



# GAMIFICACIÓN DE LA EDUCACIÓN

**DURACIÓN:** 15 Horas  
**DOCENTE:** Raquel Ochoa

La gamificación es una técnica de aprendizaje que utiliza la mecánica de los juegos en el ámbito educativo, con la meta de conseguir mejores resultados. Trata de potenciar la motivación y ayuda al alumnado a adquirir unas competencias determinadas, a través de la resolución de problemas.

## OBJETIVO

Obtener competencias y habilidades para la aplicación de técnicas de gamificación en acciones formativas.

## CONTENIDOS

1. EDUCACIÓN Y GAMIFICACIÓN
2. GAMIFICACIÓN EN FORMACIÓN ONLINE, PRESENCIAL Y B-LEARNING
3. RECURSOS DIGITALES PARA GAMIFICAR EL AULA
4. DISEÑO DE ACTIVIDADES GAMIFICADAS
5. EVALUACIÓN