

CURSO:
Gamificación

NÚMERO DE HORAS: 15
NÚMERO DE PLAZAS: 100
FECHAS: DEL 20-11-2020 AL 30-12-2020

Gamificación

NÚMERO DE HORAS:

15 horas online.

PLAZAS OFERTADAS:

100 plazas.

MODALIDAD:

Online.

TUTORIZACIÓN:



El Laboratorio de Tecnologías del Aprendizaje Possible Lab es un proyecto de la organización Possible evaluación y desarrollo, sl. que nace con el objetivo de dar solución a algunos de los déficits estructurales en el uso de la tecnología educativa.

1. JUSTIFICACIÓN DEL CURSO.

El curso de *Gamificación*, trata de promover en el personal docente un aprendizaje de los ámbitos curriculares basado en el juego, con el fin de conseguir mayor motivación en el alumnado, como consecuencia mejorar sus conocimientos. Es una realidad en muchas clases, que utilizan la mecánica del juego en entornos no lúdicos para potenciar la motivación, concentración...

2. OBJETIVOS DEL CURSO

1. Conocer que es la gamificación.
2. Conocer diferentes tipos de gamificación.
3. Identificar los elementos del juego.
4. Crear un escape en el aula.
5. Gamificar el aula, a través de avatares, insignias, herramientas, evaluación.

3. CONTENIDOS

- Adentrándonos en la gamificación.
- Los estudiantes son el centro del sistema.
- Gamificación vs serious game.
- Elementos del juego.
- Escape Room y Breakout Edu
- Gamificando mi aula

4. A QUIÉN VA DIRIGIDO

Docentes en activo de la Comunidad Autónoma de La Rioja.

5. CRITERIOS DE SELECCIÓN

- 1º. Docentes participantes en el proyecto Avanz@TIC, que no hayan realizado formación específica de Avanz@TIC.
- 2º. Resto de docentes participantes en el proyecto Avanz@TIC.
- 3º. Resto de docentes en activo.

Atendiendo a estos criterios, los participantes serán seleccionados por riguroso orden de inscripción.

6. FECHAS Y HORARIOS DE LA ACTIVIDAD

La plataforma de este curso online estará disponible desde el 20 de noviembre hasta el 30 de diciembre.

Los tutores establecerán fechas de entrega de las tareas.

7. PLATAFORMA

La actividad se realizará en la plataforma online Moodle.

<https://aulavirtual-educacion.larioja.org>

8. INSCRIPCIONES

Las inscripciones se realizarán a través de la web:

<http://bit.ly/GamificacionCRIE>

El plazo de inscripciones comienza el 6 de noviembre y termina el día 16 de noviembre a las 23:59 h.

9. ADMISIONES

La lista de admisión se hará pública el día 20 de noviembre de 2020 en <http://www.larioja.org/educacion/es> y se comunicará a través del correo electrónico proporcionado en la inscripción.

Ningún docente será admitido, en más de un curso de los publicados en la convocatoria del 6 de noviembre de 2020, a excepción del de Violencia de Género.

10. COORDINACIÓN DEL CURSO

Luis Miguel Uzuriaga. Asesor CRIE. lmuzuriaga@larioja.org

11. OBSERVACIONES

- Si el número de admisiones fuera inferior al 50% de las plazas ofertadas se procederá a suspender la actividad.
- El profesorado que no pueda participar y no lo comunique al menos 48 horas antes del comienzo del curso, pasará al último lugar de la lista de solicitantes en las siguientes actividades en las que se inscriba durante el presente año escolar.

- Este curso será considerado como formación básica en el proyecto **Avanz@TIC**, tal aparece la resolución del proyecto Avanz@TIC.

12.CERTIFICACIÓN

Para certificar esta actividad, será necesaria la evaluación positiva del tutor en la plataforma online.

Para tener derecho a certificación, de acuerdo con la Orden 9/08, (BOR de 6 de mayo de 2008), la evaluación de los participantes se hará teniendo en cuenta su asistencia continua y activa, así como la adecuada realización de los trabajos que se propongan.