

### 23ª ACCIÓN FORMATIVA

#### TÍTULO ACCIÓN : Técnicas de Gamificación (Ludificación) en el Aula

<b>Acción:</b>	Técnicas de Gamificación (Ludificación) en el Aula
<b>Línea de Actuación:</b>	Formación asociada a las necesidades derivadas del programa de evaluación del profesorado, programa DOCENTIA
<b>Objetivo:</b>	Dotar al profesorado de los conocimientos y herramientas necesarias para el diseño e implantación de un sistema gamificado en el aula que se ajuste a los objetivos didácticos definidos por el docente.
<b>Profesor:</b>	Jordi Martín Simón
<b>Responsable:</b>	Sonia Garrote Fernández. sgarrote@uemc.es
<b>Metodología</b>	Eminentemente activa y participativa. Los asistentes recibirán una base conceptual y teórica de gamificación, orientada a su aplicación real en el aula. Se generarán espacios de reflexión, puesta en común y cocreación de soluciones. Los asistentes tendrán que realizar una tarea obligatoria en la última sesión para la consecución del certificado. Las sesiones se grabarán y podrán ser consultadas en diferido.
<b>Duración:</b>	10
<b>Fecha:</b>	16, 18, 19 y 20 de noviembre de 2020
<b>Horario:</b>	9:30-12:00
<b>Aula:</b>	Aula Virtual a través de Teams

#### DESTINATARIOS

Personal Docente e Investigador

#### INSCRIPCIÓN

La inscripción se realiza por vía electrónica en el siguiente enlace:

<https://unidt-form.uemc.es/gamificacion19-20/>

Plazo tope para la inscripción: **9 de noviembre de 2020 hasta las 14:00**

Número máximo de plazas: 30

Si durante la inscripción se plantean dudas o problemas contacta con Sonia Garrote en [sgarrote@uemc.es](mailto:sgarrote@uemc.es).

#### CONTENIDOS

- Qué es y qué no es gamificación.
- Gamificación offline y online en educación.
- Tipos de jugadores y para qué juegan.
- Mecánicas y dinámicas de juego.
- El poder de la narrativa.
- Herramientas digitales y recursos TIC.
- Diseño y prototipado de un sistema gamificado.