



UMCE

el poder transformador de la educación



PROGRAMA CURSO

2° semestre

econtinua.umce.cl

2025



UMCE

VICERRECTORÍA ACADÉMICA
DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN CONTINUA

Formulario Curso
(Actualización 2024)

I- Identificación

Nombre del curso	Aprendizaje basado en juegos para la enseñanza de idiomas
Unidad que propone (unidad académica, oficina, instituto u otro*)	Departamento de Inglés
Proponente (académica/o, investigador y/o profesional)	Sebastián Mercado Bárbara Rasse Luis Daniel Ortiz

II- Modalidad

Interacción (marque con una "X")	B-learning	E-learning			Presencial
		X			
Distribución Temporal (Horas cronológicas)	Horas totales	Horas Presenciales o Sincrónicas	Horas Asincrónicas *	Horas Trabajo Autónomo**	N° de créditos SCT (1 SCT = 27 horas)
	27 horas*	15	3	9	1 SCT
Espacio de Aprendizaje (marque con una "X")	Aula o Laboratorio	Plataforma Moodle		Plataforma Ucampus***	Otro
				X	
Horarios de clases	19:00 hrs	Días de clases		Lunes / martes	

***En este formato las horas totales y su distribución no deben ser modificadas.**

Nota 1: Las horas asincrónicas son acciones que se articulan y que responden a una actividad formativa docente, es decir, debe existir interacción entre docente y estudiante que favorezca el aprendizaje.

Nota 2: Las horas de trabajo autónomo corresponden a un tercio de las horas totales del programa académico o acción formativa. Esta actividad al ser propia del o la estudiante, no contempla ser remunerada.

Nota 3: El uso de plataforma UCampus va siempre seleccionada por ser necesario el registro académico histórico del estudiante o postulante.

III. Descripción General

Propósito

El propósito del curso es entregar a los y las participantes conocimiento teórico y herramientas metodológicas prácticas sobre el uso de juegos en entornos educativos. Dirigido a docente de idiomas interesados en incorporar estrategias innovadoras y su propia experiencia de juego en el aula, este curso busca abordar las tendencias actuales sobre juegos y educación como son el aprendizaje basado en juegos (ABJ), gamificación análoga o no-digital y elementos prácticos de diseño de juegos.

Dirigido a:

Profesores/as de idiomas

Requisitos de Postulación:

Título de pedagogía o licenciatura afín

IV. Fundamentación (Máximo una plana)

El curso presenta una oportunidad de formación para docentes en el contexto de un Curso de Educación Continua. Esto se alinea con el modelo educativo UMCE que propone estas instancias como parte del tercer ciclo de formación para los profesionales. Asimismo, el curso se alinea con las competencias genéricas en cuanto a la capacidad de aplicar los conocimientos a la práctica y la capacidad de aprender y actualizarse constantemente. Esto se ve reflejado, en la esencia del curso al proponer una instancia para profesionales en ejercicio que buscan aplicar estrategias concretas e inmersivas para aprovechar el juego como recurso educativo.

Respecto al Plan de Desarrollo Estratégico Institucional, el curso aborda cuatro de los seis ámbitos de desarrollo: 1. Docencia y resultados del proceso formativo; 2. Vinculación con el medio; 3. Investigación, creación y/o innovación; 4. Inclusión. A continuación se desglosa el detalle de según objetivos del PDEI:

1. De acuerdo al PDEI, se busca “Ser generadores de conocimiento al servicio de la formación de profesionales, desarrollando una oferta continua, integral y que abarque todos los niveles de experiencia y especialización a través de cursos[...]”. Este curso ofrece una oportunidad de formación para docentes que sean tanto ex estudiantes de la institución como de otros lugares, manteniendo el compromiso de especialización y formación, en un área que ha sido poco abordada en los programas actuales, como es la Enseñanza Basada en Juegos. El curso, también responde al Objetivo Específico: “Consolidar las propuestas formativas y los aprendizajes transformadores e inclusivos a lo largo del proceso formativo de las y los estudiantes”, donde se propone el juego un eje central dentro de lo transformador e inclusivo.
2. En línea con lo desarrollado en el punto anterior, y respecto al ámbito de Vinculación con el Medio, el curso se propone como una instancia relevante para el trabajo colaborativo con los territorios, tal como se propone en el objetivo general. Además, como es mencionado en los objetivos específicos, se puede intencionar la bidireccionalidad al generar instancias de retroalimentación y eventos de difusión y socialización de lo realizado en el curso, como una instancia de mutuo beneficio tanto para los participantes como para la institución.
3. El curso nace también desde la iniciativa de desarrollar investigación e innovación. En sí mismo, el curso es una instancia para recoger impresiones y datos sobre docentes que implementan metodologías lúdicas activamente en sus contextos. Esto permitiría a los docentes a cargo del curso generar un núcleo de investigación e innovación donde se pueda aumentar la productividad científica académica en un área que durante la última década ha generado un significativo interés alrededor del mundo (Ekin et al., 2023).
4. Finalmente, respecto al punto de inclusión de los ámbitos de desarrollo, el juego se posiciona como una estrategia válida para fomentar la inclusión, inclusive desde una edad temprana (Cáceres et al., 2018). Este curso busca abordar estrategias para la enseñanza del idioma desde una perspectiva que permita el trabajo y aprendizaje de todos y todas, como lo es en esencia el juego.

