

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 Suroccidente)



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: 8060

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: 14 / 05 / 2018

Fecha fin actividad: 14 / 05 / 2018

Dirigido a: Todo el profesorado

Lugar: EH de CANGAS DEL NARCEA -
Sede del CPR Avilés-Occidente (Cangas
del Narcea)

Calendario: Lunes, 14 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:

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