

PROGRAMA CURSO FORMACIÓN DOCENTE

1. Identificación de la Actividad

Nombre actividad	“Aprendizaje Basado en Juegos, Cultura del Encuentro y Autocuidado Docente”
Total horas	4,5 horas
Modalidad	<i>Presencial.</i>

2. Descripción de la Actividad

Este taller está diseñado para docentes universitarios interesados en explorar estrategias innovadoras para mejorar su práctica pedagógica y promover su bienestar emocional. L@s participantes participarán en actividades lúdicas, reflexiones comunitarias y discusiones grupales situadas, desde el aprendizaje basado en juegos y la cultura del encuentro propuesta por el Papa Francisco con el fin de fomentar el autocuidado docente del Modelo de Formación UCSH.

3. Objetivos

General:

Integrar el aprendizaje basado en juegos y la cultura del encuentro en su enseñanza diaria, promoviendo así un ambiente de aprendizaje inclusivo, colaborativo y saludable.

Específicos:

- Comprender los principios y beneficios del aprendizaje basado en juegos en el contexto universitario.
- Explorar la importancia de la cultura del encuentro del Papa Francisco y su efecto en el clima educativo y el bienestar emocional.
- Reflexionar sobre las estrategias de autocuidado y bienestar para mejorar la salud docente.
- Diseñar actividades educativas que integren el aprendizaje basado en juegos y fomenten la cultura del encuentro en el aula universitaria.

4.- Contenidos

- Introducción al juego.
- Estrategia aprendizaje basado en juegos (ABJ): principios, beneficios y ejemplos.
- Juego y Autocuidado docente: autocuidado, prevención del estrés y manejo emocional.
- Integración de aprendizaje basado en juegos y cultura del encuentro: ejemplos prácticos y diseño de actividades.

5.- Metodología

- Exposición de temas.
- Aprendizaje basado en juegos
- Dinámica grupal de análisis.
- Modalidad de taller y conversatorio.

6.- Evaluación

1. Se propone como evaluación una pauta que combine la participación activa en las actividades del taller, en las discusiones grupales y la presentación de una breve actividad que integre los conceptos y estrategias aprendidos.
2. Autoevaluación inicial en formulario de Google. Previo al inicio del curso, una vez inscritos, los y las docentes deben responder 5 preguntas en formulario de Google.
3. Autoevaluación final y encuesta de participación/satisfacción en formulario de Google, una vez finalizada la jornada.

7.- Recursos didácticos

- Juegos de mesa seleccionados.
- Papelógrafos, post it y lápices.
- Guías de trabajo grupal.
- Diapositivas de contenidos.

8.- Actividades sincrónicas

Ubicación: En campus Casa Central o Lo Cañas.

Sesión	Ubicación/día	Horario	Temario
1	Casa Central Jueves 16 de enero	09:30 a 09:40	Bienvenida
		09:40 a 10:00	Introducción al juego: ¿por qué jugamos?
		10:00 a 11:00	Actividad ABJ 1: La comunicación
		11:00 a 11:30	Tema: ¿Que es el Aprendizaje Basado en juegos?
		11:30 a 11:45	Descanso
		11:45 a 12:45	Actividad ABJ 2: La colaboración
		12:45 a 13:00	Tema: Cultura del encuentro y su construcción
		13:00 a 13:30	Tema: Juego y Autocuidado
		13:30 a 14:00	Actividad final: Integración de aprendizaje basado en juegos y cultura del encuentro: diseño de actividades para el aula

Sesión	Día/Ubicación	Horario	Temario
		09:30 a 09:40	Bienvenida

1	Lo Cañas Miércoles 22 de enero	09:40 a 10:00	Introducción al juego: ¿por qué jugamos?
		10:00 a 11:00	Actividad ABJ 1: La comunicación
		11:00 a 11:30	Tema: ¿Que es el Aprendizaje Basado en juegos?
		11:30 a 11:45	Descanso
		11:45 a 12:45	Actividad ABJ 2: La colaboración
		12:45 a 13:00	Tema: Cultura del encuentro y su construcción
		13:00 a 13:30	Tema: Juego y Autocuidado
		13:30 a 14:00	Actividad final: Integración de aprendizaje basado en juegos y cultura del encuentro: diseño de actividades para el aula