

## 4.- Criterios de selección

- Profesorado del ámbito del CPR Avilés-Occidente
- Resto del profesorado
- Los establecidos con carácter general en la Resolución por la que se regula el Plan Regional de Formación (Resolución de 22 de diciembre de 2017, de la Consejería de Educación y Cultura, por la que se aprueba el Plan Regional de Formación Permanente del Profesorado 2017-2018, publicado en BOPA de 4-I-2018).

## UNIDAD FORMATIVA: GAMIFICACIÓN EDUCATIVA (Edición Noroccidente)



**CPR** • Avilés - Occidente  
Centro del Profesorado  
y de Recursos



GOBIERNO DEL PRINCIPADO DE ASTURIAS

CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN

C/Leopoldo Alas, 3 - 2ª -- 33402 Avilés  
Tel. 985568786 --- Fax: 985566323  
cpravile@educastur.org -- www.cpravilesoccidente.es



## 1.- Datos generales

**Código:** 8059

**Modalidad:** Unidad Formativa

**Asesoría:** Formación Profesional  
2011-2019

**Responsables:** José Bienvenido  
Rodríguez García, Víctor Manuel Rubio  
Fernández

**Estado:** Publicada lista de admisión

**Programa:** 1.17.- ESTRATEGIAS  
METODOLÓGICAS

**Duración:** 3 horas

**Créditos:** 0

**Fecha inicio actividad:** 08 / 05 / 2018

**Fecha fin actividad:** 08 / 05 / 2018

**Dirigido a:** Todo el profesorado

**Lugar:** IES GALILEO GALILEI ( Navia)

**Calendario:** Martes, 8 de mayo de 2018

**Horario:** 17:00 - 20:00 horas

## 2.- Información sobre la inscripción

**Número de participantes:** MÍNIMO: 15 MÁXIMO: 30

**Período de inscripción:** DESDE: 13 / 04 / 2018 HASTA: 02 / 05 / 2018

**Fecha de publicación de lista de personas admitidas:** 03 / 05 / 2018

**Procedimiento de inscripción:**

La inscripción se realizará en línea en la página web del Centro del Profesorado y de Recursos de Avilés-Occidente:

<http://www.cpravilesoccidente.es/p/convocatorias.html>

## 3.- Descripción del programa

**Objetivos:**

- Entender los diferentes elementos que componen juegos y videojuegos.
- Adaptar juegos y/o elementos de juegos a la actividad docente.
- Diseñar entornos de aula, actividades y proyectos gamificados.

**Contenidos:**

- Introducción a la gamificación y el aprendizaje basado en juegos.
- Los componentes de los juegos: elementos, mecánicas, dinámicas, estéticas, narrativa. "Los jugadores".
- Diseño de experiencias gamificadas. Proceso y recursos.

**Metodología:**

Sesión teórico-práctica, con especial énfasis en aprender haciendo y reflexionando en comunidad.

**Ponentes:**

- Oscar González Cabo  
Gamificación Educativa