

LA SECRETARÍA ACADÉMICA DE LA
UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE QUERÉTARO

A través de la Facultad de Psicología y la Coordinación de Educación Continua FPS,
convoca a todos los interesados en cursar el:

P R O G R A M A

**DIPLOMADO EN APRENDIZAJE A
TRAVÉS DE JUEGOS DIRIGIDOS**

FINALIDAD DEL DIPLOMADO: Actualización, capacitación, opción a titulación para el área Educativa de la Licenciatura en Psicología y la Licenciatura en Innovación y Gestión Educativa.

HORAS TOTALES: 164 horas.

INICIO Y CONCLUSIÓN DE ACTIVIDADES:

Inicio: sábado 28 de Agosto de 2021

Conclusión: sábado 2 de Abril de 2022

HORAS POR SESIÓN SINCRONA: 3 hrs (*ver programación*).

HORARIO DE LAS SESIONES SINCRONAS: Cada quince días sábado de 16 a 19 hrs.

HORAS SÍNCRONAS: 52 hrs

HORAS ASÍNCRONAS: 51 hrs.

HORAS TOTALES DE CAPACITACIÓN: 103 hrs.

TIEMPO DE PROGRAMACIÓN MOODLE: 34 hrs. **HORAS ASINCRONAS FACILITADOR:** 27 hrs.

SEDE: Facultad de Psicología, UAQ. Plataforma Moodle del Centro de Investigación en Tecnología Educativa, CITE.

DIRIGIDO A: Profesionistas en áreas de psicología, pedagogía, innovación y gestión educativa o carreras afines a la educación, así como recién egresados(as) y alumnos(as) de los últimos semestres de la facultad de psicología de la UAQ que cursen el último año y que busquen titularse.

NÚMERO DE PARTICIPANTES: *Cupo limitado a 30 participantes*

PROGRAMACIÓN PLATAFORMA VIRTUAL: LIGE. Pedro Adrian Cruz González

FACILITADOR MOODLE: Mtra. Lucero Díaz Calzada

COORDINACIÓN ACADÉMICA DEL DIPLOMADO: Mtra. Lucero Díaz Calzada

MODALIDAD: Virtual



COSTOS Y FECHAS LÍMITE DE PAGO:

ACTUALIZACIÓN PROFESIONAL PÚBLICO EN GENERAL			
PAGO ÚNICO	DIFERIDO 1	DIFERIDO 2	DIFERIDO 3
\$12,000.-	\$6,000	\$4,000	\$2,000
6 Septiembre	25 Agosto	25 Septiembre	25 Octubre

COMUNIDAD FPS RECUPERACIÓN DE PASANTÍA			
PAGO ÚNICO	DIFERIDO 1	DIFERIDO 2	DIFERIDO 3
\$10,000	\$6,000	\$2,500	\$1,500
6 Septiembre	25 Agosto	25 Septiembre	25 Octubre

OPCIÓN A TITULACIÓN			
PAGO ÚNICO	DIFERIDO 1	DIFERIDO 2	DIFERIDO 3
\$9,000	\$5,000	\$3,000	\$1,000
6 Septiembre	25 Agosto	25 Septiembre	25 Octubre



INTRODUCCIÓN:

*"El hombre sólo juega cuando es hombre
en el pleno sentido de la palabra,
y sólo es enteramente hombre cuando juega"*
F. Schiller, 1990

El juego es una actividad inherente del ser humano sumamente importante, ya que el juego propicia el aprendizaje y es fundamental en el proceso de humanizarnos. De igual forma, el juego tiene un papel determinante para el desarrollo de las habilidades del pensamiento.

El juego representa la primera y la principal actividad por la que nos comunicamos con los demás, observamos y exploramos la realidad que nos rodea, interactuamos, establecemos relaciones con los objetos, interiorizamos dinámicas y reglas de convivencia social y establecemos acuerdos y estrategias de conducta. El juego se convierte en la actividad principal por medio de la cual el sistema nervioso de nuestro cuerpo pone en marcha distintas habilidades neuropsicológicas que facilitan comprender cómo es el mundo y cómo nos integramos en él.

