



UNIVERSIDAD MAYOR
para espíritus emprendedores



PROGRAMA DE CURSO
AUTODIRIGIDO ONLINE

DIDÁCTICA DEL APRENDIZAJE BASADA EN LA GAMIFICACIÓN EN EDUCACIÓN INICIAL



1 Fundamentos del curso

Los fundamentos de este curso autodirigido se sustentan en la actualización y profundización de los saberes relativos a la didáctica, para el aprendizaje en Educación Inicial NT1 y NT2, la innovación educativa y la inclusión de nuevos recursos pedagógicos.

Este programa de formación cataliza en los profesionales del campo de la educación un aumento en su capacidad de éxito en la praxis pedagógica, acercando dos tendencias del momento: la gamificación y la inclusión de juegos de informática, ambos ejes centrales en la transformación digital y que revisten especial importancia a la hora de concretar aprendizajes en estudiantes nativos digitales.

La gamificación es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo. Busca optimizar mejores resultados de aprendizaje, ya sea en sus medios de implicación, representación y acción del conocimiento, como también la concreción y mejora de estrategias de enseñanza cognitivas, emocionales y sociales.

2 Descripción del curso

En este curso autodirigido se entregarán nuevas bases conceptuales y didácticas que permitirán al estudiante fortalecer competencias profesionales relativas a la elaboración de experiencias de aprendizaje basadas en la gamificación y aplicación de juegos de informática en Educación Inicial.

De igual forma, se busca robustecer diversas estrategias didácticas que no son las únicas, ni se agotan en sí mismas, pero que apuntan a potenciar el aprendizaje y renovación educativa dentro del aula.

De este modo, los aprendizajes logrados en este curso buscan motivar y apoyar a los profesionales bajo la premisa: pensar hacia el futuro, como una exigencia profesional que integre los nuevos acercamientos, perspectivas y recursos, no solo en la enseñanza, sino también en la sustentabilidad de prácticas pedagógicas innovadoras dentro de los establecimientos educacionales.

3 Destinatarios

El curso “Didáctica del aprendizaje basado en la gamificación en Educación Inicial” está dirigido a educadores/as de párvulo, profesores/as de Ed. General Básica titulados/as, responsables y líderes de innovación y/o de tecnologías de información y comunicaciones en establecimientos educacionales, como también todas aquellas personas que deseen ampliar su formación en el mundo de la Educación Inicial, consolidando nuevas formas de comunicarse y enseñar a los estudiantes, a través del juego como herramienta de innovación y renovación educativa.

4 Objetivo general

Al término del curso se espera que los estudiantes sean capaces de aplicar la didáctica del aprendizaje basada en la gamificación en Educación Inicial.

5 Unidades de aprendizaje

Unidad 1: Fundamentos de la gamificación en educación

Descripción de la unidad: en esta unidad revisaremos el concepto de gamificación y su implementación en el área educativa, los elementos centrales del juego, considerado como una ocupación y medio fundamental en Educación Inicial para la promoción del desarrollo cognitivo, emocional y social. Se plantea una aproximación conceptual de la programación computacional y juegos de informática, sus aplicaciones e impacto en espacios de párvulos, como herramientas que integran los aprendizajes de forma activa y participativa.

Objetivo específico: Identificar los componentes de la gamificación a través de la didáctica del aprendizaje en Educación Inicial.

Temas	Contenido
1. ¿Qué es gamificar?	1.1 Gamificar en educación 1.2 Lo que la gamificación puede lograr
2. El juego	2.1 El juego en la actualidad 2.2 Componentes del juego: Abstracción y realidad <ul style="list-style-type: none"> • Metas, objetivos y reglas • Competencia y cooperación • Tiempo • Estructuras de premio y refuerzo positivo • Retroalimentación • Storytelling y niveles • Estética
3. Juegos de informática en el aula del siglo XXI	3.1 Codificación para la infancia 3.2 Juegos de informática

Unidad 2: Aprendizajes al centro del quehacer pedagógico

Descripción de la unidad: en esta unidad revisaremos elementos centrales en la adquisición de conocimientos didácticos relativos al estudiante como nativo digital, profundizando en su forma de aprender y utilizar el conocimiento. Así mismo, se plantea una propuesta de evaluación educativa con enfoque en el aprendizaje y motivación para los estudiantes.

