

**INTRODUCCIÓN A LA ALFABETIZACIÓN MEDIÁTICA-LÚDICA: GAMIFICACIÓN Y JUEGOS SERIOS**

<b>Objetivos</b>			
Capacitar al alumno para:			
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Obtención de conocimientos básicos sobre el uso de lo lúdico en el ámbito educativo</li> <li>• Gamificación de asignaturas y buenas prácticas</li> <li>• Juegos serios y educación. Tipología de juegos serios</li> </ul>			
<b>Duración</b>		<b>Modalidad</b>	
30 hora/s lectiva/s		On-line	
<b>Destinatarios</b>		<b>Requisitos</b>	
PDI de la UCLM			
<b>Competencia</b>			
Innovación educativa			
<b>Campus</b>	<b>Sala</b>	<b>Convocatoria</b>	<b>Fechas y horario</b>
Internet	Internet	internet 2C	Del 1 de febrero de 2025 al 15 de marzo de 2025 (De 00:00 a 00:00)
<b>Programa</b>			
Tema 1. Aprendizaje y videojuegos: La competencia mediática-lúdica, teorías y rol del alumnado			
Tema 2. La gamificación			
Tema 3. Aprendizaje basado en juegos: juegos serios			
<b>Diploma</b>		<b>Evaluación</b>	
Aptitud		<p><b>1. Realización de tareas sobre cada uno de los temas del programa (15% cada una de las 3 tareas.</b> Cada tarea consistirá en la entrega de un pequeño trabajo para la puesta en práctica de los conocimientos teóricos trabajados.</p> <p><b>2. Prueba final de evaluación (55%).</b> Consistirá en la realización de una prueba tipo test sobre contenidos del curso.</p>	
<b>Profesorado</b>			
JOSÉ IVÁN SAN JOSÉ VIECO RUTH GARCÍA MARTÍN			