



HERRAMIENTAS DE APOYO A LA ENSEÑANZA Y DE GESTIÓN ADMINISTRATIVA EN LA FACULTAD DE GEOGRAFÍA E HISTORIA: HACIA UN SISTEMA HÍBRIDO PRESENCIAL-VIRTUAL (VII EDICIÓN)

Proyecto de Innovación INNOVA- Gestión de Calidad – 2024/2025

Datos del curso

Título del curso

- METODOLOGÍAS COMPLEMENTARIAS PARA ENSEÑAR (DOCENTES) Y PARA APRENDER (ESTUDIANTES): LA GAMIFICACIÓN EN EL AULA

Imparte/n:

- D^a. Alicia San Martín Molina (Departamento de Historia de América, Medieval y Ciencias Historiográficas)
- D^a. Laura Orta Moreno (Departamento de Historia de América, Medieval y Ciencias Historiográficas)

Objetivos

- Conocer diferentes recursos didácticos y lúdicos en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Fomentar el uso de la gamificación dentro y fuera del aula.

Destinatarios

El curso está enfocado y destinado al Personal Docente Investigador y alumnado.

Duración

2 horas.

Contenidos

- Introducción a las diferentes herramientas de gamificación digital en el aula
- Kahoot
- Edpuzzle
- The teacher`s corner
- Baamboozle
- Padlet
- Classroomscreen