

CURSO:

“¡Te atreves con el reto: gamifica tu aula!”

JUSTIFICACIÓN

En el actual contexto normativo, para desenvolver plenamente todo el currículo de una etapa educativa, debemos de planificar actividades que nos permitan abordar todos los elementos del mismo y en especial las competencias clave. Además, se recomienda el diseño de acciones que promuevan la participación activa de nuestro alumnado tanto en el diseño como en el desarrollo de las mismas. Una de las estrategias de aula que mejor se adapta a estos principios es la **Gamificación o Ludificación**.

Estos proyectos contribuyen al desarrollo curricular de cualquier área o materia, facilitan los avances en todas las competencias, se pueden trabajar de forma individual o en equipo y, además, son acciones altamente motivadoras para nuestro alumnado. Por otra parte, la planificación de proyectos de gamificación requiere del manejo de diversas herramientas que, a su vez, nos permitirán trabajar con nuestros estudiantes en **múltiples escenarios**.

Con esta formación se pretende capacitar al profesorado de nuestra demarcación para desarrollar proyectos de gamificación con su alumnado.

OBJETIVOS

- **Reconocer** cómo es el aprendizaje cuando jugamos e identificar las emociones que facilitan este proceso.
- **Definir** los elementos básicos y la estructura de un proyecto gamificado.
- **Planificar** el trabajo de realización de juegos para el aprendizaje.
- **Conocer** la tecnología que se usa en la creación de juegos sencillos.
- **Realizar** un proyecto gamificado que sea útil como medio de aprendizaje en un aula real y que contemple diferentes escenarios de uso.

CONTENIDOS

- El juego y el aprendizaje. Identificación de emociones que lo potencian.
- Gamificación. Evolución en las aulas como recurso didáctico.
- Elementos de juego: dinámicas, mecánicas y componentes de juego.
- Narrativa y Estética. Tipos de jugadores. Estrategias competitivas y/o colaborativas.
- Herramientas TIC que facilitan la gamificación de aprendizajes. 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.

El desarrollo del curso se realizará mediante videoconferencia, de forma síncrona entre los participantes y el ponente.

DESTINATARIOS Y CRITERIOS DE SELECCIÓN

Profesorado en activo de los centros sostenidos con fondos públicos de la demarcación geográfica del CPR de Plasencia. El curso podrá desarrollarse con un mínimo de 12 participantes y un máximo de 30. En caso de necesidad se utilizarán los siguientes criterios de selección:

1. Docentes que **coordinan** proyectos de innovación, P.F.C o grupos de trabajo y/o seminarios en los que se utilicen las metodologías activas para su desarrollo y lo indiquen en las observaciones de la solicitud.
2. Docentes que **participan** en los proyectos mencionados en el apartado 1 de este epígrafe y lo indiquen en las observaciones de la solicitud.
3. Docentes **interesados** en la gamificación.

Se atenderá a las solicitudes por orden alfabético dentro de cada criterio, comenzando por la **letra R**, según resolución de la D.G.F.P. de 9 de marzo de 2020. En caso de que quedaran plazas vacantes, los docentes de otros CPR se verán afectados por los criterios descritos en este epígrafe.

PONENTES

D. Martín Núñez Calleja. Director del IES "Sierra de San Pedro" de la Roca de la Sierra.

DESARROLLO DE LA FORMACIÓN

- Duración: **10 horas** (1 crédito)
- Calendario: **03, 08 y 16 de marzo de 2021** en horario de **16.30-19.50 h.**
- Celebración: Según **Instrucción 13/20** de 2 de septiembre de 2020 de la S.G.E. se celebrará telemáticamente, de forma sincrónica con el ponente, a través de la plataforma **Google Meet** o similar.

EVALUACIÓN Y CERTIFICACIÓN

Para finalizar la acción formativa, los participantes tendrán que cumplimentar un cuestionario de evaluación on-line a través del enlace que se les facilite y participar en el proceso de validación, según las especificaciones del Fondo Social Europeo. Tendrán derecho a certificado todos los participantes que participen de forma activa y completen, al menos, el 85% de asistencia. (Orden 31/10/2000 - DOE 128).

INSCRIPCIONES

A través de la ficha de inscripción electrónica de la página web del CPR. Para cualquier consulta llamar al teléfono 927017084 (57084), e-Mail: cprpla.desarrollocurricular@educarex.es
El plazo de inscripción finalizará el **26 de febrero de 2021** y la lista de admitidos se publicará al día siguiente. Responsable: **David Peña Rodríguez**, asesor de Desarrollo Curricular.

Se ruega que se actualicen los datos personales que constan en el sistema, en el momento de realizar la inscripción on-line.

Para más información, visita nuestra página WEB: <http://cprplasencia.juntaextremadura.net>



Unión Europea

JUNTA DE EXTREMADURA

Consejería de Educación y Empleo

Fondo Social Europeo
Una manera de hacer Europa