



UNIVERSIDAD
DE LIMA

Oficina de Innovación y Calidad Educativa ICE



Recursos y estrategias para un aprendizaje con nuevos medios creativos

Innovación educativa

Casos de exploración



José García Contto
Universidad de Lima
Oficina de Innovación y Calidad Educativa ICE



Oficina de Innovación y Calidad Educativa ICE - ULIMA

La oficina fue creada durante el 2020, bajo el marco de un proyecto de desarrollo educativo en colaboración con una red de universidades internacionales, y el soporte de un fondo de Erasmus +

Su labor fue crucial durante el periodo de encierro por pandemia, y posteriormente ha continuado en el desarrollo y gestión de la calidad educativa, marcando referentes para la universidad. Es además impulsora y protagonista de diversas acciones de innovación a cargo de los programas y facultades.





Oficina de Innovación y Calidad Educativa

Objetivos

- Analizar las tendencias innovadoras en educación.
Crear contenido educativo innovador.
- Asegurar la calidad docente mediante metodologías nuevas.
- Fomentar el aprendizaje activo en innovación y calidad educativa.
- Asesorar a las unidades académicas en soluciones curriculares y de aprendizaje.





DOS EXPERIENCIAS DE INNOVACIÓN



¿Es la necesidad la madre de la innovación?





El encierro durante pandemia como contexto

Escenario 1:

Desconexión con la teoría y la clase

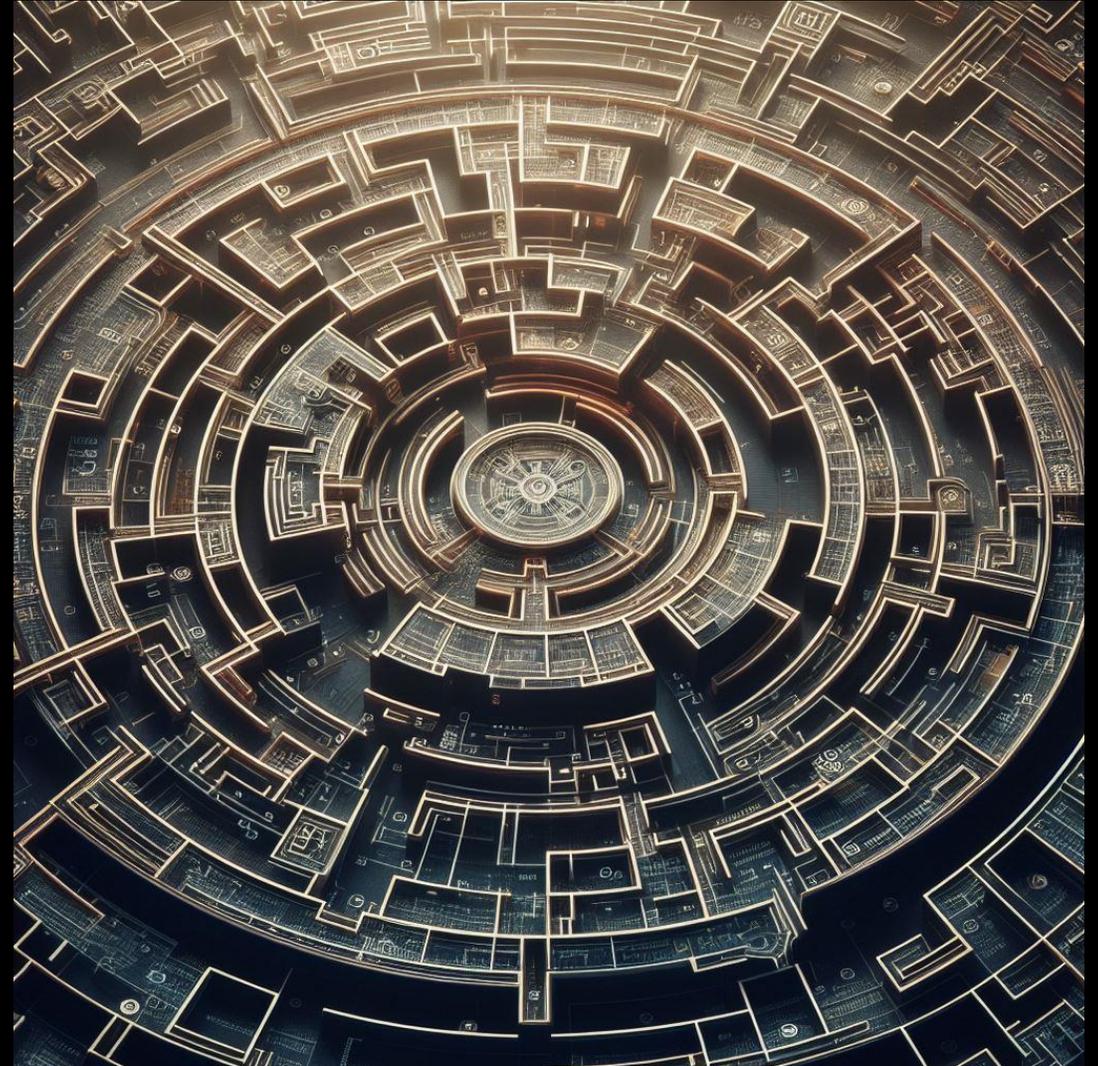
- Mayores dificultades de concentración
- Pérdida de atención
- Poca disposición para lectura
- Mayor dificultad en cursos y textos "teóricos" (o más abstractos)
- Falta de motivación para lectura y estudio fuera de horas de clase
- Uso de evaluaciones convencionales (exámenes)





