

## JUSTIFICACIÓN

En los foros docentes la práctica educativa está en pleno debate. Siempre lo ha estado. La enseñanza tradicional sigue presente en nuestras aulas pero poco a poco se van generando movimientos hacia otras metodologías más activas donde el alumno/a toma el centro de la escena frente a una clase más motivadora, más interdisciplinar y más abierta al mundo. Las TIC tienen bastante responsabilidad en este cambio y tras ellas (aunque ya existían antes sin tanto bombo) aparecen propuestas de Flipped Classroom, Aprendizaje Basado en Proyectos o como es el caso que nos ocupa la introducción de Mecánicas o Dinámicas de juego en lo que se viene llamando Gamificación o Ludificación del Aprendizaje. Este curso surge ante esa “necesidad” de proponer a los docentes extremeños otra forma más de mejorar su práctica diaria si así lo consideran.

## OBJETIVOS

- Conocer cómo la formación puede ir más allá, siendo un proceso activo y participativo usando la gamificación.
- Conocer cómo es el aprendizaje cuando jugamos, qué emociones facilitan el proceso.
- Identificar tareas para planificar el trabajo de realización de juegos para el aprendizaje.
- Conocer la tecnología que se usa en creación de juegos sencillos.
- Realizar un proyecto gamificado que pueda resultar de utilidad como medio de aprendizaje

## CONTENIDOS

- Gamificación. Historia de la Gamificación
- Elementos de Juego: Dinámicas, Mecánicas y Componentes de Juego.
- Narrativa y Estética.
- Tipos de jugadores.
- Gamificación y TIC.
- Ejemplos prácticos.

## CARACTERÍSTICAS

### DESTINATARIOS Y CRITERIOS DE SELECCIÓN:

- Docentes del CEIP Francisco Segur Panadero y CRA Valdelazor.
- Este curso va dirigido al profesorado de centros sostenidos con fondos públicos del ámbito educativo del CPR de Caminomorisco. En caso necesario, se aplicarán los criterios de selección establecidos en el Plan Provincial de Formación del Profesorado.
- Se establece un mínimo de 10 y un máximo de 20 participantes.

### TEMPORALIZACIÓN:

El curso tendrá una duración de 12 horas (se certificará con 1 créditos de formación)

### CALENDARIO Y LUGAR DE CELEBRACIÓN:

- Octubre: 22 y 29
- Noviembre: 7 y 14
- Horario: 16:30 a 19:30
- Lugar de celebración: CEIP Francisco Segur Panadero de Vegas de Coria. Avda. Valentín Gutiérrez Durán s/n.

### CERTIFICADOS Y EVALUACIÓN:

- ✓ Tendrán derecho a certificado todos los participantes que superen el 85% de asistencia (D.O.E. 04/11/2000).
- ✓ Se nombrará una comisión para evaluar la actividad (Orden 31/10/05-D.O.E. 4/11/2000).

### PONENTE:

Martín Núñez Calleja, docente y experto en Gamificación.

### ASESOR RESPONSABLE:

- ✓ Juan Jesús Mateos Moreno (Asesor del C.P.R. de Caminomorisco).

### INSCRIPCIONES:

- ✓ Inscripción On-line: <http://cprcaminomorisco.juntaextremadura.net>
- ✓ Para cualquier consulta pueden llamar al teléfono 927015886 (RPV 55886) o 927015889
- ✓ El plazo de inscripción finaliza el 18 de Octubre de 2019.
- ✓ La lista de admitidos se expondrá en el tablón de anuncios del CPR y en la página web del CPR el día 21 de Octubre de 2019.



Unión Europea

**JUNTA DE EXTREMADURA**  
Consejería de Educación y Empleo  
Secretaría General de Educación  
Delegación Provincial de Cáceres  
Unidad de Programas Educativos

**Fondo Social Europeo**  
Una manera de hacer Europa

# JUNTA DE EXTREMADURA

Consejería de Educación y Empleo

## CURSO: "GAMIFICACIÓN EN LAS AULAS Y FLIPPED CLASSROOM"



**Centro de Profesores y de Recursos de Caminomorisco**

Curso 2019-2020

