

Gamificación en la educación



Espacio

Docente

Tipo de oferta educativa: Taller
Modalidad: Sesiones virtuales

Descripción

¿Te gustaría lograr ambientes de aprendizaje con estudiantes activos, motivados y deseosos de aprender contigo? Contar con estudiantes participativos que siempre asisten con interés a tus clases, que detonan su creatividad y son colaborativos. Ver a la contingencia como una oportunidad de innovar en tu práctica docente. Contar con estrategias, recursos y material didáctico innovador.

¡Este taller es para ti!

Yo no quiero que mis hijos lean, yo quiero que mis hijos quieran leer (Kofman, F. 2018); ante este cambio de enfoque, cabe preguntarnos si deseamos que nuestros estudiantes realicen sus actividades de aprendizaje por cumplir en la asignatura o despertar en ellos el deseo intrínseco de aprender.

En el primer escenario el docente puede usar estrategias de estímulo - respuesta (premios y castigos), mientras que en el otro enfoque se diseñan estrategias que motivan al estudiante de forma intrínseca (el deseo parte de ellos), es decir, el estudiante, por el mismo diseño de la estrategia, se siente en reto y con la sensación de que aprender es interesante y divertido, en ambientes que incluso pueden detonar su iniciativa, creatividad y trabajo colaborativo.

Aprovechando la estrategia didáctica de Gamificación, se retoman los elementos del juego para plantear ambientes de aprendizaje que atrapen al estudiante y le motiven en la realización de sus actividades; en este tipo de ambientes de aprendizaje, los estudiantes se tornan participativos, colaboradores, activos y propositivos.

El taller plantea un acercamiento a la Gamificación en la educación con el fin de brindar al docente los elementos básicos para el diseño de estrategias didácticas bajo este enfoque, crear material didáctico para trabajar con esta propuesta y utilizar apps y recursos que favorecen la gamificación.

Contenido temático

1. Introducción a la Gamificación
2. Elementos del juego y su incorporación en estrategias gamificadas
3. Material didáctico existente que se puede usar para las estrategias gamificadas
4. Recursos para la creación de material didáctico bajo enfoque de la gamificación (apps, software, sitios)
5. Creación de una propuesta gamificada para su clase

Duración en horas

El taller tiene una duración de 1 semana con un tiempo total estimado de dedicación por parte del participante de 10 horas.

Se desarrolla con trabajo en 5 sesiones en Zoom de 2 horas, cada una, en las que es indispensable la asistencia de los participantes.

Perfil del participante

Docentes de cualquier nivel educativo interesados en generar ambientes de aprendizaje significativos que atraen y motiven a sus estudiantes.

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 del taller.

Fechas de impartición

Fecha de inicio: 24 de abril

Fecha de conclusión: 28 de abril

Cuota de recuperación

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

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.

SESIONES VIRTUALES

5 Sesiones síncronas



Fechas: 24, 25, 26, 27 y 28 de abril

Horario: 17:00 a 19:00 horas (tiempo de la CDMX)

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