



UNIVERSIDAD DE COLIMA

Coordinación General de Docencia  
Dirección General de Educación Continua  
Dirección General de Desarrollo del Personal Académico

## Curso taller: Aprendizaje basado en juegos y gamificación

### Objetivos del evento

- a) **Objetivo general:** aplicar la metodología del aprendizaje basado en juegos y gamificación en un proyecto para aplicarlo en la práctica docente del participante.
- b) **Objetivos específicos**
- Analizar y aplicar la metodología para el desarrollo de proyectos de aprendizaje basado en juegos y gamificación.
  - Diseño de un proyecto de aprendizaje basado en juegos y gamificación
  - Evaluar el aprendizaje de los estudiantes, desarrollado a partir de la participación en un proyecto de aprendizaje basado en juegos y gamificación.

### I. Organización curricular del evento

#### a) Programa sintético

Temas	Horas teóricas	Horas prácticas (supervisadas por el facilitador(a))	Tiempo total
Metodología para el desarrollo de proyectos de aprendizaje basado en juegos y gamificación.	3	2	5
Ejemplos de proyectos de aprendizaje basado en juegos y gamificación.	2	2	4
Diseño de un proyecto de aprendizaje basado en juegos y gamificación.	2	3	5
Evaluación del aprendizaje logrado al participar en un proyecto de aprendizaje basado en juegos y gamificación.	3	3	6
<b>Total de horas</b>	<b>10</b>	<b>10</b>	<b>20</b>



## UNIVERSIDAD DE COLIMA

**b) Estrategias didácticas:** Conferencia breve, actividades por pares, individuales y en grupo, plenaria para presentación de proyectos. análisis de proyectos, investigación en equipo.

**c) Evaluación:** participación en las actividades individuales, por pares y en equipo. Presentación del proyecto individual con los apartados revisados en el curso/taller.

**d) Bibliografía:**

[Mobile Learning, gamificación y Realidad Aumentada para la enseñanza de idiomas.](#)

<https://www.upo.es/revistas/index.php/IJERI/article/view/1709>

[Juegos y la gamificación en Educación](#)

[Experiencias de aplicación de Gamificación](#)

<http://www.aenui.net/ojs/index.php?journal=revision&page=article&op=viewArticle&path%5B%5D=149&path%5B%5D=243>

### II. Perfil del aspirante al evento

El aspirante deberá interesarse por desarrollar proyectos de aprendizaje basado en juegos y gamificación para promover el aprendizaje en los estudiantes universitarios.

### III. Desarrollo del evento

**a) Número ideal de asistentes:** 25

**b) Nombre del facilitador:** Dra. Rosa Miriam Ponce Meza

**c) Fecha del evento:** Del 02 al 06 de julio de 2018.

**d) Lugar del evento:** Aula 7B de la Unidad de Formación Docente (planta baja).

**e) Días y horario:** lunes a viernes de 9:00 a 13:00 horas.

**f) Condiciones y requerimientos:** Conexión a internet, pantalla, proyector, hojas blancas, pizarrón, plumones para pintarrón.