

PROGRAMA: GAMIFICACION EDUCATIVA EN DOCENTES EI APRENDIZAJE DIVERTIDO

INTRODUCCIÓN

La **GAMIFICACION** entendida como una estrategia, con una metodología basada en el juego donde aplicar conceptos, dinámicas, mecánicas y elementos de una forma motivacional al campo educativo con el objetivo de estimular y hacer más atractiva la interacción del alumno. Funciona como una estrategia didáctica en el proceso de enseñanza-aprendizaje para incrementar la participación, motivación, concentración del alumno. El aprendizaje es uno de los procesos que podrían considerarse como más complicados y aburridos, desde el punto de vista del alumno, considerando los modelos de enseñanza tradicional.

JUSTIFICACION.

La gamificación utiliza, la forma natural humana hacia la competición y el juego para hacer menos aburridas determinadas tareas, donde esta herramienta puede ser utilizada en el aula como apoyo a las metodologías pedagógicas que desarrollen los docentes para integrar y motivar el alumnado por el interés académico en diferentes asignaturas.

Gamificar el aula no es un proceso tecnológico, ni tampoco utiliza videojuegos o otras herramientas interactivas, que se puede apoyar en la dinámica de implementar un juego en clase, con diferentes reglas, premios, trofeos, puntos de manera virtual o físicos, evaluando asistencia, participación, trabajos y otras tareas, de forma manual o utilizando plataformas web, que ya incorporan estos sistemas de participación entre docente y alumno.



GAMIFICACION ★

Es una metodología que busca integrar los elementos, características, diseños que se utilizan en los juegos tradicionales y los videojuegos en ambientes con actividades de la vida cotidiana empresas, educación, marketing, redes sociales.

**DINAMICAS
MECANICAS
COMPONENTES**

**NO VIDEOJUEGOS
NO TIC HERRAMIENTAS**

The infographic features a black background with various icons and text. At the top left, the word 'GAMIFICACION' is written in large, bold, red letters with a yellow star. Below it, a paragraph explains the concept. In the center, the words 'DINAMICAS', 'MECANICAS', and 'COMPONENTES' are listed in orange. To the right, a red circle with a diagonal slash is placed over a white console, with the text 'NO VIDEOJUEGOS' and 'NO TIC HERRAMIENTAS' below it. The bottom of the infographic is decorated with a row of various gaming controllers and console logos. On the left, there are illustrations of a game booth and a classic Super Mario Bros. game screen. On the right, there is an illustration of four children sitting around a table, and a small logo for 'TOKINAKI TRES FUERZAS' in the top right corner.

FORMULACION DE LA PROPUESTA SOCIAL MUNICIPIO DE CHIA "DESCRIPCION FASES DE PROYECTO.	
CARACTERISTICAS	<p>CARACTERISTICAS DE LA GAMIFICACION</p> <ul style="list-style-type: none"> • Favorece un aumento significativo de la productividad y la creatividad de los estudiantes, se aprende mejor cuando la experiencia es divertida. • Crear escenarios de aprendizaje basados en Gamificacion es una oportunidad para transformar deberes en retos, premiar a los estudiantes por su dedicación y eficiencia, además de ofrecer un espacio para que los líderes surjan de manera natural. • Las técnicas de Gamificacion se pueden provocar situaciones tanto de competición como de colaboración, siempre en situaciones divertidas. • No significa diseñar un videojuego para impartir una clase y tampoco significa utilizar un simulador para demostrar las competencias de un alumno. • Facilita generar un compromiso con la actividad que realiza y así construir. • Experiencias positivas de aprendizaje.
OBJETIVOS	<p>OBJETIVO GENERAL</p> <p>Facilitar la utilización e implementación de esta nueva herramienta innovadora y práctica, por parte del docente aplicada al alumnado, que permita la motivación e interés por el aprendizaje significativo de conceptos educativos en cualquier asignatura. Se genera una estrategia pedagógica para mejorar la concentración e interés por parte del alumno en la transmisión de conocimientos de sus docentes.</p> <p>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Motivar, estimular y participación activa de estudiantes. • Aumentar la retención del aprendizaje. • Mejorar la transferencia del aprendizaje. • Progresar más rápidamente y simplificar actividades difíciles (retro alimentación inmediata). • Promueve la perseverancia, el triunfo reconocimiento, estatus. • Transforma actividades aburridas en divertidas e interesantes. • Fomenta comunicación compañerismo y crea ambientes de confianza.

