

**TRES PARAULES CLAU QUE DEFINEIXIN EL TALLER**

Neuroanatomia funcional

Gamificació

Treball per projectes

**NIVELL/ETAPA EDUCATIVA**

Secundària

**BREU DESCRIPCIÓ DEL TALLER**

Experiències d'aula gamificades. Com incorporem elements del joc a l'aprenentatge, i com els introduïm en el treball per projectes. Experiències d'aula de projectes de la Sins Cardener, mostres i evidències d'incorporació d'elements gamificats en el dia a dia.