Objetivo específico: Explicar nuevos enfoques de la didáctica del aprendizaje mediante prácticas pedagógicas basadas en la tecnología en la Educación Inicial.

Temas	Contenido
1. Cerebros que construyen	1. 1 Motivación, emoción y cognición 1. 2 Dominio psicomotor
2. Alfabetización digital	2.1 Nativos digitales y la Generación T 2.2 Decálogo del <i>feedback</i> efectivo
3. Didáctica de la Educación Inicial	3.1 El espacio educativo y las estrategias de enseñanza 3.2 El rol del educador
4. Evaluar los aprendizajes	4.1 Ludoevaluación

Unidad 3: Diseño e impacto de la gamificación y juegos de informática en Educación Inicial

Descripción de la unidad: en esta unidad se trabajará en base a los elementos esenciales que el educador debe desarrollar para elaborar una propuesta educativa bajo el concepto de gamificación y/o utilización de juegos de informática en el desarrollo de habilidades cognitivas, emocionales y sociales en el aprendizaje de los párvulos. Consecuentemente, se plantean claves para potenciar la innovación y renovación de los procesos de enseñanza y aprendizaje dentro del aula y centro educativo.

Objetivo específico: Aplicar actividades lúdicas que integren la didáctica del aprendizaje mediante la gamificación en la Educación Inicial.

Temas	Contenido
1. Planificación y preparación de la enseñanza	1.1 Concepción curricular 2.2 Construcción de experiencias de aprendizajes 2.3 Seleccionar y adaptar recursos
2. Innovar y renovar	2.1 Componentes de una propuesta educativa innovadora: <ul style="list-style-type: none"> • Elaboración • Experimentación • Implementación • Evaluación

6 Metodología

Los contenidos se desarrollan a través de distintos recursos didácticos que explican contenidos, conceptos claves y ejemplos para la comprensión de los temas abordados.

Este curso se imparte mediante la modalidad 100% *online*.



Activación de conocimientos previos

Consiste en un caso o situación laboral (real o ficticia), que activará los conocimientos y experiencias previas.



Documento para imprimir

Presenta los temas y contenidos en forma escrita.



Video cápsula de aprendizaje o presentación interactiva

Presenta de manera interactiva uno o varios contenidos que se deban profundizar.



Resumen de contenido

Sintetiza los contenidos para repasar lo aprendido.



Material de apoyo

Corresponde a bibliografía, enlaces y videos sugeridos que permiten profundizar los contenidos.



Glosario

Corresponde a una recopilación de los conceptos más importantes con su respectiva definición.



Resumen metacognitivo

Este grafica el proceso de aprendizaje a través de un recorrido lineal por los distintos hitos de la unidad.

7 Criterios de calificación

El curso tiene las siguientes instancias y ponderaciones de evaluación para su aprobación:

Instancias	Ponderación
Evaluación sumativa de la unidad 1	20%
Evaluación sumativa de la unidad 2	20%
Evaluación sumativa de la unidad 3	20%
Evaluación sumativa del curso	40%
Total	100%

En cuanto a los **criterios de evaluación** se contempla lo siguiente:

- * Las evaluaciones serán calificadas en escala de puntajes de 0 a 100 puntos.
- * Para aprobar el curso, el participante deberá:
 - » Obtener un puntaje igual o superior a 80 puntos en la evaluación sumativa del curso.
 - » Obtener un puntaje igual o superior a 80 puntos en la evaluación sumativa de cada unidad.
- * El tiempo límite para responder a la evaluación sumativa de la unidad es de 30 minutos.
- * El tiempo límite para responder a la evaluación sumativa final del curso es de 60 minutos.
- * El participante contará con 2 intentos para realizar las evaluaciones y el sistema registrará el puntaje obtenido más alto.