Escenario 1: la desconexión con clase y teoría

- Cómo llevar a un aprendizaje duradero
- Cómo motivar la participación
- Cómo vincular a los estudiantes de manera más afectiva con el contenido
- Cómo ofrecer diversas maneras de enfrentar las evaluaciones
- Cómo proveer de rutas diferentes para “estilos” de aprendizaje distintos.



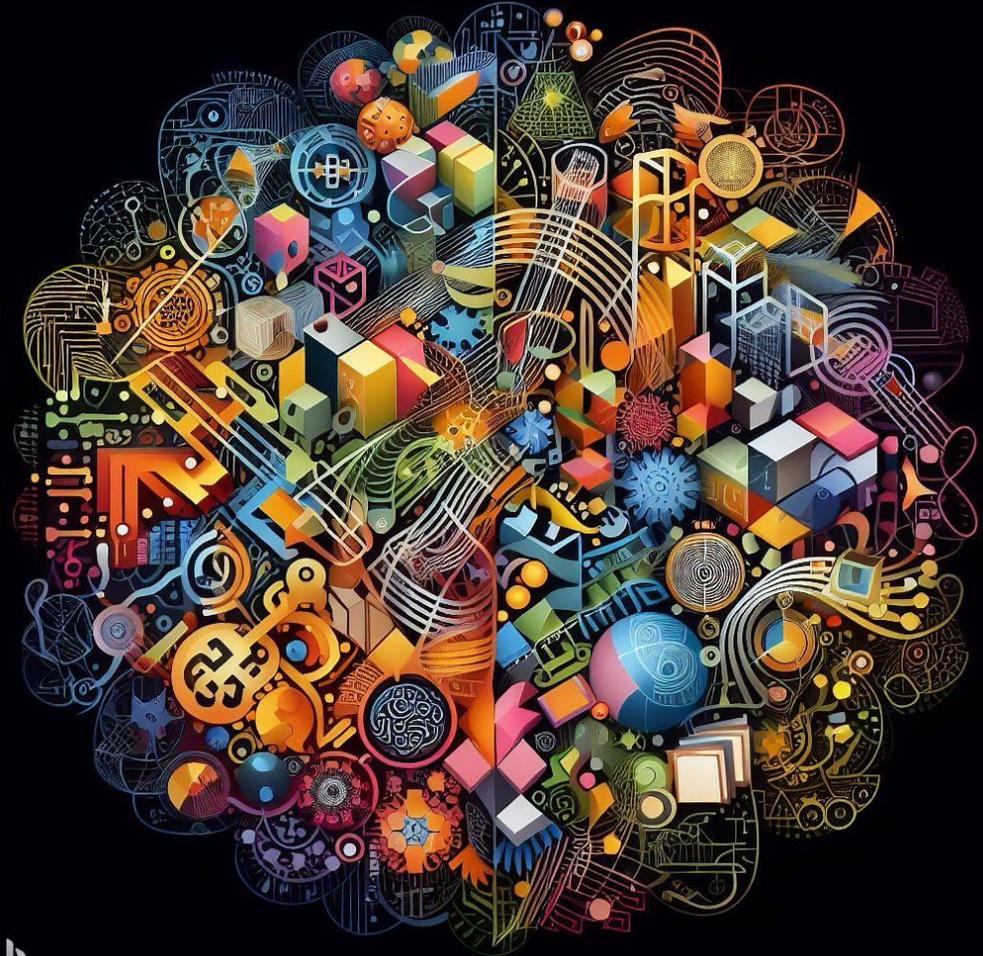


Escenario 1: la desconexión con clase y teoría

Propuesta: Gamificación de la evaluación

Se propone varias "rutas" de evaluación:

- Kahoot en clase (lecturas obligatorias)
- Mapas conceptuales (lecturas opcionales)
- Creación de memes (no funcionó)
- Exposición de aplicación en clase
- Participación en eventos académicos (relativos a la teoría del curso)
- Examen objetivo en Blackboard
- "Reto" de análisis





Gamificación en la evaluación



—

La gamificación consiste en aplicar elementos característicos de los juegos, en contextos no relacionados con el juego.

—

Deterding et al. (2011)





ELEMENTOS DE JUEGO

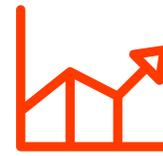
usados en la experiencia



Reglas



Metas



Niveles



Tiempos



Feedback



Recompensa



Narrativa



Estética

Karl Kapp (2012)



—

La destreza de obtener elementos atractivos que se encuentran típicamente en los juegos y aplicarlos cuidadosamente en actividades productivas o del mundo real

—

Chou (2015)





Escenario 1: la desconexión con clase y teoría

Propuesta: Gamificación de la evaluación

Se propone un sistema acumulativo de puntos

- Los puntos acumulados son bono en promedio de nota
- Se hace premiación al final del curso

Se utiliza una narrativa para “vestir” el modelo de gamificación. Se usaron las siguientes, en los tres años que lleva en curso el experimento:

- La narrativa de Star Wars
- La narrativa de Harry Potter y su mundo mágico
- La narrativa de los Vengadores (Marvel)

