

Pensamiento Crítico y Lectura Crítica a través de la Gamificación para Docentes Universitarios

Ciencias Sociales y Humanas | Bibliotecología | para estudiantes universitarios | 4 semanas

Descripción del Curso

Este curso virtual autogestionado está diseñado para docentes universitarios del área de Ciencias Sociales y Humanas, especialmente aquellos vinculados a la Bibliotecología, interesados en potenciar sus prácticas pedagógicas mediante estrategias innovadoras. El propósito es brindar conocimientos y herramientas prácticas para integrar la gamificación como recurso didáctico que fomente el desarrollo del pensamiento crítico y la lectura crítica en sus estudiantes.

A lo largo de cuatro semanas, los participantes explorarán fundamentos teóricos sobre pensamiento crítico, lectura crítica y gamificación aplicados al contexto educativo universitario. El enfoque metodológico combina contenidos teóricos, análisis de casos prácticos y actividades interactivas que facilitan la comprensión y la aplicación inmediata de las estrategias en el aula.

Al finalizar el curso, los docentes estarán capacitados para diseñar y aplicar dinámicas gamificadas que incentiven en sus estudiantes la capacidad de analizar críticamente textos y fuentes académicas, promoviendo una lectura activa y reflexiva que fortalezca sus competencias investigativas y argumentativas.

Objetivos Generales

- Comprender los fundamentos del pensamiento crítico y la lectura crítica en el ámbito universitario.
- Analizar las bases teóricas y prácticas de la gamificación como estrategia pedagógica.
- Diseñar propuestas didácticas que integren gamificación para fortalecer las habilidades críticas en estudiantes.
- Implementar y evaluar actividades gamificadas orientadas a la lectura y análisis crítico de fuentes académicas.

Competencias

- Diseñar actividades gamificadas que promuevan el pensamiento crítico en estudiantes universitarios.
- Analizar y evaluar críticamente fuentes de información académica utilizando estrategias de lectura crítica.
- Integrar herramientas y técnicas de gamificación en la planificación curricular para fortalecer el aprendizaje activo.
- Aplicar metodologías participativas que fomenten la interacción y el compromiso del estudiante en ambientes virtuales.
- Evaluar el impacto de la gamificación en el desarrollo de habilidades de análisis y reflexión crítica.

Requerimientos

- Conocimientos básicos sobre teorías del aprendizaje y pedagogía universitaria.

- Familiaridad con conceptos fundamentales de pensamiento crítico y lectura crítica.
- Acceso a dispositivos con conexión a internet para el desarrollo de actividades virtuales.
- Disposición para el aprendizaje autónomo y manejo básico de plataformas educativas digitales.

Unidades del Curso

Unidad 1: Fundamentos del Pensamiento Crítico y la Lectura Crítica

Objetivos de Aprendizaje

- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de definir los conceptos fundamentales de pensamiento crítico y lectura crítica, identificando sus características esenciales en contextos académicos.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de explicar la importancia del pensamiento crítico y la lectura crítica en la formación universitaria, relacionándolos con el desarrollo de competencias académicas y profesionales.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de analizar diferentes tipos de fuentes académicas, evaluando su credibilidad y relevancia mediante criterios de lectura crítica.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de identificar los principales desafíos actuales en el análisis crítico de fuentes académicas y proponer estrategias para abordarlos en el ámbito universitario.

Unidad 2: Introducción a la Gamificación en la Educación Superior

Objetivos de Aprendizaje

- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de identificar los principios y elementos fundamentales de la gamificación en contextos educativos mediante análisis de casos prácticos.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de describir las aplicaciones de la gamificación en la educación superior y sus beneficios para el aprendizaje activo y motivador, utilizando ejemplos concretos.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de analizar la relación entre la gamificación y el desarrollo del pensamiento crítico en estudiantes universitarios a partir de la revisión de literatura académica.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de evaluar diferentes estrategias gamificadas y su potencial para fomentar la lectura crítica en el ámbito universitario, proponiendo mejoras basadas en criterios pedagógicos.

Unidad 3: Diseño de Estrategias Gamificadas para la Lectura Crítica

Objetivos de Aprendizaje

- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de analizar diferentes técnicas y herramientas de gamificación para seleccionar las más adecuadas en la promoción de la lectura crítica en contextos universitarios.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de diseñar actividades gamificadas que integren elementos lúdicos y pedagógicos para fomentar el análisis crítico de fuentes académicas, aplicando criterios de efectividad y

pertinencia.

- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de evaluar propuestas didácticas gamificadas mediante rubricas que consideren la mejora de habilidades de pensamiento crítico y la comprensión lectora en estudiantes universitarios.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de justificar la elección de estrategias gamificadas específicas para fortalecer la lectura crítica, fundamentando sus decisiones en teorías pedagógicas y evidencias prácticas.

Unidad 4: Implementación y Evaluación de la Gamificación para el Pensamiento Crítico

Objetivos de Aprendizaje

- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de implementar propuestas gamificadas orientadas al desarrollo del pensamiento crítico en contextos universitarios, aplicando técnicas pedagógicas adecuadas.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de evaluar la efectividad de las actividades gamificadas mediante instrumentos de medición cualitativos y cuantitativos, asegurando la validez de los resultados obtenidos.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de analizar los resultados derivados de la implementación de estrategias gamificadas para identificar fortalezas y áreas de mejora en el proceso de enseñanza crítica.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de elaborar recomendaciones fundamentadas para la mejora continua de propuestas gamificadas, integrando retroalimentación basada en evidencias y teorías pedagógicas.