

DENOMINACIÓN DE LA ASIGNATURA O UNIDAD DE APRENDIZAJE**Ludificación en la enseñanza-aprendizaje**

Ciclo: Cuatrimestre III

Clave: MDED311

FINES DE APRENDIZAJE O FORMACIÓN

Al finalizar el curso, el alumno:

Reconocerá el valor de incorporar elementos lúdicos como estrategia didáctica para la motivación y aprendizaje duradero de los estudiantes. Propondrá ejercicios o técnicas aplicadas a la enseñanza de un tema de su interés.

CONTENIDO TEMÁTICO

1. Ludificación
 - 1.1. Definición y origen del término
 - 1.2. Definición de Juego
 - 1.3. Ayuda en el fomento de la motivación
 - 1.4. Características básicas
 - 1.4.1. Objetivo de aprendizaje como finalidad
 - 1.4.2. Reglas claras y explícitas
 - 1.4.3. Competencia y colaboración
 - 1.4.4. Representa un reto manejable
2. Ejemplos de uso práctico
 - 2.1. Sistemas de recompensas
 - 2.1.1. Obtención de puntos por tareas o actitudes
 - 2.1.2. Insignias por obtener / “desbloquear”
 - 2.1.3. Recompensas grupales
 - 2.1.3.1. Determinadas por el profesor
 - 2.1.3.2. Determinadas por los alumnos
 - 2.2. Mini juegos relacionados con el tema o para la obtención de puntos
 - 2.3. Incorporar personajes y narración
 - 2.3.1. Creación de personajes que ganan “experiencia” (sistema de puntos)
 - 2.3.2. Dar una historia de fondo a tareas y proyectos
 - 2.3.3. Objetos y habilidades fantásticos a ganar
 3. Medios
 - 3.1. Materiales cotidianos
 - 3.2. Por medio de las TIC
 4. Críticas a la ludificación

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE**BAJO CONDUCCIÓN DE UN ACADÉMICO**

- ✓ Discusión de casos
- ✓ Análisis y discusión de ejemplos
- ✓ Aplicación práctica de técnicas y procedimientos
- ✓ Ejercicios de co – evaluación
- ✓ Dinámicas grupales

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE**INDEOENDIENTES**

- ✓ Revisión de material multimedia
- ✓ Análisis de casos
- ✓ Práctica personal de técnicas y métodos
- ✓ Elaboración de propuestas de aplicación

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

ACTIVIDADES O PRODUCTOS	PORCENTAJE
Evidencias de actividades de aplicación en aula.	30%
Resultados y reflexiones sobre auto y co-evaluación, compartidas presencial y/o virtualmente según sea el caso.	30%
Planeación o proyecto aplicado a modo de evaluación final.	40%
	=100%

MODALIDADES TECNOLÓGICAS E INFORMÁTICAS

Para comunicación docente-alumnos, se utilizará la plataforma tecnológica en los días en que no haya clases presenciales.

El principal recurso tecnológico es el aula virtual, medio por el que se compartirá material de consulta y de trabajo de la clase. Ocasionalmente servirá también para la discusión en foros y la entrega de evidencias por parte de los alumnos.