Cada rubro de actividad recibió el nombre de un personaje de la narrativa elegida.

THIS IS THE WAY (of semiotics)

O las formas de ganar puntos y medallas en su curso

LA FUERZA DEL
SENTIDO

Presented by :

CONSEJO
JEDI DE LA
SEMIÓTICA



THIS IS THE WAY



La fuerza del sentido

A

Se trata de cuatro actividades diferentes. No son excluyentes. Puedes hacer las cuatro, combinarlas como quieras.

B

En cada eje de actividades puedes lograr un máximo de 8 puntos. El máximo puntaje a lograr en este rubro es de 12 puntos.

C

Si alguien logra los 12 puntos, ya no está obligado a continuar con las actividades.

D

Los que logren más de 18 puntos antes del 28 de junio (semana 13) se les considera un bono en otra nota.

THESE ARE THE (MANY) WAYS OF THE (SEMIOTIC) FORCE



CASO DE ANÁLISIS (2 puntos por caso)

- Se presenta en clase un caso puntual tomado de los medios (reciente)
- Se analiza con uno o dos conceptos teóricos
- Debe ser teoría por desarrollar en clase ése mismo día.
- Usa lecturas obligatorias de curso

THE YODA WAY



MEME SEMIÓTICO (1 punto por meme)

- Se usa una escena o diálogo de un caso mediático conocido
- Se presenta al menos dos viñetas
- Se aplican dos términos semióticos
- Pueden usarse autores
- Breve texto explicativo

THE AHSOKA WAY



KAHOOT (2 puntos por test)

- Habrán al menos 5 Kahoot en el semestre
- Serán 6 preguntas por Kahoot
- Con 3-4 preguntas correctas se tiene 1 punto.
- Con 5-6 preguntas correctas se tiene 2 puntos
- Sobre lecturas obligatorias

THE ANAKIN WAY



MAPA CONCEPTUAL (De 1 a 3 puntos)

- Puntaje depende de la lectura seleccionada.
- Se evalúa detalle y calidad del mapa.
- Solo se puede usar lecturas opcionales del curso

THE LUKE WAY

DEATHLINES



En el caso de MEME SEMIÓTICO y MAPA CONCEPTUAL, se tiene hasta el DOMINGO de la semana siguiente de tratado un tema para presentar ya sea el mapa o meme de esa misma temática.



