



La Dirección General del Colegio de Ciencias y Humanidades a través de la Secretaría de Servicios de Apoyo al Aprendizaje convocan a la



1a Muestra de la GAMIFICACIÓN

como un recurso en el proceso de enseñanza aprendizaje

PROPÓSITO

El propósito de este espacio es compartir y conocer la aplicación de dinámicas y estrategias basadas en juegos, para potenciar la motivación y propiciar el aprendizaje significativo de los estudiantes de la Escuela Nacional Colegio de Ciencias y Humanidades. El evento académico se efectuará de manera virtual el **7 y 8 de diciembre de 2021**.

OBJETIVOS

1. Difundir entre los docentes los recursos de gamificación de acceso libre que han aplicado en el CCH, para fortalecer su planeación didáctica.
2. Compartir la implementación de estos recursos de apoyo al aprendizaje en la práctica docente.

EJES TEMÁTICOS

La gamificación en:

- La implementación de los juegos como herramienta para desarrollar actitudes y la interacción entre los estudiantes.
- La mejora en el aula mediante el trabajo colaborativo, generando las emociones como elemento favorecedor del proceso de enseñanza-aprendizaje, las actitudes e interacción y la cooperación entre compañeros.
- La aplicación de las APPs para el desarrollo de aprendizajes.
- Uso de diagnósticos para identificar los conocimientos en los alumnos.

BASES

PRIMERA. DE LOS PARTICIPANTES

1. Podrán participar todas las profesoras y los profesores del Colegio de Ciencias y Humanidades.
2. Se podrá registrar sólo un trabajo por profesora o profesor.
3. Podrán participar como autores o coautores hasta tres participantes.
4. Podrán participar las cuatro áreas del conocimiento: Matemáticas, Ciencias Experimentales, Histórico Social y Talleres de Lenguaje y Comunicación.

SEGUNDA. DE LAS CARACTERÍSTICAS DEL TRABAJO

5. Los trabajos participantes podrán presentarse en la modalidad de Ponencia.
6. El formato de la presentación para la ponencia deberá ser de mínimo cinco y máximo ocho cuartillas.
7. Los trabajos escritos deberán enviarse de forma digital en PDF, con las siguientes especificaciones:
 - a) Resumen de 5 renglones, hay que destacar el propósito de la ponencia.
 - b) Fuente Arial a 12 puntos
 - c) Interlineado de 1.5
 - d) El título del trabajo como encabezado en cada página del documento
 - e) Páginas numeradas
 - f) Fuentes de consulta en formato APA
 El formato podrá consultarse en:

<https://eventos.cch.unam.mx/ssaa/gamificacion>

8. Se dispondrá de 15 minutos para la exposición de las ponencias, más cinco minutos para contestar las preguntas; los profesores deberán permanecer hasta finalizar el bloque y posteriormente podrán descargar su constancia desde el mismo sistema de registro.

TERCERA. FECHAS DE RECEPCIÓN DE TRABAJOS

9. Los trabajos deberán registrarse a partir del 8 hasta el 30 de noviembre de 2021, en la dirección electrónica:

<https://eventos.cch.unam.mx/ssaa/gamificacion>

El archivo de su trabajo escrito se podrá enviar y/o modificar, después de su registro, durante el periodo del 8 al 30 de noviembre.

La fecha límite de la recepción de los trabajos será hasta el 30 de noviembre de 2021.

9. La publicación de los trabajos aceptados será el 2 de diciembre. Se enviará una notificación por correo electrónico.
10. Los casos no previstos serán resueltos por el comité organizador.

ATENTAMENTE

“Por mi raza hablará el espíritu”

Ciudad Universitaria, 25 de octubre de 2021

Requisitos para obtener constancia de Jornada Académica:

1. Hacer una reflexión sobre inclusión de estas estrategias y recursos digitales en su práctica docente.
2. Registrarse en la plataforma del evento para confirmar su asistencia.

