

## EL JUEGO COMO MOTIVADOR DEL APRENDIZAJE

### APRENDIZAJE ACTIVO – NEUROCIENCIAS - GAMIFICACIÓN

#### Objetivo General

Diseñar gamificaciones y juegos que permitan diversificar la enseñanza que propicien el aprendizaje activo con la implementación de estrategias neurocientífica.

#### Objetivos Específicos

- Reconocer los elementos básicos para diseñar sus propias gamificaciones y juegos.
- Reconocer las bases científicas de la gamificación como motivador intrínseco.
- Definir el término gamificar y diferenciarlo de otros procesos de aprendizaje.
- Comprender los componentes de la gamificación y recomendaciones para el diseño de experiencias de aprendizaje significativas.
- Comprender qué son las mecánicas de juego y cómo utilizarlas a en contextos académicos
- Ejemplificar juegos utilizables en ABJ en virtud de las necesidades y objetivos.
- Analizar los diferentes modelos de comportamiento en relación a la gamificación
- Analizar los diferentes los tipos de gamificación.
- Diferenciar entre los distintos tipos de juegos para el desarrollo de habilidades del siglo XXI
- Diferenciar entre distintos tipos de GAME THINKING asociadas a experiencias pedagógicas significativas.

#### Modalidades

- Sincrónica vía plataforma Zoom y Asincrónica a través plataforma virtual de aprendizaje en donde se aloja material descargable que colaboran la implementación de estrategias innovadoras.

#### Módulos

##### Módulo I: Neurociencia del aprendizaje.

- Neurociencia del juego: Memoria, emoción y aprendizaje.
- Procesos neurobiológicos del aprendizaje
- Rutas neuronales de memoria
- Bases neurocientíficas para el aprendizaje

##### Módulo II: Aprendizaje activo:

- Estilos y tipología de aprendizaje activo.
- Organización del Aprendizaje activo de acuerdo a las funciones ejecutivas.
- Principios del neuro-aprendizaje que se trabajan con Aprendizaje Activo

##### Módulo III: Elementos que configuran un entorno Gamificado

- Tipos de jugadores
- Mecánicas, dinámicas y elementos del juego
- Narrativa (el arte del storytelling)
- Recompensas y control del sistema Gamificado.

##### Módulo IV

- Diseño y construcción de una experiencia Gamificada: Modelo de construcción LEVEL UP para crear experiencias Gamificadas.
- Niveles de aplicación de actividades Gamificadas.
- Prototipado y construcción de un ambiente Gamificado)

#### Metodología

- Fase teórica:** requerimientos normativos y teorizaciones
- Fase reflexiva:** reflexión de la realidad y la brecha con la teoría
- Fase práctica:** diseño y construcción de recursos pedagógicos,
- Fase de innovación:** generar estrategias innovadoras en materia pedagógica.

#### Destinatarios

- Equipos técnicos directivos y Equipos Docentes – pedagógicos de enseñanza básica y media
- Equipos de Integración y apoyo a la gestión pedagógica.