

**PRÁCTICAS EXITOSAS**

CENTRO:	IES PROFESOR ANTONIO CABRERA PÉREZ			
PROFESORADO RESPONSABLE	JUANA ROSA SÁNCHEZ GUEDES			
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD/PRÁCTICA EXITOSA:	GAMIFICACIÓN EN EL AULA	Clasificación	Gestión	
			Docente	
			Profesional	
			TIC	
MÓDULO/ASIGNATURA	FOL, EMPRESA E INICIATIVA EMPRENDEDORA, REQ	Nivel educativo	ESO	
			FP Básica	
			Bachillerato	
			CF grado medio	X
			CF grado superior	X
BREVE DESCRIPCIÓN:				
<p>UTILIZACION DE TÉCNICAS DE DINAMICAS DE GRUPO Y JUEGOS EDUCATIVOS EN FORMA DE PRUEBAS PARA TRABAJAR EN EL AULA, PRINCIPALMENTE EN EL MÓDULO DE REQ , PERO HEMOS ORGANIZADO ESCAPE TOOM QUE ENGLOBA A LOS TRES MÓDULOS.</p>				



AUTO-BAREMACIÓN:

- ¿Es sostenible?, ¿puede perdurar en el tiempo?

Si	Actualmente no, pero podría organizarse para que fuera así	No
X		

- ¿Es transferible? ¿se pueda trasladar a cualquier centro, o al menos con las mismas características?

Si	Actualmente no, pero podría organizarse para que fuera así	No
X		

- ¿Mejora la eficacia en el aprendizaje o gestión? ¿son medible las mejoras con respecto a datos anteriores?

Si	Actualmente no, pero podría organizarse para que fuera así	No
X		

- ¿Suponen una mayor eficiencia (mejores resultados con el mismo esfuerzo o iguales resultados con menor esfuerzo)?

Si	Actualmente no, pero podría organizarse para que fuera así	No
X		

Observaciones: ANTES QUE NADA LA GAMIFICACIÓN QUE YO PROPONGO INTENTA EL DESARROLLO DE ACTITUDES Y CAPACIDADES RELACIONADOS CON EL APRENDIZAJE POR DESCUBRIMIENTO Y, DESARROLLO DE LECTO ESCRITURA Y CALCULO MAS QUE LO CONOCIMIENTO EN SÍ.