

Para citar:

González-Alonso, F., Castaño-Calle, R. y De Castro-Hernández, R.M. (2019). Taller de programación didáctica gamificada por plataforma y aula virtual. En Allueva Pínilla, A.I. y Alexandre-Marco, J.L. (Coords) y Martínez-López, J.M. (Ed. Lit.). *Actas del Congreso Internacional Virtual USATIC 2019, Ubicuo y Social: Aprendizaje con TIC*. Zaragoza: Prensas de la Universidad de Zaragoza, pp 56-57. ISBN: 978-84-1340-029-7.

Taller de programación didáctica gamificada por plataforma y aula virtual

Fernando González Alonso, Raimundo Castaño Calle,
Rosa María de Castro Hernández

Universidad Pontificia de Salamanca, España.

Resumen

La neuroeducación estimula la enseñanza y los aprendizajes al contribuir a la mejora del clima educativo, del entorno físico y virtual y del aprendizaje emocional, con la aplicación de metodologías activas y didácticas, que estimulan el funcionamiento cerebral con tecnologías y recursos con estilos y contextos diversos.

El taller de Programación didáctica gamificada aprovecha lo mejor del recurso teórico-práctico del taller, sobre la Programación didáctica que se elabora y la incorporación de la gamificación con sus elementos técnicos y lúdicos, que motivan al grupo hacia el objetivo previsto. El trabajo de equipo evidencia la participación, la motivación, el talento, y la cooperación entre los todos miembros, para que el aprendizaje se produzca desde la perspectiva neuroeducativa.

La Programación didáctica elaborada por grupos de una clase de magisterio en la asignatura de "Didáctica General" en un taller a lo largo de varias sesiones virtuales, se caracteriza por ser una abierta, de varias sesiones, con elementos curriculares formales y transversales del currículo de primaria, trabajados ya en las Unidades didácticas, que se aplica al final de la asignatura. Se trata de un repaso como reconocimiento al esfuerzo y al progreso realizado.

Se utiliza la plataforma virtual Moodle que recoge todos los elementos curriculares de la asignatura, organizados por objetivos, contenidos, criterios de evaluación estándares de aprendizaje, competencias clave, actividades, metodología, etc. El aula virtual es Blackboard Collaborate, asentada en la misma plataforma como herramienta para llegar al alumnado de forma síncrona con videoconferencia, pizarra digital, chat, navegación web, con aplicaciones compartidas, etcétera.

La incorporación de la gamificación al taller de Programación didáctica desde las herramientas TIC nombradas, precisa del conocimiento y aplicación adecuada de la gamificación y sus elementos: reglas, estímulos, objetivo a lograr, nivel de fluidez, el alumnado que juega con los enigmas y elementos curriculares, la motivación y la resolución de la actividad.

Como resultado, el taller realizado a la finalización de la asignatura de "Didáctica General" resultó dinámico, estimulante, participativo y enriquecedor con propuestas sencillas y significativas como repaso final.

Referencias

Díaz-Cruzado J, Troyano Y. El potencial de la gamificación aplicado al ámbito educativo. III Jornadas de Innovación Docente. Innovación Educativa: respuesta en tiempos de incertidumbre. Universidad de Sevilla. Facultad de Ciencias de la Educación. 2013. Recuperado de <https://idus.us.es/xmlui/handle/11441/59067?show=full>

González González CS, Mora Carreño A. Técnicas de gamificación aplicadas en la docencia de Ingeniería Informática. *ReVisión*. 2015; 8(1).

González-Alonso F, De Castro-Hernández RM. *Mejorar la convivencia. Educación en valores y Derecho Educativo*. Tirant lo Blanch. Valencia. 2019.

I Peris FJS. Gamificación. *Education in the Knowledge Society*. 2015; 16(2):13-15.

Kapp K. *The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education*. John Wiley & Sons. San Francisco. 2012.

US **A** *TIC*
Virtual

*U*bicuo y *S*ocial: **A**prendizaje con **TIC**

Actas del Congreso Internacional

Virtual **USATIC 2019**

**Actas del Congreso Internacional
Virtual USATIC 2019, Ubicuo y Social:
Aprendizaje con TIC**

Ana Isabel Allueva Pinilla y José Luis Alejandro Marco (coord.)
Julia Martínez López (ed. lit.)

ACTAS del Congreso Internacional Virtual USATIC 2019, Ubicuo y Social: Aprendizaje con TIC [Recurso Digital] / Ana Isabel Allueva Pinilla, José Luis Alejandro Marco (coord.), Julia Martínez López (ed. lit.).- Zaragoza : Universidad de Zaragoza: Prensas de la Universidad de Zaragoza, 2019.

