

0. Nombre de la experiencia educativa

Gamificación para el aprendizaje autónomo

1. Modalidad

Virtual

2. Valores de la experiencia educativa

2.1 Horas de teoría	2.2 Horas de práctica	2.3 Total de horas	2.4 Valor en créditos
15	15	30	3

(15 horas teoría: 2 créditos) (15 horas prácticas: 1 crédito)

3. Fecha

3.1 Elaboración	3.2 Modificación
21 de septiembre de 2021	

4. Nombre de los académicos que participaron en la elaboración y/o modificación.

Dr. Juan Pablo García Cuevas

5. Descripción

La experiencia educativa “Gamificación para el Aprendizaje Autónomo” es un curso-taller enfocado al desarrollo de materiales interactivos que promuevan el aprendizaje autónomo en el alumnado posibilitando y potenciando las condiciones de aprendizaje en los tres ejes de las experiencias educativas (teórico, heurístico y axiológico).

Este curso forma parte del Programa de Formación de Académicos (ProFA) y tiene una duración de 30 horas, distribuidas en 15 horas presenciales y 15 horas extraclase, durante las cuales los capacitandos aprenderán a utilizar diversas aplicaciones que les permitan a sus alumnos autogestionar sus aprendizajes.

La metodología de trabajo será mediante la revisión del material de estudio y puesta en práctica con los materiales de sus propias experiencias educativas, siendo estas prácticas las evidencias de desempeño del curso taller.

6. Justificación

Ante la emergencia de la educación virtual e híbrida como alternativas de trabajo derivadas de la contingencia sanitaria, es necesario crear alternativas de trabajo autónomo que permitan que el alumnado auto-gestione eficientemente sus procesos de aprendizaje, permitiendo con esto, que los docentes puedan centrarse en aspectos específicos del aprendizaje de cada alumno.

7. Unidad de competencia

El participante será capaz de desarrollar materiales didácticos auto-evaluables que faciliten los aprendizajes clave de cada experiencia educativa, facilitando la adquisición de conocimientos, así como su puesta en práctica dentro de un marco actitudinal definido.

8. Articulación de los ejes

Por medio de la puesta en práctica de los conocimientos adquiridos y la interacción con sus compañeros del curso-taller, el participante desarrollará, evaluará y mejorará los materiales didácticos interactivos para que faciliten la adquisición de conocimientos (eje teórico), permitiendo la práctica de los procedimientos (eje heurístico) y la validación actitudinal requerida para enfrentar con exitosamente los problemas de su profesión (eje axiológico).

9. Saberes

9.1 Teóricos	9.2 Heurísticos	9.3 Axiológicos
<ul style="list-style-type: none">• Diagnóstico y exploración con Pollie.• Ejercicios de repaso teórico con Quizlet.• Autoevaluaciones procedimentales con ejercicios de "búsqueda del tesoro".• Comparaciones de desarrollo actitudinal con Kahoot.	<ul style="list-style-type: none">• Análisis de una de las experiencias educativas a su cargo e identificación de necesidades de aprendizaje.• Creación de materiales didácticos auto-evaluables.	<ul style="list-style-type: none">• Apertura para la interacción e intercambio de ideas.• Reflexionar acerca del aprendizaje autónomo del estudiante y nuestro papel como facilitadores.• Diálogo y co-evaluación de contenidos.

10. Estrategias metodológicas

10.1 De aprendizaje:	10.2 De enseñanza:
<ul style="list-style-type: none">• Aplicación de encuestas de diagnóstico en tiempo real.• Elaboración de ejercicios de repaso de contenidos teóricos.• Creación de ejercicios secuenciados para fomentar la práctica en el alumnado.• Generación de casos que midan el nivel de desarrollo actitudinal de los estudiantes.	<ul style="list-style-type: none">• Interacción en tiempo real por videoconferencia.• Preguntas y respuestas en sesión plenaria.• Evaluación y revisión de estrategias de aprendizaje.

11. Apoyos educativos

11.1 Recursos	11.2 Materiales
<ul style="list-style-type: none">• Computadora o equipo electrónico con cámara y micrófono integrado.	<ul style="list-style-type: none">• Programa del taller.• Agenda de trabajo.• Lecturas.• Videos.

12. Evaluación del desempeño

12.1 Evidencia(s) de desempeño	12.2 Criterios de desempeño	12.3 Ambito(s) de aplicación	12.4 Porcentaje
SESIÓN UNO: <ul style="list-style-type: none"> Evaluación diagnóstica en tiempo real con Pollie. Generación de ejercicios de repaso con Quizlet. Foro Colaborativo. 	Claridad. Oportunidad, Pertinencia.	Trabajo Extra clase	5% 15% 10%
SESIÓN DOS: <ul style="list-style-type: none"> Creación de dinámicas de “búsqueda del tesoro” con One Note. Foro Colaborativo. 	Claridad. Oportunidad, Pertinencia.	Trabajo Extra clase	25% 10%
SESIÓN TRES: <ul style="list-style-type: none"> Evaluación actitudinal con ejercicios de caso por medio de Kahoot. Foro Colaborativo. 	Profundidad reflexiva. Pertinencia.	Trabajo Extra clase	25% 10%
			Total: 100%

13. Acreditación

Para acreditar esta EE. el académico deberá haber presentado con suficiencia cada evidencia de desempeño, es decir, que en cada una de ellas haya obtenido cuando menos el 70%.

