

<p style="text-align: center;">UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE CHIHUAHUA</p>  <p style="text-align: center;">UNIDAD ACADÉMICA: FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS</p> <p style="text-align: center;">PROGRAMA ANALÍTICO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE: PEDAGOGÍA LÚDICA PARA HUMANIDADES</p>	DES:	Educación, Artes y Humanidades
	Programa educativo	Licenciatura en Historia
	Tipo de materia (Obli/Opta):	Optativa
	Clave de la materia:	2748
	Semestre:	Octavo
	Área en plan de estudios (B, P y E):	E
	Total, de horas por semana:	3
	<i>Teoría: Presencial o Virtual</i>	2
	<i>Laboratorio o Taller:</i>	0
	<i>Prácticas:</i>	0
	<i>Trabajo extra-clase:</i>	1
	Créditos Totales:	3
	Total de horas semestre (x 16 sem.):	48
	Fecha de actualización:	noviembre del 2024
	<i>Prerrequisito (s):</i>	Ninguno
DESCRIPCIÓN DE LA MATERIA Y/O UNIDAD DE APRENDIZAJE:		
<p>Comprender un enfoque educativo innovador para enriquecer y complementar la experiencia de aprendizaje de estudiantes en las etapas de la infancia y adolescencia. Se analiza el diseño, aplicación de técnicas, materiales y contenidos pedagógicos lúdicos para crear un ambiente de enseñanza más dinámico y participativo. El estudiante explora las fundamentaciones teóricas que respaldan la incorporación del juego en el proceso educativo y el desarrollo práctico de estrategias pedagógicas que capturan la atención y el interés de los estudiantes a través de una experiencia activa, estimulante y significativa para el aprendizaje de las Humanidades.</p>		
COMPETENCIAS PARA DESARROLLAR:		
Competencia Básica		
B1. Excelencia y Desarrollo Humano		
B1.La excelencia educativa promueve el desarrollo humano integral con resultados tangibles obtenidos en la formación de profesionales con conciencia ética y solidaria, pensamiento crítico y creativo, así como una capacidad innovadora y productiva.		
B4. Transformación Digital		
B4. Transforma la cultura digital en la sociedad, en las organizaciones e instituciones educativas para aprovechar al máximo el potencial de las tecnologías y herramientas digitales, con responsabilidad y ética solidaria		
Competencia Profesional		

Docencia: Facilita procesos de enseñanza y aprendizaje basados en principios psicopedagógicos y éticos, utilizando metodologías y didácticas específicas del área, e incorpora gestión e innovación en las áreas propias de la educación.

Competencias específicas

Pedagogía de la Historia: Emplear estrategias pedagógicas que contribuyan de manera óptima en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la Historia.

Comunicación de la Historia: Investiga, analiza y presenta de manera efectiva conocimiento histórico a públicos diversos utilizando diferentes medios y herramientas de comunicación. Fomenta la creatividad en la transmisión de contenidos, desarrollando la capacidad de conectar con la audiencia y despertar su interés por la historia en diferentes formatos de manera clara, atractiva y envolvente.

DOMINIOS Y/O DESEMPEÑOS ¿Qué voy a desarrollar?	OBJETOS DE ESTUDIO Y CONTENIDOS ¿Con qué?	RESULTADOS DE APRENDIZAJE ¿Para qué?	METODOLOGÍA (Estrategias, recursos didácticos, secuencias didácticas...) ¿Cómo?	EVIDENCIAS DE DESEMPEÑO
<p>Excelencia y Desarrollo Humano. B1.1. Desarrolla el pensamiento crítico a partir de la libertad, el análisis, la reflexión y la argumentación.</p> <p>Pedagogía de la Historia. Muestra creatividad e innovación para la aplicación de estrategias para la enseñanza de la Historia.</p> <p>Conoce teorías, modelos y metodologías pedagógicas para el proceso de enseñanza.</p> <p>Docencia. Incorpora, analiza, interpreta y aplica teorías y métodos educativos.</p>	<p><i>Objeto de estudio 1. Concepciones teóricas en torno a la Lúdica.</i></p> <p><i>Los principios y enfoques del juego como un elemento de aprendizaje.</i></p> <p><i>Piaget, Vygotski, Steiner, Montessori y Freinet: Los precursores de la lúdica desde un enfoque educativo.</i></p> <p><i>La lúdica desde Froebel y Huizinga en la educación.</i></p>	<p><i>Reconoce planteamientos y perspectivas teóricas que contribuyen a genera una visión más amplia del desarrollo de su práctica educativa a partir de la elaboración de materiales didácticos estratégicos para la enseñanza.</i></p>	<p><i>Exposición por parte del docente en la que se detallen los principales elementos de los objetos de estudio propuestos.</i></p> <p><i>Uso de lecturas que conceptualicen las principales características que acompañan los temas sugeridos.</i></p> <p><i>Presentaciones y exposiciones por parte de los alumnos.</i></p>	<p><i>Tríptico Elaborado por los alumnos a partir de la lecturas de clase sugeridas que sintetice lo presentado en cada una de las temáticas.</i></p> <p><i>Desarrollo de Esquemas y figuras expositivas que expongan los conceptos de lúdica y juego.</i></p>

