DESTINATARIOS

Dirigido a profesores de primaria y secundaria y estudiantes de Magisterio, Educación Social, Pedagogía y personas interesadas.

CERTIFICADO

Se expedirá certificado de asistencia a aquellos inscritos que asistan a las jornadas. Solicitado 1 crédito ECTS a la UNED (en tramitación).

INSCRIPCIÓN

Los interesados en asistir deberán inscribirse a través de Internet, www.unedbarbastro.es
Plazo de inscripción: hasta el 7 de noviembre o hasta que se cubran las plazas disponibles. Derechos de Inscripción:

- Matrícula ordinaria: 45 €
- Matrícula reducida: 30 € *

*Estudiantes UNED, Tutores, PAS y Prof. Sede Central UNED, colaboradores Practicum, estudiantes (estudios oficiales y usuarios del CRAI), estudiantes UNED Senior y Universidad de la Experiencia, Asociación de Ex-alumnos UNED, personal de los Ayuntamientos de Barbastro, Fraga y Sabiñánigo, personal de la Diputación de Huesca, Ibercaja y Gobierno de Aragón.
Deberán aportar justificante que acredite su condición.

El pago de los derechos de inscripción se realizará, en el mismo plazo. La inscripción será efectiva una vez realizado el pago de los derechos de inscripción. La adjudicación de plazas se realizará por orden de inscripción efectiva. PLAZAS LIMITADAS

Información

UNED-Barbastro
C/. Argensola, 55
22300-Barbastro (Huesca)
Tel.: 974 316 000

UNED-Sabiñánigo
Casa de la Cultura
C/. Pedro Sesé, 2, 3º
22600-Sabiñánigo (Huesca)
Tel.: 974 483 712

UNED-Fraga
Centro Educativo Les Monges
C/. Airetas, 17, 2ª planta
22520-Fraga (Huesca)
Tel.: 974 474 270

FUNDACIÓN «RAMÓN J. SENDER»

UNED BARBASTRO

Librería 'Valentina Cancer'
Libros especializados
Descuento del 5% en todos los materiales
UNED C/ Argensola 60, Barbastro.

CURSO

GAMIFICACIÓN EDUCATIVA

UNED AULA DE FRAGA,

11, 12, 25 y 26 de noviembre de 2016

OBJETIVOS

La sociedad ha cambiado. Las formas de aprender de nuestros alumnos también lo han hecho. Es necesario una transformación de la forma de enseñar. La gamificación supone una potente herramienta didáctica, que permite al profesor diseñar unas clases diferentes, en las que el uso de distintas mecánicas de los juegos logren que los alumnos estén motivados para aprender.
Los objetivos de este curso son:
- Dar a conocer un método pedagógico en el que prima la motivación y el protagonismo del alumno en su propia formación.
- Conocer los elementos principales de la gamificación (tipos de jugadores, mecánicas, narrativa, puntos e insignias, evaluación,...).
- Entrenar la capacidad creativa en el diseño de nuevos materiales y dinámicas de enseñanza-aprendizaje.
- Proporcionar distintos recursos TIC que facilitan la implementación de la gamificación en el aula.

IMPARTIDO POR:

Jaione Pozuelo, premio nacional de Educación 2015. Doctora en Educación por la UAM, donde investiga sobre cómo el uso de las TIC en la docencia puede cambiar el paradigma educativo.

Web: http://jaionepozuelo.wix.com/ciencia

Javier Espinosa, premio nacional de educación 2015. Premio innovación SIMO 2015. Profesor y educador en secundaria. Gamificador y buscador del santo grial de la educación que ayude a los alumnos del siglo XXI a querer ir al aula a aprender pero sobre todo a divertirse aprendiendo.

Web: http://gamificatuaula.com

PROGRAMA

11 noviembre, de 17.30 a 21.30 h.

- Introducción y motivación a la gamificación.
- Diferencia entre game based leaning-juego-gamificación.
- Análisis de una clase. Tipos de jugadores. Storytelling. Juego en el aula.
- Creación de expectativas, disparadores de la atención, motivadores.
- "El experimento", evaluación de la experiencia.
- Creación de cuestionarios gamificados.

12 noviembre, de 9 a 15 h.

- Justificación neurobiológica de la gamificación
- Gamificación de la actitud (Classdojo)
- Mecánicas y dinámicas: Sistemas de puntos, leaderboard, badges/insignias/recompensas, avatares.
- Gamificar la evaluación. Herramientas de evaluación con las tic (kahoot).
- Experiencia de juego con breakout edu.
- Creación de microgamificaciones con breakoutedu.
- Uso de juegos de mesa en el aula: dixit, ikonikus, times up, dobble, jungle speed.
- Onboarding de una gamificación.

25 noviembre, de 17.30 a 21.30 h.

- Proyecto de gamificación: class of clans. Ejemplo de éxito.
- Creación de entornos gamificados con wix y voki.
- Implantación gamificada de las TIC (edmodo).
- Creación de narrativas.
- Uso de storycubes.
- Herramientas de evaluación con las tic (socrative)

26 noviembre, de 9 a 15 h.

- Herramientas de evaluación con las tic (plickers),
- Diseño de gamificación según metodología.
- Gamificación por asignaturas.
- Temporalización.
- Canvas individual y grupal.
- Creación y presentación de sus proyectos.
- Cierre y reflexión final. Presentación de la comunidad.