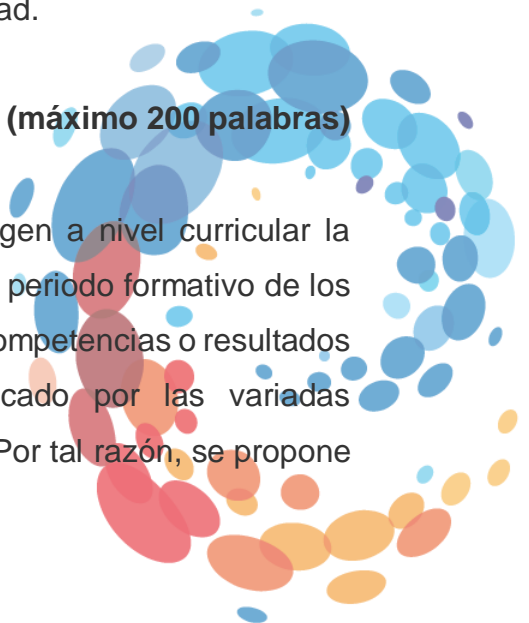




PROYECTO DE INNOVACIÓN DOCENTE

1. **Nombre del postulante:** Liliana Anabel Guerreo Abril
2. **Institución:** Universidad Técnica Particular de Loja (UTPL)
3. **Categoría en el que se desea inscribir la propuesta:**
 - **Experiencias de aprendizaje transformador:** se premiarán aquellas experiencias en educación superior, que fundamentadas en el estudio de tendencias educativas actuales y emergentes, promuevan dinámicas innovadoras de aprendizaje y apunten a la mejora y la calidad de la educación, y a la disminución de la deserción.
4. **Título de la experiencia y/o proyecto innovador:** Gamificación de las Ciencias Humanas hacia la consolidación de hábitos
5. **Palabras clave (entre 4 y 6 palabras separadas por comas):**
aprendizaje activo, ciencias humanas, gamificación, enseñanza innovadora, valores, educación superior.
6. **Tiempo de implementación de la experiencia y/o proyecto innovador:**
3 años, desde el 03 de abril del 2018 hasta la actualidad.
7. **Resumen de la experiencia y/o proyecto innovador (máximo 200 palabras)**

Las Instituciones que regulan la Educación Superior exigen a nivel curricular la aplicación de valores de manera transversal a lo largo del periodo formativo de los individuos, y muchas veces combinar los mismos con las competencias o resultados de aprendizaje de una asignatura se vuelve complicado por las variadas circunstancias que se presentan en el quehacer docente. Por tal razón, se propone





la **gamificación educativa** como estrategia para no solamente transversalizar efectivamente el currículum con la aplicación de valores, sino mantener una alta expectativa en el proceso enseñanza-aprendizaje hacia la **disminución de la deserción** porque se favorece la calidad educativa desde una visión humanista.

El proyecto innovador propone **cuatro estrategias** dentro de un proceso de gamificación que fortalecen el aprendizaje de las ciencias humanas integralmente, ya que se potencia implícitamente la **motivación, puntualidad, organización, criticidad, autoestima, trabajo cooperativo, creatividad, altruismo, investigación, rendimiento académico.**

Entonces, esta buena práctica de innovación docente efectiviza las competencias o resultados de aprendizaje de las universidades desde la consolidación de tres valores: responsabilidad, liderazgo, administración personal del tiempo. Y, a la vez, motiva el proceso enseñanza aprendizaje con resultados cuantitativos como cualitativos que generan ciudadanos comprometidos y solidarios con su entorno.

8. Descripción completa de la innovación y el proceso de implementación (Máximo 1000 palabras)

Introducción: <https://youtu.be/AV4tZEYYiQQ>

El presente proyecto innovador se ejecuta en las asignaturas de Desarrollo Espiritual II (Antropología y Ética) y Humanismo, universidad y cultura. Con los siguientes objetivos:

-**Consolidar las competencias genéricas** de la UTPL en las asignaturas humanísticas desde estrategias de gamificación hacia el afianzamiento de hábitos con enfoque holístico.





