

## 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

<b>Título</b>
Gamificación en entornos laborales de ámbito académico: particularidades, beneficios y dificultades. Aplicación en el uso de prácticas educativas abiertas
<b>Línea de investigación<sup>1</sup></b>
TEL (Technology Enhanced Learning) y learning analytics
<b>Breve descripción y objetivos</b>
<p>Aunque la idea subyacente al concepto de gamificación se remonta a tiempos inmemoriales, en la literatura académica está suficientemente aceptado que el término fue acuñado por Deterding, Khaled, Nacke y Dixon en 2011 [1]. Este término hace referencia al “uso de elementos de juego en contextos que no lo son (gamification is the use of game design elements in non-game contexts)”. Desde ese momento, la investigación en el ámbito educativo del uso de gamificación ha generado numerosos documentos científicos que exploran el concepto, presentan diferentes propuestas de protocolización y uso y, sobre todo, estudian su efectividad a corto, medio y largo plazo [2]. Además, estos estudios han abarcado diferentes aspectos: diferentes niveles educativos, inclusión de diferentes elementos de juego o estudio de sus efectos en diferentes ámbitos: motivación, participación o resultados son algunos de ellos. También se ha aplicado en formación no reglada, destacando su uso en sanidad [3], en concreto, para rehabilitación de enfermos crónicos, mejora de la actividad física y salud mental.</p> <p>Sin embargo, si bien los docentes e investigadores han estudiado y utilizado las técnicas de gamificación para mejorar su actividad docente y/o para motivar a otros profesionales en sus procesos de formación dentro del ámbito laboral, es difícil encontrar literatura científica que estudie la efectividad de la gamificación en los procesos formativos, investigativos o de reciclaje de los propios académicos. Por tanto, se propone un trabajo de investigación cuyo objetivo principal es estudiar las particularidades de los procesos de gamificación en profesionales de ámbito académico de alta cualificación (investigadores, docentes universitarios), poniendo especial atención en los beneficios y dificultades que presenta el proceso de diseño de la experiencia y ejecución de la misma. Además, como caso de estudio se propone la aplicación de estrategias de gamificación para la inspiración, motivación y</p>

formación de estos profesionales en la creciente corriente de las prácticas educativas abiertas (open education), promovida desde la Comisión Europea para reducir las barreras educativas, modernizar la educación superior europea (gracias a su aplicación por medio de tecnología) y para tender puentes entre la educación formal y no formal [4].

[1] Deterding, S., Khaled, R., Nacke, L. E., Dixon, D. (2011). Gamification: Toward a Definition. CHI 2011, May 7-12, 2011, Vancouver, BC, Canada.

[2] Dichev, C., Dicheva, D. (2017). Gamifying education: what is known, what is believed and what remains uncertain: a critical review. International Journal of Educational Technology in Higher Education 14, paper 9.

[3] Sardia, L., Idri, A., Fernández-Alemán, J. L. (2017). A systematic review of gamification in e-Health. Journal of Biomedical Informatics 71, 31-48.

[4] <https://ec.europa.eu/jrc/en/open-education>

**Profesor que convoca la propuesta y dirección de contacto**

Daniel Burgos <daniel.burgos@unir.net>

**Información adicional sobre el profesor/organización que publica**

Web personal: <https://transgeniclearning.com>

Web instituto: <http://ited.unir.net>

**Potenciales ayudas asociadas a la propuesta**

Posible beca a través del Instituto de Investigación, Innovación y Tecnología Educativas (UNIR iTED), mediante proyectos de investigación financiados

<sup>1</sup> 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/549203284847/#lineas>