8 Requisitos

Para aprobar el curso se requiere:

- Realizar la evaluación diagnóstica del curso.
- Completar cada uno de los hitos de la ruta de aprendizaje.
- Aprobar la evaluación sumativa de cada unidad.
- Aprobar la evaluación sumativa del curso.

9 Certificación

Para obtener el certificado del curso se debe cumplir con todos los requisitos de aprobación y responder la encuesta de satisfacción.

10 Bibliografía del curso

- Bernabeu, N. y Goldstein, A. (2009). *Creatividad y aprendizaje: el juego como herramienta pedagógica*. Madrid: Narcea Ediciones.
- Borjas, M. (2014). *Ludoevaluación en la educación infantil: más que un requisito, un asunto serio*. Universidad del Norte.
- Deterding, S. et al. (2011). *From game design elements to gamefulness: Defining Gamification*. En *MindTrek'11 Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments* (9–15). Nueva York: ACM New York.
- Garnett, S. (2014). *Cómo usar el cerebro en las aulas: para mejorar la calidad y mejorar el aprendizaje*. Narcea Ediciones.
- Gervilla, Á. (2016). *Didáctica básica de la educación infantil: conocer y comprender a los más pequeños*. Narcea Ediciones.
- Gómez, M. T. et al. (2016). *Evaluación y postevaluación en educación infantil: cómo evaluar y qué hacer después*. Narcea Ediciones.
- Gros, B. (Coord.). (2004). *Pantallas, juegos y educación: la alfabetización digital en la escuela*. Desclée de Brouwer.
- Justo de la Rosa, M. (2019). *Las Inteligencias en el aula de educación infantil*. Editorial Brujas.
- K. Egan y G. Judson. (2018). *Educación imaginativa: herramientas cognitivas para el aula*. Narcea Ediciones.
- Kaap, K. (2012). *The gamification of learning and instruction. Game-based methods and strategies for training and education*. San Francisco: Pfeiffer.
- Martí, J. (2017). *Educación y tecnologías*. Universidad de Cádiz.

Morales, M. y Burgos, H. (2015). *Descubriendo un cerebro que aprende en el aula*. Chile: Universidad de Santiago de Chile.

Ordás, A. (2018). *Gamificación en bibliotecas: el juego como inspiración*. Editorial UOC.

Ortiz, T. (2009). *Neurociencia y educación*. Madrid: Alianza Editorial.

Pitluk, L. (Coord.) et al. (2019). *La centralidad del juego en la educación inicial: diferentes modalidades lúdicas*. Homo Sapiens Ediciones.

Quintas, A. (2020). *Teoría educativa sobre tecnología, juego y recursos en didáctica de la educación infantil*. Prensas de la Universidad de Zaragoza.

Revelo, O. et al. (2018). *La gamificación como estrategia didáctica para la enseñanza/aprendizaje de la programación: un mapeo sistemático de literatura*. Lámpsakos, (19), 31-46.

Subsecretaría de Educación Parvularia. (2018). *Nuevas Bases Curriculares para La Educación Parvularia*. Santiago, Chile: MINEDUC.

Teixes, F. (2015). *Gamificación: fundamentos y aplicaciones*. Editorial UOC.

Torres, L. C. (2011). *Creatividad en el aula*. Universidad Nacional de Colombia.



UNIVERSIDAD MAYOR
para espíritus emprendedores

PROGRAMA DE CURSO
AUTODIRIGIDO ONLINE

**DIDÁCTICA DEL APRENDIZAJE
BASADA EN LA GAMIFICACIÓN
EN EDUCACIÓN INICIAL**