



(D036/19) GAMIFICACIÓN EN EL CONTEXTO UNIVERSITARIO

FORMACIÓN EN TIC

Dirigido a

Personal docente e investigador con un nivel bajo en el manejo de aplicaciones relativas a la metodología Mobile Learning.

Duración

La duración del curso será de 30 horas

Número de plazas

30

Fechas y lugar de impartición

Del 28 de octubre al 05 de noviembre de 2019 (clase presenciales).

Sesiones presenciales: lunes 28 y martes 29 de octubre; y lunes 4 y martes 5 de noviembre de 2019 de 10:00 a 14:00.

Sesiones presenciales: Edificio López de Peñalver y Facultad de Ciencias de la Educación (aula TIC).

Prácticas virtuales: Campus Virtual.

Formadores

D. Javier Benítez Porres. Profesor de la Universidad de Málaga.

Dña. María Iluminada Vallet Bellmunt. Profesora de la Universitat Jaume I.

Dña. Edurne Zubiria Ferriols. Profesora de la Universitat Jaume I.

D. José Luis Gómez Urquiza. Profesor de la Universidad de Granada.

Objetivos

- Dar a conocer la metodología Mobile-learning y cómo introducir los dispositivos móviles en el aula.
- Ofrecer propuestas de implementación de gamificación en el aula siguiendo la Taxonomía de Bloom.
- Utilizar y compartir apps educativas para la creación, asimilación y evaluación de contenidos: Kahoot, Socrative y Aurasma.
- Conocer y diseñar juegos docentes y habitaciones de escapismo como método para aprendizaje y evaluación de conocimientos.
- Diseñar actividades para aumentar la motivación del alumnado a través de la gamificación en el aula.
- Fomentar el intercambio de recursos y experiencias entre los compañeros de distintas titulaciones y centros.

Requisitos

Los generales de la convocatoria.

Otras características

Semipresencial (16 horas presenciales y 14 no presenciales).

Contar con un dispositivo smartphone con conexión a internet.

Coordinador

D. Javier Benítez Porres. Profesor de la Universidad de Málaga.

Breve presentación

Las tecnologías del aprendizaje y el conocimiento (TAC) se han revelado como instrumentos de gran utilidad para contribuir a mejorar la metodología docente. Uno de los aspectos mejorables en la docencia universitaria es la



optimización del tiempo de clase y aumentar la motivación del alumnado. El buen uso de este tipo de dispositivos hace de los mismos una herramienta metodológica útil para tal fin.

A lo largo del curso reflexionaremos y daremos respuesta a las siguientes cuestiones:

¿Qué posibilidades educativas nos ofrecen los dispositivos móviles en la mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje y en la motivación hacia el mismo?

¿Qué usos pedagógicos podemos encontrar en la realidad aumentada y aplicaciones en tiempo real (Socrative y Kahoot)?

¿Cuáles son los aspectos clave para implementar juegos docentes en la universidad?

¿Qué es una habitación de escapismo y cómo se plantea para evaluar conocimientos?

¿Cómo diseñamos las estrategias de enseñanza-aprendizaje para integrar estos dispositivos en la práctica docente universitaria?

¿Qué beneficios reporta el uso de estas aplicaciones al profesorado y al alumnado?

Contenidos

- Mobile Learning y gamificación: concepto y características
- Niveles de la Taxonomía de Bloom.
- App educativa Socrative: utilización y aplicación.
- App educativa Kahoot: utilización y aplicación.
- Realidad aumentada en educación: utilización y aplicación.
- Juegos docentes y habitaciones de escapismo: utilización y aplicación.
- Innovación e investigación educativa: tratamiento y difusión de los resultados.

Metodología/evaluac.

- Exposición y debate sobre los contenidos del curso en sesiones presenciales, incluyendo actividades de contenido práctico.
- Prácticas tutorizadas grupales que permitan el entrenamiento básico en el desarrollo y aplicación de contenidos con Mobile-learning
- La evaluación del curso se realizará atendiendo a la participación activa en las actividades del curso y a la asistencia a las sesiones presenciales. Aprovechamiento.