

"Aprender Jugando: Uso de TIC para crear actividades lúdicas"

El Seminario constará de 5 clases virtuales (4 asincrónicas y 1 sincrónica) a las que los/as participantes podrán acceder desde nuestra plataforma virtual.

Clase 1. Presentación del Seminario:

Breve repaso de teorías psicosociales sobre el juego y el aprendizaje. Definiciones y encuadres del concepto de juego. Significado del valor de lo lúdico en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Conceptos teóricos y usos de las TIC. ¿Qué es *Gamificar* y cuál es su importancia en la enseñanza actual?

Clase 2. Recorrido por las principales aplicaciones y programas en línea para crear actividades:

Educaplay, Kahoot, Socrative, Genially, Story Bird, Tagud, Audacity. Profundización práctica en Educaplay, Genially, Audacity y Tagud: Cuatro de las herramientas más usadas y requeridas.

Clase 3. Guía y recursos para armar una actividad interactiva en línea:

Criterios de selección entre una gama de actividades posibles. Cómo difundir y compartir la actividad. Cómo exportar y descargar.

Clase N°4. Compartiendo Experiencias:

En base a todo lo desarrollado, los participantes diseñan una planificación con TIC digital en línea. Selección de plataforma y actividad a crear. Se realiza una presentación escrita y su correspondiente implementación para el desarrollo de una clase virtual incluyendo las herramientas vistas.

Clase N°5. Evaluación.

Cierre y puesta en común. Se realizará un único encuentro sincrónico final, mediante la plataforma Zoom, dónde cada alumno/a o grupo de alumnos/as deberá exponer su producción y socializar su experiencia en base a lo aprendido.

