**Propuesta de tesis**

Este documento contiene una propuesta de tesis que esta siendo ofrecida a los nuevos estudiantes de doctorado del Programa de Doctorado en Ciencias de la Computación por un profesor UNIR que es miembro del programa. Esperamos que la propuesta de investigación resulte de interés para algunos de los estudiantes que solicitan admisión al programa. Un estudiante de doctorado no tiene por qué atenerse a las propuestas publicadas, sino que tiene libertad para designar el tema de investigación del que tratará su tesis. Sin embargo, si durante el proceso de admisión designa una propuesta de tesis publicada, la Comisión Académica valorará esta petición de cara a la asignación de su director de tesis. Además, las propuestas de tesis se desarrollan dentro de grupos y líneas de investigación para la que disponemos de investigadores especializados, que además pueden tener ayudas económicas asociadas. Le recomendamos contactar con el profesor que publica la ayuda para obtener más información sobre esta propuesta.

**Datos de la propuesta**

|  |
| --- |
| **Título** |
| HelpToGam: Ayuda a los profesores para gamificar en escenarios presenciales, online e híbridos. |
| **Línea de investigación1** |
| TEL y Learning Analytics |
| **Breve descripción y objetivos** |
| La gamificación está aceptada como una de las herramientas para fomentar la motivación en una amplia gama de disciplinas y edades. En esta propuesta, la gamificación se centra en la educación. El aprendizaje necesita motivación para producirse con éxito, máxime en un etapa post-pandemia ha elevado el uso de la tecnología en las aulas y las actividades derivadas de esas sesiones en clase.  Aunque se ha escrito una gran cantidad de artículos científicos al respecto, hay muchos profesionales en todas las etapas educativas que tienen dificultades para diseñar una estrategia de gamificación adecuada y / o elegir herramientas digitales de apoyo.  En esta propuesta, el enfoque se centra en un estudio basado en datos y una herramienta de recomendación. En primer lugar, se desarrollará un estudio profundo sobre mecánicas, dinámicas, recompensas y herramientas digitales. Muestras de todos los interesados ​​​​se involucrarán en el proceso para etiquetar a cada uno de ellos según la edad, el curso, la materia y el lapso de tiempo. Mediante el uso de análisis estadístico y métodos híbridos (cualitativo-cuantitativo), se formalizará una clasificación basada en datos de mecánicas, dinámicas, recompensas y herramientas digitales. Esa categorización se utilizará como insumo para el desarrollo de un software que, dado un conjunto de características del objetivo de aprendizaje, recomendará automáticamente una estrategia de gamificación, incluyendo herramientas. |
| **Profesor que convoca la propuesta y dirección de contacto** |
| Natalia Padilla Zea natalia.padilla@unir.net |
| **Información adicional sobre el profesor/organización que publica** |
| Instituto de Investigación, Innovación y Tecnología Educativas (UNIR iTED) |
| **Potenciales ayudas asociadas a la propuesta** |
|  |

1 Las líneas de investigación a las que están adscritos los miembros del Programa de Doctorado en Ciencias de la Computación están publicadas en la siguiente dirección web https://www.unir.net/ingenieria/doctorado-ingenieria-informatica/