



Universidad de Valladolid

NOS
IMPULSAEuropa impulsa
nuestro crecimientoUNIÓN EUROPEA
Fondo Social Europeo

Gamificación online en la educación superior

Profesor: José Manuel Sota Eguizábal y Juan Miguel Ribera Puchades

Bionotas:

- **José Manuel Sota Eguizábal**, Jefe del Departamento de Sistemas - Elearning de la Fundación Universidad de La Rioja y profesor asociado en el Grado en Informática en dicha universidad. Licenciado en Matemáticas por la Universidad de Oviedo. Miembro del Núcleo Duro del grupo de trabajo de Formación Online y Tecnología Educativa (FOLTE) de CRUE. Responsable del Campus Virtual de la Universidad de La Rioja. Trabaja desde hace más de 18 años en la implementación de proyectos de tecnología educativa en educación superior.
- **Juan Miguel Ribera Puchades**, profesor en la Universidad de La Rioja e investigador en didáctica de la Matemática en el campo de la docencia online para alumnos con altas capacidades y Director Académico de Formación del Profesorado e Innovación Docente. Licenciado en Matemáticas por la Universidad de Valencia y Doctor en Matemáticas por la Universidad Politécnica de Valencia. Premio a la Innovación Docente del Consejo Social de la Universidad de La Rioja en el año 2020. Además, ha participado en planes de formación al profesorado en el uso de tecnologías educativas para la enseñanza en diferentes niveles y centros educativos.
- **Fechas:** Del 18 de octubre al 29 de octubre
- **Duración:** 7 horas síncronas. Se grabarán las sesiones para los que no puedan asistir a alguna de ellas.
- **Modalidad:** Online
- **Lugar:** Campus Virtual de Extensión UVa
- **Número de asistentes:** 30
- **Objetivos:**
 - Conocer los mecanismos que rigen los procesos gamificados.
 - Diseñar actividades online de gamificación para sus asignaturas.
 - Utilizar aplicaciones y herramientas integrándolas en su práctica docente.
 - Evaluar el impacto de la gamificación en el aprendizaje de sus estudiantes especialmente en entornos online.

- **Contenidos:**

- ¿Qué es y para qué sirve la gamificación? Ventajas y desventajas de usarla en la universidad.
- Fundamentación teórica y situación actual de su utilización.
- Herramientas para la gamificación.
- Casos de uso.

- **Metodología:**

Sesiones síncronas interactivas online. Aunque se grabarán las sesiones para su posterior visualización por los que no puedan asistir, se recomienda la asistencia a las mismas para aprovechar las dinámicas participativas que se realizarán en ellas. Se realizarán 3 sesiones de dos horas y una última sesión de 1 hora para reflexiones y dudas.

- **Requisitos:**

No hay requisitos previos más allá del manejo habitual de las herramientas digitales habituales en la docencia universitaria.

Para obtener el certificado será necesario realizar todas las actividades que se propongan a lo largo del curso.