



## CURSOS DE VERANO 2019

### **Gamificación del aula a través de la metodología TPCK: Una oportunidad para enriquecer la práctica Docente**

---

**Breve Descripción:** Este curso busca instalar capacidades en profesores y profesoras para gamificar prácticas de aula utilizando la metodología TPCK (*Technological Pedagogical Content Knowledge*) como procedimiento que permite adecuar el uso enriquecido de TIC a las necesidades y propósitos del currículo. Para desarrollar los aprendizajes pedagógico-tecnológicos previstos, se utilizará una metodología de trabajo práctico mediante la cual las y los participantes analizarán las oportunidades que ofrece la gamificación para diseñar ambientes propicios para el aprendizaje utilizando un procedimiento para orientar el desarrollo de los Objetivos de Aprendizajes (OAs) o los Aprendizajes Esperados (AEs) del sector curricular que se imparte, basado en la metodología TPCK.

El resultado del curso será un diseño pedagógico-tecnológico de clases que será implementado y filmado a modo de microclase, para su posterior análisis y mejora.

---

**Dirigido a:** Profesores/as de Educación Básica, profesores/as de Educación Media de la Modalidad HC, profesores/as de Educación Media de la Modalidad TP.

---

**Prerrequisitos:**

- Título profesional
- Disposición para la incorporación de las TIC (p.e. celulares) en las prácticas de aula.
- Manejo de herramientas de comunicación ofrecidas por Internet.

---

#### **I. Objetivos Generales**

Gamificar las prácticas de aula utilizando como orientación curricular la metodología TPCK.

#### **II. Objetivos Específicos**

- 1.- Aplicar los principios de la gamificación para enriquecer las prácticas de aula con tecnologías digitales.
- 2.- Aplicar la metodología TPCK para definir el aporte curricular de la gamificación del aula.
- 3.- Utilizar diversas herramientas y ambientes digitales que facilitan la gamificación del aula.

### III. Unidades/Módulos/Temáticas

#### **Temática 1. Principios para la Gamificación del Aula.**

Destinado al aprendizaje de los principios de la gamificación del aula diferenciándolo del uso de videojuegos, apreciando sus aportes y potenciales para el diseño de ambientes propicios para el aprendizaje.

#### **Temática 2. Metodología TPACK para incorporar curricularmente la Gamificación.**

Destinado al aprendizaje del TPACK como procedimiento profesional para articular los Objetivos de Aprendizajes (OAs) o los Aprendizajes Esperados (AEs) planteados por el Curriculum con el aporte y valor agregado posible de desarrollar con el uso de TIC.

#### **Temática 3. Propuestas de Gamificación del Aula y Desarrollo de Microclases.**

Destinado al aprendizaje para el diseño, implementación, evaluación y reflexión profesional docente del aporte y límites de la gamificación del aula para el aprendizaje curricular a partir de la realización de ejercicios de microclases colaborativas.

### IV. Metodología de trabajo

El curso tiene una duración de 20 horas pedagógicas, organizada en cinco sesiones de 04 hrs c/u mediante las cuales las y los participantes vivenciarán un ciclo formativo que considera: (i) discusión sobre fundamentos y principios pedagógico-tecnológicos; (ii) colaboración y trabajo entre pares; (iii) uso y desarrollo de ejercicios prácticos mediados por recursos y ambientes digitales y; (iv) reflexión profesional sobre lo realizado. Lo anterior en un escenario que considera el trabajo en una sala especialmente acondicionada para el trabajo mediado por TIC (Sala Interactiva) y el uso de un ambiente virtual para el intercambio y colaboración entre pares.

En consideración de lo anterior, las sesiones se organizarán de la siguiente manera:

- **Sesión 1.** *Temática 1.*
- **Sesión 2.** *Temática 2*
- **Sesión 3 a 5:** *Temática 3.*

## **V. Evaluación**

La evaluación del curso consistirá en la entrega de un informe individual de reflexión profesional de carácter virtual, donde cada participante expondrá su conclusión y evidencias respecto del aporte y límite de gamificar las prácticas de aula mediante el método TPCK, a partir del análisis y evaluación colaborativa de las filmación de microclases que se efectuarán durante el desarrollo de la temática 3.

## **VI. Requisitos de Aprobación**

Los requisitos de aprobación son los siguientes:

- Asistencia igual o superior al 80%.
- Entrega de un Informe Individual Digital y las evidencias solicitadas.
- Los participantes deberán obtener una nota superior a 4.0 (en escala de 1 a 7)

## **VII. Valor por participante**

\$90.000 (incluye materiales, coffee y certificación PUCV)