	<p align="center">FORMULACION DE LA PROPUESTA EDUCATIVA PARA EL MUNICIPIO DE CHIA "DESCRIPCION FASES DE PROYECTO.</p>
<p>DESCRIPCIÓN GENERAL</p>	<p>PARA QUE: El fomento de nuevas estrategias y metodologías puedan facilitar a profesores y estudiantes la integración, motivación y la diversión por medio de la Gamificación educativa en el aula de clase. Así Aportando a mejorar el proceso enseñanza- aprendizaje, que da como resultado el mejoramiento en la calidad educativa.</p> <p>COMO LO HAREMOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> • A través de la introducción ala Gamificación por medio de la socialización del tema y la puesta en marcha en un plan piloto por medio de plataforma web gratuita. • Acompañamiento de un par internacional virtual, para la implementación institucional. • Evaluación y seguimiento del piloto con resultados e indicadores de esta implementación del modelo GAMIFICADO, por medio de estratégica educativa. <p>CUANDO Y DONDE: En el transcurso del año escolar, en las locaciones físicas e instituciones del municipio y biblioteca municipal para consolidar resultados e indicadores.</p> <p>EN QUE CONSISTE LA IMPLEMENTACION DE GAMIFICACION EDUCATIVA</p> <p>Una vez terminada la introducción en las instituciones educativas pilotos, se procederá a implementar a través de talleres de juego, construcción de las bases de datos del curso y ejercicios prácticos gamificados, la aplicación directa sobre las tareas, trabajos, asistencia, participación en clase y actividades semanales que el docente requiera por parte de los estudiantes. Así empezar a introducir esta nueva metodología divertida, que se puede realizar tanto en básica primaria y secundaria segmentando por áreas académicas donde se evidencie falta de motivación o desinterés en clase por parte de estudiantes.</p> <p>VENTAJAS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Estimula y hace más atractiva la participación de los estudiantes. • Bajo costo y facilidad de implementación por parte del docente. • Fomenta trabajo en equipo y aumenta el compañerismo. • Mentalidad multitarea y simplifica las actividades difíciles. • Crea ambientes de confianza e integración con el docente. • Transforma actividades aburridas en divertidas e interesantes. • Genera retroalimentación satisfactoria a través de recompensas, premios, reconocimiento.

FORMULACION DE LA PROPUESTA SOCIAL MUNICIPIO DE CHIA "DESCRIPCION FASES DE PROYECTO.	
DESCRIPCION DE ACTIVIDADES	<p>INTRODUCCION DEL PROYECTO Y RESULTADOS DOCUMENTALES</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sondeo, encuestas, diagnóstico y socialización con la comunidad educativa. • Implementación técnica, bases de datos del proyecto. • Formulación de la estructura de resultados e indicadores, a través de la ejecución del Proyecto y por medio de la experiencia de los docentes y estudiantes participantes. <p>CONFERENCIAS DE TECNOLOGÍA.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Introducción a la Gamificación. • Gamificando el aula. • Gamificación transformación social. <p>EJECUCION DEL PROYECTO PILOTO.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Inicio charlas, talleres y juegos grupales Gamificados. • Implementación herramienta plataforma de Gamificación web gratuita. • Ejercicios Gamificados salón de clase e inducción alumnos.
	<p>BENEFICIOS DE LA GAMIFICACION EDUCATIVA:</p> <p>El juego actúa como estimulante de la superación personal, a partir de la experimentación del éxito, base de la propia confianza y con el juego conectamos con la emoción, la complicidad, el vínculo e, incluso, con el compromiso Gamificación genera alternativas de apoyo en los procesos de enseñanza-aprendizaje debido a las siguientes razones: Retroalimentación inmediata, autonomía de decisión en situaciones abiertas, posibilidad de intentar infinita, progreso personal, evaluación en tiempo real y reglas claras sencillas. Y quizás hay que poner especial atención en recuperar esa esencia que nos conecta con la creatividad, el descubrimiento, la curiosidad, la pasión... con puras ganas de vivir.</p> <p>IMPACTO EDUCATIVO:</p> <p>Generar la transformación en procesos de calidad educativa del municipio y que aporten beneficios hacia toda la comunidad educativa. Este Proyecto permite lograr una mayor integración, entre los docentes educativos y estudiantes, socializar los modelos innovadores que se impulsan a nivel mundial, en la utilización nuevas metodologías, que involucran la educación transversal e innovación social.</p>

