



PROGRAMA ACTIVIDADES DE FORMACIÓN PERMANENTE

1 –Tipo de actividad

Detallar el tipo: taller

- 1) Cursillo -entre 6 y 11 horas reloj- 10
- 2) Curso -mínimo 12 horas reloj-
- 3) Taller (Workshop)-mínimo 6 horas x
- 4) Seminario mínimo 12 horas reloj-

2 - Título de la actividad: “Metodologías Activas: El Aula Invertida y Gamificación”

3 - Carga Horaria total: 15 horas reloj totales

4 - Fechas

-Fecha de inicio cursado: 4 de octubre

-Fecha finalización de cursado: 7 de noviembre

-Días y horarios de cursado (cronograma). En caso de utilizar plataforma Moodle aclarar clases presenciales y no presenciales

Viernes 4, 11 y 18 de octubre > 19.30 a 21.00 - presenciales por MEET

Jueves 21, 31 de octubre y jueves 7 de noviembre >19.30 a 21.00- presenciales por MEET

No presenciales: seis horas en total (una hora por semana - asincrónica por plataforma Moodle)

6 – Profesores que dictarán la actividad

Prof. Leticia Farías. Profesora de Grado Universitario en Lengua y Cultura Inglesas. Especialista en Entornos virtuales de aprendizaje.

Profesora Jefe de trabajos prácticos de la cátedra: Inglés I, de la Licenciatura en Turismo. Departamento de Turismo. Facultad de Filosofía y Letras.

Prof. Antonella Diblasi. Profesora de Grado Universitario en Lengua y Cultura Inglesas. Master en Gamificación y Recursos Digitales. Especialista en Entornos virtuales de aprendizaje.

Profesora titular de la cátedra: Inglés II, de la Licenciatura en Turismo. Departamento de Turismo. Facultad de Filosofía y Letras.



7 - Destinatarios:

- Cupo mínimo de participantes: 15
- Cupo máximo de participantes: no tiene

8 - Fundamentación de la propuesta

En el entorno educativo contemporáneo, la adopción de metodologías activas es fundamental para promover un aprendizaje significativo y participativo. Este curso-taller se centra en dos enfoques innovadores: el Aula Invertida y la Gamificación. El Aula Invertida reestructura el modelo tradicional de enseñanza, trasladando la adquisición de conocimientos fuera del aula y utilizando el tiempo de clase para la aplicación práctica y la colaboración. Esta metodología permite a los estudiantes interactuar más profundamente con los contenidos y aplicar su conocimiento en contextos reales, favoreciendo el desarrollo de competencias clave como el pensamiento crítico, la resolución de problemas y la colaboración. Por otro lado, la Gamificación incorpora elementos de juego en el proceso educativo, motivando a los estudiantes a través de desafíos y recompensas. Este enfoque no solo aumenta el compromiso y la motivación, sino que también facilita la adquisición de habilidades sociales, la creatividad y la capacidad para trabajar en equipo. Juntas, estas metodologías no solo transforman la dinámica de clase, sino que también preparan a los estudiantes para enfrentar con éxito los desafíos del mundo real de manera creativa y efectiva.

La gamificación es una herramienta muy poderosa para el aula, la empresa y cualquier entorno formado por grupos de personas. Muchas veces, pensamos que el juego es cosa de niños, pero ¿qué sucede cuando los adultos jugamos? La neurociencia nos enseña que el juego nos permite desarrollar nuestro cerebro a través de la puesta en marcha y fortalecimiento de habilidades claves: resolución de conflictos, comunicación asertiva, cooperación, pensamiento crítico y divergente, entre otros. Sin emoción no hay aprendizaje. La neurociencia trae la comprensión acerca de que 'nada se puede aprender más que aquello que se ama'. Muy poco se puede enseñar y aprender bien si no está mediado por la emoción. En este taller se conocerán los beneficios de diseñar experiencias gamificadas con el fin de innovar, garantizar la motivación y el compromiso de los estudiantes, conocer otras formas de enseñar y trabajar que pueden ser muy positivas para los involucrados.