La exposición del CASO DE ANÁLISIS debe ser coordinada con el profe con un mínimo de un día de antelación. De acuerdo a la cantidad de solicitudes se establecerán prioridades según sea el caso.



El MEME SEMIÓTICO, MAPA CONCEPTUAL y el ppt del ANÁLISIS DE CASO deben ser subidos a la actividad correspondiente en Blackboard.

THESE ARE THE (MANY) WAYS OF THE (SEMIOTIC) FORCE

Niveles y puntajes		Iniciado Jedi	Padawan Jedi	Caballero Jedi	Maestro Jedi	Maestro del consejo	Acumular 12 puntos
		1 - 2 puntos	3 - 4 puntos	5 - 6 puntos	7 - 8 puntos	8 puntos a más	
2 pt	Caso de análisis	Cara Dune	Padmé Amidala	Conde Dooku	Mara Jade Skywalker	Yoda	THE YODA WAY
1 pt	Meme semiótico	Chewbacca	Grogu	Kylo Ren	Ashoka Tano	Obi Wan Kenobi	THE ASHOKA WAY
2 pt	Kahoot	Amilyn Holdo	Jyn Erso	Assaj Ventress	Anakin Skywalker	Princesa Leia	THE ANAKIN WAY
1-3 pt	Mapa conceptual	Mandalorian	General Trench	Maz Kanata	Luke Skywalker	Rey	THE LUKE WAY

THE CHOSEN ONE

brings balance to the force (of semiotics)

Conoce más sobre los personajes:

<https://www.starwars.com/databank>

https://starwars.fandom.com/wiki/Main_Page

**MAY THE
FORCE BE
WITH YOU**



SEMIOTIC AVENGERS

Formas para ganar medallas y puntos

Presented by :

S.H.I.E.L.D

Semiotic **H**eroes of **I**nterpretation,
Exploration, and **L**anguage **D**iversity



¡Avenger! Aquí está tu misión...

Se trata de **5 actividades** diferentes.
No son excluyentes. Puedes hacer las cinco, o combinarlas como quieras.

Se recomienda **lograr la mayor cantidad de puntos** en la Evaluación Continua 1.

Los que logren más de **45 puntos** en la Evaluación Continua 1, los acumula para la Evaluación Continua 2.

LOS 5 CAMINOS PARA SER UN AVENGER

¡Combínalos como quieras!

El camino de Capitana Marvel KAHOOT

(3 puntos por test)

- ★ Habrán al menos 5 Kahoot en el semestre
- ★ Serán 7 u 8 preguntas por Kahoot.



8 PREGUNTAS

2-1 pts kahoot: 1 pt gamif.
3-5 pts kahoot: 2 pts gamif.
6-8 pts kahoot: 3 pts gamif.

7 PREGUNTAS

2-1 pts kahoot: 1 pt gamif.
3-4 pts kahoot: 2 pts gamif.
5-7 pts kahoot: 3 pts gamif.

- ★ Son sobre las lecturas obligatorias.

El camino del RETOS CapAFÍOS

(4 puntos por caso)

- ★ El reto semiótico consiste en analizar en 10 minutos un caso propuesto por el profesor en clase.
- ★ Se responde a dos preguntas aplicativas de forma correcta.
- ★ 1 punto extra por exponerlo.



El camino de Iron

CASO DE ANÁLISIS *(3 puntos por caso)*

- ★ Se presenta en clase un caso puntual tomado de los medios (reciente)
- ★ Se analiza con uno o dos conceptos teóricos
- ★ Debe ser teoría que se vaya a desarrollar en clase ese mismo día.
- ★ Puede ser individual o en parejas
- ★ Usar lecturas obligatorias de curso
- ★ Máximo 7 min de expo.



