GAMIFICACIÓN Y USO DE LA PLATAFORMA NEARPOD PARA APRENDIZAJE ACTIVO EN EL AULA

### horas totales:3 horas

### HORAS ASINCRÓNICAS: 2 horas

### Horas sincrónicas: 1 hora.

# Descripción

El taller tiene como objetivo conocer el uso pedagógico de la plataforma Nearpod y su aplicación para el aprendizaje activo en Educación Superior. Se identificarán las características de la plataforma y su uso en el contexto de la gamificación.

El participante podrá construir una secuencia pedagógica basada en el uso de Nearpod bajo los fundamentos de la gamificación en el contexto de aprendizaje activo.

# RESULTADOS de APRENDIZAJE

* Definir el concepto de gamificación y su aplicación en la docencia en Educación Superior.
* Identificar las características de la plataforma Neardpod vinculadas al aprendizaje activo de los(as) estudiantes.
* Crear una clase en la plataforma Nearpod que promueva el aprendizaje activo de los(as) estudiantes.

# CONTENIDOS

* Conceptos básicos de gamificación y sus aplicaciones en docencia de pregrado.
* Características de la plataforma Nearpod
* Creando una cuenta gratuita de Nearpod.
* ¿Cómo crear contenido en una clase?
* ¿Cómo crear actividades en una clase?
* ¿Cómo evaluar en una clase?
* Clases sincrónicas y clases asincrónicas con Nearpod.
* Evaluación a través de Nearpod.
* Reportes de resultados y participación de los estudiantes.

# metodología

Modalidad: E-learning.

Descripción: Se presentarán recursos y actividades de forma asincrónica, en los cuales se profundizará cada uno de los contenidos propios del curso, con la finalidad de lograr los resultados de aprendizaje propuestos. Entre las actividades se encuentran: visualización de infografías, presentaciones interactivas y videos tutoriales, participación en un foro y realización de un cuestionario breve para evaluar algunos conceptos vistos en el curso.

Se realizará un webinar para ver estado de avance de la tarea final y aclaración de dudas respecto a la utilización de la plataforma Nearpod.

# evaluación

La evaluación del curso consistirá en la **creación de una clase** en la plataforma Nearpod donde deberán entregar el **link del recurso construido o bien, el link de la grabación de la clase en la que fue utilizada la herramienta Nearpod.** Este link debe ser subido a Canvas. La clase debe tener una **duración mínima de 20 minutos y contar con al menos 3 actividades interactivas** de las que se aprenderán en el taller. Será evaluada con una lista de cotejo.

# relatorES

Nombre: **Javier Freire Herrera**

Correo Electrónico: javierfreire@udec.cl

Facultad o repartición: Facultad de Ciencias Biológicas

Cargo: Profesor Asistente Departamento de Ergonomía

Fono o Anexo: 1595

Nombre: **Elías Fierro Antipi.**

Correo Electrónico: elfierro@udec.cl

Facultad o repartición: Unidad de Investigación y Desarrollo Docente

Cargo: Asesor Académico

Fono o Anexo: 1475

# HORARIOS

* Periodo de clases:
	+ Fecha de inicio: 18 de abril a las 16:00 horas.
	+ Fecha de término: 29 de abril a las 23:59 horas.
* Cupos: 30 participantes.