



Universidad Militar Nueva Granada

Sección de Bienestar Universitario - Extensión Cultural y Deportiva

ELECTIVA VIRTUAL
GAMIFICADA



CONTENIDO PROGRAMÁTICO

FÚTBOL - Electiva de Bienestar Universitario



INFORMACIÓN DEL CURSO

Código del Curso: 110019105118N

Grupo: 119

Créditos: 2 créditos académicos

Modalidad: 100% Virtual

Duración: 6 semanas (48 horas)

Período: 2026-01

Sede: Campus Cajicá

Plataforma: Moodle + Level Up XP



OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

Objetivo General: Desarrollar competencias integrales sobre el fútbol como fenómeno deportivo, táctico y social, mediante una experiencia de aprendizaje gamificada que fomente la participación activa y el bienestar universitario de estudiantes de modalidad nocturna.

1

Comprender la evolución histórica del fútbol y sus fundamentos técnicos básicos, reconociendo su impacto cultural a nivel mundial.

2

Analizar sistemas tácticos y estrategias de juego, desarrollando pensamiento crítico para la lectura de partidos y toma de decisiones.

3

Diseñar propuestas de intervención comunitaria utilizando el fútbol como herramienta de transformación social y bienestar.



CONTENIDOS POR CORTE

Corte	Contenidos Temáticos	Actividades	Evaluación
Primer Corte 30% Semanas 1-3	• Historia y orígenes del fútbol mundial • Fundamentos técnicos: conducción, pase, recepción, tiro • Reglas básicas del juego (IFAB) • El fútbol en Colombia y Latinoamérica	• Videos documentales (2) • Foro "El Origen del Ídolo" • Tarea escrita 500 palabras • Cuestionario 10 preguntas	Foro: 5% Tarea: 15% Quiz: 10%
Segundo Corte 30% Semanas 4-5	• Sistemas de juego: 4-4-2, 4-3-3, 3-5-2, 4-2-3-1 • Análisis táctico y lectura de partidos • Roles y funciones por posición • Estrategia y preparación de partidos	• Videos análisis táctico (2) • H5P interactivo • Análisis táctico escrito • Cuestionario 10 preguntas	Análisis: 20% Quiz: 10%
Tercer Corte 40% Semana 6	• Gestión y administración deportiva • Fútbol como herramienta de transformación social • Bienestar y salud integral del deportista • Diseño de proyectos comunitarios	• Videos gestión deportiva (2) • Proyecto Final (PDF + presentación) • Examen Final 15 preguntas	Proyecto: 25% Examen: 15%



Sistema de Gamificación - Level Up XP

Niveles:

Novato (0 XP)

Aficionado (50 XP)

Jugador (150 XP)

Titular (300 XP)

Capitán (500 XP)

Maestro (800 XP)

XP por actividad:

Ver video: 5 XP | Foro: 10 XP | H5P: 15 XP | Quiz: 20 XP | Tarea: 50 XP | Proyecto: 100 XP

Insignias:

Historiador del Fútbol | Conocedor de Reglas | Estratega | Analista | Agente de Bienestar | Graduado

1



Contenido Programático - Electiva Fútbol



METODOLOGÍA

Design Thinking

Enfoque centrado en el estudiante, diseño iterativo basado en necesidades reales de la población nocturna.

Modelo ADDIE

Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación y Evaluación sistemática del contenido educativo.

Gamificación

Elementos de juego (XP, niveles, insignias) para aumentar motivación, engagement y retención.

Fundamentación teórica: Teoría de Autodeterminación (Ryan & Deci), Principios de gamificación educativa (Deterding et al., 2011), Aprendizaje adaptativo (Sailer & Homner, 2020).



SISTEMA DE EVALUACIÓN



● Primer Corte: Foro (5%) + Tarea (15%) + Quiz (10%)	30%
● Segundo Corte: Análisis Táctico (20%) + Quiz (10%)	30%
● Tercer Corte: Proyecto Final (25%) + Examen (15%)	40%

Nota mínima aprobatoria: 3.0 / 5.0



CALENDARIO ACADÉMICO (6 SEMANAS)

Semana 1

Inducción

- Bienvenida y navegación
- Contenido programático
- Sistema de gamificación

Semana 2

Historia del Fútbol

- Videos documentales
- Lecturas de fundamentos
- Inicio Foro "El Ídolo"

Semana 3

Entregas Corte 1

- Cierre Foro (Día 5)
- Entrega Tarea (Día 7)
- Quiz Primer Corte (Día 7)

Semana 4

Táctica y Estrategia

- Videos análisis táctico
- H5P interactivo
- Inicio análisis táctico

Semana 5

Entregas Corte 2

- Análisis Táctico (Día 5)
- Quiz Segundo Corte (Día 7)
- Inicio Tercer Corte

Semana 6

Cierre del Curso

- Proyecto Final (Día 5)
- Examen Final (Día 7)
- Valoración del curso



RECURSOS Y BIBLIOGRAFÍA

Recursos Digitales:

- Documentales "History of Football" (FIFA/UEFA)
- The Coaches' Voice - Análisis táctico
- FIFA Foundation - Programas sociales
- IFAB - Reglas del juego (Laws of the Game)
- EntrenadorFutbol.es - Fundamentos técnicos

Bibliografía Complementaria:

- Deterding, S. et al. (2011). Gamification: Design Elements
- Ryan, R. & Deci, E. (2000). Self-Determination Theory
- Sailer, M. & Homner, L. (2020). Gamification in Learning
- Wilson, J. (2013). La Pirámide Invertida



Información de Contacto

Docente: [Nombre del docente]

Correo: docente@unimilitar.edu.co

Mesa de Ayuda UMNG:

mesadeayuda@unimilitar.edu.co | Ext. 1234

2