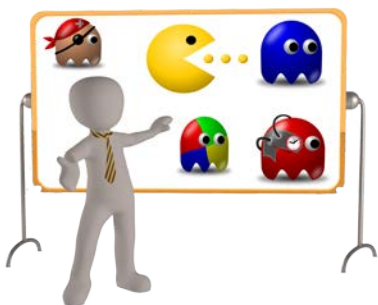


Curso 2016 – 2017

CURSO: GAMIFICACIÓN EN EL AULA



JUSTIFICACIÓN

Un alumno poco motivado, difícilmente va a desarrollar todo su potencial. La gamificación es una potente herramienta para generar sistemas que conecten las motivaciones de cada player-alumno con las necesidades de acción del propio sistema. La implementación de una experiencia gamificada en el aula por parte del docente, donde el contenido académico sea el principal motor que impulse las mecánicas de juego, logra que los estudiantes participen de forma dinámica y proactiva en acciones que generalmente les requieren un esfuerzo de la voluntad.

OBJETIVOS

- Dotar al profesorado de los conocimientos y herramientas necesarias para el diseño e implantación de un sistema gamificado en el aula que se ajuste a los objetivos didácticos definidos por el docente.

CONTENIDOS

- No es (vídeo)juego, es gamificación.
- Gamificación offline y online en educación.
- Tipos de player y para qué juegan.
- Mecánicas y dinámicas de juego.
- Herramientas digitales y recursos TIC.
- Diseño y prototipado de un sistema gamificado.

METODOLOGÍA

Eminentemente activa, divertida y participativa. Los asistentes recibirán una base conceptual y teórica de gamificación, orientada a su aplicación real en el aula. Se generarán espacios de reflexión, puesta en común y cocreación de soluciones.

DESTINATARIOS/CRITERIOS DE SELECCIÓN

Se ofertan **20 plazas** destinadas al profesorado en activo de:

- Primaria.
- Secundaria.
- Infantil.

Por este orden y riguroso orden de inscripción.

LUGAR, DURACIÓN Y FECHAS DE CELEBRACIÓN

La actividad formativa tendrá una duración de **15 horas**. Se impartirán 5 sesiones presenciales de tres horas de duración.

Las sesiones se celebrarán los días **21, 22, 27, 29 y 30 de marzo** en horario de 17:00h a 20:00h.

El curso se realizará en las instalaciones del **CPR de Jaraíz de la Vera**.

CERTIFICACIONES

Se expedirá certificación de 15 horas (1,5 Créditos de Formación) a los profesores que asistan de forma activa y regular al menos al 85% del tiempo de duración de la actividad. (Orden 31/10/2000 / D.O.E. Nº 128 de 4/11/2000)

INSCRIPCIONES

On-line: <http://inscripciones.educarex.es/index.php?id=57608>



Plazo de inscripción: **hasta el lunes 13 de marzo**.

La lista de admitidos: **lunes 13 de marzo**.

PONENTES

D. Ignacio Navarrete. Conjugó su formación en ingeniería industrial, con el desarrollo de actividades profesionales en el ámbito de la creatividad más abierta, especialmente a través de la narrativa y el audiovisual. Certificado como Coach y facilitador en la metodología de **LEGO® Serious Play®**, se apoya en el enfoque de estas metodologías y de otras, como la gamificación, para trabajar sobre las motivaciones, tanto individuales de sus clientes, como organizacionales. Especialista en los campos de la gamificación y la narrativa transmedia.

D. Jordi Martín. Licenciado en Biología por la UEX con formación avanzada en pedagogía y formación de formadores. Consultor en gamificación y facilitador en la empresa Consombrero, un laboratorio de ideas y proyectos de innovación, con un sistema de organización ágil y relacionado con los campos de la gamificación y soluciones basadas en juego.

ASESOR RESPONSABLE

Alfredo Pérez Tovar.