El curso se sustenta en la idea de que los juegos y sus elementos son una herramienta relevante y significativa en la enseñanza actual. Como propone Kapp (2012), comprender los elementos de juego y su interacción es clave para desarrollar experiencias de aprendizaje que sean motivantes e interesantes. El curso también propone frameworks para trabajar según las preferencias de quienes participan, como es propuesto por Chou (2019) y Marczewski (2018), donde el uso de juegos y sus mecánicas puede impactar de forma positiva en el desarrollo de hábitos y conductas.

Actualmente, existe una oferta limitada en cuanto a cursos de este estilo. La fundación Observatorio del Juego, son los principales referentes en investigación y oferta de cursos y diplomados, donde cuentan con los Diplomados de Creación de Juegos de Mesa Educativos y Gamificación y TICs, entre otros. También hay cursos por parte de la Universidad de Chile y Universidad Católica sobre gamificación, sin embargo, la gran diferencia está en que estos cursos se centran más en competencias digitales y están abiertos a profesionales de diferentes áreas. El curso propuesto se enfoca principalmente en desarrollar herramientas metodológicas para la enseñanza de idiomas, además de hacer uso de estrategias y mecánicas de juego análogas o no-digitales. El foco está en desarrollar competencias y habilidades que permitan diseñar experiencias educativas, más que sugerir herramientas tecnológicas.

IV. Competencias

(Seleccione la competencia sello a la que tributa)

Competencia Sello UMCE			
Competencia	Reflexión Crítica	Innovación Educativa	Dimensión Práctica
	Reflexiona críticamente sobre el rol docente, a través de la investigación en la propia práctica y la articulación de los saberes pedagógicos.	Desarrolla propuestas situadas de mejoramiento mediante una visión integral, innovadora y actualizada del fenómeno educativo, evidenciando su liderazgo pedagógico.	Crea oportunidades de aprendizaje significativo para sus estudiantes en contextos educativos diversos, integrando saberes pedagógicos a través de procesos colaborativos de reflexión.
(marque con una "X")		X	

Competencia específica
CE2 Propone acciones innovadoras, colaborativas y actualizadas, basadas en la indagación y reflexión sobre su propia práctica docente en el ámbito de TEFL.

V. Descripción del curso

Núcleo de Aprendizaje	Aprendizaje basado en juego para el aprendizaje de la lengua
Desglose de Núcleos de Aprendizaje	• Didácticas del aprendizaje basado en juego • Aprendizaje incidental para el aprendizaje de la lengua • Aplicación del juego en el aprendizaje de la lengua

Estrategias de aprendizaje-enseñanza	Dinámicas de juego Aula invertida Lluvia de ideas Trabajo colaborativo Taller y exposiciones
Recursos educativos (materiales y digitales)	Presentaciones Videos Textos de apoyo
Repertorio de Situaciones Evaluativas	Microenseñanza Trabajos en grupo Presentación oral

VI. Equipo Académico

(incorporar una breve reseña académica de cada académica o académico)

Sebastián Mercado V.

*Magister en Enseñanza-Aprendizaje del Inglés como lengua Extranjera
Universidad Metropolitana de Ciencias de la Educación
*Diplomado en creación de juegos de mesa educativos
Observatorio del Juego
*Diplomado en Mentoría y Acompañamiento Pedagógico
Universidad Diego Portales
*Licenciado en Educación y Profesor de Inglés
Universidad Católica Silva Henríquez

Bárbara Rasse Gallo

*Magister en Didácticas Integradas para la Educación Básica
Universidad Metropolitana de Ciencias de la Educación.
*Postítulo en Biología del Conocer y la Comunicación Humana
Universidad de Chile
*Diplomado en Métodos para la Enseñanza del Inglés en Ed. Parvularia y Básica
Universidad Chileno-Británica de Cultura
*Profesora de Inglés de Enseñanza Básica y Media
Universidad Alberto Hurtado
*Licenciada en Educación y Letras Inglesas
Universidad Alberto Hurtado

VII. Referencias bibliográficas

(Incorporar las referencias de la fundamentación y las obligatorias y/o principales para el Curso)

Cáceres, F., Granada, M., & Pomés, M. (2018). Inclusión y Juego en la Infancia Temprana. Revista latinoamericana de educación inclusiva, 12(1), 181-198.
<https://dx.doi.org/10.4067/S0718-73782018000100181>

Chou, Y. (2019). Actionable Gamification: Beyond Points, Badges, and Leaderboards. Octalysis Media.

Ekin, C.C., Polat, E., Hopcan, S. (2023) Drawing the big picture of games in education: a topic modeling-based review of past 55 years. Computer & Education. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2022.104700>

Kapp, K. (2012) The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education. Pfeiffer.

Marczewski, A. (2018) Even Ninja Monkeys Like to Play: Gamification, Game Design and Motivational Design. Gamified UK