

189U UTILITZACIÓ D'ESTRATÈGIES DE GAMIFICACIÓ A LA DOCÈNCIA

PROFESSORAT

Miguel Valero (Universitat Politècnica de Catalunya)

OBJECTIUS

En acabar el taller els assistents seran capaços de:

1. Definir el concepte de gamificació i descriure'n les característiques, els beneficis i les limitacions
2. Poseu exemples d'activitats gamificades amb èxit
3. Descriure patrons bàsics per gamificar una activitat docent
4. Dissenyar una activitat docent gamificada.

CONTINGUTS

Sessió 1. 2 h (en línia)

1. Definicions
2. Exemples
3. Mecàniques per a la gamificació

Sessió 2. 4 h (presencials)

4. Esquemes pel disseny d'una activitat gamificada
5. Disseny d'una activitat gamificada

METODOLOGIA

Presentació i debat

Treballs en petits grups

Per superar el curs es necessari assistir a les dues sessions.

Durada: 6 hores

Lloc: 20 d'abril de 2026 (**virtual**); 24 d'abril de 2026 (**presencial**): **Aula 3.09 Edifici Polivalent 1 Campus Cappont**

Data: 20 i 24 d'abril de 2026

Horari: 20 d'abril (virtual), de 10:00 a 12:00 hores. 24 d'abril (presencial) de 10:00 a 14:00 hores.

Idioma d'impartició: Espanyol

Inscripció: Telemàticament omplint el formulari que apareix en aquest enllaç:

<https://www.fpu.udl.cat/ca/activitats/llistat-de-cursos/>

Observacions:

Aquesta activitat no es durà a terme si no hi ha un mínim de 15 persones inscrites.