



“GAMIFICACIÓN Y HERRAMIENTAS DIGITALES PARA EL AULA”.

INTRODUCCIÓN

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/la 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 con ellas aparecen propuestas de Flipped Classroom, ABP o Gamificación y Ludificación del aprendizaje. Este curso surge ante esa “necesidad” de proponer a los docentes extremeños/as otra forma más de mejorar su práctica diaria.

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.

METODOLOGÍA

El desarrollo del curso se realizará mediante videoconferencia.

La metodología del curso será activa y basada en Mecánicas y Dinámicas de juego. Se favorecerá que haya situaciones donde los retos sean motores de motivación y de aprendizaje y donde el docente podrá ir elaborando su propio proyecto gamificado para llevar a su aula.

PONENTE

MARTÍN NÚÑEZ CALLEJA

Profesor de Física y Química del IES “Sierra de San Pedro” (La Roca de la Sierra). Referente en el uso de Metodologías Activas y de las TICs en el aula.

DESTINATARIAS/OS

- 1.- Profesorado en activo de centros educativos del ámbito de actuación del CPR de Brozas.
- 2.- Profesorado en activo de otros ámbitos.

Las/os participantes deben contar con una cuenta @educarex.es que les identifique personalmente.

El acceso a las videoconferencias se realizará con las cuentas indicadas, que debe ser, además, la que se señale en el formulario de inscripción.

TEMPORALIZACIÓN

Duración: 10 horas, equivalentes a 1 crédito de formación.

Las sesiones se desarrollarán según lo establecido en la Instrucción 13/20 de 2 de septiembre de 2020 de la S.G.E. telemáticamente, de forma síncrona con los ponentes, a través de la plataforma Google Meet (cuyo enlace se enviará a los admitidos/os).

Horario: de 17:00 a 19:00 horas.

Calendario: 12, 19, 26 y 27 de enero de 2021.

INSCRIPCIONES

El plazo de recepción de inscripciones termina el **11 de enero**. La lista de admitidos se publicará el **12 de enero** en la web del CPR de Brozas. El número mínimo de asistentes para la realización del curso será de 10 personas, siendo 30 el nº máximo de plazas ofertadas. Inscripciones online: <http://inscripciones.educarex.es/index.php?id=72082>

CERTIFICACIÓN

Se certificará 1 **crédito** de formación. Tendrán derecho a certificado todos los participantes que superen el 85% de asistencia (D.O.E 04/11/2000).

ASESOR RESPONSABLE

Óscar Campos Rodríguez. Asesor de Tecnologías Educativas del CPR de Brozas.

cprdebroz@educarex.es

Tel.: 927 018 588.

