

## GAMIFICATION: EDUCAR JUGANDO



**Área:** Sin clasificar  
**Modalidad:** Teleformación  
**Duración:** 20 h  
**Precio:** Consultar

[Curso Bonificable](#)  
[Contactar](#)  
[Recomendar](#)  
[Matricularme](#)

### OBJETIVOS

Desarrollar al capacidad creativa de los alumnos, habilitando procedimientos creativos en las actividades del aula.

### CONTENIDOS

DEFINICIÓN, CARACTERÍSTICAS Y BASES NEUROPSICOLÓGICAS DE LA CREATIVIDAD. Antecedentes del estudio de la creatividad. Características de las personas creativas. Producto creativo. Bases neuropsicológicas de la creatividad. Influencia del medio y del contexto en la creatividad. EL PROCESO CREATIVO. Modelos y su aplicación como solución de problemas. Modelos del proceso creativo como solución de problemas. El desarrollo de proyectos creativos. Desarrollo de proyectos utilizando las TIC. La creación de un proyecto de clase utilizando la metodología del ABP. RELACIÓN DEL PENSAMIENTO CREATIVO Y EL PENSAMIENTO CRÍTICO. Necesidad de desarrollar en los alumnos la creatividad y el pensamiento crítico. Cómo desarrollar las habilidades creativas y críticas. Utilización de la información de forma creativa y crítica. Tecnología y procesos de creatividad y pensamiento crítico. ¿CÓMO APLICAR LA CREATIVIDAD EN EL AULA? Planteamiento creativo en el aula. Características del pensamiento creativo. Etapas del proceso creativo. Trabajar la creatividad: propuesta de Sternberg. Creatividad y tipos de pensamiento. Modificar el contexto educativo de enseñanza. ACTIVIDADES PARA LLEVAR LA CREATIVIDAD AL AULA. Listas de chequeo. Entradas aleatorias (Random Input). Hacer preguntas. Imitación. APLICACIÓN DE LA CREATIVIDAD EN EL CURRÍCULO ESCOLAR. Actividades y recursos para el área de Lengua y Literatura. Actividades y recursos para el área de Matemáticas. Actividades y recursos para el área del Conocimiento del Medio. Actividades y recursos para expresión plástica y Musical. Recursos de Internet. PROGRAMAS DE ORIENTACIÓN Y DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD. Programa "Aprender a pensar-creatividad" (M. Sánchez). Proyectos creativos en alumnos con talento y altas capacidades. WebQuest sobre creatividad. Recursos tecnológicos para proyectos creativos realizados y experimentados. INSTRUMENTOS DE CONOCIMIENTO Y DIAGNÓSTICO DE LA CREATIVIDAD. Test de inteligencia creativa, pruebas y cuestionarios de creatividad. Formación de profesores. Programas para crear documentos y recursos tecnológicos: el programa CLIC. Cómo realizar presentaciones en el aula de forma creativa CÓMO ORIENTAR Y DESARROLLAR LA CREATIVIDAD EN EL ÁMBITO FAMILIAR. Ideas para promover la creatividad en el entorno familiar. ¿Cómo aplicar la creatividad ante los problemas de estudio de los hijos? Cooperación familia-colegio en el campo creativo: experiencias. Recursos tecnológicos para el ámbito familiar.

### METODOLOGIA

- **Total libertad de horarios** para realizar el curso desde cualquier ordenador con conexión a Internet, **sin importar el sitio desde el que lo haga**. Puede comenzar la sesión en el momento del día que le sea más conveniente y dedicar el tiempo de estudio que estime más oportuno.
- En todo momento contará con un **asesoramiento de un tutor personalizado** que le guiará en su proceso de aprendizaje, ayudándole a conseguir los objetivos establecidos.
- **Hacer para aprender**, el alumno no debe ser pasivo respecto al material suministrado sino que debe participar, elaborando soluciones para los ejercicios propuestos e interactuando, de forma controlada, con el resto de usuarios.
- **El aprendizaje se realiza de una manera amena y distendida**. Para ello el tutor se comunica con su alumno y lo motiva a



participar activamente en su proceso formativo. Le facilita resúmenes teóricos de los contenidos y, va controlando su progreso a través de diversos ejercicios como por ejemplo: test de autoevaluación, casos prácticos, búsqueda de información en Internet o participación en debates junto al resto de compañeros.

- **Los contenidos del curso se actualizan para que siempre respondan a las necesidades reales del mercado.** El departamento multimedia incorpora gráficos, imágenes, videos, sonidos y elementos interactivos que complementan el aprendizaje del alumno ayudándole a finalizar el curso con éxito.

## REQUISITOS

Los requisitos técnicos mínimos son:

- Navegador Microsoft Internet Explorer 5.5 o superior, con plugin de Flash, cookies y JavaScript habilitados.  
No se garantiza su óptimo funcionamiento en otros navegadores como Firefox, Netscape, Mozilla, etc.
- Resolución de pantalla de 800x600 y 16 bits de color o superior.
- Procesador Pentium II a 300 Mhz o superior.
- 32 Mbytes de RAM o superior.