El aprendizaje facilitado a través del juego es el resultado de la integración progresiva de habilidades neuropsicológicas, tales como la percepción, atención, memoria, lenguaje, razonamiento, y funciones ejecutivas que se entrenan gradualmente junto con la estimulación de la interacción entre sistemas sensoriales y el sistema motor, consolidando a su vez las habilidades cognitivas que progresivamente se hacen más sofisticadas posibilitando aprendizajes más complejos.

La acción de jugar adquiere un papel relevante en el desarrollo de habilidades cognitivas importantes para el aprendizaje, distanciándose de una consideración trivial y descalificadora del juego como pérdida de tiempo, o en el mejor de los casos, entretenimiento, diversión y de utilidad exclusiva para niños. El juego no es sólo juego infantil, jugar para el ser humano, representa es una forma de utilizar la mente en todas las etapas de la vida, un reto en el que se pone en marcha las habilidades neuropsicológicas, pensamientos, actitudes, creatividad y fantasía, trayendo múltiples beneficios a lo largo del ciclo vital.



ORIGEN DEL PROYECTO:

Este diplomado surge de la necesidad de promover la práctica de los juegos dirigidos para facilitar el aprendizaje, identificando los múltiples beneficios a nivel individual y social, en la salud y en el desarrollo cognitivo a lo largo del ciclo vital, que implica jugar.

OBJETIVO GENERAL:

Que las y los participantes adquieran conocimientos, habilidades y estrategias para la comprensión del aprendizaje promovido a través de juegos dirigidos, su importancia a lo largo del ciclo vital y en diferentes contextos.

OBJETIVOS PARTICULARES:

- Que las y los participantes identifiquen los fundamentos teóricos que convocan a promover la práctica de juegos dirigidos en procesos de aprendizaje.
- Conocer y practicar diversos juegos, así como comprender sus beneficios en los procesos de aprendizaje a lo largo del ciclo de vida.
- Que los estudiantes cuenten con elementos teóricos y prácticos para construir herramientas lúdicas aplicables a sus contextos profesionales.



CONTENIDOS.

MÓDULOS:

- 1. Fundamentos teóricos.**
 - a) El significado del Juego.
 - b) Conceptualización de juego, juguetes, juego libre y juego dirigido.
 - c) Historia de los juegos y aplicaciones.

 - 2. Diseño y estructura de un juego de mesa.**
 - a) Componentes de un juego de mesa.
 - b) Diseño de un prototipo de juego de mesa.
 - c) Producción y fabricación.

 - 3. Neurociencias, aprendizaje y juego.**
 - a) Neuropsicología, plasticidad cerebral y aprendizaje.
 - b) Estimulación de habilidades cognitivas: memoria, atención, lenguaje y funciones ejecutivas entre otras.

 - 4. Los juegos dirigidos desde una perspectiva cognitivo conductual.**
 - a) Fundamentos teóricos de las técnicas cognitivo conductual.

 - 5. El juego y sus aportes a la salud mental y a la construcción de una cultura de paz.**

 - 6. El juego en los programas educativos.**
 - a) Juego y aprendizajes escolares.
 - b) Aprendizajes matemáticos a través del juego.
 - c) Jugar, leer y escribir.

 - 7. Andragogía y juego.**
 - a) Fundamentos de la educación de personas adultas
 - i. Bases psicológicas
 - ii. Aspectos sociológicos
 - iii. Fundamentos pedagógicos
 - b) Gamificación y juegos serios
 - i. Fundamentos
 - ii. Alcances y limitaciones

 - 8. El juego como herramienta para la integración equipos de trabajo.**
 - a) Definición de objetivos laborales.
 - b) Identificación de competencias a desarrollar.
 - c) Teoría de grupos y juego.
-



BIBLIOGRAFÍA

Aguilera C., Milagros D., (2010). La importancia de jugar en el desarrollo de la personalidad del niño. Revista Electrónica de Psicología Iztacala Vol. 13 No. 4. UNAM. México.

