

Grupo de Trabajo

GAMIFICACIÓN EN TECNOLOGÍA

Justificación

En este Grupo de Trabajo trabajaremos el curriculum de Tecnología en la ESO pero desde una perspectiva de la Gamificación, intentando insertar dentro de ese curriculum otras actividades que nos permitan motivar, aprender y llegar más y mejor al alumnado.

Objetivos

- 1.- Conocer los principios fundamentales de la gamificación y distinguirla de otros conceptos y enfoques relacionados con el juego.
- 2.- Valorar las posibilidades de la gamificación para generar compromiso y motivación en el alumnado.
- 3.- Desarrollar un proyecto gamificado para aplicar en el aula.
- 4.- Desarrollar la gamificación en el curriculum de Tecnología.

Contenidos

- 1.- Gamificación, concepto, evolución y aplicación en el aula.
- 2.- Estrategias y dinámicas de juego.
- 3.- Construcción de un proyecto gamificado.
- 4.- Gamificación en Tecnología de la ESO:

Competencias

Competencia didáctica y atención a la diversidad
Competencia en innovación y mejora

Destinatarios

Profesorado - Educación secundaria

Criterios de selección

- 1.- Profesorado de Tecnología.

Temporalización y horario

La actividad se desarrollará entre el **07-nov-2018** y el **27-feb-2019**.

Inscripción

La inscripción es desde el día **15-oct-2018** hasta el día **30-oct-2018**.
Puede inscribirse on-line en la Web del CFIE.

Certificación

La superación de esta actividad dará derecho a un certificado de formación de **30** horas equivalentes a **3.0 créditos**.

Nº de plazas

30

Lugar de realización

CFIE ESPECIFICO CENTRO RECURSOS Y FORMACIÓN PROFESORADO EN TIC

Asesor responsable de la actividad

José Antonio Fernández Pérez