



Nota:
La inscripción se realizará a través de la página Web de ESSARP. Si usted está inscripto a un curso y no podrá asistir a una de las sesiones o al curso completo, por favor avise al Centro lo antes posible. Por favor asegure un comienzo puntual planeando llegar con la debida antelación.

D1154 - Webinar - Gamificación para Motivar el Aprendizaje

Fechas: 01 Julio de 18:30 hs. a 20:00 hs. del 2025

Sede: A distancia

Sesiones: 1

Asistencia para el certificado: 1

Vacantes por colegio: 5

Para: Docentes de todos los niveles

Por favor inscribirse antes de: **26 de Junio, 2025**

Capacitador(es): *Prof. Daniel Eduardo Magaldi*

Especialista en Tecnologías para la educación, profesor en informática y profesional en sistemas y gestión con Tecnologías Educativas. Asesor Académico y Técnico para certificaciones en tecnología e informática del Departamento de Exámenes de la Universidad de Cambridge. Experto en gestión de proyectos de tecnológicos en instituciones educativas. Especializado en implementación de modelos 1 to 1, y diseño curricular tecnológico educativos (escuelas y universidades). Lideró proyectos de tecnología educativa en el Ministerio de Educación (GCABA) y trabaja como capacitador y asesor para el Proyecto Ceibal (ROU).

Objetivos:

- Comprender el concepto de gamificación y su relevancia educativa.
- Reconocer los elementos básicos de la gamificación y su impacto en la motivación.
- Explorar ejemplos concretos de estrategias gamificadas aplicables en el aula.
- Identificar aplicaciones y recursos digitales que faciliten la implementación de gamificación.
- Reflexionar sobre las oportunidades y los desafíos de gamificar experiencias de aprendizaje

Contenidos:

- Introducción a la Gamificación
Definición y origen del término.
Diferencia entre gamificación y juego.
- Elementos clave de la Gamificación
Puntos, niveles, insignias y recompensas.
Retos, narrativas y tableros de progreso.
- Beneficios de la Gamificación en la Educación
Motivación intrínseca y extrínseca.
Participación activa y aprendizaje significativo.
- Estrategias Básicas de Gamificación en el Aula
Incorporación de desafíos y misiones.
Creación de dinámicas de equipo.
- Buenas Prácticas y Desafíos
Consejos para una implementación efectiva.
Dificultades frecuentes y cómo abordarlas.

Bibliografía:

Metodología: Presentación de contenidos, espacio de intercambio, ejemplos