



Taller o curso

Gamificación en el aula EFL

Modalidad:

- Presencial
- Mixto
- En línea (sincrónico y/o asincrónico)

Dirigido a:

Docentes de Inglés

Duración:

20 horas

Población destinada:

Docentes PRONI

Objetivo general:

Adquirir los conocimientos y habilidades necesarios para integrar eficazmente la gamificación en sus aulas, mejorando la participación de los estudiantes y la adquisición del lenguaje.

Objetivos específicos:

1. Comprender los principios y beneficios de la gamificación en la educación.
2. Explorar diversas estrategias y herramientas de gamificación adecuadas para niños.
3. Diseñar e implementar actividades y lecciones gamificadas.
4. Evaluar el impacto de la gamificación en la motivación y los resultados de aprendizaje de los estudiantes.
5. Diseñar planeaciones didácticas que incorporen la gamificación en las prácticas docentes habituales.

Introducción / Justificación:

La gamificación aprovecha el interés natural y la participación que generan los juegos para mejorar las experiencias de aprendizaje. Para los niños, las actividades gamificadas pueden hacer que la adquisición del lenguaje sea más placentera y eficaz. Este curso está diseñado para ayudar a los docentes PRONI a integrar la gamificación en sus estrategias de enseñanza, fomentando un entorno de aprendizaje más dinámico e interactivo que pueda conducir a mejores resultados de los estudiantes en el dominio del inglés

Temas de la capacitación:

1. Introducción a la Gamificación (5 horas)
 - Definición y conceptos clave de la gamificación
 - Beneficios de la gamificación en el aula de EFL
 - Ejemplos de gamificación exitosa en la educación

Temas de la capacitación:

Material:

Evaluación:

Actividades:

Metodología:

Aprendizajes esperados:

Requerimientos especiales:

2. Estrategias y herramientas de gamificación (5 horas)
 - Puntos, insignias y tablas de clasificación: herramientas de motivación
 - Herramientas y plataformas digitales para la gamificación
 - Estrategias de gamificación no digitales (ejemplos: juegos de clase, juegos de rol, búsquedas del tesoro)
3. Diseño de actividades y lecciones gamificadas (5 horas)
 - Alinear las actividades gamificadas con los objetivos de aprendizaje
 - Crear juegos atractivos y educativos
 - Implementar actividades de aprendizaje basadas en juegos en el aula
4. Evaluación y Sostenimiento de la Gamificación (5 horas)
 - Medir el impacto de la gamificación en la participación y el aprendizaje de los estudiantes
 - Adaptar y mejorar las actividades gamificadas en función de la retroalimentación y los resultados
 - Estrategias para mantener la gamificación a lo largo del tiempo



Con acceso a Internet



Proyector y pantalla



Plataformas digitales



Participación en discusiones y actividades



Planeación didáctica



Retroalimentación de compañeros



Presentación y evaluación del proyecto final



Sesiones presenciales



remotas sincrónicas



asincrónicas

Exposición

Discusiones en grupo

Taller práctico

Colaboración y retroalimentación entre pares

Uso de herramientas digitales y multimedia

- Explicar los principios y beneficios de la gamificación en la educación.
- Utilizar diversas estrategias y herramientas de gamificación en el aula de EFL.
- Diseñar e implementar actividades y lecciones gamificadas atractivas.
- Evaluar la efectividad de la gamificación en la participación y el aprendizaje de los estudiantes.
- Desarrollar y mantener un plan para la gamificación sostenible en su práctica docente.

Software para trabajo sincrónico en línea (Zoom, Meet, Teams)

Perfil del capacitador o tallerista

Evidencias:

- Amplia experiencia en la enseñanza de EFL.
- Amplia experiencia en la formación de docentes.
- Conocimiento profundo de los objetivos y el marco de PRONI.
- Dominio de herramientas digitales para la educación.
- Habilidades sólidas de facilitación y gestión de talleres.
- Capacidad para proporcionar retroalimentación constructiva y apoyar el desarrollo de los maestros.

- Reporte de actividades (facilitador)
- Portafolio de evidencias (cada participante)