156 p.

ISBN: 978-84-1340-029-7

1. Congresos y asambleas 2. Innovaciones educativas 3. Tecnología educativa 4. Enseñanza superior- Enseñanza asistida por ordenador 5. Internet en la enseñanza

ALLUEVA PINILLA, Ana Isabel, Coordinadora

ALEJANDRE MARCO, José Luis, Coordinador

MARTÍNEZ LÓPEZ, Julia, Editor literario

© Los autores

© Actas del Congreso Internacional Virtual USATIC 2019, Ubicuo y Social: Aprendizaje con TIC

ISBN: 978-84-1340-029-7

Editado por Prensas de la Universidad de Zaragoza

Las opiniones expresadas en cada capítulo de esta obra junto con su contenido son propiedad y responsabilidad de su autor o autores.

Los coordinadores de esta obra y la editorial Prensas de la Universidad de Zaragoza no se responsabilizan de sus contenidos, ni de su distribución fuera del canal establecido por la editorial.

TABLA DE CONTENIDOS

Prólogo	15
Entornos virtuales como foros de reflexión y colaboración para la mejora del aprendizaje con TIC Ana Isabel Allueva, José Luis Alejandre, Julia Martínez, Concepción Aldea, Ignacio Álvarez, Jesús Sergio Artal, Susana Bayarri, Óscar Casanova, Lorena Fuentes, Ana Pilar Garrido, Chabier Gimeno, Ivonne Harvey, Sergio Ilarri, María Teresa Lozano, Teresa Montaner, Alejandro Quintas, M ^a Jesús Rodríguez, Carlos Sánchez, Rosa M ^a Serrano, Jorge Sierra y Raquel Trillo	
Agradecimientos	19
Área Temática 1: Plataformas y Entornos de Aprendizaje	23
El ingenio (in)visible Núria Salán Ballesteros	25
Escape room en el aula de Fisiología Marta Sofía Valero Gracia, Beatriz Puisac Uriol, Marta Castro López, Lorena Fuentes Broto, Eva María Calvo Beguería y María Pilar Gros Sanagustín	26
Utilización de la plataforma Kahoot como elemento de aprendizaje y competición Miguel Ángel Tenas Alós	28
El empleo de TIC en el aula virtual de matemática y su relación con los estilos de aprendizaje Aída Fernández, Elsa Rodríguez Areal, Elisa de Rosa y Enrique Torino	29
Propuesta de un sistema de información en la nube para llevar el control integral del proceso de evaluación de las asignaturas en Programas de Educación Superior Ángel Mario Lerma Sánchez, Rolando Salazar Hernández, Felipe A. González González y Cesar Gabriel Díaz Dominguez	30
El fomento del aprendizaje autónomo en la formación universitaria presencial a través de las TIC. Estudio de caso del blog «Comunicación Corporativa» en el Centro Universitario de la Defensa de Zaragoza Sira Hernández Corchete	31
Jugar y aprender: consideraciones para el diseño de juegos en el aula utilizando herramientas TIC Máximo Cobos Serrano, Sandra Roger Varea, Miguel García Pineda, Esther de Ves Cuenca, Francisco Grimaldo Moreno, Ariadna Fuertes Seder, Isaías S. Sanmartín Santos, Miguel Arevalillo Herráez, M. Asunción Castaño, Emilia López Iñesta, José M. Claver y Juan Gutiérrez Soto	32
PRODIG: Invierto la clase con Classroom y otras experiencias de aprendizaje en la clase de 6º de Educación Primaria Juan Cifuentes Jiménez y María de los Angeles Arcalá Campillo	33
La Curación de Contenidos como herramienta de aprendizaje con alumnos universitarios de ingeniería Juan Domingo Aguilar Peña, Catalina Rus Casas, María Dolores la Rubia García y Dolores Eliche Quesada	34