-Propiciar una formación integral desde la gamificación con la práctica de tres hábitos -responsabilidad, liderazgo, administración personal- en la cátedra impartida.

-Motivar el proceso enseñanza aprendizaje de las asignaturas humanísticas con la práctica de tres hábitos y con estrategias que estimulen resultados cualitativos hacia una traducción cuantitativa.

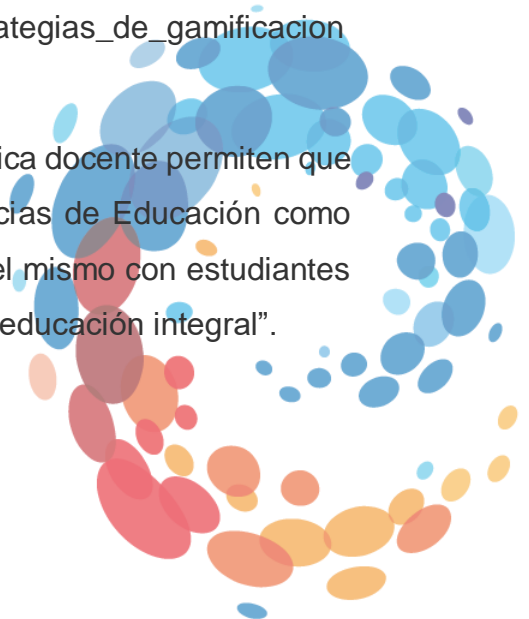
Se han aplicado cuatro estrategias denominadas: ahorrando valores, agenda con visión integral, caminando hacia la meta, administrador humanista.

ESTRATEGIA 1: AHORRANDO VALORES

Durante el proceso es constante la estrategia "ahorrando valores", se asignan puntos de experiencia extra en la libreta de ahorros física o digital (mediante el programa ClassDojo y Juried) cada vez que el estudiante demuestre responsabilidad, liderazgo, administración del tiempo tanto dentro como fuera del salón clases. En cuanto al hábito de la responsabilidad se potencia la puntualidad sellando la libreta digital si el estudiante se conecta o llega al salón de clase 5 minutos antes. También, los discentes o equipos que superan lo especificado en los retos ganan sellos o puntos de experiencia extra.

Evidencia del uso del programa ClassDojo con el grupo piloto:
https://www.researchgate.net/publication/330683887_Estrategias_de_gamificacion_en_la_universidad_el_uso_de_ClassDojo

Los resultados obtenidos en el pilotaje de esta buena práctica docente permiten que el mismo se considere dentro del departamento de Ciencias de Educación como proyecto de vinculación con la colectividad. Se transfiere el mismo con estudiantes de pregrado con el tema: "Formación en valores para una educación integral".





En la **pandemia**, se trabaja con plataformas latinoamericanas interactivas que potencian el Aprendizaje Basado en Juegos, como: AulaEmJogo (Brasil), Mobbyt (Argentina). Se valora y difunde el uso de las mencionadas plataformas.

A continuación, se expone un ejemplo audiovisual de unificación de la gamificación desde Juried y un juego de simulación denominado “pandemia” de AulaEmJogo, con el único fin de generar metacognición desde un análisis vivencial:
<https://youtu.be/pfL8N3YmxdM>

Metodología: En centros educativos que no cuentan con señal wifi el docente entregará tarjetas/sticky notes firmadas o selladas según destrezas o valores alcanzados que serán ubicadas en una libreta denominada “ahorro de valores”. Cada 15 tarjetas se le otorgará al estudiante 1.5 puntos acumulativos para la prueba bimestral.

Donde exista señal wifi, se utilizan las aplicaciones ClassDojo y Juried (para sistemas Gamificados completos).

Técnicas: Gamificación de valores aplicados.