El camino de la Bruja Escarlata

MAPAS COMPARATIVO *(1 a 4 puntos)*

- ★ Se evalúa nivel de detalle y calidad de la comparación.
- ★ Solo se pueden comparar una lectura obligatoria + una opcional (no 2 opciones ni 2 obligatorias).



El camino arácido

(1 a 5 puntos)

- ★ El puntaje dependerá de las respuestas acertadas.
- ★ Preguntas de lecturas obligatorias y clase.
- ★ Se realizan durante el fin de semana.



GUIA

para hacer tu Mapa Comparativo

1. ¿Qué tienen en común estas 2 lecturas?



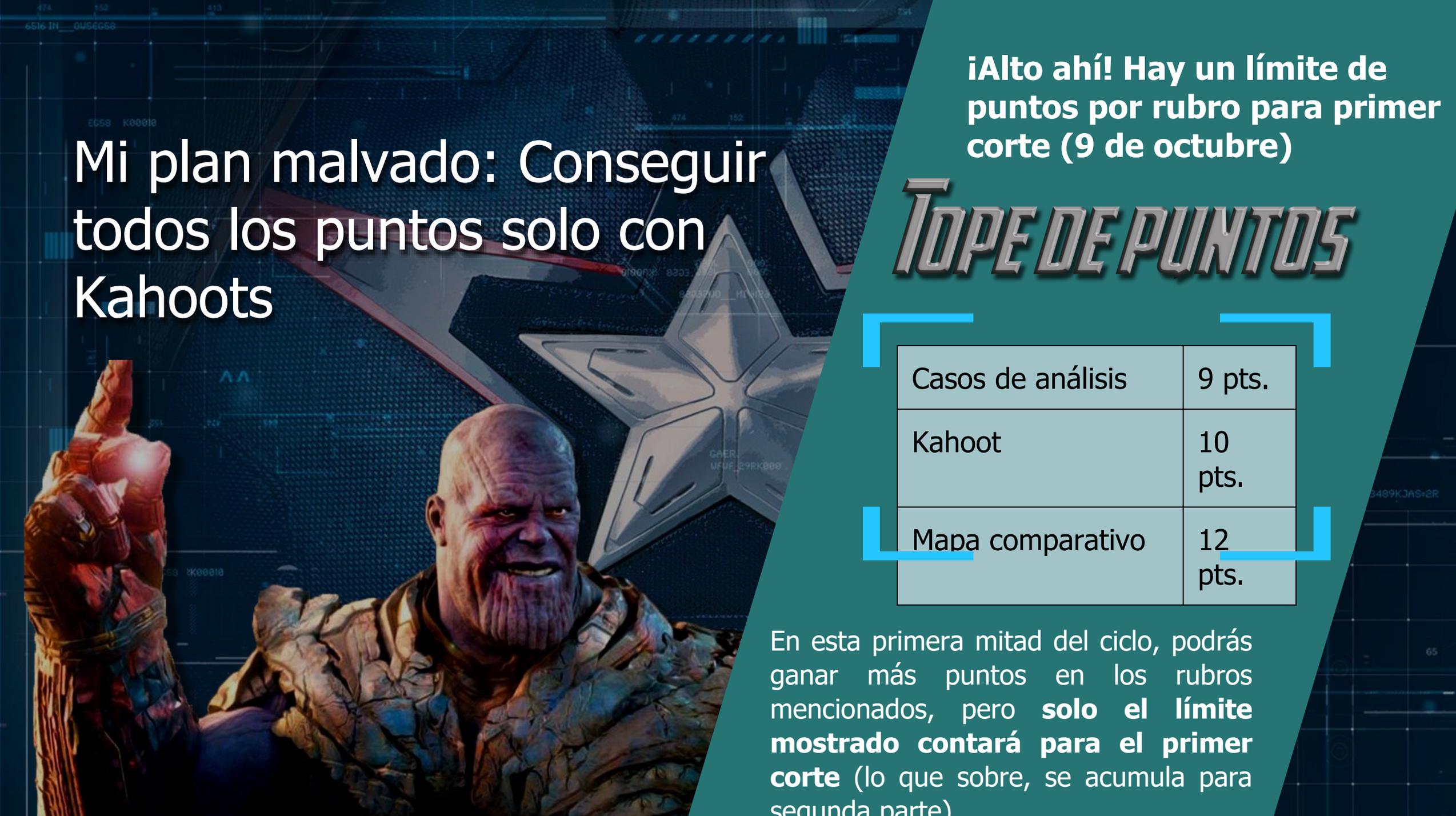
2. ¿En qué se diferencian los enfoques de estas 2 lecturas?



