



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	Gamificación y aprendizaje basado en Juegos
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">• Gamificación.• Características.• Aprendizaje Basado en Juegos.• Características.• Teorías explicativas de la gamificación y el aprendizaje basado en juegos.• Teoría de la motivación.• Teoría de la autodeterminación.



	<ul style="list-style-type: none">• Teoría del logro de metas.• Teoría del aprendizaje social y teoría del aprendizaje situado.• Retroalimentación.• Teoría Conductual.• Gamificación y aprendizaje basado en juegos.• Relación.• Diferencias y semejanzas.
Unidad 2	
Título	Aplicabilidad de las mecánicas de gamificación
Objetivo	Diseñar y utilizar las diferentes herramientas tecnológicas y aplicaciones pedagógicas en los distintos ambientes de aprendizaje.
Contenido	<ul style="list-style-type: none">• Mecánicas de gamificación y su aplicabilidad.• Gamificación en ambientes virtuales de aprendizaje.• Gamificación en ambientes presenciales de aprendizaje.• Gamificación en ambientes híbridos de aprendizaje.• Herramientas para la aplicación de mecánicas de gamificación.• Diseño de estrategias gamificadas aplicadas en ambientes de aprendizaje.
Producto Integrador	
Título	Planeación didáctica gamificada
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.