



GAMIFICACIÓN EDUCATIVA. LA DIGITALIZACIÓN DEL PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE (70 H). Teleformación.

Finalidad

Ofrecer una perspectiva actualizada sobre gamificación educativa y sus potencialidades para la práctica profesional del alumnado.

Objetivos Generales

Conocer los actuales programas y apps para el desarrollo de actividades y contenido de acuerdo a sus quehaceres profesionales.

Objetivos Específicos

Ofrecer una perspectiva amplia, práctica y actualizada sobre el concepto de gamificación educativa. Utilizar y manejar diferentes programas y aplicaciones novedosas dotando de nuevos recursos para la práctica docente. Ser capaz de crear contenido didáctico funcional para diferentes finalidades educativas. Conocer cómo utilizar la gamificación en relación a la mejora del proceso de enseñanza aprendizaje. Establecer qué, cuándo y de qué manera hacer uso de la gamificación dentro del aula a nivel individual y grupal. Potenciar la gamificación educativa en las dificultades de aprendizaje y atención a la diversidad. Indagar nuevas maneras de gamificar con material reciclado, juegos de mesa y juegos específicos. Concienciar de la importancia de la gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Programa:

MÓDULO 1.- Un paso adelante hacia la digitalización a través de la gamificación educativa en el aula. Contextualización y delimitación. (5 horas).

MÓDULO 2.- Programas y aplicaciones relacionadas con el control y gestión de la clase: Google Workspace for Education (15 horas).

MÓDULO 3.- Programas y aplicaciones relacionados con el seguimiento de la clase y comunicación con las familias: ClassDojo, EdModo y PearDeck (5 horas).

MÓDULO 4.- Programas y aplicaciones relacionados con la realización de actividades curriculares interactivas (I): Kahoot, Quizizz y Lesson Plans de Symbaloo (5 horas).

MÓDULO 5.- Programas y aplicaciones relacionados con la realización de actividades curriculares interactivas (II): Educaplay, Trivinet y Arcademics (5 horas).

MÓDULO 6.- Programas y aplicaciones relacionados con la evaluación del alumnado: Socrative, Plickers y Quizlet (5 horas).

MÓDULO 7.- Programas y aplicaciones relacionados con la realización de actividades audiovisuales y otros contenidos interdisciplinarios: Powtoon, Genially y Canva (5 horas).

MÓDULO 8.- Metodologías activas en el aula: Ejemplos de proyectos y actividades en centros educativos. Banco de recursos prácticos. (5 horas)

MÓDULO 9.- Desarrollo de juegos y aplicaciones de gamificación en el aula. Ejercicios prácticos. (10 horas)

MÓDULO 10.- FACTORES CLAVE EN LA NUEVA ECONOMÍA. (10 horas)

REQUISITOS DE ACCESO DE LOS ALUMNOS: Dirigido a todos los universitarios interesados en desarrollar su vida profesional en el sector de la educación.