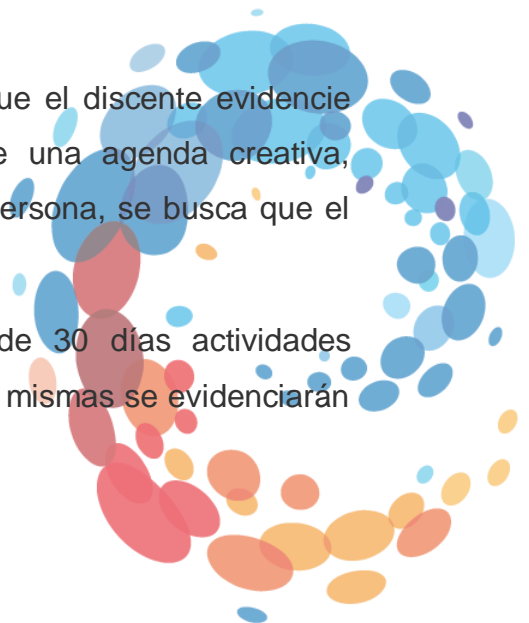
Herramientas: Cuaderno de 30 hojas a cuadros que representará una libreta de ahorros y sticky notes de colores.

Computador, internet y registro en la aplicación de gamificación de preferencia.

ESTRATEGIA 2: AGENDA CON VISIÓN INTEGRAL

La estrategia “**agenda con visión integral**” consiste en que el discente evidencie mensualmente la organización de su tiempo mediante una agenda creativa, tomando en consideración todas las dimensiones de la persona, se busca que el joven aprenda a **priorizar lo importante de lo urgente**.

Metodología: Los discentes planificarán en el rango de 30 días actividades enfocadas a fortalecer el cuerpo, el alma y el espíritu. Las mismas se evidenciarán





por medio de fotos y serán premiadas con tarjetas/puntos de experiencia virtuales en la libreta de ahorro de valores o aplicación de gamificación.

Técnicas: Planificación integral del tiempo.

Herramientas: Agenda del celular, libreta de valores, cámara, computador.

ESTRATEGIA 3: CAMINANDO HACIA LA META (excursión gamificada)

En la estrategia “**caminando hacia la meta**” se potencia una clase fuera del campus universitario, en donde por medio de una serie de retos se afianza un tema de la asignatura en un ambiente natural y con dinámico trabajo cooperativo. Se gamifican los contenidos para que de una manera divertida y competitiva se comprenda la materia, y, sobre todo, se incremente la expectativa hacia una máxima consciencia en el proceso enseñanza-aprendizaje.

Metodología: Excursión con todos los integrantes del paralelo hacia un destino natural (cumbre montaña, cascada o laguna). Los valores aplicados serán premiados con tarjetas o puntos de experiencia para la libreta con este fin.

Técnicas: Trabajo en equipo, observación.

Herramientas: Equipo de tracking, libreta de valores física o virtual.

Además, cabe mencionar que en la estrategia “caminando hacia la meta” se potencia el aprendizaje basado en juegos y el gamefulness mediante una serie de retos divertidos que generan metacognición interactiva. Por la pandemia se han diseñado algunos juegos en Genially y conjuntamente con el equipo Juried un breakout con temática medieval <https://fb.watch/673xUpBT0B/> -comparto el video del tráiler- que se ejecutará en julio del 2021, para retroalimentar conocimientos del segundo bimestre. También, se ha virtualizado la excursión con el apoyo de un profesor y tesista del área técnica de la UTPL mediante el videojuego denominado “GreatShuar” que se lanzará en el mes de abril del 2022:





Universidad del
Rosario



PREMIO
LATINOAMERICANO A LA
INNOVACIÓN
EN EDUCACIÓN SUPERIOR

GREAT SHUAR
UTPL EXCURSIÓN GAMIFICADA

El inicio de una nueva experiencia

Tiempo de Juego
1000
seg **10**

3 RETOS

La Otra Orilla Clasifica La Especies Completa La Frase

Puente del Campesino Cascada La Poderosa Cascada La Chismosa

2 MISIONES

Objetos Especiales Objetos Reciclables

Inventario Inventario

Trabajo de Titulación:
Desarrollo e implementación de un videojuego a través de estrategias de gamificación para la modalidad a distancia de la UTPL.

