

<b>TÍTULO DEL CURSO</b> GAMIFICACIÓN PARA LA ENSEÑANZA UNIVERSITARIA
<b>FECHA Y DURACION</b>  <b>Febrero-marzo 2021</b> 30 horas  Virtual-disponible a nivel nacional
<b>FACILITADORES INTERNACIONALES</b>  <b>Dr. Julio Cabero Almenara</b>  Catedrático de Didáctica y Organización Escolar de la Universidad de Sevilla. Director del Secretariado de Recursos Audiovisuales y Nuevas Tecnologías de la Universidad de Sevilla. Director del Grupo de Investigación Didáctica Director de la Revista “Pixel-Bit. Revista de medios y educación”.  <b>Dr. Óscar Gallego Pérez</b>  Doctor en Ciencias Sociales y Jurídicas en la especialidad de Educación por la Universidad de Córdoba. Máster en Formación y Orientación Profesional para el Empleo. Formador por la Universidad de Sevilla, técnico del Secretariado de Recursos Audiovisuales y Nuevas Tecnologías de la Universidad de Sevilla, y miembro del Grupo de Investigación Didáctica.
<b>RESUMEN DEL CURSO</b>  Las tecnologías digitales nos proporcionan nuevos entornos formativos que garantizan el proceso de enseñanza- aprendizaje. La gamificación consiste en una técnica de aprendizaje que consigue trasladar la mecánica del juego al ámbito de lo educativo y profesional con el objetivo principal de conseguir resultados positivos, la absorción de conocimientos, la mejora de las habilidades así como la recompensas de acciones entre otras muchas mejoras.
<b>OBJETIVOS</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Conocer conceptos básicos relacionados con el juego, los videojuegos, el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) y la gamificación.</li></ul>

- Gamificación en Educación Superior.
- Conocer la importancia de la aplicación del término en los escenarios formativos.
- Conocer lo diferentes elementos del juego que resultan relevantes para su aplicación en los ámbitos que se demanden.
- Ver diversos ejemplos de aplicaciones educativas gamificadoras
- La adquisición de estrategias que posibiliten la aplicación de dicha estrategia en la docencia.
- Desarrollar competencias para la producción de recursos gamificadores mediante software libre o con licencia educativa.
- Producir recursos gamificadores para una materia.

**CONTENIDOS** (máximo 900 caracteres con espacios)

1. Gamificación.
2. Teorías que fundamentan la gamificación: Teoría de Flujo y Modelo de Fogg.
3. Técnicas y dinámicas de la gamificación.
4. Gamificación en el proceso de E-A.
5. Gamificación en la Enseñanza Superior.
6. Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ)
7. El Juego en la enseñanza universitaria
8. Herramientas para gamificar
  - Edmodo
  - Class Dojo
  - Kahoot
  - Quizizz
  - Mentimeter
  - Socrative

**METODOLOGÍA**

El curso se desarrollará en modalidad virtual. Los participantes contarán con recursos en formato texto, videotutoriales, así como sesiones de videoconferencia con los tutores para el desarrollo de actividades prácticas.

**EVALUACIÓN**

Los participantes deberán realizar un recurso de aprendizaje, aplicarlo con sus estudiantes y realizar una práctica reflexiva sobre la experiencia.

**INVERSION**

RD\$ 8,000

**FORMA DE PAGO**

cuatro cuotas de RD\$ 2,000

\*Para obtener el certificado de participación debe tener el monto total del curso saldado

809-537-6000 ext. 4

postgradometro@ufhec.edu.do