

GUÍA 19

Fecha: _____

Tema 19: Diseño de caso único

Objetivo de aprendizaje:

Comprender el diseño experimental de caso único

Situación problemática:

La profesora del curso Métodos Cuantitativos en Psicología está en buscando más juegos para mejorar la versión 2.0 del videojuego Methodi Quantitativae que hace parte de la evaluación formativa del curso. Para encontrar las mejores ideas, le propone a su grupo diseñar un juego sobre el diseño de caso único para presentarlo a la clase.

Actividad/estrategias de aprendizaje:

A nivel individual, cada estudiante:

1. Realiza la lectura de León, O. y Montero, I. (2003). *Métodos de investigación en psicología y educación* (pp. 303-326). Madrid: McGraw Hill Interamericana de España.

En parejas los estudiantes:

1. Construyen un juego para explicar los diseños experimentales de caso único que cumpla con los siguientes criterios:
 - Es dinámico y exige aplicar el conocimiento.

- Tiene reglas claras y precisas para jugarlo y ganar.
- Es creativo y NO se limita a preguntar por aspectos textuales de la lectura (plantea retos o tareas diversas).
- Utiliza materiales elaborados específicamente para el juego.
- Existen retroalimentaciones sobre los errores y se premia a los jugadores parcialmente y al final.

2. Lleva el juego a la clase para que lo puedan jugar sus compañeros.

Rúbrica de calificación

El trabajo realizado se valora acorde con los siguientes criterios:

- Calidad de las tareas desarrolladas en el juego.
- Claridad conceptual de las retroalimentaciones.
- Precisión de las reglas establecidas.
- Creatividad y diversidad de los retos.
- Forma y presentación (elaboración de los contenidos y materiales para jugar).