

GAMIFICACIÓN INCLUSIVA: COLABORACIÓN CREATIVA E INCLUYENTE EN LOS EQUIPOS DE TRABAJO

CURSO VÍA STREAMING

Fecha: miércoles 4, 11, 18 y 25 de septiembre de 2024

Horario: De 14:00 a 15:50 hrs

Perfil de público al que va dirigido: Público interesado en el tema, público en general.

Entrada libre. Cupo limitado.

Mtra. Tesoro Alnahir Sánchez Pinto

Especialista y consultora con experiencia aplicada a la gestión del cambio en las organizaciones para generar entornos laborales diversos, equitativos e incluyentes donde se desarrolle el potencial de las personas para el logro de objetivos corporativos. Más de 15 años de trayectoria laboral en gestión organizacional de negocios bilingües en entornos internacionales dentro de la industria automotriz, farmacéutica y alimenticia contribuyendo en compañías como Pepsico, Continental, Vitesco Technologies y Nadro.

Licenciada en Comunicación graduada con honores en el Tecnológico de Monterrey, semestre de especialización en Psicología Laboral en Harvard, Diplomado en Gestión del Cambio y Desarrollo Organizacional por el Tecnológico de Monterrey. Maestría en Psicología Organizacional y Especialidad en Aprovechamiento de la Diversidad y la Inclusión para la Excelencia Organizacional de Stanford en proceso. Conferencista y consultora para organizaciones como ABB, Ocesa, Nafin, Bonnati, Sulzer, Swatch, IMSS, Mayekawa entre otros. Docente Especialista en el Museo de Memoria y Tolerancia. Consultora de proyectos de Diversidad, Equidad e Inclusión en Resiliencia Organizacional.



Objetivos de aprendizaje

La gamificación inclusiva es el uso de elementos de juego en el entorno laboral para mejorar la colaboración, la creatividad y la inclusión. Al incorporar elementos de juego, como objetivos, recompensas y desafíos, se puede crear un entorno más atractivo y motivador para los empleados de todos los orígenes

- Mejora la colaboración y la inclusión: Al crear un entorno más divertido y competitivo, la gamificación puede ayudar a los empleados a colaborar mejor entre sí. Los elementos de juego pueden fomentar el trabajo en equipo, la comunicación y la resolución de problemas. Además de ayudar a reducir las barreras y fomentar la participación de todas y todos.
- Fomenta la creatividad: La gamificación puede ayudar a fomentar la creatividad de los empleados. Al proporcionar objetivos desafiantes y recompensas atractivas, se puede motivar a los empleados a pensar fuera de la caja y a encontrar nuevas soluciones.

Sesiones

Sesión 1 "Importancia de la gamificación inclusiva en el entorno laboral"

Sensibilizar y facilitar herramientas y perspectivas que permitan identificar y relacionar la gamificación como herramienta de inclusión activa y positiva en el trabajo

Sesión 2 "Crear juegos y desafíos que faciliten la interacción"

Conocer y participar de la creación de experiencias centradas en el juego para facilitar la interacción entre los equipos de trabajo

Sesión 3 "Utilizar elementos de juego en las reuniones y presentaciones"

Brindar y acercar recursos basados en gamificación que permitan un enfoque diferente y propositivo de trabajo en las reuniones

Sesión 4 "Crear un sistema de recompensas y reconocimientos basado en el juego"

Centrar la atención en la posibilidad, creativa, lúdica y no violenta de interacción entre las personas a partir de la gamificación



Se entrega constancia de participación con el **80%** de asistencia

IMPORTANTE

Te invitamos a leer las siguientes **políticas de funcionamiento**, las cuales te ayudarán a tener una mejor estancia dentro del Centro Educativo:

1. Todas nuestras actividades son gratuitas.
2. Tu inscripción tiene fines informativos, con ella podrás recibir: nuestro boletín mensual, avisos de las actividades e invitaciones a eventos especiales.
3. Tu inscripción **NO ASEGURA TU LUGAR**. Es importante conectarse con el tiempo que consideres necesario para alcanzar lugar. Recuerda que todos nuestros cursos tienen un cupo limitado de 500 asistentes.
4. Las inscripciones sólo se harán a través de la página web de Zoom. No se tramitarán inscripciones por otro medio (correo electrónico, teléfono, redes sociales o físicamente en el Centro).
5. Para obtener la constancia de participación es obligatorio cubrir el 80% de asistencias de los cursos de cuatro sesiones; para cursos de tres sesiones debes cubrir el 100%. No aplica para conferencias o actividades únicas. Las constancias se enviarán de manera digital al concluir todas las actividades del mes.
6. La única forma de comprobar que tomaste una sesión, es mantenerse en la sesión por lo menos 60 minutos. No podrán justificarse asistencias con apuntes, fotografías o referencias de otras personas.
7. En caso de conectarse más de una persona desde el mismo dispositivo, tendrán que escribir directamente a centroeducativo@myt.org.mx

