**2019**

**Curso: Recursos de Información 1**

## **Diseño instruccional aplicando la gamificación: Clase 1**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Contenido (temario) | Introducción  Contexto de la gamificación  Definición de Alfabetización informacional.  Dimensiones.  Investigación científica.  Problema de investigación  Justificación y objetivos de investigación  Estrategias de búsqueda y recuperación de información.  Operadores booleanos | |
| Evidencias de aprendizaje | Documento en Google Doc con las respuestas. | |
| **Actividades de aprendizaje** | | **Bibliografía** |
| **Presentación del logro de la sesión**  y de la estrategia pedagógica de la Gamificación  **5 min**  **Aplicar el llenado del consentimiento informado**  **10 min**  **Aplicación del pre test** **15 min**  **Introducción al juego**  El juego se inspira en la película Código Enigma y consiste en resolver tres retos en el aula. Por cada reto resuelto en el tiempo previsto el alumno recibe un sobre con un dígito. Gana la competencia el equipo que al finalizar la clase ingresa primero los tres dígitos a una página que tiene un candado virtual.  Esta página es:  <https://eduescaperoom.com/candado/?dD1DJUMzJUIzZGlnbytFbmlnbWEmbXA9SW5ncmVzYStsb3MrdHJlcytkJUMzJUFEZ2l0b3MrZW4rZWwrb3JkZW4rZW4rcXVlK2xvcytyZWNpYmlzdGUmYj1Db21wcm9iYXImYz0xMjMmbWI9JUMyJUExTXV5K2JpZW4lMjEmbW09QyVDMyVCM2RpZ28rZXJyJUMzJUIzbmVvLiZyZD0mbXI9Jmk9MSZtaT1TdXBlcmFzdGUrZWwrbiVDMyVCQW1lcm8rZGUraW50ZW50b3MrcGVybWl0aWRvcyZpMT0maTF3PTQwMCZpMj0maTJ3PTQwMCZpYj1DYW5kYWRvcyZpcD0=>  Explicación de las reglas del juego  **10 min**  **………………….**  **Desafío 1**  Define que es Alfabetización informacional y utiliza fuentes académicas que cites utilizando APA 6ta edición. La definición la tienes que hacer en un documento en Google Doc que el profesor te compartirá. Tendrás 15 minutos para completar la tarea. El trabajo se llevará a cabo en un equipo de cuatro personas. Uno será el encargado de redactar. Los otros se dividirán el trabajo en revisar la ortografía, la redacción y el correcto uso de APA.  **15 min**  **Micro clase 1**  **Terminado el desafío el profesor hacer una micro clase sobre el concepto de la Alfabetización informacional y las dimensiones.**  **5 min**  **Break (15 minutos)**  **Desafío 2**  **TEMA**  Define que es problema de investigación (15 líneas aprox.) y su relación con pregunta de investigación, objetivo y justificación en una investigación.  Usa fuentes académicas para redactar tu respuesta.  **30 min**  ………………..  Micro clase  **Sobre problema de investigación y pregunta de investigación.**  **Definición de objetivos y justificación.**  Uso de operadores booleanos para la investigación.  AND, OR, NOT, \*  Uso de estrategias de búsqueda a partir de identificar palabras clave en español o inglés. Uso de bases de datos bibliométricas WoS, Scopus.  Uso de repositorios de tesis universitarias  Uso de Google Books para la búsqueda de libros.  Explicación sobre los niveles de confiabilidad de la información  **15 min**  **Desafío 3**  Diseña una estrategia de búsqueda sobre un tema relacionado a Ciencias de la información.  Busca  2 libros  2 tesis  2 papers  Arma un excel en el que identifiques los datos básicos de estas fuentes y explica tu estrategia de búsqueda.  **20 min**  **……………………………..**  **Exposición**  Los equipos tendrán  5 minutos  para presentar sus resultados  **50 min**  **Cierre y**  **conclusiones**  **En esta fase los estudiantes deben ingresar los números para saber si pueden abrir el candado virtual.**  **10 min** | | Fuentes de información, ¿dónde buscar? <https://www.youtube.com/watch?v=wF6kPl-kX6k> Estrategia de búsquedas, ¿cómo buscar eficientemente? <https://www.youtube.com/watch?v=rVXZWVtmzyE>  Generador de conceptos  <https://visuwords.com/> |