Finalmente, teniendo en cuenta el avance de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) y las metodologías de enseñanza y aprendizaje más actuales se plantea la necesidad de establecer una modalidad del cursado implementando la plataforma virtual de la Facultad de Filosofía y Letras. Esta forma de trabajo implica un diseño más flexible, personalizado y dinámico de clases de los talleres que permitirá adaptarse a las necesidades de los participantes y a los estilos de aprendizaje. El aula virtual en MOODLE se presentará como un espacio de interacción y comunicación para el acceso al material bibliográfico y la realización de actividades previstas.

9 - Objetivos

- Identificar las características del enfoque pedagógico: aula invertida
- Reconocer y adquirir destrezas en el manejo de diferentes herramientas virtuales.
- Fomentar y estimular la propia creatividad de los docentes.
- Producir materiales de aprendizaje utilizando las herramientas virtuales a partir del desarrollo de contenidos y la mediación didáctica correspondiente específicos para un aula invertida.
- Aprender a jugar en el aula. Aumentar la motivación y el compromiso por aprender de manera autónoma en un contexto significativo, real y colaborativo.
- Desarrollar y adquirir estrategias para el aula y otros contextos educativos que sumen a formar equipos, resolver problemas con creatividad, pensar fuera de la caja, innovar para promover el cambio saludable y efectivo y mejorar el aprendizaje.

10- Contenidos

Aula Invertida

Encuentro 1 _ encuentro presencial por MEET

- Aula Invertida: concepto, características, roles: docente y alumno.
- Enfoques educativos relacionados con el aula invertida.

Práctica: Elaboración de un portafolio digital (parte 1)

Encuentro 2 - encuentro presencial por MEET

- Diseño de una propuesta de planificación para una clase invertida.
- Dimensión tecnológica
- Dimensión pedagógica
- Prácticas de uso

Práctica: Elaboración de un portafolio digital (parte 2)

Encuentro 3_ encuentro presencial por MEET

- Herramientas web aplicadas al aula invertida
- TedED, TimeToast - IA: History Timeline, Vocaroo, E-Portfolio.
- Actividades en Plataforma Moodle aplicadas al aula invertida
- Foro y Cuestionario



Encuentro 4 Conclusiones finales_ asincrónico

- Revisión de los principios del Aula Invertida como enfoque
- Matriz para la planificación de clases con Aula Invertida

Propuesta final: Planificación de una matriz de planificación

La Gamificación

Encuentro 1 _ encuentro presencial por MEET

- ¿Por qué jugamos? Motivaciones iniciales
- ¿Hacia dónde vamos y quiénes son nuestros alumnos? Contexto actual. Generación 2030.
- ¿Qué es juego? Aprendizaje informal
- ¿Cómo crear experiencias Gamificadas?

Análisis de Casos= *Class of Clans*. Premio Nacional de Educación 2015.

Encuentro 2 - encuentro presencial por MEET

- Las mecánicas del juego
 - mecánicas y dinámicas
 - tipos de mecánicas
 - el azar
 - las interacciones
 - la narrativa
 - las recompensas (tableros de clasificación, puntos e insignias)

Análisis de Caso: *Tours in Argentina*. Gamificación interdisciplinar: Inglés II y Geografía y Destinos Turísticos de Argentina. Segundo año Licenciatura en Turismo. Departamento de Turismo. FFyL. UnCuyo.

Encuentro 3_ encuentro presencial por MEET

El Docente como diseñador de Experiencias de Aprendizaje.

- Taxonomía de los juegos
- Formatos y tipos de juegos
- Clases de jugadores

Taller parte 1: diseñar experiencias de aprendizaje gamificadas - Secuencias didácticas gamificadas.

