

GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA EDUCATIVA

INTRODUCCIÓN

La enseñanza tradicional sigue presente en nuestras aulas pero poco a poco se van generando movimientos hacia otras metodologías más activas donde el alumnado toma el protagonismo en una clase más motivadora, más interdisciplinar y más abierta al mundo.

Las TIC tienen bastante responsabilidad en este cambio y tras ellas 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.

Esta actividad surge ante esa "necesidad" de proponer a los docentes extremeños otra forma más de mejorar su práctica diaria si así lo consideran. El curso dotará a los docentes del conocimiento para la elaboración de su propio proyecto de gamificación para llevar al aula.

OBJETIVOS

- Conocer cómo la formación puede ir más allá, siendo un proceso activo y participativo usando la gamificación.
- Conocer cómo los elementos de juego pueden facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Conocer la tecnología que se usa en la 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

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 en el aula. Se realizará mediante video conferencias.

PONENTE

MARTÍN NÚÑEZ CALLEJA

Docente y experto en Gamificación educativa.

DESTINATARIOS

- 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 sincrónica 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: 28 de abril, 3, 5, 10 y 12 de mayo de 2022.

INSCRIPCIONES

El plazo de recepción de inscripciones termina el **27 de abril**. La lista de admitidos se publicará el **28 de abril** 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=75011>

CERTIFICACIÓN

Se certificarán **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.

cprbro.asesoria3@juntaex.es

Tel.: 927 018 588.

