

Gamificación en la educación



Espacio

Docente

Tipo de oferta educativa: Taller
Modalidad: Sesiones virtuales

Asesor

José Luis Castillo Jiménez

Es licenciado en Informática con estudios de maestría en Comunicación y Tecnología Educativa en el ILCE, la especialidad en “Competencias Docentes” por la UPN, con diversos cursos y diplomados en el área de educación, las TIC y educación a distancia en instituciones como la UNAM, ITESM y UDG, cuenta con la certificación de “Mimio Masters” y “Train the Trainer”; formación en liderazgo y desarrollo personal en instituciones como Alta Dirección y Formación Empresarial y MindValley

Ha sido ganador de un primer lugar nacional juvenil por la realización de videos educativos, y ha obtenido una beca del fondo estatal para la cultura y las artes. Trabajó en la red de Radio y Televisión Educativa como conductor de Televisión. Es formador de docentes en diferentes instituciones del Nivel Básico, Medio Superior y Superior desde 1999. Ha sido invitado como Ponente principal y Tallerista en eventos académicos nacionales e internacionales.

Se ha desempeñado en distintas instituciones educativas, como coordinador general, profesor, coordinador y desarrollador de proyectos, ejemplos: Coordinador General de la Licenciatura en Ciencias Empresariales que se impartía en Oaxaca, Chiapas y Tabasco, desarrollando la licenciatura en modalidad B-Learning; en la Universidad Autónoma del Estado de México (UAEMex), fue responsable del área de Capacitación e Innovación en Tecnologías para la Educación; asesor, tutor, diseñador de programas y contenidos para la educación a distancia, en la Dirección de Educación a Distancia de la UAEMex.

Actualmente trabaja de forma independiente apoyando a distintas instituciones educativas en México y América Latina, en cursos y proyectos de Innovación Educativa. También es CEO de EDIC Educación Innovación y Creatividad.

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 curso 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 atraen al estudiante y le motivan 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.

Para acreditar el taller es indispensable la permanencia en las sesiones y asistir al menos al 80% de ellas, así como entregar la evidencia final del taller.

La constancia de acreditación se entregará en formato digital, una semana posterior a la fecha de conclusión del taller.

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

Perfil del participante

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

Fechas de impartición

Fecha de inicio: 8 de noviembre de 2021

Fecha de conclusión: 12 de noviembre de 2021

Cuota de recuperación

Pago único: \$400.00 (cuatrocientos pesos 00/100 M.N.), importe neto.

Procedimiento de registro

1. Deberá llenar el formulario de registro que se encuentra en el apartado de Oferta Educativa de Espacio Docente en el Campus Virtual ANUIES: <https://campus-anuies.mx/>
2. Recibida su solicitud, en un lapso de 24 horas se le harán llegar, al correo registrado en el formulario, los datos para cubrir el costo del taller.
3. Realizado el pago, deberá enviar copia digital del comprobante y sus datos fiscales completos en caso de requerir factura al correo: dcadena@anuies.mx
4. Su registro estará completo al validarse su pago y recibirá un correo electrónico con la confirmación de su inscripción.

Importante: El cupo es limitado y la apertura del curso está sujeta al registro mínimo de 15 participantes.

Duración en horas

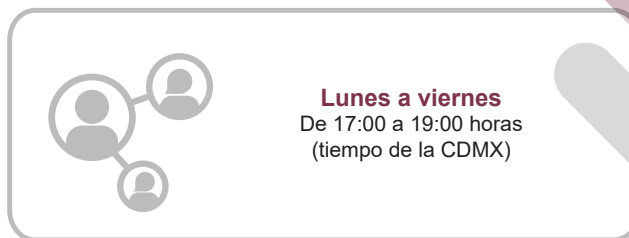
El taller tiene una duración de 1 semana con un tiempo total estimado de dedicación por parte del participante de 10 horas.

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

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



Requiere más información:
campus.virtual@anuies.mx