



SYNAPSIS
CONSULTING
SITE

PORTAFOLIO

EMPOWERMENT
TO HUMAN CAPITAL.



PROGRAMAS DE FORMACIÓN PARA EL MAGISTERIO

GAMIFICACION EN EL AULA



EMPOWERMENT
TO HUMAN CAPITAL.

¿Qué es la Gamificación?

No son pocas las escuelas que intentan romper con el clásico y tradicional modo de aprendizaje unidireccional entre profesor – alumno.

Se está apostando por nuevos modelos educativos que incentiven la participación y la motivación de los estudiantes por las asignaturas y tratar de hacerles visualizar más allá de la rutina académica para que piensen en proyectos futuros.

cada estudiante, favorecer la adquisición de conocimientos y mejorar la atención.

La gamificación es una técnica de aprendizaje que traslada todo el potencial de los juegos al ámbito educativo para mejorar los resultados.

Es una técnica que nos permite emplear diversos recursos y herramientas en el aula que ayudarán a los docentes a motivar a los alumnos, personalizar las actividades y contenidos en función de las necesidades de cada estudiante, favorecer la adquisición de conocimientos y mejorar la atención.



EMPOWERMENT
TO HUMAN CAPITAL.

OBJETIVO GENERAL

El participante conocerá a través del análisis de su fundamentación psicológica, aquellos elementos y técnicas del juego que hace que las personas se involucre y se motive.

Diseñara experiencias y utilizar nuevas herramientas aplicadas a contextos no lúdicos como la educación y la capacitación para facilitar la práctica y adquisición de habilidades, hábitos y conceptos adquiridos durante el juego.

Dirigido a:

- Maestros de cualquier nivel educativo.
- Maestros del sector público y privado.
- Maestros del cualquier tipo de servicio.



**EMPOWERMENT
TO HUMAN CAPITAL.**

MÓDULOS

1. ¿Qué es la Gamificación?

- La Gamificación.
- Diferenciando la Gamificación.
- Tipos de Gamificación.
- Errores comunes de la Gamificación.
- Bases psicológicas de la Gamificación.

2. Estructura de la Gamificación.

- Elementos básicos de la Gamificación.
- Diseños de un sistema gamificado.

3. Jugando a aprender

- Diseño de juegos.
- Juegos educativos.



Incluye:

- 16 horas de capacitación.
- Certificación con validez curricular.
- Acceso durante 6 meses a sesiones de mentoría dentro de la Comunidad MAGNA LUDUM®.