3. ¿Qué conceptos de una lectura complementan o amplían la información que se presenta en la otra?



¡Puedes apoyarte en estas preguntas para plantear tu mapa comparativo!



Mi plan malvado: Conseguir todos los puntos solo con Kahoots

¡Alto ahí! Hay un límite de puntos por rubro para primer corte (9 de octubre)

TOPE DE PUNTOS

Casos de análisis	9 pts.
Kahoot	10 pts.
Mapa comparativo	12 pts.

En esta primera mitad del ciclo, podrás ganar más puntos en los rubros mencionados, pero **solo el límite mostrado contará para el primer corte** (lo que sobre, se acumula para segunda parte)

MEDALLAS DEL AVENGER



Obtendrás una medalla **por rubro** según la cantidad de puntos que hagas en cada uno.

Niveles → Puntajes →		Cobre	Plata	Oro	Thanos	Camino o rubro
		2-5 puntos	6-7 puntos	8 puntos	9 p. a más	
3 pt	Caso de análisis					IRON MAN
2 pt	Retos y Desafío					CAPITÁN AMÉRICA
3 pt	Kahoot					CAPITAN A MARVEL
1-3 pt	Mapa comparativo					BRUJA ESCARLATA
1-4 pt	Examen BB					SPIDER MAN

DESCUENTOS

Puntos de Gamificación	Descuento
0	-2
1 a 3	-1,75
4 a 6	-1,5
7 a 8	-1,25
9 a 10	-1
11 a 12	-0,75
13	-0,5
14	-0,25
15	0

BONOS

Puntos de Gamificación	Bono en EC1
16 a 17	+ 0,25
18 a 20	+ 0,5
21 a 25	+ 0,75
26 a 30	+ 1
31 a 35	+ 1,25
36 a 40	+ 1,5
41 a 44	+ 1,75
45	+ 2
46 o más	Bono para la EC2

DEADLINES



En el caso de MAPA COMPARATIVO, se tiene hasta el **SÁBADO de la semana siguiente** de tratado un tema para presentar ya sea el mapa o meme de esa misma temática.



La exposición del CASO DE ANÁLISIS debe ser coordinada con el profe con un **mínimo de un día de antelación**. De acuerdo a la cantidad de solicitudes se establecerán prioridades según sea el caso.



El MAPA COMPARATIVO y el ppt del ANÁLISIS DE CASO deben ser **subidos a la actividad correspondiente en Blackboard**.





Cada alumno tendrá una diapositiva con sus medallas

La diapositiva será personalizada por cada estudiante

Todos podrán ver su medallero, y también de los demás, pero no editar

Las medallas se irán colocando a medida que se avance en el logro



SEMIOTIC

AVENGERS...

ASSEMBLE!



PAUTAS BÁSICAS

para un diseño propio de
gamificación de evaluación



1. El estudiante es el centro



Considerar
variedad de
alumnos



Capacidades,
habilidades,
dificultades



Intereses no
académicos
(diversión,
medios, etc).



2. Un tipo de alumno, un tipo de evaluación



A partir de habilidades y dificultades, imagine TIPOS de alumno



Proponga un TIPO de evaluación diferente para cada tipo de alumno



Proponga un "escalonamiento" de las evaluaciones, de fácil a difícil



3. Conectar con un universo narrativo o de juego



Usar la ficción para seleccionar personajes



Asignar personajes a cada nivel y tipo de evaluación creados



Usar la ficción para seleccionar "bandos" o "rituales"