Contreras, R. y Eguia, J. (2016): Gamificación en aulas universitarias. Bellaterra : Institut de la Comunicació, Universitat Autònoma de Barcelona.

Cruz-Lara, S., Manjón, B. F., & de Carvalho, C. V. (2013). Enfoques innovadores en juegos serios.

Fernández, F. S., Prudenciano, J. L., & Torres, R. G. (2011). Fundamentos de la Educación de personas Adultas. ITE.

Knowles, M. S., Holton, E. F., & Swanson, R. A. (2001). Andragogía: el aprendizaje de los adultos. Oxford University Press,.

Gardner, H. (1997). Arte, mente y cerebro. Una aproximación cognitiva a la creatividad. Capítulo 20. 7a edición. Paidós. Argentina.

Garry L. Landreth (2012). La terapia del Juego. El arte de relacionarse jugando. Ediciones Obelisco.

Guzmán, S. (2016). Neurodidáctica y juego de mesa. Propuesta de innovación educativa para desarrollar competencias del alumnado. DEVIR. Barcelona.

Kevin J. O'Connor, Charles E. Schaefer, Lisa D. Braverman (2017). Manual de terapia de juego. Manual Moderno.

Mora, F. (2013). Neuroeducación. Solo se puede aprender aquello que se ama. Alianza Editorial.

Valda Sanchez, F., & Arteaga Rivero, C. (2015). Diseño e implementación de una estrategia de gamificación en una plataforma virtual de educación. Fides et Ratio-Revista de Difusión cultural y científica de la Universidad La Salle en Bolivia, 9(9), 65-80.



METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

En el presente diplomado se dispone un aula invertida en la que los participantes tendrán un acercamiento al tema de manera previa mediante la realización de diversas actividades en la plataforma Moodle; de manera posterior se realizará la sesión sincrónica correspondiente para revisar el contenido teórico y práctico.

REQUISITOS DE INGRESO

- Ser profesional o estudiante de Psicología, Pedagogía, Innovación y gestión educativa o afines.
- Tener interés en el desarrollo de un juego de mesa o el análisis de los mismos.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN DEL DIPLOMADO:

CRITERIOS DE EVALUACIÓN		%
1	Reporte de actividades solicitadas en cada uno de los módulos. Participación activa en las sesiones sincrónicas.	40%
2	Trabajo Final: Actividad integradora. El estudiante podrá elegir realizar una de las siguientes 3 opciones como trabajo final integrador: a) Diseño de un prototipo de juego. b) Trabajo escrito. c) Análisis de la experiencia de aplicación del juego dirigido en una población determinada.	40%
3	Exposición y defensa del Trabajo Integrador.	20%
Calificación Final		100%



DESCRIPCIÓN DE ACTIVIDADES Y ENTREGABLES:

	ACTIVIDADES ENTREGABLES	%
	Descripción	
MÓDULO 1	<p>Fundamentos teóricos. Realiza un trabajo escrito que incluya los elementos descritos en los siguientes 4 pasos: PASO 1. Realiza una búsqueda bibliográfica sobre la definición de juego y selecciona tres definiciones de juego que más te agraden y redáctalas en tu trabajo. No olviden incluir la referencia bibliográfica. PASO 2. Describe las razones por las que elegiste esas tres definiciones e identifica cuáles son los elementos que consideras más importantes de la definición. PASO 3. Con tus propias palabras, redacta tus definiciones de juego, juguetes y juegos de mesa. PASO 4. Elige un juego, juguete, o juego de mesa y clasifícalo según las categorías o criterios revisadas en la clase. Extensión del documento de una a cinco cuartillas. Formato libre.</p>	5%
MÓDULO 2	<p>Diseño y estructura de un juego de mesa. Elabora una propuesta (un borrador) de diseño de prototipo de un juego de mesa, describiendo, a partir de lo revisado en clase, las etapas que deben considerarse y los elementos a incluirse en cada una de ellas. Extensión de 1 a 5 cuartillas. Formato libre.</p>	5%
MÓDULO 3	<p>Neurociencias, aprendizaje y juego. Elabora un reporte de lectura del Texto “Juego, Plasticidad Cerebral y Habilidades Cognitivas” incluyendo tu opinión, reflexión o comentarios. Extensión de 3 a 5 cuartillas. Formato libre.</p>	5%
MÓDULO 4	<p>Los juegos dirigidos desde una perspectiva cognitivo conductual. Redacta un resumen de la clase y con tus palabras explica en qué consiste la técnica cognitivo-conductual y su aplicación en el ámbito del juego. Extensión de 1 a 5 cuartillas. Formato libre.</p>	5%
MÓDULO 5	<p>El juego y sus aportes a la salud mental y a la construcción de una cultura de paz. Redacta un resumen de la clase y con tus palabras explica cómo el juego contribuye a la salud mental y a la construcción de una cultura de paz. Extensión de 1 a 5 cuartillas. Formato libre.</p>	5%
MÓDULO 6	<p>El juego en los programas educativos. De algún juego que tu conozcas (por ejemplo, serpientes y escaleras, memorama, crucigramas, adivina quién, etc.)</p>	5%