Edison Torres Guaman Estudiante Ramiro Ramirez Coronel Docente

Plataforma de Lanzamiento

Requiere Conexión

Parque Nacional Podocarpus
UTPL EXCURSIÓN GAMIFICADA

Disponible para teléfonos móvil

**Videos de evidencia de la excursión gamificada:

-Presentación de la excursión (fase 1)

<https://youtu.be/sSIAGALmuyc>

-Experiencia -Desarrollo Espiritual II (grupo piloto)

<https://youtu.be/UtQ0jQLSSWE>

-Presentación de la fase 2

<https://youtu.be/p6fG0-XT2gE>

-Humanismo, Universidad y Cultura

<https://youtu.be/S9sugucnG9U>





ESTRATEGIA 4: ADMINISTRADOR HUMANISTA

Por último, se integra el Aprendizaje Basado en Proyectos, en donde los discentes demuestran su solidaridad mediante la estrategia denominada “administrador humanista”. El grupo de estudiantes interdisciplinar elige un sector vulnerable de su entorno que requiera atención social y ejecutan cooperativamente un pequeño proyecto que atienda la necesidad detectada.

Metodología: Organización de todo el paralelo para sacar fondos y realizar una misión solidaria enfocada hacia un sector vulnerable de la ciudad de Loja. Se presentará el proyecto por escrito y resultados por medio de un video. Se premiará con tarjetas de valores o puntos de experiencia según el nivel de implicación de cada participante.

Técnicas: Trabajo en equipo, observación.

Herramientas: Video, libreta de valores, aplicaciones de gamificación.

**Videos de evidencia:

Desarrollo Espiritual: <https://youtu.be/gw7Sqvcjgew>

Humanismo, Universidad y Cultura: <https://youtu.be/UklwCa-81tQ>

Humanismo, Universidad y Cultura (**pandemia**): https://youtu.be/Ynt_yxvqWzU

Webinar ¿Se puede morir de amor? <https://youtu.be/A6WCFLXSgNY>

También, **se diseña y lanza el libro juego** “Historia de las Humanidades” para entusiasmar a la modalidad a distancia con la lectura de artículos científicos con carácter filosófico-antropológico:

- Tráiler, desde: https://youtu.be/GG__pk-9SjE
- Video tutorial: <https://youtu.be/NRh7-vHb9vc>





9. Principales resultados e impacto de la iniciativa. Incluya indicadores concretos, evidencia de aplicación en otros contextos, alianzas interareas o interinstitucionales, etc. (Máximo 600 palabras)

Antes de la pandemia

En los siguientes resultados se expresa la opinión y/o experiencia de 130 estudiantes, correspondientes a las asignaturas denominadas:

- Desarrollo Espiritual II (antropología y ética), 65 estudiantes.
 - Humanismo, Universidad y Cultura, 65 estudiantes.
1. El 96.2% considera que el proyecto fomenta el hábito de la puntualidad.
 2. El 80.7% expresa que la agenda con visión integral les ayuda a organizar y optimizar el tiempo adecuadamente.
 3. El 93.9% indica que en la estrategia caminando hacia la meta se consolidan cualidades y valores al aire libre, y los retos planteados permiten comprender el tema tratado en un 90%
 4. El 89.3% permite compartir y trabajar interdisciplinariamente con personas de diversas carreras fortifica la formación personal y comunitaria.
 5. El 95.3% especifican que el proyecto les ha ayudado a consolidar sus habilidades como líder.
 6. El 96.9% declara que el proceso de gamificación estimula el comportamiento ético y en valores.
 7. El 90.7% indica que el programa de gamificación les ha permitido mejorar las calificaciones en la asignatura.

Interinstitucionalmente se virtualiza la excursión gamificada mediante el **videojuego** denominado "**Great Shuar**".





Además, para efectuar la excursión de manera presencial apoyaron administrativos, docentes de varias áreas académicas y ex estudiantes voluntarios.

