



Innovación Docente I FICHA TÉCNICA DEL CURSO

PERIODO	24-0		
DATOS DE IDENTIFICACIÓN			
POR CURSO O TALLER			
NOMBRE DEL CURSO O TALLER:	Técnicas de gamificación para evaluar el aprendizaje	DURACIÓN:	20 horas
TIPO DE ACTIVIDAD ACADÉMICA:	Curso de Innovación Docente	MODALIDAD :	En línea (Auto sugestivo) 2 horas síncronas
PROGRAMA:	Innovación docente	HORARIO:	N/A
ÁREA DE CONOCIMIENTO:	Técnicas didácticas	DIRIGIDO A:	Docentes
INSTRUCTOR			
NOMBRE:	Irma Susana Rodríguez Horta		
FORMACIÓN ACADÉMICA:	<ul style="list-style-type: none"> • Maestra en Educación y Docencia por Universidad Tecnológica Latinoamericana en Línea (UTEL) con Mención Honorífica, • Máster en Sistemas de Formación a Distancia y Nuevas Tecnologías por Universidad Personal (Sevilla, España). • Maestra en Ciencias de la Computación por la Fundación Arturo Rosenblueth, con Mención Honorífica. • Licenciada en Ingeniería en Electrónica con especialidad en Sistemas Digitales, por la Universidad Autónoma Metropolitana 		
SÍNTESIS CURRICULAR			
<p>Inició su desarrollo profesional a fines de los 80s en el Centro de Investigación y Desarrollo de Teléfonos de México como Investigador analista, entre sus actividades el desarrollo de Manuales de Instalación y operación de equipos de telefonía, así como la impartición de cursos a personal sindicalizado de dicha empresa. Posteriormente participó en el área de Metodologías de Sistemas como capacitadora a personal de confianza de diferentes áreas de la empresa.</p> <p>En 2001 Incuriona en el ámbito de la docencia a nivel Licenciatura y Educación Media Superior. Colaboró como instructora en cursos de Formación Tecnopedagógica para docentes en la Universidad Iberoamericana desde 2016 hasta Junio 2022.</p> <p>Actualmente se desempeña como docente de Licenciatura en la Universidad Iberoamericana y como apoyo en la elaboración e impartición de cursos en la Coordinación de Innovación Docente en la UAM-C.</p>			
PRERREQUISITOS DEL CURSO O TALLER			
CONOCIMIENTOS ESENCIALES:	Principios proceso de enseñanza-aprendizaje y evaluación		
CONOCIMIENTOS RECOMENDABLES:	Manejo de herramientas tecno pedagógicas		



CONTENIDO DEL CURSO O TALLER	
OBJETIVO:	El participante conocerá la Metodología de Gamificación como herramienta para proceso de evaluación
TEMARIO:	<ol style="list-style-type: none">1. Introducción<ol style="list-style-type: none">1.1. Conceptos Generales<ol style="list-style-type: none">1.1.1. Juego y Jugar1.1.2. Motivación y aprendizaje1.1.3. Metodología1.1.4. Aprendizaje1.1.5. Evaluación1.1.6. ¿Qué es Gamificación1.2. En el Aula<ol style="list-style-type: none">1.2.1. Gamificación en aula1.2.2. Aprendizaje Basado en juegos (ABJ o GBL)1.2.3. Juegos Serios (Serious Game)1.2.4. Diferencias y semejanzas2. Gamificación<ol style="list-style-type: none">2.1. Características2.2. Elementos<ol style="list-style-type: none">2.2.1. Componentes2.2.2. Mecánica2.2.3. Dinámicas2.3. Diseño de una gamificación3. Gamificación en la evaluación<ol style="list-style-type: none">3.1. Objetivos de la Gamificación en la evaluación.3.2. Diseño de Evaluaciones Gamificadas<ol style="list-style-type: none">3.2.1. Identificación de objetivos de aprendizaje.3.2.2. Creación de una narrativa o contexto para la gamificación.3.2.3. Desarrollo de mecánicas de juego aplicadas a la evaluación3.2.4. Selección de recompensas y retroalimentación gamificadas.3.2.5. Diseño de rúbricas gamificadas4. Gamificación y TIC'S<ol style="list-style-type: none">4.1. Socrative4.2. Kahoot4.3. Genially5. Gamificando<ol style="list-style-type: none">5.1. Objetivo5.2. Planeación de los elementos5.3. Elección TIC
FECHA DE INSCRIPCIÓN:	
INFORMES CON:	Enviar un correo a: fdocente@correo.cua.uam.mx Tel. 5558146500 ext.6529

NOTA: Dos docentes externos a la UAM Cuajimalpa tendrán que cubrir la cuota de recuperación a través del proyecto de Educación Continua. Por otra parte, la universidad se reserva el derecho de cancelar o aplazar el inicio del curso, en el supuesto de que no se cuente con el mínimo de participantes inscritos.