	<p>elige uno y describe cómo podría utilizarse con un propósito didáctico-educativo, en tu escrito se debe responder a las siguientes preguntas:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Qué juego elegiste? 2. ¿En qué materia podrías utilizarlo? 3. ¿Qué aprendizaje podría promoverse? 4. ¿Qué adecuaciones deberías hacer al juego para que sea didáctico? 5. ¿Qué instrucciones deberías dar al estudiante para lograr el objetivo? 6. ¿Qué elementos debe incluir para decir que es un juego didáctico? <p>Extensión de 1 a 5 cuartillas. Formato libre.</p>	
MÓDULO 7	<p>Andragogía y juego. Elabora un documento que contenga: a) Un listado de 10 de las principales características del adulto que aprende. b) Cuadro de análisis de la gamificación y juegos serios y c) Una reflexión con una extensión máxima de 250 palabras que hable acerca de los “Retos de la andragogía y el juego”, todo esto apoyado en la rúbrica que se proporcionará en la revisión del módulo y el material bibliográfico y audiovisual.</p>	5%
MÓDULO 8	<p>El juego como herramienta para la integración de equipos de trabajo. Identificar el espacio o escenario en el que puedes aplicar el juego como herramienta para la integración de equipos (algunos ejemplos de escenarios son: empresa, oficina, institución, escuela, consultorio, hogar, etc.). Describe las principales características del escenario que seleccionaste y explica cómo puedes aplicar el juego. Menciona cuál sería el objetivo del uso del juego como herramienta para resolver o prevenir alguna problemática (por ejemplo, mala relación de participantes, falta de liderazgo, dificultad para alinear el objetivo del equipo, mejorar la comunicación, etc.). Es decir, considerando las características del trabajo en equipo, vistas en la sesión, define el punto en el que consideres importante implementar la herramienta de juego para facilitar el logro del objetivo trazado. Definición de los resultados esperados al implementar la técnica de juego. Extensión de 3 a 5 cuartillas. Formato libre.</p>	5%
TRABAJO FINAL	<p>Actividad integradora. El estudiante podrá elegir una de las siguientes 3 opciones como trabajo final integrador:</p> <ol style="list-style-type: none"> a) Diseño de un prototipo de juego. A partir de los materiales lúdicos y didácticos revisados los y las estudiantes diseñarán un material lúdico o harán adecuaciones a alguno ya existente. Incluirá además del juego, un escrito con la descripción del 	40%



