

DURACIÓN Y CALENDARIO

La duración del curso será de 13 horas, en horario de 17 a 20 horas, durante los días 26 de febrero y 7, 12 y 19 de marzo en el CPR de Almendralejo.

INSCRIPCIONES Y LISTA DE ADMITIDOS

Hasta el día 21 de febrero, de forma *on-line*, en la página Web de nuestro CPR: <http://cpralmendralejo.juntaextremadura.net> donde también se publicará la lista de admitidos el día 22 de febrero, a partir de las 10:00 horas.

CERTIFICACIÓN

Se expedirá certificado de 13 horas (1,5 créditos) a los profesores que asistan con regularidad al 85 % del tiempo de duración de la actividad, según la Orden de 31 de octubre de 2000 (DOE 4 de Noviembre) y realice la evaluación final de la misma.

ASESOR RESPONSABLE

Luis Manuel Gallardo Lázaro.
Asesor Tecnologías Educativas.
Tlf: 924017796 (47796)



Secretaría General de Educación
Delegación Provincial de Badajoz
Unidad de Programas Educativos
Centro de Profesores y Recursos de Almendralejo

JUNTA DE EXTREMADURA
Consejería de Educación y Empleo



Centro de Profesores y Recursos de Almendralejo

Curso: "Gamificación: el aprendizaje divertido"



Imagen: <https://www.diariodenavarra.es>

Almendralejo, del 26 de febrero al 19 de marzo de 2019.



Unión Europea

Fondo Social Europeo
Una manera de hacer Europa

JUNTA DE EXTREMADURA

Consejería de Educación y Empleo

JUSTIFICACIÓN

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, gamificación o ludificación del aprendizaje.

OBJETIVOS

- 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

- Historia de la Gamificación.
- Elementos de Juego: Dinámicas, Mecánicas y Componentes de Juego.
- Gamificación y TIC.

METODOLOGÍA

El desarrollo de este curso tiene un carácter eminentemente práctico, basándose en la aplicación de conceptos básicos explicados al comienzo de cada sesión.

PONENTE

D. Martín Núñez Calleja. Profesor de Educación Secundaria en el IES "Sierra de San Pedro" de la Roca de la Sierra.

DESTINATARIOS

El curso va dirigido al personal docente de centros educativos de la demarcación del CPR de Almendralejo.

NÚMERO DE PARTICIPANTES Y CRITERIOS DE SELECCIÓN

Se establecerá un mínimo de 12 participantes. Los criterios de selección serán:

1º) Profesorado de centros educativos de la demarcación del CPR de Almendralejo.

2º) Resto de profesorado.