



Curso 2022 – 2023

PERSONALIZA TU AULA Y MOTIVA A TUS ESTUDIANTES CON JUEGOS ONLINE

JUSTIFICACIÓN

Es importante encontrar formas creativas y atractivas para de mantener al alumnado motivado y comprometido. Si los estudiantes se aburren, es probable que pierdan la concentración y terminen distraídos. Una forma eficaz de captar su atención es mediante la creación de juegos on-line.

El juego proporciona una experiencia educativa eficaz que complementa a los métodos tradicionales de enseñanza. A través del juego, podemos plantear situaciones de aprendizaje que permiten al alumnado poner en práctica lo aprendido, experimentar, improvisar e integrar la teoría y la práctica. Por lo tanto, el uso de juegos en línea puede ser una forma efectiva de reforzar los contenidos y desarrollar las habilidades y competencias propias de cada materia.

Esta actividad pretende proporcionar recursos digitales que permitan crear juegos originales y divertidos, que estimulen la creatividad y el pensamiento crítico de los estudiantes, y que puedan ser utilizados de manera efectiva en el aula.

OBJETIVOS

- Conocer aplicaciones e implicaciones educativas del uso de la web como generadora de recursos.
- Conocer diversas fuentes para la creación de juegos variados para el aula.
- Utilizar nuevas herramientas TIC que refuercen contenidos y fomenten la creatividad y reflexión tanto del profesorado como del alumnado.
- Mejorar la competencia TIC de los participantes.
- Introducir el concepto de Game-Based-Learning y sus aplicaciones en el aula.
- Conocer las posibilidades del juego como transmisor de cultura y destrezas lingüísticas.
- Motivar, animar y reforzar los contenidos a través de la realización de actividades lúdicas.
- Crear juegos y actividades multimedia personalizados, variados y de forma sencilla.

CONTENIDOS

- Game based learning vs Gamificación. Introducción.
- Plataformas de generación de juegos y actividades interactivas para el aula de idiomas.
- Reutilizar contenidos previos para la creación de juegos.
- Plantillas para generar juego-tipo (trivial, pasapalabra, rol, ...)
- Herramientas tic complementarias (Bancos de imágenes, sonidos, videos, ...)
- Gestión de licencias de uso.
- Uso de buscadores generales y específicos.
- Trabajaremos con Flippity, Educandy, Tinytap, Wordwall y revisaremos entre otras Educaplay, Kahoot, Cerebrity, Liveworksheet.
- Difusión de materiales e integración en blogs, webs, eScholarium...

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: **18, 25 de abril, 4 y 11 de mayo, 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/78745>

Plazo de inscripción: **hasta el lunes 17 de abril.**

La lista de admitidos: **lunes 17 de abril.**

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, 1.4.B.1.2

Área 2, Contenidos digitales, indicadores 2.1.A.1.1, 2.1.A.1.2, 2.1.A.2.1, 2.2.A.1.1, 2.2.A.1.2, 2.2.A.1.3, 2.2.A.2.3

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