



UNIVERSIDAD CENTRAL DEL ECUADOR
DIRECCIÓN DE COMUNICACIÓN
BOLETÍN DE PRENSA N° 383
29 de octubre de 2020

Procesos de Enseñanza en la Educación Superior **Curso Internacional - Aula Virtual Centralina II**

La Dirección de Desarrollo Académico de la Universidad Central del Ecuador realizó el 15 y 20 de octubre el III y XIX Taller del Aula Virtual Centralina II con las temáticas La Gamificación en los Procesos de Enseñanza en la Educación Superior y Objetivo, Importancia y Mejoramiento de la sesión Sincrónica en la Educación Virtual. Participaron como conferencistas el PhD. Gabriel Cevallos del Instituto de Altos Estudios Nacionales y el Arq. Juan Carlos Sandoval de la Universidad Central del Ecuador.

El Dr. Edgar Játiva Mariño, Director de Desarrollo Académico, enfatizó en expresar su agradecimiento al equipo que conforma la Dirección por su trabajo, su solidaridad en esta actividad emprendida en beneficio de los docentes de la Institución. El compromiso del Departamento es mejorar los procesos académicos y la educación de miles y miles de estudiantes del país, en la principal Universidad pública del país, la Universidad Central del Ecuador.

El aprendizaje desde la no "presencialidad tradicional" presenta, primero, el acceso casi infinito a información, la flexibilidad, la ubicuidad y la autonomía que tiene contraste en la infoxicación, procrastinación, aislamiento: estrategias y metodologías que apuntan al aprendizaje significativo y son afines al medio. Características deseables: interacción por diversos canales, generar investigación y flujos de información de doble vía, problemáticas desde todos los actores dinámicos, evaluación continua basada en la retroalimentación, a veces por pares. Ejemplos: Clase Invertida, Mobile Learning o el Aprendizaje Ubicuo.

Taller 18 - La Gamificación en los Procesos de Enseñanza en la Educación Superior, en el Curso Internacional - Aula Virtual Centralina II, el PhD. Gabriel Cevallos, Instituto de Altos Estudios Nacionales, indicó qué cosas, situaciones o escenarios ya existentes pueden adquirir particularidades del juego con fines específicos. La Gamificación utiliza la mecánica, la estética y el pensamiento lúdico para involucrar a las personas, motivar la acción, promover el aprendizaje y resolver problemas. La Gamificación no es: juegos serios, solo para niños, idéntico para todos los niveles educativos (lo lúdico cambia con la edad), dinámicas o juegos para la distensión y recuperación de la atención, puede simular, pero no es simulación, entre otras.

Taller 19 - Objetivo, Importancia y Mejoramiento de la sesión Sincrónica en la Educación Virtual, impartido por el Arq. Juan Carlos Sandoval de la Universidad Central del Ecuador, indicó que el Taller apunta al análisis y la reflexión sobre la práctica docente en general, y sobre la transmisión del





conocimiento en estas nuevas aulas, las “clases sincrónicas”. Como en casi todos los contextos de la vida, esta pandemia deja lecciones, y la docencia no es la excepción. Este Taller apunta a sacar provecho de la situación que se está viviendo para continuar con la tarea docente. A pesar de las dificultades existentes, hoy se tiene una ventaja: la facilidad de tomar distancia de las propias prácticas y “mirarse uno mismo”. Precisamente lo que se hará es una micro clase sincrónica, que será evaluada y comentada por los participantes, con el objetivo de detectar puntos fuertes y débiles de la Presentación.

Puedes mirar los talleres completos del Curso Internacional - Aula Virtual Centralina II, dando click en el siguiente link

Taller 18 -La Gamificación en los Procesos de Enseñanza en la Educación Superior.

PhD. Gabriel Cevallos (Instituto de Altos Estudios Nacionales)

<https://www.facebook.com/100010180543053/videos/1257682091247797>

Taller 19 - Objetivo, Importancia y Mejoramiento de la sesión Sincrónica en la Educación Virtual. Arq.

Juan Carlos Sandoval (Universidad Central del Ecuador)

<https://www.facebook.com/100010180543053/videos/1262235107459162>