FORMULACION DE LA PROPUESTA SOCIAL MUNICIPIO DE CHIA	
Indicadores	<p>Áreas Docentes: Docentes básica primaria y secundaria de cualquier área.</p> <p>Género: femenino y masculino.</p> <p>Tipo población: Adultos.</p> <p>Personas impactadas: 500 aproximadamente.</p>
Metodología General 01	<p>DEFINICIÓN DE LA ESTRUCTURA PROGRAMÁTICA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Visión y objetivos alcanzados. • Líneas de acción ejecutadas y áreas finalizadas. • Proyecto piloto ejecutado, resultados e indicadores. <p>SOCIALIZACIÓN DE DOCUMENTOS Y RETROALIMENTACIÓN.</p> <p>Socialización, retroalimentación en instancias institucionales para la coordinación de la capacitación, talleres y puesta piloto, mapeo de actividades, instalación técnica y logística de planimetría de capacitación y conferencias.</p> <p>AJUSTES Y EJECUCIÓN PROYECTO FINAL</p> <p>Inicio de actividades, según cronograma establecido.</p>
Metodología 02	<p>INTRODUCCION</p> <p>Plan activo, sensibilizador r informativo trabajando con mesas de concertación, sobre el inicio del programa con autoridades educativas del municipio, y principales representantes docentes de colegios públicos, privados y personeros estudiantiles.</p> <p>CONFERENCIAS. Clasificación por sectores educativos para la ejecución de las temáticas y recolección de datos e indicadores de las actividades.</p> <p>EJECUCIÓN PILOTO EN AULA: desarrollo por medio de herramientas manuales e interactivas web de la implementación piloto en un aula de clase en básica primaria y secundaria.</p>

Propuesta económica Ejecución proyecto Municipio De CHIA.

Tiempo de ejecución 5 meses.

Valor de la inversión \$ 55.500.000

Aporte de la fundación \$-----

DESCRIPCIÓN PROPUESTA ECONÓMICA					
Presupuestos Fases de proyecto.					
ítem	Producto y/o Servicio	Descripción	Producto	Valor global	Valor total
1	Diagnóstico, indicadores encuestas, creación del documento público de índole educativo.	Se realizará la construcción de un diagnóstico participativo que evidencie la situación real del sector educativo en el uso de herramientas informáticas, con el objetivo de ser la base real para crear y construir documento público para medir el nivel de manejo de videojuegos educativos en el municipio y medios interactivos educativos.	1	\$ 2.500.000	\$ 2.500.000
2	Socialización del proyecto, selección colegios participantes, documentos finales.	Entrevista a personeros estudiantiles, Jóvenes líderes en consejos de juventudes, presentación de los documentos finales ante la secretaria de educación.	1	\$ 3.000.000	\$3.000.000
3	Ejecución del proyecto, conferencistas, coordinadores, técnicos, Logísticos.	Contratación Profesionales, Técnicos, docentes áreas afines equipo de trabajo de la fundación, para la capacitación, talleres conferencias y acompañamiento, seguimiento y otras labores que se requieran en el proyecto, personal logístico para apoyar eventos, conferencias, salidas, talleres y todas las actividades presentadas y movilización de equipos y evento maratón de los videojuegos educativos.	1	\$24.000.000	\$24.000.000
4	Papelería pancartas afiches pendones vallas material litográfico informes medios audiovisuales	Impresiones gran formato, mediano, volantes afiches para la información y socialización de todos los eventos del proyecto. Videobeam, cámara fotografía, alquiler de TVS. Material de apoyo: fotocopias, papel, marcadores y demás materiales requeridos en los talleres y la actividades del proyecto, entrega de informes, indicadores, asistencias, notas, evaluaciones y requerimientos de las entidades municipales.	1	\$7.000.000	\$ 7.000.000

DESCRIPCIÓN PROPUESTA ECONÓMICA					
Presupuestos Fases de proyecto					
ítem	Producto y/o Servicio	Descripción	Producto	Valor unitario	Valor total
5	Salidas presenciales a empresas de videojuegos y eventos de videojuegos lúdicos.	1salidas para Bogotá visitar una industria digital y modelos en industrias creativas. 1 visita evento Colombia 3.0 emprendedores 1 visita corferias evento emprendimiento, "SOFA" incluyen transportes refrigerios almuerzos y seguros.	1	\$ 8.000.000	\$8.000.000
76	Camisetas suvenires distinciones premios medallas certificados Obsequios.	Camisetas con impresión logos y distintivos del municipio y del programa decorativos laser, suvenires logos personalizados, premios sorpresa por participación.	1	\$ 4.000.000	\$ 4.000.000
7	Gastos administrativos operacionales	-----	1	\$7.000.000	\$7.000.000
TOTAL					\$55.500.000

NOTA:

Todos los valores que se aplican a este documento, se pueden ajustar a otro presupuesto, teniendo en cuenta que este proyecto impacta todas las instituciones del municipio y se favorece en la implantación de software que la fundación "educativa Tokinaki Tres fuerzas" donara para el municipio en diferentes áreas y herramientas educativas digitales.