Plantilla de gamificación de evaluación

Niveles	Nivel elemental	Nivel básico	Nivel intermedio	Nivel avanzado	Nivel máximo	Acumular "x" puntos
Puntaje	1 – 2 pts	3 - 4 pts	5 – 6 pts	7 – 8 pts	8 pts a más	
Evaluación						
Tipo 1	Medalla tipo 1 elemental	Medalla tipo 1 básico	Medalla tipo 1 intermedio	Medalla tipo 1 avanzado	Medalla tipo 1 máximo	Nombre creativo TIPO 1
Tipo 2	Medalla tipo 2 elemental	Medalla tipo 2 básico	Medalla tipo 2 intermedio	Medalla tipo 2 avanzado	Medalla tipo 2 máximo	Nombre creativo TIPO 2
Tipo 3	Medalla tipo 3 elemental	Medalla tipo 3 básico	Medalla tipo 3 intermedio	Medalla tipo 3 avanzado	Medalla tipo 3 máximo	Nombre creativo TIPO 3
Tipo 4	Medalla tipo 4 elemental	Medalla tipo 4 básico	Medalla tipo 3 intermedio	Medalla tipo 4 avanzado	Medalla tipo 4 máximo	Nombre creativo TIPO 4



Secuencia de implementación





Escenario 2: Falta de interacción y conexión

Escenario 2:

- Diseño expositivo unidireccional de clases
- Pocas oportunidades de intervención de estudiantes
- Poca interacción en clase (profesor-alumno, y entre pares)
- Desgano a encender cámara
- Poco tiempo para discutir temas de actualidad política, económica, social





Escenario 2: Falta de interacción y conexión

Propuesta: Nuevo curso virtual internacional

Escenario 2:

- Se articula el curso completo sobre la metodología del debate
- La participación e intervención constantes son indispensables
- Aumenta la interacción profesor-alumno y entre pares
- Se discuten problemas de actualidad
- El marco de las discusiones son los Objetivos de Desarrollo Sostenible
- Nace el curso "El arte del debate"



El arte del debate

2021 – 2023



Apoyo de:





Origen y proyección

El arte del debate es una asignatura que busca en los estudiantes procesos de investigación, análisis, escucha activa, capacidad de argumentación de sus ideas, pensamientos, opiniones y propuestas relacionadas con la agenda global y los Objetivos de Desarrollo Sostenible.

- Idea surge en pandemia
- Buscamos mayor interacción y diálogo con los alumnos
- Se busca tocar temas y problemas de actualidad
- Explora las ventajas de la conectividad remota
- Genera experiencias interculturales
- Se lograron alianzas externas a las Universidades
- Propicia la discusión con expertos



Cada semestre se selecciona dos o tres ODS para debate





Metodología

Tipos de debate

Debate abierto de opinión
Debate abierto por roles
Debate match
Debate grupal

Roles

Moderador
Protocolante
Participantes





Formatos de debate

Temas propuestos con anticipación a cada debate, para dar oportunidad de hacer investigación

Tipos de debate:

- Debate abierto: “todos contra todos”
- Debate por grupos: Se asignan roles (sociales) a cada grupo
- Debate match (uno-a-uno): El rol y la postura a defender se asignan al momento de empezar a debatir



Criterios de evaluación

Preparación e investigación



Expresión gestual (dramatis persona)



Habilidad de síntesis, claridad y precisión



Defensor de la posición



Incitador/ provocador textual (chat)



BONUS
Agudeza inquisitiva (preguntas precisas y oportunas)



Fundamentar

Perder el miedo a hablar

Argumentar

Opinar

Defender las ideas

Disertar

Debatir

Proponer

Conceptualizar

Confrontar

Investigar

Confrontar

Entender múltiples visiones

Comprender

Conceptualizar

Escuchar



Debate como instrumento de ciudadanía

El debate:

- Es necesario como práctica y forma de vida democrática
- Es parte del diálogo de ideas, nos enseña a separar ideas, de las personas.
- Se aprende a escuchar, y a reaccionar racionalmente a las ideas
- Se aplican criterios de argumentación y pensamiento crítico