En la pandemia

En una encuesta ejecutada a 130 estudiantes de Humanismo, Universidad y Cultura se puede vislumbrar en qué porcentaje les ha ayudado este proyecto:

63.85% indica que aprovecha y organiza de mejor manera el tiempo

El 84.6% considera que la asignatura fue una valiosa experiencia de aprendizaje

60% especifica que la aplicación y presentación de la agenda permite tomar conciencia de la integralidad del ser

82.3% indica que el colaborar con la sociedad (niños, jóvenes, adultos) me brinda satisfacción personal

80% expone que el proceso de gamificación mantiene mi expectativa y/o atención en la asignatura a lo largo del ciclo

82.3% dice que el ser recompensado al realizar actividades fuera de rutina colabora a mejorar mi proceso de aprendizaje

76.1% expresa que el proyecto les ayuda a consolidar mis habilidades como líder

79.2% indica que la integración de la teoría con la práctica se evidencia en mis calificaciones y plataforma gamificada

57.7% expone que el proyecto ha colaborado a mejorar mi autoestima

80% dice que el proceso de gamificación estimula un comportamiento ético y en valores

74.6% expresa que el programa de gamificación me ha permitido mejorar las calificaciones en la asignatura

81.5% indica que el proceso de gamificación ha hecho que las clases se vuelvan muy interesantes o llamativas





Universidad del
Rosario



PREMIO
LATINOAMERICANO A LA
INNOVACIÓN
EN EDUCACIÓN SUPERIOR

79.3% expone que los juegos o retos en un proceso de gamificación me permiten desarrollar el pensamiento crítico y reflexivo

77.7% dicen que, al finalizar el proyecto, mi nivel de motivación en la asignatura es alto.

Además, en el transcurso de estos años me han invitado a **dictar conferencias, talleres a estudiantes UTPL y webinar** a docentes de todos los niveles educativos sobre el desarrollo, resultados e implementación del proyecto:

Lista. Mis Conferencias:

<https://www.youtube.com/watch?v=ldUhseCDio4&list=PLJTEg0sn8B7tOzODMVQpU4Ex8Liaf7NIC>

Lista. Evaluación de los Aprendizajes:

https://www.youtube.com/watch?v=SWBX9Qt2-5c&list=PLJTEg0sn8B7vEP9RRgVWtA8q_HYEZzn15

Entrevistas en medios de difusión masiva de la UTPL:

La Nota UTPL- Mentas creativas

<https://youtu.be/SamaCWqtUZo>

Radio UTPL. Programa “Un café con Fabiola”

<https://youtu.be/uHE0BBdYLuE>

Radio UTPL. Programa “Pedagogizando on line”

<https://youtu.be/0W7I8bLo1AY>





Universidad del
Rosario



PREMIO
LATINOAMERICANO A LA
INNOVACIÓN
EN EDUCACIÓN SUPERIOR

También, como **logro profesional**, la plataforma de gamificación Juried (Perú) me invita a ser parte del equipo para colaborar con el desarrollo de la herramienta y dictar seminarios a docentes de otras partes del mundo:

<https://youtu.be/2I9HWxm65Kk>

Parte del equipo Juried en el área de Investigación y desarrollo docente:

The screenshot shows the Juried website interface. At the top left is the Juried logo, which includes a globe icon and the text 'Juried'. To the right of the logo are two buttons: 'Iniciar Sesión' (green) and 'Registrarse' (blue). Below the navigation is a section titled 'Presentamos al equipo Juried'. This section features six individual profile cards, each with a photo, name, and role:

Nombre	Cargo
Jerson Espinoza	CEO Fundador & Desarrollador
Renzo Beltrán	Co - Founder & Front-End Dev
Angie Navarro	Directora Ejecutiva
Liliana Guerrero	Investigación y desarrollo docente
Alma Galeana	Investigación y desarrollo docente
Daniela Lengua	Co - Founder

Fuente: <https://www.plataformajuried.com/>





Universidad del
Rosario



PREMIO
LATINOAMERICANO A LA
INNOVACIÓN
EN EDUCACIÓN SUPERIOR



Finalmente, he participado en seminarios o congresos de educación para compartir y generar redes de aprendizaje con otros colegas. Como ejemplo reciente, evidencio mi participación en Colombia:





Universidad del
Rosario



PREMIO
LATINOAMERICANO A LA
INNOVACIÓN
EN EDUCACIÓN SUPERIOR

CONGRESO INTERNACIONAL
¿Qué hacen los MEJORES EDUCADORES DEL MUNDO?

