

Curso 2022 – 2023

CREA JUEGOS DE ESCAPE EDUCATIVOS CON GENIALLY



JUSTIFICACIÓN

El poder del **juego** es indiscutible en el aula y constituye de una **poderosa herramienta** que facilita la motivación, transmisión de contenidos, colaboración, implicación...

Los **juegos de Escape** nos piden que resolvamos una determinada situación-problema para poder salir de una habitación. Sus equivalentes educativos digitales, **Edu Breakout**, nos proponen un contexto parecido, pero debiendo resolver problemas para poder abrir una serie de candados y acceder al contenido de una caja.

Genially es una fantástica herramienta que nos permite crear múltiple contenido visualmente atractivo para el aula. Partiendo de diferentes plantillas y elementos ya diseñados podremos con pocos clicks personalizarlos y hacer nuestros propios juegos.

Para ofrecer alternativas a esta situación desde esta actividad se propone utilizar la web con todas sus herramientas y recursos para crear con Genially retos de diferente tipo, cuya resolución nos permitirá avanzar y acercarnos a la solución.

Con este curso nos acercaremos a esta forma de trabajo donde, desde un nivel inicial, trabajaremos con recursos digitales para animarnos a crear nuestros propios contenidos.

OBJETIVOS

- Descubrir aplicaciones e implicaciones educativas del uso de la web como generadora de recursos.
- Conocer diversas fuentes de recursos digitales para la creación de juegos de escape educativos.
- Mejorar la competencia TIC de los participantes.
- Introducir el concepto de Game-Based-Learning y sus aplicaciones en el aula.
- Motivar, animar y reforzar los contenidos a través de la realización de Edu Breakout.
- Utilizar recursos online para la creación de Edu Breakout.
- Familiarizarnos con el entorno de trabajo de Genially.
- Iniciarnos en la creación de juegos con Genially.

CONTENIDOS

- Fuentes de recursos. Imágenes, sonidos, vídeos, audios, presentaciones...
- Utilización de candados digitales
- Búsqueda, selección y utilización de herramientas online de creación de Edu Breakout.
- Conocimiento del entorno de trabajo de Genially.
- Reutilización y creación de juegos en Genially.
- Difusión de materiales y productos creados.

METODOLOGÍA

Se aplicará una metodología activa donde se mezclen los conceptos teóricos y prácticos para la creación de materiales de forma coherente para los diferentes contextos, contenidos y situaciones de aprendizaje.

DURACIÓN, LUGAR Y FECHAS DE CELEBRACIÓN

La actividad formativa tendrá una duración total de **12 horas**.
Las sesiones se celebrarán los días: **26 de octubre 17, 30 de noviembre y 1 de diciembre, en horario de 16:30 h a 19:30 h**.
El curso se celebrará en las instalaciones del **CPR de Jaraíz**.

DESTINATARIOS/CRITERIOS DE SELECCIÓN

Se ofertan **20 plazas** destinadas a:

- Docentes en activo de centros educativos sostenidos con fondos públicos, de la demarcación del CPR de Jaraíz.
- Docentes en activo de centros educativos sostenidos con fondos públicos, de otras demarcaciones.

CERTIFICACIONES

Se expedirá certificación de 12 horas (1 Crédito de Formación) a los participantes que asistan de forma activa y regular al menos al 85% del tiempo de duración de la actividad. (Orden 31/10/2000 / D.O.E. Nº 128 de 4/11/2000)

INSCRIPCIONES

On-line: <http://rfp.educarex.es/inscripciones/78743>



Plazo de inscripción: **hasta el martes 25 de octubre**.
La lista de admitidos: **martes 25 de octubre**.

INDICADORES DEL MARCO DE REFERENCIA DE LA COMPETENCIA DIGITAL DOCENTE.

Durante el desarrollo del curso se trabajarán los siguientes indicadores que recoge el Marco de Referencia de la Competencia Digital Docente (MRCDD):

Área 1, Compromiso profesional, indicadores 1.3.A.1.1, 1.4.A.2.1, 1.4.B.1.1,

Área 2, Contenidos digitales, indicadores 2.2.A.1.1, 2.2.A.1.3.

Área 3, Enseñanza y Aprendizaje, indicadores 3.1.A.1.1, 3.1.A.1.3

Área 4, Evaluación y retroalimentación, indicadores 4.1.A.1.1

PONENTE

D. Juan Antonio Bravo Beato. Docente del CEIP San Andrés. Cuenta con amplia experiencia como asesor y formador en tecnologías educativas.

ASESOR RESPONSABLE

Alfredo Pérez Tovar. Asesor de Tecnologías Educativas del CPR de Jaraíz. Mail: alfredo.cprjaraiz@educarex.es