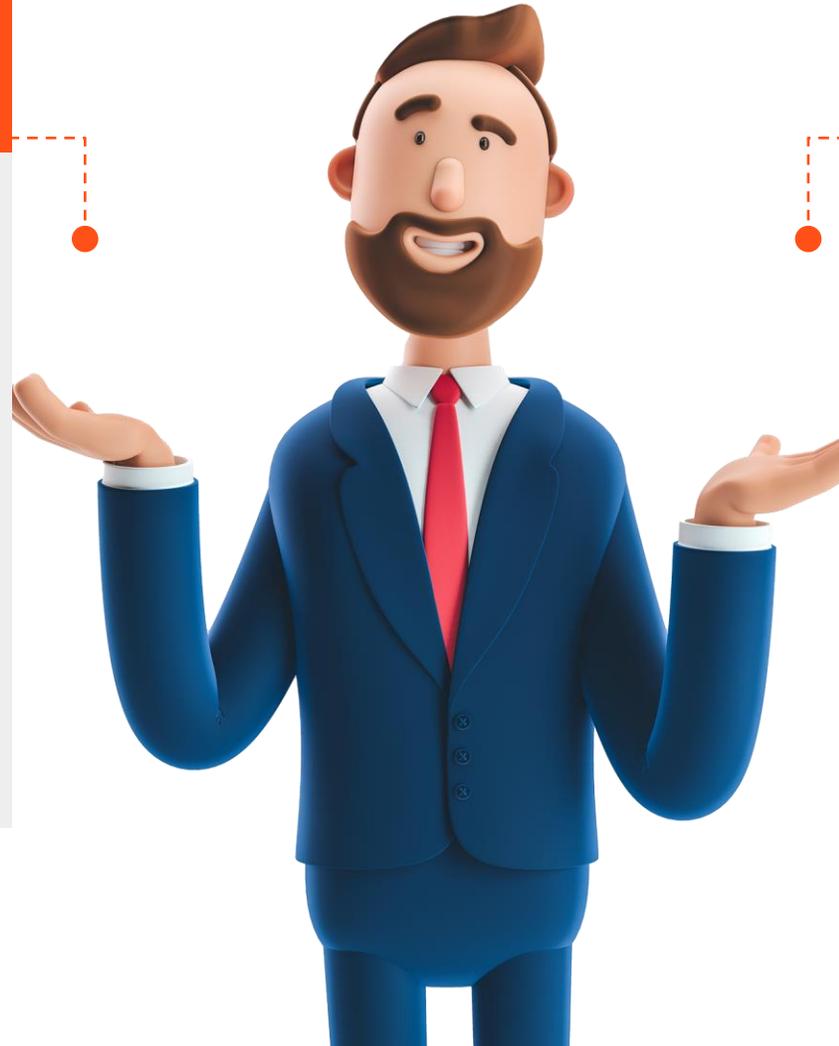




Hacia un cambio de mindset en la interacción enseñanza - aprendizaje

Dejar atrás:

- Prácticas tradicionales
- Metodologías estables o fijas
- Orientados a una sola profesión
- Contextos previsibles
- Resistencia al cambio
- Innovaciones lentas



Giro hacia:

- Cambio constante
- Flexibilidad
- Metodologías diversas
- Innovaciones aceleradas
- Orientados a la comunidad
- Construcción global de conocimiento
-



Perfil del docente innovador

Dimensiones e indicadores de Competencia en Innovación del Docente Universitario (CIDU)

Disposición/Actitud innovadora	Desarrollo de innovación	Entrenamiento para la innovación
Investigación para la innovación	Diseño de innovación	Metodología innovadora
Recursos innovadores	Evaluación innovadora	Diseminación de la innovación



Fernández-Cruz, F. J., & Rodríguez-Legendre, F. (2021).

Referencias

- Bonomo, H., Mamberti, J., Miller, J. (2010) *Tolerancia crítica y ciudadanía activa: una introducción práctica al debate educativo*. International Debate Education Association
- Chou, Y. K. (2015) *Actionable Gamification: beyond points badges and leaderboards*.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: defining "gamification". *Proceedings of the 15th international academic MindTrek conference: Envisioning future media environments* (pp. 9-15).
- Fernández-Cruz, F. J., & Rodríguez-Legendre, F. (2021). The innovation competence profile of teachers in higher education institutions. *Innovations in Education and Teaching International*, 1–12.
<https://doi:10.1080/14703297.2021.1905031>
- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education*. John Wiley & Sons.

MUCHAS GRACIAS



jgarciaac@ulima.edu.pe