

CAPACITACIÓN: GAMIFICACIÓN EN EL AULA

INTRODUCCIÓN

Las tendencias actuales en la formación superior están promoviendo cierta evolución hacia modalidades de aprendizaje abierto, con una oferta educativa flexible, que sirva tanto para aquellos alumnos que siguen la enseñanza presencial, como aquellos que siguen la enseñanza a distancia o por cualquiera de las fórmulas mixtas (Salinas, 1997). Ello requiere modelos pedagógicos nuevos y un fuerte apoyo de tecnologías multimedia interactivas. En otras palabras, un aprendizaje más flexible y la existencia de nuevos o nuevas configuraciones de los escenarios del aprendizaje (Hiltz, 1992; Salinas, 1995): Aprendizaje en casa, aprendizaje en el puesto de trabajo y aprendizaje en un centro de recursos de aprendizaje o centro de recursos multimedia.

SOLICITUD

Se requiere elaborar la planificación de una unidad didáctica para el aprendizaje sobre "GAMIFICACIÓN EN EL AULA". La unidad debe cubrir por lo menos 6 horas de clase y se utilizará para capacitar en el tema, a docentes de pregrado de todas las áreas que laboran en una universidad privada. Es importante destacar que los docentes no serán capacitados en modalidad presencial, por lo que se pretende elaborar un producto multimedia basado en los postulados de Hiltz y Salinas que pueda mantenerse en la web disponible 24/7 para que los docentes puedan aprender el tema en el tiempo que consideren apropiado.

OBJETIVO

La capacitación tiene como objetivo lograr que los docentes reconozcan las características y potencialidades de la gamificación para integrarla en su práctica docente como un recurso de apoyo al aprendizaje, considerando los fundamentos pedagógicos constructivistas. De esta manera, los docentes podrán analizar propuestas didácticas que les permita lograr un aprendizaje significativo.

Se espera que usted desarrolle un producto multimedia donde se evidencie lo siguiente:

coggle
made for free at coggle.it

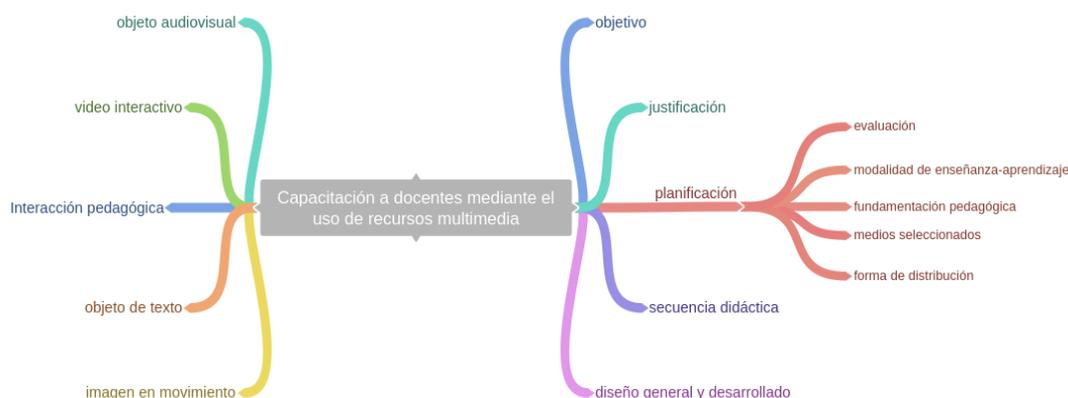


Ilustración 1: Producto Multimedia

CARACTERÍSTICAS DEL PRODUCTO MULTIMEDIA

Los fundamentos de atención y percepción serán la base para el diseño visual y auditivo, por lo tanto los recursos multimedia que se elaboren deben:

- ser interactivos,
- contener elementos introductorios,
- tener itinerarios pedagógicos flexibles que se ajusten al estilo de aprendizaje del aprendiz,
- incluir organizadores previos que permitan conectar el conocimiento adquirido con el nuevo conocimiento,
- presentar ejemplos de la vida real,
- motivar el aprendizaje,
- enfatizar el aprender a aprender,
- incluir actividades de aprendizaje mediante simuladores, hipertexto, hipermedia, mapas conceptuales y juegos,
- incluir actividades de evaluación

MODALIDAD DE USO DEL PRODUCTO MULTIMEDIA

Se pretende que la capacitación se realice en modalidad virtual.

El producto multimedia se entregará a los destinatarios en el formato que recomienden los desarrolladores.

ESTRUCTURA Y PRESENTACIÓN DEL PRODUCTO MULTIMEDIA

El producto multimedia contemplará tres aspectos:

La estructura del producto: Se refiere a la organización del producto, la forma en que están distribuidas las actividades, la interactividad–, aspectos de motivación y las evaluaciones.

El estilo del contenido: Tiene que ver con la profundidad del contenido, la forma de redactar, el uso de las imágenes, el audio, el video, las animaciones, interacciones e hipervínculos.

La forma de presentación: Se refiere a la apariencia del producto ante el usuario. El producto final podrá presentarse en formato online, en la plataforma que elijan los desarrolladores.