



#### 1. DATOS GENERALES DEL CURSO

Nombre del curso	Optativa I Gamificación
Programa al que pertenece	Maestría en Docencia para la Educación Media Superior
Carga horaria	96
Créditos	6

#### 2. COMPETENCIA

Diseña experiencias de aprendizaje utilizando mecánicas de gamificación, como estrategia para mejorar la experiencia y asimilación del aprendizaje en la Educación Media Superior.

#### 3. ESTRUCTURA DEL CURSO

##### Unidad 1

Título	<b>Gamificación y aprendizaje basado en Juegos</b>
Objetivo	Analizar los diferentes planteamientos teóricos de la gamificación y el aprendizaje basado en juegos, con el fin de comprender sus potenciales aplicaciones en la práctica docente.
Contenido	<ul style="list-style-type: none"><li>• Gamificación.</li><li>• Características.</li><li>• Aprendizaje Basado en Juegos.</li><li>• Características.</li><li>• Teorías explicativas de la gamificación y el aprendizaje basado en juegos.</li><li>• Teoría de la motivación.</li><li>• Teoría de la autodeterminación.</li></ul>



# UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

SISTEMA DE UNIVERSIDAD VIRTUAL

DIRECCIÓN ACADÉMICA

COORDINACIÓN DE LA MAESTRÍA EN DOCENCIA PARA LA EDUCACIÓN MEDIA SUPERIOR

	<ul style="list-style-type: none"><li>• Teoría del logro de metas.</li><li>• Teoría del aprendizaje social y teoría del aprendizaje situado.</li><li>• Retroalimentación.</li><li>• Teoría Conductual.</li><li>• Gamificación y aprendizaje basado en juegos.</li><li>• Relación.</li><li>• Diferencias y semejanzas.</li></ul>
<b>Unidad 2</b>	
Título	<b>Aplicabilidad de las mecánicas de gamificación</b>
Objetivo	Diseñar y utilizar las diferentes herramientas tecnológicas y aplicaciones pedagógicas en los distintos ambientes de aprendizaje.
Contenido	<ul style="list-style-type: none"><li>• Mecánicas de gamificación y su aplicabilidad.</li><li>• Gamificación en ambientes virtuales de aprendizaje.</li><li>• Gamificación en ambientes presenciales de aprendizaje.</li><li>• Gamificación en ambientes híbridos de aprendizaje.</li><li>• Herramientas para la aplicación de mecánicas de gamificación.</li><li>• Diseño de estrategias gamificadas aplicadas en ambientes de aprendizaje.</li></ul>
<b>Producto Integrador</b>	
Título	<b>Planeación didáctica gamificada</b>
Objetivo	Realizar una planeación didáctica incluyendo una o más herramientas de gamificación con la finalidad de llevar a la práctica los conocimientos adquiridos durante el curso y con ello identificar los alcances de la gamificación en ambientes educativos.