



Formación **Gamificación en ELT**

Cantidad de horas: 24
(8 horas sincrónicas y 16 asincrónicas)

Modalidad:
presencial y online

Idioma: inglés

Niveles: inicial, básico y medio





Objetivo

Entregar competencias que permitan a las y los docentes aplicar la gamificación como técnica de aprendizaje en sus prácticas tanto pedagógicas como evaluativas, con lo cual facilitarán el aprendizaje al hacer de este una experiencia lúdica.

Contenidos

Definición de gamificación; elementos que se deben considerar al gamificar actividades; beneficios de la gamificación; aplicación de gamificación en el aula, diseño de clase con uso del juego; integración de la gamificación a las TIC: aplicaciones y softwares que la potencian.

Resultados esperados

Docentes con herramientas que les permitan desarrollar experiencias de aprendizaje positivas y lúdicas, basadas en el juego, lo que se traducirá en mejores resultados de sus estudiantes tanto en conocimientos como en habilidades.

Para más información, escríbenos a info@udayton.cl

