

CURSO

ENTORNOS DE APRENDIZAJE LÚDICOS

Por **Clara Cordero****10**
HORAS

EL CURSO

Un entorno de aprendizaje lúdico implica un mayor interés por parte del alumno, y esto desemboca en una mayor comprensión del contenido educativo. En este orden, la **gamificación** se presenta como una estrategia perfecta que incrementará la motivación de tu alumnado.

OBJETIVOS

- 1** **Conocer** la gamificación como estrategia educativa.
- 2** **Desarrollar** la motivación a la acción dentro del aula.
- 3** **Conocer** recursos para aplicar la gamificación en el aula.
- 4** **Diseñar** una experiencia de aprendizaje gamificada.

PROGRAMA

La estructura y planificación de una experiencia gamificada.

Recursos digitales y analógicos para gamificar.

Elementos claves para ramificar.

Análisis de experiencias.

Las mecánicas de los juegos al servicio educativo.

Accede al curso

