

DIPLOMADO: GAMIFICACIÓN EN INFANTIL Y PRIMARIA, MEDIADAS POR LAS TECNOLOGÍAS

POBLACIÓN OBJETO

**ESTUDIANTES Y/O PROFESIONALES QUE DESEEN CONOCER SOBRE LA
GAMIFICACIÓN, EN QUÉ CONSISTE, CARACTERÍSTICAS Y ELEMENTOS.
ADEMÁS DE CÓMO PODER PONERLA EN PRACTICA CON GRUPOS DE
INFANTIL Y PRIMARIA CON DIVERSOS RECURSOS TECNOLÓGICOS.**

**DIRIGIDO A
FUNDACIÓN SOCIAL PEREA**

2023

DIPLOMADO: GAMIFICACIÓN EN INFANTIL Y PRIMARIA, MEDIADAS POR LAS TECNOLOGÍAS

OBJETIVO DEL DIPLOMADO

Dar a conocer y explicar en qué consiste la gamificación, características y sus elementos, para que los profesionales puedan ponerlo en práctica en cursos de Infantil y Primaria, utilizando diversos recursos tecnológicos.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- ❖ Capacitar en conceptos básicos de la gamificación, sus elementos y puesta en práctica.
- ❖ Enseñar cómo implementar la gamificación en aulas de Infantil y Primaria.
- ❖ Reconocer los beneficios que conlleva la gamificación ante el aprendizaje de los alumnos de Infantil y Primaria.
- ❖ Identificar la modalidad que concuerda mejor con la experiencia de cada docente.
- ❖ Descubrir diversos recursos tecnológicos para poner en práctica la gamificación.

DIRIGIDO A

Estudiantes y/o profesionales que deseen conocer un nuevo enfoque metodológico para poner en práctica en sus clases, al igual que descubrir recursos tecnológicos para ello.

TEMAS

1. CONCEPTO Y ELEMENTOS

Definición, qué es y qué no es gamificación

¿Cómo funciona? Dinámicas, Mecánicas y Componentes

Tipos de jugadores

2. PUESTA EN PRÁCTICA

Fundamentos psicológicos. ¿Por qué funciona la gamificación?

¿Cómo introducir la gamificación en el aula?

Gamificación no tecnológica, semi-tecnológica y tecnológica.

Ventajas e inconvenientes de aplicar la gamificación en educación

3. RECURSOS TECNOLÓGICOS PARA LA GAMIFICACIÓN

Genial.ly

Quizziz

Kahoot

Otras aplicaciones y webs para la gamificación

4. CUESTIONARIOS Y PRESENTACIONES

METODOLOGÍA.

Consistirá en presentaciones sencillas de los contenidos, para ellos se utilizarán los recursos que se pueden utilizar para la gamificación, a fin de que se vayan familiarizando con esos elementos que le ayudarán a elaborar sus propias gamificaciones, además de obtener un feedback instantáneo.

El diplomado se llevará a cabo de forma dinámica y práctica, donde tras unidad se presentará un cuestionario a fin de valorar si se han entendido los contenidos. Estos cuestionarios serán elaborados con recursos tecnológicos que podrán ser usados en las gamificaciones, a fin de que el alumnado conozca estos recursos desde sus dos perspectivas (docente/alumno).

Intensidad horaria: 120 horas