Innovación educativa:
Las claves de los casos de éxito
frente a los desafíos actuales

Robert Sternberg | Miguel De Zubiría | Sindy Bernal | Linda Castañeda | Sonia Díez | Joni AlWindi | Manuel Fernández.

La Fundación Internacional de Pedagogía Conceptual Alberto Merani
Fundación Tecnológica Merani

Certifican que:

LILIANA ANABEL GUERRERO ABRIL

Identificado(a) con el documento de identidad No. 0104645643

Participó en el
Congreso Internacional
¿Qué hacen los mejores educadores del mundo?
Innovación educativa: las claves de los casos de éxito frente a los desafíos actuales
Celebrado los días 19, 20 y 21 de mayo de 2021, en modalidad virtual.

Presentando la Innovación Educativa **Gamificación de las Humanidades hacia la consolidación de hábitos.**

Bogotá, Colombia, mayo 22 de 2021


Miguel De Zubiría Samper
Director Científico
Fundación Alberto Merani


Patricia Parra Sarmiento
Directora de la Unidad de Proyectos
Fundación Alberto Merani

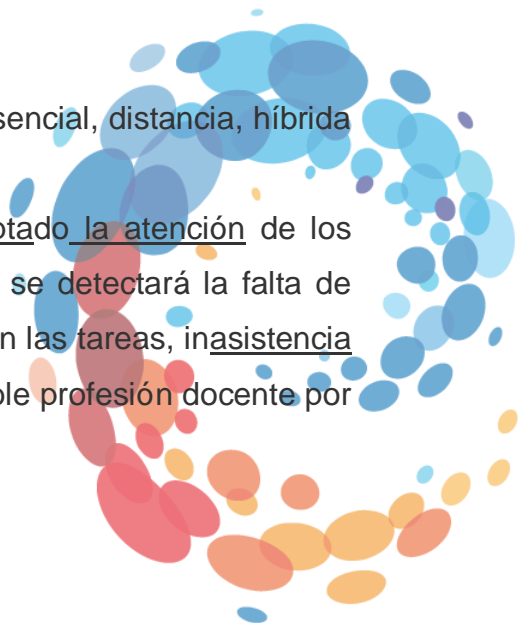

Juan Sebastián De Zubiría Ragó
Presidente
Fundación Tecnológica Alberto Merani

10. ¿Por qué considera que su proyecto es relevante en la categoría seleccionada? (máximo 200 palabras)

Porque es aplicable a cualquier modalidad educativa: presencial, distancia, híbrida y en cualquier tiempo.

Ahora bien, si desde el inicio de la clase no se ha captado la atención de los discentes, con actividades interesantes que los motiven, se detectará la falta de motivación en la indisciplina, impuntualidad, desinterés con las tareas, inasistencia constante. Cuántas veces la insatisfacción carcome la noble profesión docente por





no actualizar los métodos, técnicas, no crear un grado de empatía donde se pueda analizar la recepción del mensaje para realizar correctivos mediatos.

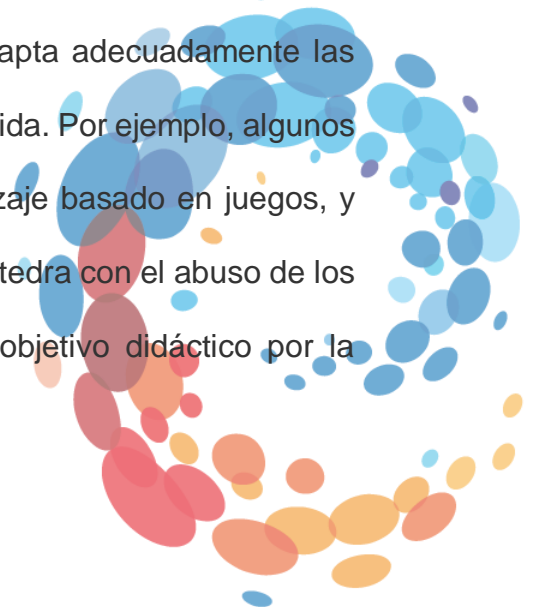
A modo de conclusión, este proyecto aporta a la calidad de la educación y a la disminución de la deserción porque asiente lo siguiente:

