

GAMIFICACIÓN DE LA ORTOGRAFÍA: DOMINARLA JUGANDO



MÉRIDA

Curso 23/24

La aridez de la enseñanza y aprendizaje de la Ortografía es obvia y conocida por todos los docentes, pero... ¿podemos solucionar esa dificultad? Rotundamente, sí.

Hoy día existen muchos juegos en internet, pero no están agrupados en una sola plataforma, ni guardan los resultados de cada alumno para poder usarlos nosotros como elemento evaluable. La mayoría se basa en usar palabras sueltas y no textos completos, que es donde se aprende a separar las palabras teniendo en cuenta las tildes, las mayúsculas y los signos de puntuación.

También conocemos todos los problemas de la corrección de la ortografía y el tiempo que le tenemos que dedicar, para que después pocos alumnos tengan en cuenta la evaluación. En la plataforma cuyo manejo se enseña en este curso todos los juegos tienen autocorrección, ¡LO IDEAL!

Pues bien, todo eso van a tener a su disposición y a la de sus alumnos los participantes en este curso de "Ortografía Gamificada".

OBJE- TIVOS

- Disponer de la plataforma con todos los juegos ortográficos interrelacionados entre sí.
- Conocer las características de todos los juegos ortográficos.
- Aprender a emplearlos para aplicarlos con éxito en clase.
- Lograr que el alumno trabaje la ortografía sin obligarlo.
- Implicar a las familias en el uso del método.

El curso tiene una duración de **12 horas**, equivalentes a 1 crédito de formación.

Se impartirá de modo **PRESENCIAL** los días 7, 14, 21 y 28 de febrero de 2024, de 17:00 y las 20:00 horas.

METODO- LOGÍA

Totalmente práctica. Desde la primera sesión cada asistente podrá usar la plataforma con sus alumnos en clase.

Tanto los docentes como sus alumnos dispondrán de la aplicación web durante todo el curso escolar, con acceso ilimitado desde el centro y desde casa.

JUSTIFI- CACIÓN



Desarrollo curricular

TEMPORA- LIZACIÓN

Asesor responsable: José Ant. Gutiérrez Flores - joseantoniogutierrez@educarex.es - 924 00 97 39

- Juego de las parejas ortográfico para todos los niveles.
- Karaoke ortográfico.
- Juego del ahorcado ortográfico para todos los niveles.
- Ruleta ortográfica para todos los niveles.
- Juego de los dictados.
- Bingo ortográfico-musical: Infantil, Primaria, Secundaria.
- Rompecabezas ortográfico.

CONTE- NIDOS

DESTINATARIOS Y CRITERIOS DE SELECCIÓN

1. Docentes en activo de centros sostenidos con públicos, de Educación Primaria o Secundaria, pertenecientes al ámbito del CPR de Mérida.
2. Otros docentes en activo en centros sostenidos con fondos públicos de Extremadura de niveles previos al universitario.

El nº mínimo de participantes es de 12 y el máximo de 20. Si el número de solicitudes fuese superior al de plazas ofertadas, se tendrá en cuenta el orden de inscripción al aplicar cada criterio.

D. Pedro Álamo Vaquera. Docente jubilado de Ed. Primaria y Secundaria (Lengua Española). Ha sido asesor de formación y ha recibido varios premios Joaquín Sama a la innovación educativa y a la creación de materiales curriculares interactivos. Colabora en medios de comunicación, es conferenciante y tiene una larga experiencia en la formación de docentes.

PONENTE

INSCRIPCIÓN

- Plazo de envío de solicitudes: del 18 de enero al 4 de febrero de 2024.
- Lista de admitidos: 5 de febrero en el [portal web del CPR](#).
- Enlace para el envío de solicitudes: <http://rfp.educarex.es/inscripciones/91023>

De acuerdo con lo indicado en la *Orden de 31 de octubre de 2000* (DOE nº 128, de 4 de noviembre), se reconocerán 12 horas de formación (1 crédito) a los/las participantes que asistan, al menos, el 85% de la duración del curso.

Para finalizar la acción formativa, los participantes deberán cumplimentar un cuestionario de evaluación *online*. Se evaluará el grado de adquisición de objetivos y contenidos mediante el análisis de las prácticas realizadas durante el desarrollo de la actividad.

EVALUACIÓN Y CERTIFICACIÓN