	<p>juego, materiales, reglas, posibles aplicaciones y justificación teórica.</p> <p>b) Trabajo escrito. Corresponda a un documento teórico que verse sobre aprendizaje y juego, haciendo énfasis en alguno de los temas revisada en el diplomado o relacionado al mismo.</p> <p>c) Análisis de la experiencia de aplicación del juego dirigido en una población determinada. Corresponde a un documento en el que se relate la experiencia práctica de seguimiento de un estudio de caso o estudio de grupo, en el que se explique alguna o varias actividades lúdicas realizadas con la teoría de aprendizaje, que incluya bitácora o diario de campo y portafolio de evidencias.</p> <p>La extensión mínima del trabajo será 25 cuartillas, si el documento es considerado como opción de titulación la extensión mínima será 40 cuartillas. Los apartados que debe incluir son: portada, dedicatoria, agradecimientos, índice, introducción, desarrollo, conclusiones, reflexión final, bibliografía, anexos.</p> <p>Se entrega el primer avance (borrador) 3 de julio de 2021, y se entrega el Trabajo Final 11 de septiembre.</p>	
EXPOSICIÓN	Realizar una exposición con respecto a su trabajo integrador, misma que será valorada por los docentes del diplomado.	20%
Total		100%



CRONOGRAMA DE SESIONES SINCRONAS:

Módulo	Duración de las sesiones	Fecha de la sesión sincrónica	Imparte
	Sincrónico		
1. Bienvenida y presentación	3 horas	28 agosto	Mtra. Lucero Díaz Calzada
2. Fundamentos teóricos.	3 horas	11 Septiembre	M. en C. Fabiola García Martínez
3. Diseño y estructura de un juego de mesa.	3 horas	25 septiembre	Mtra. Lucero Díaz Calzada
	3 horas	9 Octubre	
4. Neurociencias, aprendizaje y juego.	3 horas	23 Octubre	M. en C. Fabiola García Martínez
	3 horas	6 Noviembre	
5. Los juegos dirigidos desde una perspectiva cognitivo conductual.	3 horas	20 Noviembre	M. en C. Fabiola García Martínez
6. El juego y sus aportes a la salud mental y a la construcción de una cultura de paz.	3 horas	4 Diciembre	M. en C. Fabiola García Martínez
7. El juego en los programas educativos.	3 horas	15 Enero 2022	Mtra. Lucero Díaz Calzada
	3 horas	29 Enero 2022	
Asesoría para Elaboración de Trabajo Final y Exposición. Entrega de primer avance, borrador, del trabajo final.	3 horas	12 Febrero 2022	Mtra. Lucero Díaz Calzada
8. Andragogía y juego.	3 horas	26 Febrero 2022	Mra. María del Carmen Dávila Fuentes
	3 horas	12 Marzo 2022	
9. El juego como herramienta para la integración equipos de trabajo.	3 horas	26 Marzo 2022	Mtro. Armando Jesús Guerrero Gochicoa
	3 horas	9 de Abril 2022	
Presentación de Trabajos Integradores.	3 horas	30 Abril 2022	Mtra. Lucero Díaz Calzada
	4 horas	7 de Mayo 2022	



CRONOGRAMA DE TRABAJO ASÍNCRONO

Módulo	Horas		Periodos de trabajo
	Asincrónico	Asincrónico Facilitador	
1. Fundamentos teóricos.	5 horas	3 horas	29 de Agosto al 24 septiembre
2. Diseño y estructura de un juego de mesa.	3 horas	3 horas	26 de septiembre al 22 octubre
3. Neurociencias, aprendizaje y juego.	6 horas	3 horas	24 de octubre al 19 de noviembre
4. Los juegos dirigidos desde una perspectiva cognitivo conductual.	3 horas	2 horas	21 de noviembre al 3 de diciembre
5. El juego y sus aportes a la salud mental y a la construcción de una cultura de paz.	3 horas	2 horas	4 de diciembre 2021 al 14 de enero 2022
6. El juego en los programas educativos.	6 horas	3 horas	16 de enero al 11 febrero 2022
Asesoría para Elaboración de Trabajo Final y Exposición. Entrega de primer avance, borrador, del trabajo final.	3 horas	2 horas	13 al 25 febrero 2022
7. Andragogía y juego.	6 horas	3 horas	27 de febrero al 25 marzo 2022
8. El juego como herramienta para la integración equipos de trabajo.	6 horas	3 horas	27 de marzo al 10 de abril 2022
Presentación de Trabajos Integradores.	10 horas	3 horas	2 al 14 de mayo 2022

Durante el desarrollo de los módulos del programa se contará con el apoyo del soporte tecnopedagógico a cargo del facilitador, tanto en las sesiones síncronas como de manera asíncrona.