14. Fuentes de información

14.1 Básicas
<p>¡A la caza del tesoro con OneNote y Microsoft Teams! (s. f.). Centro de educación de Microsoft. Recuperado 22 de septiembre de 2021, de https://education.microsoft.com/es-es/course/a95b3eb0/2</p> <p>Con TIC de TECnología. (2020, 18 septiembre). Tutorial Quizlet español 2020 Crear y editar fichas y juegos [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=2ojDTNyOzVWw</p> <p>EducaTIC. (2020, 28 mayo). Crear FLASHCARDS y utilizar QUIZLETS existentes Guía completa [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=86Ey_6Gd2Y4</p> <p>Education, G. A. (2020, 30 octubre). Crea tu escape room paso a paso con One Note [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=cA7btbpYtVM&feature=youtu.be</p> <p>Grupo Advanced Education. (2020, 13 abril). Webinar crea tu escape room con One Note. [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=cYBIMadmfbI&feature=youtu.be</p> <p>Guevara, Y. A. (2021, 22 enero). Tutorial para hacer encuestas por whatsapp con voliz y pollie [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=LPO9tfF_0Rk</p> <p>Hernández, L. P. (2020, 20 julio). Uso de la app pollie [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=QWZNBPPAd_k</p>

Herramientas de aprendizaje y fichas educativas gratuitas. (s. f.). Quizlet. Recuperado 22 de septiembre de 2021, de <https://quizlet.com/es>

Innovación y desarrollo docente. (2021, 19 julio). QUIZLET: Crea tus propias fichas educativas. idDOCENTE. <https://iddocente.com/quizlet-crea-fichas-educativas/>

Jurado, Á. (2020, 1 abril). Cómo crear un escape room educativo con OneNote. AoniaLearning. <https://aonialearning.com/office-365/escape-room-educativo-onenote/>

Kahoot! | Learning games | Make learning awesome! (2021, 15 septiembre). Kahoot! <https://kahoot.com/>

Lic. RtR Rojas. (2020, 16 junio). Tutorial de la aplicación Pollie encuesta [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=LWdMwSu6kaw>

Muro, F. (2020, 23 marzo). Cómo usar Kahoot | Tutorial en español 2021 [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=hxqcO0ihtkA&feature=youtu.be>

Pollie: The easiest way to share a poll. (s. f.). Pollie. Recuperado 22 de septiembre de 2021, de <https://pollie.app/>

Ramírez, I. (2018, 7 septiembre). Kahoot!: Qué es, para qué sirve y cómo funciona. Xataka. <https://www.xataka.com/basics/kahoot-que-es-para-que-sirve-y-como-funciona>

14.2 Complementarias

Carmona, F. (2019, 20 junio). Tutorial sobre cómo hacer un escape room con OneNote [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=Ndu8qaXjKmk&feature=youtu.be>

García Tormo, F. Vicente (2018). Aplicación de TICS (Formularios On-Line) Como metodología docente activa en estudios de postgrado. International Journal of Developmental and Educational Psychology, 3(1),199-207.[fecha de Consulta 21 de Septiembre de 2021]. ISSN: 0214-9877. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=349856428020>

Martínez Navarro, Gema (2017). Tecnologías y nuevas tendencias en educación: aprender jugando. El caso de Kahoot. Opción, 33(83),252-277.[fecha de Consulta 21 de Septiembre de 2021]. ISSN: 1012-1587. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=31053772009>

Pastor Monsálvez, José Manuel (2009). Los formularios en línea como herramienta telemática para interactuar con los estudiantes. @tic. revista d'innovació educativa, (3),79-83.[fecha de Consulta 21 de Septiembre de 2021]. ISSN. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=349532299012>

Tipán Simbaña, Sonia Maribel (2020) Ejercicios interactivos en Plataforma Moodle para fortalecer la comprensión lectora en estudiantes de tercero de bachillerato Quito: Universidad Israel 2020, 92p. PhD. Melanio Alfredo González Morales UISRAEL-EC-MASTER-EEDUC-378-242-2020-003

Un escape room con OneNote ¡Para salvar a la humanidad! (2008, 4 mayo). Educación 3.0. <https://www.educaciontrespuntocero.com/experiencias/escape-room-con-onenote/>