

# Gamificación en la educación II



Tipo de oferta educativa: Taller  
Modalidad: En línea

## Descripción:

Este taller, es la segunda parte del taller Gamificación en la educación. En este taller veremos la gamificación innovadora, llevando tus estrategias al siguiente nivel. Es un programa de formación diseñado para docentes que desean trabajar el enfoque de gamificación y lograr resultados sorprendentes en el aula virtual o presencial.

En el taller, adquirirás las habilidades y conocimientos necesarios para diseñar y aplicar estrategias gamificadas de manera innovadora, aprovechando al máximo las oportunidades que ofrecen los entornos virtuales y presenciales de aprendizaje.

Dereivado de lo anterior, podrás aumentar la participación, la motivación y el aprendizaje de tus estudiantes, transformando la experiencia de aprendizaje en línea o presencial y, sorprendiendo a tus estudiantes con un enfoque pedagógico estimulante y efectivo.

Es recomendable que hayas tomado ya el taller Gamificación en la educación I.

## Contenido temático:

1. Diseño de experiencias gamificadas envolventes para fomentar la participación y la motivación.
2. Formulación de desafíos y recompensas en un entorno gamificado.
3. Evaluación y retroalimentación en un entorno gamificado, tomando en cuenta la formación integral incluyendo las habilidades blandas.
4. Integración de tecnologías emergentes en la gamificación.
5. Implementación y seguimiento de una propuesta gamificada.

## Duración:

El taller tiene una duración 10 horas, distribuidas en cinco sesiones de 2 horas cada una.

Las sesiones de trabajo se desarrollan en el sistema de videoconferencias de Zoom o Meet y es indispensable la asistencia de los participantes.

## Perfil del participante:

Docentes interesados en generar ambientes de aprendizaje significativos, que atraen y motiven a sus estudiantes, que hayan tomado el taller básico de gamificación o que tengan experiencia aplicando gamificación con sus estudiantes.

## Requisitos de participación:

- Disponibilidad para trabajar en un espacio virtual durante una semana con sesiones síncronas de 2 horas en las que se realizará el abordaje de los temas, el desarrollo de actividades y la comunicación e interacción colaborativa con los participantes y el asesor del taller.
- Manejo básico de las Tecnologías de la Información, Comunicación, Conocimiento y Aprendizaje Digitales.
- Contar con equipo de cómputo con conexión a internet.
- Deseos de divertirse y aprender mucho.

**Acreditación:** para obtener la constancia del taller es indispensable la permanencia en las sesiones y asistir al menos al 80% de ellas, así como entregar la evidencia final.

# Gamificación en la educación II



Tipo de oferta educativa: Taller  
Modalidad: En línea

## Fechas de impartición:

Fecha de inicio: 25 de septiembre.

Fecha de conclusión: 29 de septiembre.

## Cuota de recuperación:

**Cuota única: \$500.00 M.N.(importe neto)**

### 5 sesiones síncronas

**Fechas:** 25, 26, 27, 28 y 29 de septiembre.

**Horario:** 17:00 a 19:00 horas (tiempo CDMX).

**Las sesiones síncronas son impartidas en tiempo real y no se graban.**

Para mayor información:



[dcadena@anui.es](mailto:dcadena@anui.es)



55-81-84-34-58