

4.- Criterios de selección

Por orden de inscripción:

- Profesorado que imparta docencia en el IES Carmen y Severo Ochoa
- Resto del profesorado.

Así como los establecidos con carácter general en la Resolución de 19 de febrero de 2020, de la Consejería de Educación, por la que se aprueba el Plan Regional de Formación Permanente del Profesorado 2019-2020, cofinanciado por el Fondo Social Europeo en el marco del Programa Operativo de Empleo, Formación y Educación 2014-2020.

(BOPA nº 50, del 12-03-2020)

UNIDAD FORMATIVA: EXPERIENCIAS DE AULA GAMIFICADAS



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: 8049

Modalidad: Unidad Formativa

Asesoría: 7_Tecnologías de la Información y Comunicación

Responsables: Víctor Manuel Rubio Fernández

Estado: Suspendida

Programa: 1.17.- ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

Duración: 5 horas

Créditos: 0

Fecha inicio actividad: 24 / 03 / 2020

Fecha fin actividad: 31 / 03 / 2020

Dirigido a: Todo el profesorado

Lugar: IES Carmen y Severo Ochoa, Luarca

Calendario: Martes, 24 y 31 de marzo

Horario: De 17:00 a 20:00h

2.- Información sobre la inscripción

Número de participantes: MÍNIMO: 15 MÁXIMO: 50

Período de inscripción: DESDE: 07 / 02 / 2020 HASTA: 19 / 03 / 2020

Fecha de publicación de lista de personas admitidas: 20 / 03 / 2020

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/actividades-de-formacion.html>

3.- Descripción del programa

Objetivos:

- Mostrar al profesorado diferentes experiencias, actividades o proyectos de Aula gamificados.

Contenidos:

-Orient Express Chronicles: uso de juegos de rol en las aulas
-The Monkey Island School Project: uso de videojuegos y más allá en el aula
-Cthulhu Dice: aplicaciones didácticas basadas juegos
-Proyecto Holmes: el mundo de los detectives
-Proyecto Pergamino: una apuesta para el PLEI y más allá

Metodología:

Expositiva

Ponentes:

- Óscar Recio Coll
Experiencias de Aula Gamificadas