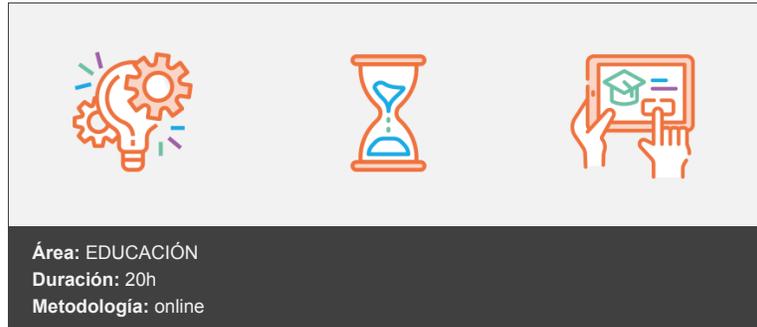


criteria

Gamificación en el aula



Objetivos

El alumnado al finalizar esta formación, tendrá conocimientos acerca del aprendizaje por gamificación y sus diferentes usos o aplicaciones en el aula, incluyendo el uso de la realidad virtual, realidad aumentada, robótica educativa, programación y la plataforma Educaplay.

Contenidos y estructura del curso

1. Las nuevas tecnologías como recurso educativo.
2. Gamificación.
3. Aplicaciones para llevar a cabo la gamificación en el aula.
4. Realidad aumentada en el aula.
5. Realidad virtual en el aula.
6. Robótica educativa y programación.
7. Educaplay.

Metodología

En Critería creemos que para que la formación e-Learning sea realmente exitosa, tiene que estar basada en contenidos 100% multimedia (imágenes, sonidos, vídeos, etc.) diseñados con criterio pedagógico y soportados en una plataforma que ofrezca recursos de comunicación como chats, foros y conferencias...Esto se logra gracias al trabajo coordinado de nuestro equipo e-Learning integrado por profesionales en pedagogía, diseño multimedia y docentes con mucha experiencia en las diferentes áreas temáticas de nuestro catálogo.

Perfil persona formadora

Esta acción formativa será impartida por un/a experto/a en el área homologado/a por Critería, en cumplimiento con los procedimientos de calidad, con experiencia y formación pedagógica.

*En Critería queremos estar bien cerca de ti, ayúdanos a hacerlo posible:
¡Suscríbete a nuestro blog y síguenos en redes sociales!*

Blog de Critería

