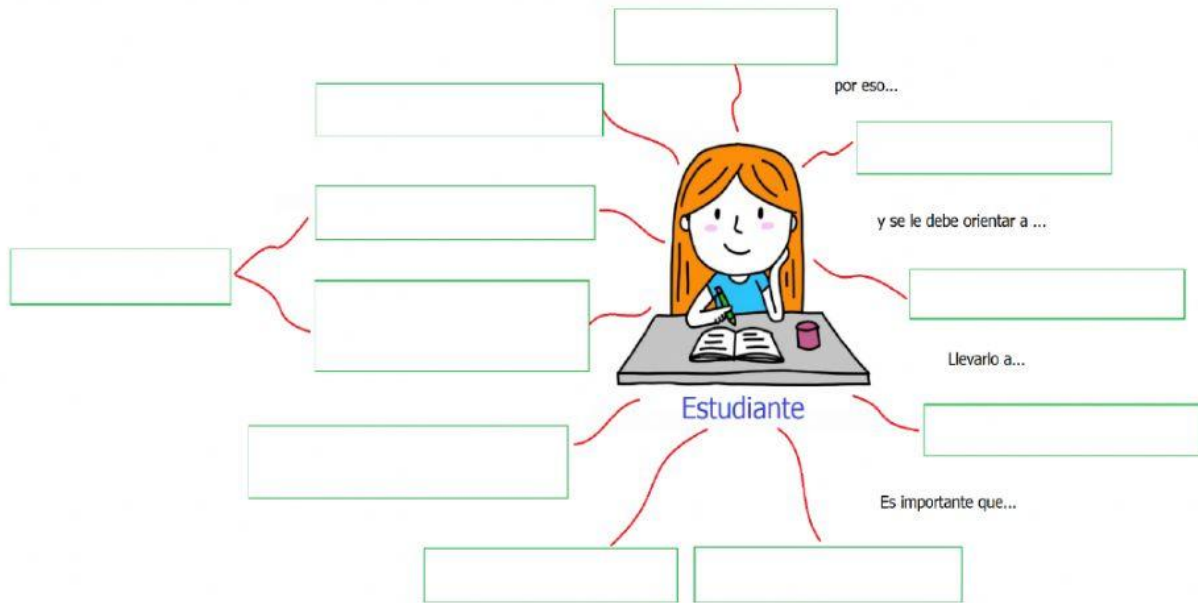


Diseños gamificados: fundamento pedagógico

1. Arrastra cada uno de los parámetros del aprendizaje completando el esquema:

¿Cómo aprendemos según la ciencia?



CSCCL (Aprendizaje colaborativo asistido por computador)

7. Orientar el manejo del tiempo y el esfuerzo, los cuales son esenciales en la estructuración del conocimiento.

4. Que el estudiante reflexione sobre su propio aprendizaje "metacognición"

3. Integrar el conocimiento nuevo a las estructuras que ya tiene.

8. Contar con entornos bien estructurados, incluyendo herramientas TIC y un adecuado uso de elementos del lenguaje.

6. Impulsar que organice de manera jerárquica el conocimiento.

5. Que el conocimiento sea relevante y aplicable en su vida.

9. Propender por el trabajo colaborativo entre estudiantes.

2. El docente debe conocer los conocimientos previos que tiene.

10. No olvidar sus aspectos emocionales y motivacionales

1. Deben crear sus estructuras del conocimiento.

2. Completa las afirmaciones referentes a ¿Cómo debe responder el diseño didáctico a los anteriores preceptos?, uniendo con una línea sus partes:

1. Las actividades deben ser

alcanzar los retos presentados. 6.

2. Vincular la emoción y la

un estudiante logre el aprendizaje. 5.

3. Debe haber una relación entre las actividades

frecuencia herramientas TIC 8.

4. Las actividades deben considerar los

por un trabajo colaborativo. 7.

5. Debe tener reconocimientos al momento que

planteadas y los logros a alcanzar. 3.

6. Debe contar con indicaciones claras y que los estudiantes puedan

conocimientos previos de los estudiantes. 4.

7. Las actividades deben propender

cognición en cualquier actividad a realizar. 2.

8. Se debe ir vinculando con mayor

motivantes para el estudiante. 1.