<p>Excelencia y Desarrollo Humano. B1.2. Propone la solución de problemas con una base interdisciplinar (científica, humanística y tecnológica).</p> <p>Docencia. Aplica diversos criterios e instrumentos para la evaluación de aprendizajes.</p> <p>Pedagogía de la Historia. Relaciona estrategias para la enseñanza que contribuyan a la construcción del conocimiento de la Historia. Maneja herramientas y plataformas digitales.</p> <p>Comunicación de la Historia. Domina distintas herramientas tecnológicas para la difusión de contenido histórico.</p> <p>Pedagogía de la Historia. Aplica ejercicios de interpretación, reflexión y análisis que permitan valorar el aprendizaje significativo.</p> <p>Incorpora recursos de orden tecnológico para la mejora de los procesos de enseñanza y aprendizaje.</p>	<p><i>Objeto de estudio 2. Estrategias, técnicas desde la Lúdica.</i></p> <p><i>La implementación de Estrategias lúdicas en el proceso de enseñanza – aprendizaje: Ilustraciones, discusiones, experimentación, taller, cooperación, Memorización y Organizadores gráficos.</i></p> <p><i>La implementación de Técnicas lúdicas en el proceso de enseñanza – aprendizaje: Las Bellas Artes, Reciclaje, Pensamiento e imaginación, juegos de roles, trabajo conjunto, gamificación y ejercitación física.</i></p>	<p><i>Diseña, planifica y elabora materiales, recursos, instrumentos y juegos que reconocen los diferentes estilos de aprendizaje presentes en el proceso de enseñanza.</i></p>	<p><i>Uso de lecturas que conceptualicen las principales características que acompañan los temas sugeridos.</i></p> <p><i>Trabajo de taller para la elaboración de su planeación, diario de campo e instrumentos para una evaluación diagnóstica.</i></p> <p><i>Presentaciones y exposiciones por parte de los alumnos.</i></p>	<p><i>Elaboración de materiales lúdicos por parte de los alumnos que les acompañen en las dinámicas de juego propuestas durante las sesiones de trabajo en un esquema de taller.</i></p>
--	--	---	---	--

<p>Transformación Digital. Favorece la inclusión digital para la reducción de la brecha tecnológica.</p>				
<p>Comunicación de la Historia. Conoce formas apropiadas de aproximarse a públicos diversos. Aplica teorías y modelos pedagógicos adecuados para optimizar la enseñanza y el aprendizaje.</p> <p>Docencia. Genera ambientes donde se desempeñe en su práctica docente en espacios educativos físicos y virtuales.</p> <p>Transformación Digital. Se mantiene actualizado en tendencias y herramientas digitales.</p>	<p><i>Objeto de estudio 3. Diseño y aplicación de técnicas Lúdicas para la enseñanza.</i></p> <p><i>Los escenarios educativos en los que impacta la lúdica durante el proceso de enseñanza – aprendizaje.</i></p> <p><i>Los actores de la educación como protagonistas en la construcción e interacción de la lúdica.</i></p> <p><i>Humanidades, Educación y Artes como ejes rectores de la lúdica.</i></p> <p><i>Retos y desafíos de su implementación en el aula.</i></p>	<p><i>Contextualiza los escenarios, públicos y fines que la lúdica persigue con su aplicación durante el proceso de enseñanza – aprendizaje.</i></p>	<p><i>Presentaciones y exposiciones por parte de los alumnos.</i></p> <p><i>Uso de lecturas que conceptualicen las principales características que acompañan los temas sugeridos.</i></p>	<p><i>Elaboración de materiales lúdicos por parte del alumno para que le acompañen en las dinámicas de juego propuestas durante las sesiones de trabajo en un esquema de taller; lo anterior partiendo de un estudio de caso que condicione la orientación de su ejecución, contenido y complejidad.</i></p>

<p>FUENTES DE INFORMACIÓN (Bibliografía, direcciones electrónicas)</p>	<p>EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES (Criterios, ponderación e instrumentos)</p>
<ul style="list-style-type: none"> - Causil, L. A. y Rodríguez, A. E. (2021). Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP): experimentación en laboratorio, una metodología de enseñanza de las Ciencias Naturales. <i>Plumilla Educativa</i>, 27(1), 105-128. https://doi.org/10.30554/pe.1.4204.2021 - Candela, Y., y Benavides, J. (2020). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de la básica superior. <i>Rehuso</i>, 5(3), 78-86. Recuperado de: https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Rehuso/article/view/1684 - Chi-Cauich, W. (2018). Estudio de las estrategias lúdicas y su influencia en el rendimiento académico de los alumnos del Cecyte Pomuch, Hecelchakán, Campeche, México. <i>I.C. Investigación</i>, (14), 70-80. https://instcamp.edu.mx/wp-content/uploads/2018/11/Ano2018No14_70_80.pdf 	<ul style="list-style-type: none"> • Estrategias <p><i>Exposiciones- A partir de un tema sugerido o planteado en clase, el alumno investiga en fuentes académicas los conceptos, teorías, significados y ejemplos que permitan evidenciar la temática central trabajada por el autor, las corrientes o teorías de pensamiento.</i></p> <p><i>Portafolios de evidencia- En él se almacenarán el material elaborado a partir de técnicas e instrumentos que contribuirán en apoyo al proceso de practica educativa. Serán llevadas a cabo durante las sesiones de trabajo o en espacios extra clase, permitiendo la construcción de materiales lúdicos.</i></p> <p><i>Participación en clase. - Proceso activo de intervención, análisis, crítica, reflexión y propuesta por parte de todos</i></p>

