

**GAMIFICACIÓN Y MOTIVACIÓN A PARTIR DEL USO DE RECURSOS TIC EN EL AULA**

El auge de las nuevas tecnologías y, en concreto, de los videojuegos ha puesto en valor el uso del juego para generar motivación. No cabe duda de que cuando en el aula conseguimos la motivación de los alumnos el aprendizaje es más significativo. El gran reto es conseguir esa motivación.

En este curso se pretende poner énfasis en la importancia del juego como herramienta generadora de motivación y, consiguientemente, de aprendizaje. El uso del juego en el aula no es nada nuevo, aunque a veces se relegue a un segundo plano, pero podemos darle un toque novedoso gracias a las nuevas tecnologías que, sin duda, multiplican la motivación de los alumnos.

El curso se desarrollará en el aula de ordenadores, con una metodología principalmente activa y participativa.

**Objetivos:**

- Conocer qué es la gamificación
- Aprender a aplicar la estructura del juego en el aula
- Valorar el juego como herramienta de motivación y aprendizaje
- Utilizar las nuevas tecnologías para aumentar la motivación en el aula

**Contenidos:**

- ¿Qué es la gamificación?
- Ventajas de la gamificación. La motivación
- Introducción de la estructura de los juegos en el aula
- Influencia de los videojuegos en el impulso a la gamificación
- Uso de las nuevas tecnologías en la gamificación en el aula

**Duración estimada: 1 día**