

5ª ACCIÓN FORMATIVA

TÍTULO ACCIÓN FORMATIVA: XI Jornada de Orientadores-Gamificación en el aula. Jugar para aprender.

Acción:	XI Jornada de Orientadores-Gamificación en el aula. Jugar para aprender.
Línea de Actuación:	Formación asociada a las necesidades derivadas del programa de evaluación del profesorado, programa DOCENTIA
Objetivo:	Mostrar la gamificación como estrategia de motivación en las aulas. Detallar como el juego de mesa constituye un recurso en el desarrollo de habilidades personales y sociales así como permite trabajar el desarrollo de competencias genéricas en grados universitarios.
Profesor:	Javier Espinosa / Jordi Martín / Azael J. Herrero
Responsable:	Sonia Garrote Fernández/Daniel Tomillo Colomo Unidad de Innovación Docente y Tutorial/Gabinete de Marketing sgarrote@uemc.es/danieltc@uemc.es
Metodología	Los ponentes realizarán una exposición de los contenidos durante 45 minutos cada uno y luego se abrirá un periodo de preguntas/debate con los asistentes de unos 15 minutos.
Duración:	4 h
Fecha:	20 Marzo 2018
Horario:	10:00-14:00
Aula:	Salón de Actos

DESTINATARIOS

La jornada es abierta para la asistencia tanto de docentes de la Universidad como de orientadores de centros de formación primaria, secundaria y bachillerato.

INSCRIPCIÓN

La inscripción se realiza por vía electrónica a través de la página web de la UEMC donde se encontrará publicada toda la información asociada a la Jornada.

CONTENIDOS

Ponencia 1: La gamificación como estrategia de motivación en el aula. Javier Espinosa.

Ponencia 2: El juego de mesa como recurso en el desarrollo de habilidades personales y sociales. Jordi Martín.

Ponencia 3: Proyecto de innovación educativa para el desarrollo de competencias genéricas en grados universitarios mediante juegos de mesa.