- Integración de la teoría con la práctica evidenciada en la libreta de valores y sus calificaciones.
- Responsabilidad, liderazgo y administración personal del tiempo en todas las actividades planteadas en la asignatura.
- Jóvenes motivados con la estructura de la asignatura y que viven los valores dentro de su contexto personal, académico y social.

Además, consigue que el estudiante universitario se sienta muy motivado en la asignatura e invierta más tiempo no solo por una calificación sino por su propia formación personal y profesional (motivación intrínseca).

11. **Lecciones aprendidas** (Máximo 400 palabras)

Considero que el gran problema es la abundante información en los diferentes medios, puesto que el docente se desconcierta o no adapta adecuadamente las variadas estrategias didácticas en la nueva modalidad híbrida. Por ejemplo, algunos profesores tienden a confundir gamificación con aprendizaje basado en juegos, y peor aún opacar la falta de competencias para dictar la cátedra con el abuso de los juegos en línea, que muchas de las veces pierden el objetivo didáctico por la aplicación inadecuada.

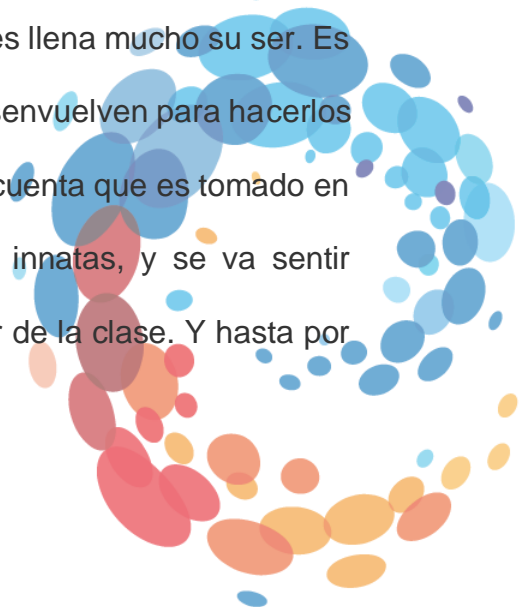




Solamente, en cuanto a plataformas de gamificación contamos con algunas que son gratuitas y de diferente procedencia: My Class Game (España), Class Dojo (EE.UU.), Juried (Perú). Un profesor bien ubicado en su saber elegirá los mejores recursos para llegar de manera óptima a sus educandos, ya que con pasión, ahínco, responsabilidad y constancia podrá hacer frente a las dificultades que se le presenten, puesto que sabe que aprender es un proceso que necesita de mucha perseverancia para ir poco a poco subiendo de nivel e incentivando en los alumnos el querer saber más sobre el tema. Motivación + Esfuerzo + Curiosidad conllevarán a construir aprendizajes para la vida.

Continuando, los estudiantes califican como buen profesor al que motiva hacia el aprendizaje con su preocupación, paciencia, tolerancia, ética, organización, llamado de atención positivo, en sí, el que ama su vocación y usa toda su creatividad para encaminar a la juventud hacia sus sueños, potenciando lo mejor de ellos día a día, clase a clase.

Entonces, cuando los estudiantes hallan gusto en hacer algo y proponen mejoras en las reglas de la clase se encuentran intrínsecamente motivados, puesto que se sienten muy bien consigo mismos al realizar aquello que les llena mucho su ser. Es importante proponer desafíos en el campo que más se desenvuelven para hacerlos crecer mucho más, aparte de que el estudiante se va dar cuenta que es tomado en cuenta no solo por sus notas, sino por sus cualidades innatas, y se va sentir motivado a potenciar mucho más sus habilidades en favor de la clase. Y hasta por





Universidad del
Rosario



PREMIO
LATINOAMERICANO A LA
INNOVACIÓN
EN EDUCACIÓN SUPERIOR

gratitud con el maestro, el estudiante se implicará con ideas innovadoras en la asignatura.

