



Cursosanpe.com

Ampliamos horizontes. Docentes como tú.

EL PODER DE LA GAMIFICACIÓN EN EL AULA

Nº DE HORAS	AFILIADOS A ANPE	NO AFILIADOS
110 HORAS	100 €	130 €

VER CALENDARIO DE CURSOS PARA OPOSITORES, INTERINOS Y C.G.T, PARA LAS FECHAS DE REALIZACIÓN DEL CURSO

OBJETIVOS

Los participantes de este curso virtual obtendrán una base **teórica** de donde partir y una base eminentemente **práctica** para desarrollar su propio proyecto gamificado en el aula. El objetivo principal es acercar la gamificación como estrategia de aprendizaje en el aula y desarrollar las habilidades necesarias para ser docente y alumno en el S.XXI: aprender a aprender, comunicación y colaboración, creatividad y la competencia digital como se propone desde la OCDE. De manera más precisa, los participantes irán adquiriendo contenido que facilitará la creación de un proyecto, comprendiendo todos y cada uno de los pasos y desarrollando su talento en cada uno de ellos, con el objetivo final de implantar una metodología activa en el aula.

CONTENIDOS

Módulo 1: Ámbitos de la gamificación.

Módulo 2: Conocer a los jugadores/alumnos (y al creador).

Módulo 3: Analicemos el juego.

Módulo 4: Narrativa.

Módulo 5: Cómo construir un proyecto gamificado.



Cursosanpe.com

Ampliamos horizontes. Docentes como tú.

METODOLOGÍA

Este curso se realizará mediante una metodología on-line, concretamente este curso está diseñado utilizando una metodología interactiva a través de la plataforma educativa Moodle que permite aprender de manera autónoma y propicia la reflexión sobre los conceptos más relevantes en investigación cualitativa.

Además del acceso a los contenidos teóricos, se han incorporado varios recursos para el aprendizaje que facilitarán la comprensión de los temas y la autoevaluación de los conocimientos adquiridos.

La planificación del trabajo individual del alumno dependerá de él mismo, aunque se le darán las recomendaciones oportunas para orientarle.

EVALUACIÓN

Todos los módulos incluyen pruebas de evaluación continua que permiten comprobar, por un lado, el progreso en los conocimientos teóricos y prácticos adquiridos por el alumno y por otro lado el desarrollo de las competencias como docente. La evaluación permite además dar feedback al alumno para que como docente siempre mejore su práctica.

Como último bloque, los alumnos deberán realizar un trabajo final, donde pongan en práctica, los contenidos que han trabajado durante el curso. La calificación del mismo será APTO o NO APTO.

- Serán obligatorias tanto la realización de todos los cuestionarios como la del proyecto o trabajo final para completar el curso.

REQUISITOS

- Internet
- Ordenador.
- Ofimática básica (abrir y guardar archivos, abrir vídeos y contenido web).

Inscripción y matrícula