De manera transversal al programa, se realizará la programación correspondiente de las actividades en la plataforma Moodle del CITE, por lo que el contenido se visualizará de manera dosificada de acuerdo al calendario.



REQUISITOS DE PERMANENCIA

- 80% de asistencia
- Participación proactiva en las sesiones síncronas.
- Entrega de productos y entregables.
- Pagos puntuales

REQUISITOS PARA LA OBTENCIÓN DEL DIPLOMA

- Haber asistido mínimo al 80% de las sesiones teóricas y prácticas
- Aprobar las formas de evaluación con un mínimo de 8 de calificación final.

PARA LA OPCIÓN DE TITULACIÓN

- Ser pasante de la Facultad de Psicología o alumno regular de último año de la licenciatura (en la licenciatura y áreas en las que el diplomado haya sido aprobado en sesión de Consejo Académico de la Facultad).
- Haber asistido mínimo al 80% de las sesiones
- Obtener una calificación final mínima de 8 ocho.



INFORMES E INSCRIPCIONES

El proceso de inscripción consta de dos pasos:

1. **Pre-registro:** Da clic en el siguiente formulario para reservar tu lugar.

<http://bit.ly/PreregistroDiploECFPS>

2. **Formaliza tu inscripción:** una vez enviado tu registro, en un periodo no mayor a 72h. te será enviado un correo solicitando documentación si no la has cargado en tu preregistro.
 - Posteriormente al envío se te harán llegar las ligas de pago correspondientes, tras el envío de tu comprobante y recibo ya pagado se te enviarán las claves de acceso en tu correo de bienvenida.
 - Tu documentación la cargarás en tu preregistro o enviarás al correo educonpsicouaq@gmail.com.

***Importante:** Una vez finalizados ambos pasos, eres parte del grupo.

MAYORES INFORMES

LPS. José Heriberto Castañeda Lara

Coordinador de Educación Continua

Facultad de Psicología

educonpsicouaq@gmail.com

Sigue los eventos en Facebook:

<https://www.facebook.com/UAQEducacionContinuaPSICOLOGIA/>

Únete al grupo de interesados en FB:

<https://www.facebook.com/groups/diplomadoaprendizajejuegosdirigidosuaq>

Este curso es autofinanciable, por lo que requiere un mínimo de 15 personas para su apertura (en caso de no apertura del programa se procede a la devolución de la inscripción o en su defecto a cuenta de otro programa activo) cupo máximo de 30 personas.



DOCENTES QUE PARTICIPAN EN EL DISEÑO E IMPARTICIÓN DEL DIPLOMADO:

PONENTE	RESEÑA
Mtra. María del Carmen Dávila Fuentes	Licenciada y Maestra en Psicología del Trabajo, estudiante de Doctorado en Estudios Multimodales. Especialista en capacitación y desarrollo de adultos en el contexto organizacional.
Mtra. Lucero Díaz Calzada	Licenciada en Psicología Área Educativa. Maestra en Aprendizaje de la Lengua y las Matemáticas. Experiencia Docente a nivel preescolar, primaria y licenciatura.
M. en C. Fabiola García Martínez	Licenciada en Psicología Área Educativa. Maestra en Ciencias (Neurobiología). Diplomada en Tanatología. Estudiante de Doctorado en Psicología. Profesora e investigadora de la Facultad de Psicología, UAQ.
Mtro. Armando Jesús Guerrero Gochicoa	Licenciado y Maestro en Psicología del Trabajo. Profesor de la Facultad de Psicología, UAQ. Consultor externo en desarrollo organizacional.

DADA A CONOCER EL 30 DE JUNIO DEL 2021

ATENTAMENTE
“EDUCO EN LA VERDAD Y EN EL HONOR”

DR. JAVIER ÁVILA MORALES
SECRETARIO ACADÉMICO

