



## Innovación Docente I FICHA TÉCNICA DEL CURSO

PERIODO	24-0		
<b>DATOS DE IDENTIFICACIÓN</b>			
<b>POR CURSO O TALLER</b>			
<b>NOMBRE DEL CURSO O TALLER:</b>	Técnicas de gamificación para evaluar el aprendizaje	<b>DURACIÓN:</b>	20 horas
<b>TIPO DE ACTIVIDAD ACADÉMICA:</b>	Curso de Innovación Docente	<b>MODALIDAD :</b>	En línea (Auto sugestivo) 2 horas síncronas
<b>PROGRAMA:</b>	Innovación docente	<b>HORARIO:</b>	N/A
<b>ÁREA DE CONOCIMIENTO:</b>	Técnicas didácticas	<b>DIRIGIDO A:</b>	Docentes
<b>INSTRUCTOR</b>			
<b>NOMBRE:</b>	Irma Susana Rodríguez Horta		
<b>FORMACIÓN ACADÉMICA:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Maestra en Educación y Docencia por Universidad Tecnológica Latinoamericana en Línea (UTEL) con Mención Honorífica,</li> <li>• Máster en Sistemas de Formación a Distancia y Nuevas Tecnologías por Universidad Personal (Sevilla, España).</li> <li>• Maestra en Ciencias de la Computación por la Fundación Arturo Rosenblueth, con Mención Honorífica.</li> <li>• Licenciada en Ingeniería en Electrónica con especialidad en Sistemas Digitales, por la Universidad Autónoma Metropolitana</li> </ul>		
<b>SÍNTESIS CURRICULAR</b>			
<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 IncurSIONA 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>			
<b>PRERREQUISITOS DEL CURSO O TALLER</b>			
<b>CONOCIMIENTOS ESENCIALES:</b>	Principios proceso de enseñanza-aprendizaje y evaluación		
<b>CONOCIMIENTOS RECOMENDABLES:</b>	Manejo de herramientas tecno pedagógicas		



CONTENIDO DEL CURSO O TALLER	
<b>OBJETIVO:</b>	El participante conocerá la Metodología de Gamificación como herramienta para proceso de evaluación
<b>TEMARIO:</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Introducción<ol style="list-style-type: none"><li>1.1. Conceptos Generales<ol style="list-style-type: none"><li>1.1.1. Juego y Jugar</li><li>1.1.2. Motivación y aprendizaje</li><li>1.1.3. Metodología</li><li>1.1.4. Aprendizaje</li><li>1.1.5. Evaluación</li><li>1.1.6. ¿Qué es Gamificación</li></ol></li><li>1.2. En el Aula<ol style="list-style-type: none"><li>1.2.1. Gamificación en aula</li><li>1.2.2. Aprendizaje Basado en juegos (ABJ o GBL)</li><li>1.2.3. Juegos Serios (Serious Game)</li><li>1.2.4. Diferencias y semejanzas</li></ol></li></ol></li><li>2. Gamificación<ol style="list-style-type: none"><li>2.1. Características</li><li>2.2. Elementos<ol style="list-style-type: none"><li>2.2.1. Componentes</li><li>2.2.2. Mecánica</li><li>2.2.3. Dinámicas</li></ol></li><li>2.3. Diseño de una gamificación</li></ol></li><li>3. Gamificación en la evaluación<ol style="list-style-type: none"><li>3.1. Objetivos de la Gamificación en la evaluación.</li><li>3.2. Diseño de Evaluaciones Gamificadas<ol style="list-style-type: none"><li>3.2.1. Identificación de objetivos de aprendizaje.</li><li>3.2.2. Creación de una narrativa o contexto para la gamificación.</li><li>3.2.3. Desarrollo de mecánicas de juego aplicadas a la evaluación</li><li>3.2.4. Selección de recompensas y retroalimentación gamificadas.</li><li>3.2.5. Diseño de rúbricas gamificadas</li></ol></li></ol></li><li>4. Gamificación y TIC'S<ol style="list-style-type: none"><li>4.1. Socrative</li><li>4.2. Kahoot</li><li>4.3. Genially</li></ol></li><li>5. Gamificando<ol style="list-style-type: none"><li>5.1. Objetivo</li><li>5.2. Planeación de los elementos</li><li>5.3. Elección TIC</li></ol></li></ol>
<b>FECHA DE INSCRIPCIÓN:</b>	
<b>INFORMES CON:</b>	Enviar un correo a: <a href="mailto:fdocente@correo.cua.uam.mx">fdocente@correo.cua.uam.mx</a> 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.