Encuentro 4 Conclusiones finales_ asincrónico

- La gamificación como motor de la motivación
- Elementos de los juegos que aplicamos a la gamificación
- Herramientas digitales para gamificar

Taller parte 2: Presentar tu experiencia de aprendizaje gamificada.

11 - Metodología de enseñanza aprendizaje

Especificar las actividades de enseñanza aprendizaje presenciales y las realizadas en plataforma

Moodle –si las hubiera-)¹

Se sugiere una organización como la siguiente

EJES TEMÁTICOS	FECHA	TEMAS	ACTIVIDADES Y RECURSOS	HORAS (aclarar sincrónicas o asincrónicas)
¿Qué es el enfoque del Aula Invertida? Principios del enfoque.	4/10	Aula Invertida: concepto, características, roles: docente y alumno, enfoques educativos relacionados con el aula invertida.	Foro de debate: “Conociendo el formato de aula invertida” Moodle - Glosario: Vocabulario	1.30 presencial por Meet 1 hora asincrónica por Moodle.
Herramientas digitales para fases en la implementación del Aula Invertida.	11/10	Herramientas web aplicadas al aula invertida. Actividades en Plataforma Moodle aplicadas al aula invertida.	Trabajo en línea con aplicaciones web. Moodle: Cuestionarios: “Herramientas Virtuales”	1.30 presencial por Meet 1 hora asincrónica por Moodle.
La planificación de una clase con el enfoque de Aula Invertida.	18/10	Formato de Matriz de planificación de clases con el enfoque Aula Invertida.	Trabajo con archivo de Matriz de planificación (formato).	1.30 presencial por Meet 1 hora asincrónica por Moodle.
Trabajo Final: Matriz de planificación	Semana del trabajo final	Planificación final de la clase invertida	Moodle - Tarea: Fases en la producción de la Matriz.	Moodle - aula virtual
¿Por qué jugamos? Motivaciones iniciales	24/10	¿Hacia dónde vamos y quiénes son nuestros alumnos?	Análisis de Casos Video Flip: tablero colaborativo de	1.30 presencial por Meet 1 hora asincrónica por Moodle.

¹ Si hay actividades en la plataforma Moodle se seguirán las indicaciones de la Ordenanza 45/19 CD

		Contexto actual. Generación 2030. ¿Qué es juego? Aprendizaje informal ¿Cómo crear experiencias Gamificadas?	video. Documento interactivo para empezar a armar el producto final.	Moodle.
Las mecánicas del juego	31/10	mecánicas y dinámicas tipos de mecánicas el azar las interacciones la narrativa las recompensas (tableros de clasificación, puntos e insignias)	Análisis de Caso Mapa Mental Completar producto final con la narrativa del juego	1.30 presencial por Meet 1 hora asincrónica por Moodle.
El Docente como diseñador de Experiencias de Aprendizaje.	7/10	Planificar por Competencias: tipos de aprendizaje, estrategias, planificación Taxonomía de los juegos Formatos y tipos de juegos Clases de jugadores	Reflexiono y comparto sobre la propia práctica. Continuar el trabajo final incluyendo las dinámicas y mecánicas del juego.	1.30 presencial por Meet 1 hora asincrónica por Moodle.
Trabajo Final Herramientas Virtuales	Semana para el trabajo final	La gamificación como motor de la motivación Elementos de los juegos que aplicamos a la gamificación Herramientas digitales para gamificar	Presentación del Trabajo final mediante herramienta virtual elegida.	