Utilidad didáctica de los cuestionarios Moodle y los formularios Google en la evaluación continua usando preguntas de tipo indagativo	35
Beatriz Carrasquer Álvarez y Adrián Ponz Miranda	
Implementación del Modelo de Plataforma como Servicio para el desarrollo de un Sistema de Producción Colectiva de Conocimiento en el Ecosistema Digital de Google	36
Alejandro de Fuentes Martínez y Ma. Sandra Hernández López	
Experimentando las nuevas características analíticas de Moodle 3.x: Recomendaciones estructurales para procesos de calidad en cursos de enseñanza virtual	37
Miguel González Laredo	
Una experiencia de uso de la Realidad Virtual en la enseñanza de las Matemáticas en Secundaria	38
Sergio Cáceres Pintor y María Dolores Gil Montoya	
De la innovación docente a la transformación organizacional en la enseñanza de medicina	39
Alberto Pardos Cañardo, Juana Abadía, Fernando López López, Rosa Magallón Botaya, Isabel Monreal Aliaga y Elisa Arévalo de Miguel	
Modelos de aulas virtuales en la docencia universitaria: un estudio comparativo por campos de conocimiento	40
María Belén San Nicolás Santos, Ana Luisa Sanabria Mesa y Manuel Área Moreira	
Opiniones del alumnado sobre las aulas virtuales: un estudio cualitativo	41
María Belén San Nicolás Santos, Manuel Área Moreira y Ana Luisa Sanabria Mesa	
La economía en el trabajo social, una experiencia empírica	42
Mercedes Jiménez García, José Ruiz Chico y Antonio Rafael Peña Sánchez	
e-Mentoría en un contexto de Máster Universitario virtual	43
Ana Fernández García, María Fe Sánchez García y Noemi Laforgue Bullido	
Estudio de usabilidad de la plataforma de los Laboratorios Virtuales de la UPM	44
Daniel Fernández-Avilés Pedraza y José Carlos Salazar Calderón	
Metodología Experiencial en Ingeniería Informática	45
Alicia Guerra Guerra	
Herramientas interactivas de coevaluación: aplicación en Derecho Constitucional	47
Janire Mimentza Martín	
Acercando la Ingeniería Química al estudiante universitario por medio de ejemplos del día a día	48
José Santiago Torrecilla Velasco, Miguel Lastra Mejías, Manuel Izquierdo Herrera y Ester González Flores	
Acercando los juegos al aprendizaje de ingeniería en la universidad	49
José Santiago Torrecilla Velasco, Manuel Izquierdo Herrera, Miguel Lastra Mejías y Ester González Flores	

Experiencia de integración ligada a actividades de aprendizaje semipresenciales basadas en competencias informacionales	50
Helena Resano, Martín Resano, Ana Olaizola, M. Teresa Maza, Victoria Sánchez, Marta Mesa, Cristina Seguí, M. Dolores Pérez, Cristina Sánchez, M.Carmen Rota, Domingo Blanco, Ignacio Álvarez, Susana Bayarri, Susana Lorán, Regina Lázaro, Sara Malo, Rafael Pagán y Diego García	
Buenas prácticas docentes y su relación con la integración de las tecnologías digitales: análisis de significaciones en estudiantes de la Universidad de Colima	51
Emmanuel Ángel Argenis Mondragón Beltrán y Hugo Moreno Reyes	
La formación de la identidad profesional en la educación virtual universitaria	52
Edith Inés Ruiz Aguirre	
La interacción comunicativa en foros virtuales para la construcción de significados identitarios	53
Edith Inés Ruiz Aguirre y Verónica Pérez Serrano Flores	
Integrando mindfulness y realidad virtual para un aprendizaje significativo y profundo	54
M ^a Dolores Gil Montoya, José María Muñoz Terrón y Consolación Gil Montoya	
La socialización virtual en la formación por competencia: Caso "DACEA-CUC de la UJAT"	55
Minerva Camacho Javier, José César López del Castillo, Deyanira Camacho Javier y Roberto Reyes Cornelio	
Taller de programación didáctica gamificada por plataforma y aula virtual	56
Fernando González Alonso, Raimundo Castaño Calle, Rosa María de Castro Hernández	
El uso de Canvas LMS para la enseñanza de la Psicología en la Universidad Tecnológica del Perú	58
Fernando Lamas Delgado	
Romper las rutinas del aula. Una experiencia de innovación usando tecnología	59
Cecilia Beatriz Díaz, Marcelo Emilio Rocha Vargas, José Luis Gonzales y Eduardo Jesús Gauna	
Aplicaciones lúdicas de Métodos Numéricos	60
Ramona Fuentes Valdéz y Pedro Nájera García	
Plataformas tecnológicas como medio de aprendizaje: retos y tendencias	61
Sebastian Franco Castaño, Felipe Escobar Ruiz y Paula Andrea Rodríguez Correa	
Área Temática 2: Materiales y Recursos	63
Desinformación: la manipulación de sus emociones. Estrategias para desmontarla	65
Beatriz Robles Martínez	
Potenciando el papel activo del alumnado a través de la clase invertida: análisis de las actividades de clase, metacognición y rendimiento académico	67
Ginesa López Crespo, José Martín-Albo Lucas, Sonsoles Valdivia Salas y David Carralero Esteban	