

Gamificación para el aprendizaje autónomo

La experiencia educativa 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. Los académicos aprenderán a utilizar diversas aplicaciones que 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 educativa, siendo estas prácticas las evidencias de desempeño del curso taller.



Total de horas //
30 horas (15 hrs teóricas y 15 hrs prácticas)



Modalidad //
Virtual



Valor de créditos //
3



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.



Saberes // Teóricos

- 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.

Saberes // Heurísticos

- Análisis de una de las experiencias educativas a su cargo e identificación de necesidades de aprendizaje.
- Creación de materiales didácticos auto-evaluables.



Evaluación de desempeño //

Evaluación diagnóstica en tiempo real con Pollie. (5%)
Generación de ejercicios de repaso con Quizlet. (15%)
foros colaborativos (30%)
Creación de dinámicas de “búsqueda del tesoro” con One Note. (25%)
Evaluación actitudinal con ejercicios de caso por medio de Kahoot. (25%)
Total: (100%)



Acreditación //

El académico acreditará la E.E con un valor mayor del 70%