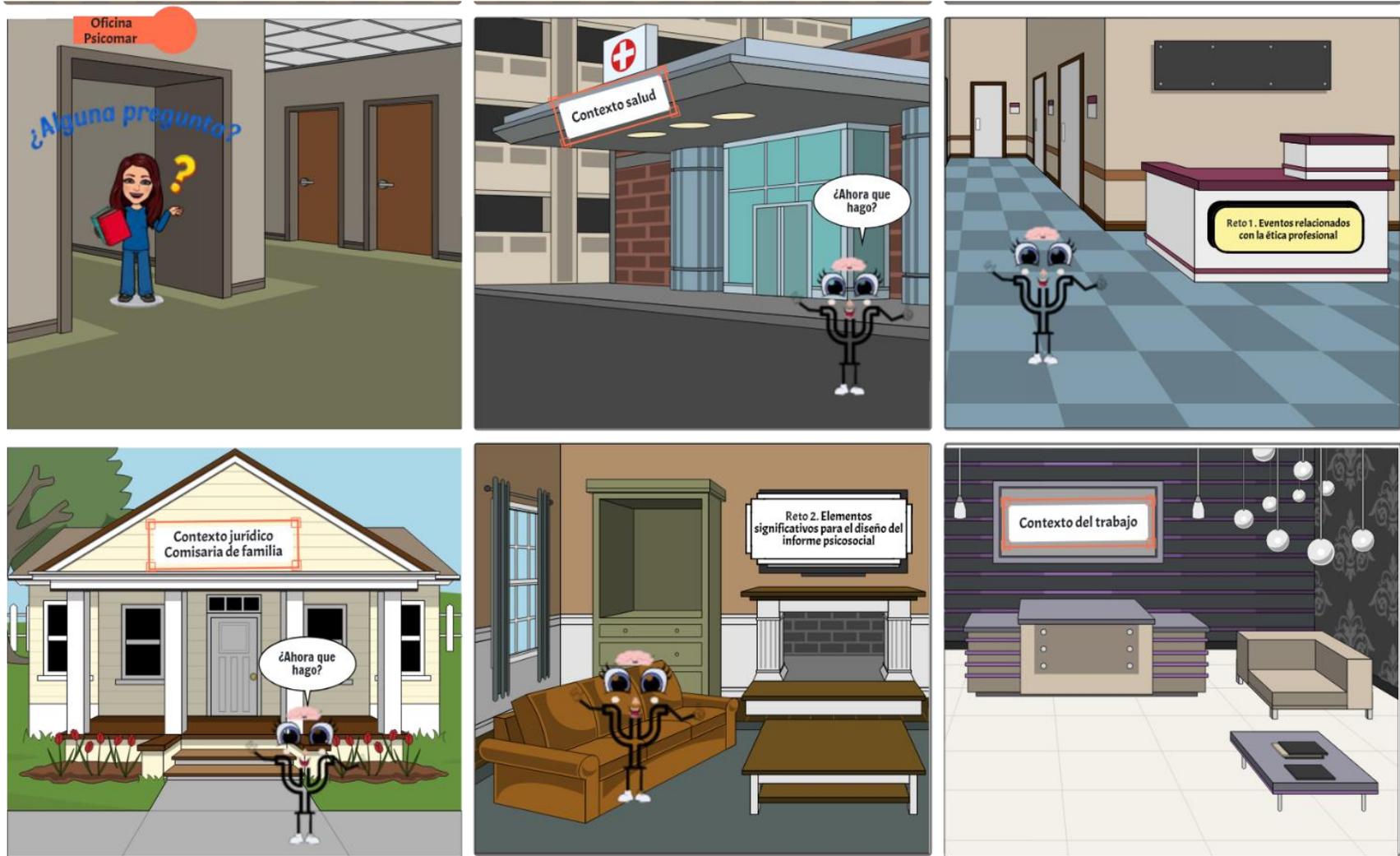
Guion gráfico 10 Kit gamificado.



Nota: Guion multimedial para la recreación y virtualización del recurso Kit gamificado en la propuesta didáctico-Pedagógica educativa incorporando gamificación. Fuente autoría propia

Figura 67.

Guion gráfico 11 Kit gamificado.



Nota: Guion multimedial para la recreación y virtualización del recurso Kit gamificado en la propuesta didáctico-Pedagógica educativa incorporando gamificación. Fuente autoría propia

Figura 68.

Guion gráfico 12 Kit gamificado.



Nota: Guion multimedial para la recreación y virtualización del recurso Kit gamificado en la propuesta didáctico-Pedagógica educativa incorporando gamificación. Fuente autoría propia

Figura 69.

Guion gráfico 13 Kit gamificado.



Nota: Guion multimedial para la recreación y virtualización del recurso Kit gamificado en la propuesta didáctico-Pedagógica educativa incorporando gamificación. Fuente autoría propia