Finalmente, si el profesor logra que las actividades clase provoquen alegría, relajación, libertad, el educando poco a poco irá adquiriendo destrezas que jamás se imaginó con una satisfacción personal que colaborará al desarrollo de su auto estima. Frase que resume mi aprendizaje:

“Evaluación creativa implica metacognición activa”

12. Sitios web que evidencien el desarrollo de la experiencia y/o proyecto innovador

Página web: Caja de Pandora. Tecnologías aplicadas a la pedagogía de las humanidades.

<https://agorainvestiga.wixsite.com/pandora/photo-albums>

Canales de YouTube:

Liliana Guerrero Abril. Gamificación UTPL.

<https://www.youtube.com/watch?v=sSIAGALmuyc&list=PLJTEg0sn8B7vVlqn9ngPBZ4R8YTT4gnDr>

Laboratorio de Innovación e Investigación Docente.

<https://youtu.be/AV4tZEYYiQQ>

Publicaciones sobre los resultados del proyecto:

ResearchGate

<https://www.researchgate.net/profile/Liliana-Guerrero-Abril>





Academia.edu

<https://utpl.academia.edu/LilianaGuerreroAbril>

Conferencias, talleres y webinar dictados a docentes de todos los niveles educativos sobre el desarrollo e implementación del proyecto:

<https://www.youtube.com/watch?v=ldUhseCDio4&list=PLJTEg0sn8B7tOzODMVQpU4Ex8Liaf7NIC>

Entrevistas en medios de difusión masiva de la UTPL:

La Nota UTPL- Mentas creativas

<https://youtu.be/SamaCWqtUzo>

Radio UTPL. Programa “Un café con Fabiola”

<https://youtu.be/uHE0BBdYLuE>

Radio UTPL. Programa “Pedagogizando on line”

<https://youtu.be/0W7I8bLo1AY>

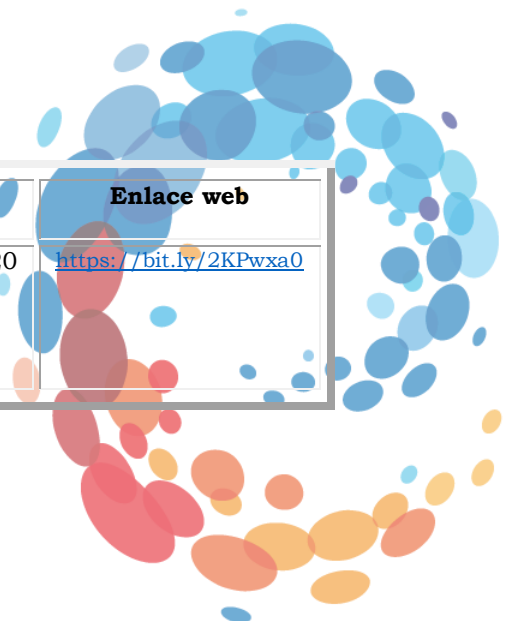
Facebook: Universidad Técnica Particular de Loja - UTPL

https://fb.watch/5Y_oFr1fR6/

Divulgación web:

Artículo en revista UTPL (entrevista)

Tipo	Nombre/Título	Tipo de Autoría	Fecha	Enlace web
Perspectivas de Investigación UTPL (Revista de divulgación social web)	Gamificación docente para aprender de forma divertida y consciente	Entrevistada	05/04/2020	https://bit.ly/2KPwxa0





Universidad del
Rosario



PREMIO
LATINOAMERICANO A LA
INNOVACIÓN
EN EDUCACIÓN SUPERIOR

En red social educativa española

Tipo	Nombre/Título	Tipo de Autoría	Fecha	Enlace web
Divulgación	La gamificación como estrategia motivadora en el desafío de la educación híbrida	Autor principal	23/03/2021	https://redsocialededuca.net/node/13116