12 – Aprobación del curso

Requisitos de aprobación:

- Asistencia: encuentros sincrónicos Porcentaje: 80%
- Evaluación:

Para aprobar el curso el alumno deberá participar en los encuentros sincrónicos; aprobar la actividad integradora final propuesta por el docente de cada taller a través de la plataforma virtual MOODLE. Los instrumentos de seguimiento se implementarán con actividades tales como glosario, cuestionarios y un trabajo integrador final. Todas las actividades se aprueban con un porcentaje mínimo de 60% dentro de los plazos de entrega estipulados por el docente a cargo del taller. La elaboración del trabajo final se considera indispensable. Se tomará en cuenta el contenido, la calidad del aporte en relación a su extensión, la fundamentación en las opiniones y la claridad en la estructura. Se recomienda a los participantes elaborar su participación. Si se cita material perteneciente a otro autor, es obligatorio especificar la fuente, caso contrario, se considerará plagio. La valoración final de cada taller se realizará con: “Aprobado - Desaprobado”.

13 - Bibliografía

- squivel-Gámez (2014) Los Modelos Tecno-Educativos, revolucionando el aprendizaje del siglo XXI (pp.143-160). Capítulo: Aula Invertida o Modelo Invertido de Aprendizaje: origen, sustento e implicaciones.DSAE-Universidad Veracruzana.
- Revista The Flipped Classroom. Edición Junio 2020. Disponible en:<https://www.theflippedclassroom.es/>
- César Coll, 2011, Experiencias Educativas con Recursos Digitales: Prácticas de Uso y Diseño Tecnopedagógico, en Díaz, et. al.:2011
- Gros, B. (2004). La construcción del conocimiento en la red: límites y posibilidades. Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información. Volumen 5.
- DigComp 2.0: The Digital Competence Framework for Citizens. Update Phase 1: the Conceptual Reference Model Marco Común de Competencia Digital Docente (2017) INTEF.
- Suárez-Guerrero, Cristóbal y Ricaurte Quijano, Paola (2016) "¿Con quién aprender? Nuevos perfiles educativos en red". En Gros Salvat, Begoña y Suárez-Guerrero, Cristóbal, Pedagogía Red. Una educación para tiempos de Internet. Barcelona: Octaedro - ICE

- Pérez Gómez, A. (2020). Los desafíos educativos en tiempos de pandemias: ayudar a construir la compleja subjetividad compartida de los seres humanos. En: Praxis educativa, Vol. 24, No 3 septiembre – diciembre 2020 – E - ISSN 2313-934X. pp. 1–24.
- Gros, Begoña (2015) "La caída de los muros del conocimiento en la sociedad digital y las pedagogías emergentes". Universidad de Barcelona.
- Gee, James Paul (2004) Lo que nos enseñan los videojuegos sobre el aprendizaje y el alfabetismo. "Cap. 2: Ámbitos semióticos: ¿Es una "pérdida de tiempo" jugar con los videojuegos?". Ediciones Aljibe, Málaga.
- Colombo, Daniel (2023). Disponible en:
<https://www.linkedin.com/pulse/explorando-las-generaciones-humanas-cu%C3%A1-per-teneces-un-daniel-colombo-moroc/>
- Marketing4Ecommerce. Nota 2021. <https://marketing4ecommerce.net>
- Marín, Imma. ¿Jugamos? ¿Cómo el juego puede transformar la educación?. Ed. Paidós.
- Le Blanc, M. MDF Framework (2001-2004) Disponible en:
<https://www.educativa.com/wp-content/uploads/2020/11/EI-marco-MDA-en-espa%C3%B1ol-v2.pdf>
- Borrás, Gené O. Fundamentos de la gamificación. GATE, Universidad Politécnica de Madrid. Madrid. 2015.
- Rodríguez, F. Santiago, R. Gamificación, cómo motivar a tu alumnado y mejorar el clima en el aula. Grupo Oceano. Digital-text. Barcelona 2015.
- Díaz Cruzado, J. Troyano Rodríguez, Y. El potencial de la gamificación aplicado al ámbito educativo. Universidad de Sevilla.
- Recuperado de:
https://www.clarin.com/cultura/como-se-juega-al-uno-instrucciones-reglas-oficiales-y-valores-de-las-cartas_0_mppOD8QCi.html