

## **USO DE LA GAMIFICACIÓN EN EL AULA**

### **PROGRAMA DEL CURSO**

#### **OBJETIVOS**

- 1. Conocer el concepto de gamificación**
- 2. Conocer las mecánicas de los juegos y aprender a usarlas en clase**
- 3. Conocer recursos TIC que se pueden usar en un entorno de gamificación**
- 4. Diseñar un recorrido de actividades gamificadas**

#### **CONTENIDOS**

- Concepto de gamificación**
- Mecánicas de los juegos**
- Recursos TIC: Google Drive, Plickers, Kahoot y códigos QR**