



Servicio de Innovación y Formación del Profesorado

Área	Curso	Horas
METODOLOGÍAS ACTIVAS	APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS CON LA HERRAMIENTA GRÁFICA CANVA	60
<i>Formación a distancia para docentes de Extremadura Edición MARZO 2023</i>		

La Consejería de Educación y Empleo, a través del del Servicio de Innovación y Formación del Profesorado, ha puesto en marcha su oferta de actividades formativas a distancia para este curso escolar. El plazo de inscripción para los cursos de esta edición se extiende del **1 al 12 de marzo**. La lista de admitidos se publica el día **15 de marzo**. Los cursos comienzan el día **21 de marzo** y se extienden hasta el **15 de mayo de 2023**.

Los cursos se realizarán en la Plataforma de Formación, a la que se accede desde la página <https://moodle.educarex.es/formprof/> y para su desarrollo el alumnado contará con un completo material adaptado por la **Red de Formación** (Centros de Profesores y de Recursos) de la **Consejería de Educación y Empleo**, con el apoyo de un grupo de experimentados tutores coordinados por los **Centros de Profesores y de Recursos de Extremadura**.

Introducción

Es importante manejar diversas estrategias a la hora de diseñar las diferentes situaciones de aprendizaje en nuestras materias. Una de estas estrategias, muy cercana y conocida por nuestros alumnos, es el juego. A través del componente lúdico podemos identificar multitud de inquietudes y, así, conocer cuál es el mejor enfoque para su aprendizaje. Además, es una excelente herramienta para que los alumnos se diviertan aprendiendo, consiguiendo, de ese modo, la consolidación de esos aprendizajes.

Cuando hablamos del juego como principal estrategia de aprendizaje, lógicamente nos estamos refiriendo al Aprendizaje basado en juegos (ABJ). A través de esta metodología activa el alumno va a experimentar, aprender, entender y transformar la realidad que le rodea. El ABJ tiene un fuerte componente motivador e innovador, que supera los cánones de la enseñanza tradicional, donde el alumnado es el protagonista de su propio aprendizaje. Utiliza una metodología atractiva para los escolares donde no sólo van a estudiar, memorizar y recordar, sino también van a tener que crear. Mejora, por tanto, su rendimiento académico y aporta importantes herramientas para mejorar sus habilidades sociales.

Entre las ventajas del aprendizaje basado en juegos (ABJ) se encuentran:

- Motivar al alumno
- Ayudar a razonar y ser autónomo
- Permitir el aprendizaje activo
- Dar al alumno el control de su aprendizaje

- Proporcionar información útil al profesor
- Potenciar la creatividad y la imaginación
- Fomentar las habilidades sociales
- Contribuir a la alfabetización digital

La herramienta gráfica Canva es un excelente medio para aplicar el ABJ por las siguientes razones:

- Es simple de usar, online y gratuita
- Dispone de diferentes formatos y medidas
- Imágenes gratuitas
- No necesitas ser un profesional en diseño, la herramienta es extremadamente intuitiva para su uso
- Puedes descargar los archivos en diferentes formatos
- Puedes subir tus logos, banner, iconos e imágenes
- Se puede trabajar online e incluso hay una versión para tableta y teléfono móvil
- Facilita hacer cambios de manera rápida, fácil y práctica

Objetivos	Contenidos
<ol style="list-style-type: none"> 1. Conocer el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) como una de las metodologías activas en el aula. 2. Conocer los conceptos básicos y el uso de herramientas básicas para crear experiencias basadas en juego en el aula. 3. Adquirir el manejo de la herramienta gráfica Canva para emplear los juegos de mesa en el refuerzo de los contenidos curriculares. 4. Conocer, adaptar y crear juegos educativos para el aula. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Módulo 0. Antes de comenzar. <ul style="list-style-type: none"> - Guía didáctica de la formación - Tablón de anuncios - Cafetería - Actualización del perfil - Test de conocimientos previos ▪ Módulo 1. Aprendizaje basado en juegos (ABJ) y gamificación. ▪ Módulo 2. El juego educativo: tipos y características. <ul style="list-style-type: none"> - Cómo implantar la estrategia del ABJ. ▪ Módulo 3. Herramientas para crear, modificar y adaptar juegos educativos. <ul style="list-style-type: none"> - Uso de la herramienta gráfica Canva en el ABJ. ▪ Módulo 4. Juegos educativos en educación infantil, primaria, secundaria, bachillerato, FP y enseñanzas de idiomas. ▪ Módulo 5. Proyecto final.

Metodología	Destinatarios
<p>Activa y participativa.</p> <p>En este curso se plantea al alumnado un aprendizaje basado en dos acciones: exploración de contenidos y experimentación. Las actividades podrán ser de uno de estos tres tipos: Las guiadas, las propuestas, y una actividad final.</p> <p>Los participantes realizarán actividades en línea en el aula de Formación del Profesorado, orientadas a la realización de un producto o artefacto digital de aplicación directa en el aula. Para ello, consultarán recursos didácticos e interactuarán entre sí y con los tutores del curso.</p> <p>En cuanto a la metodología de este curso, se trata de una metodología activa y basada en la idea de aprender haciendo. En el planteamiento del curso y de sus actividades, se incide especialmente en el carácter social y conectado del aprendizaje, por lo que se fomentará la generación de vínculos</p>	<p>Los cursos van dirigidos a profesorado en activo con destino en centros sostenidos con fondos públicos de niveles no universitarios de la Comunidad Autónoma de Extremadura. Los criterios de selección son los siguientes:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tendrán preferencia los docentes que hayan sido tutores de alumnos en prácticas de Grado o Máster. 2. Riguroso orden de inscripción. <p>NOTA: a) Aquellos docentes que habiendo sido admitidos en la Formación a Distancia en convocatorias anteriores que no hayan justificado la no participación en cualquiera de los cursos de dicha convocatoria, pasarán a ocupar el último lugar del orden de inscripción.</p> <p>b) El cumplimiento de los criterios de selección serán tenidos en cuenta siempre que se indique esta</p>

y comunidades entre los participantes.

circunstancia en el apartado “Observaciones” de la solicitud; para ello la documentación acreditativa deberá enviarse al correo innovacionyformacion@educarex.es para ser valorada o podrá ser comprobada de oficio siempre que sea posible.

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: 1.1.A.1.2., 1.2.A.1.2., 1.4.A.1.1, 1.4.A.2.1., 1.4.B.1.1., 1.4.B.1.2.
- ÁREA 2. Contenidos digitales: 2.2.A.1.1., 2.2.A.2.1., 2.2.A.2.3.,
- ÁREA 3. Enseñanza y aprendizaje: 3.1.A.1.3, 3.4.A.1.2.

Cuestiones prácticas

Se expedirá un certificado de **60 horas** (6 créditos de formación) al profesorado que supere el curso con aprovechamiento.

Nota: Según la normativa vigente, sólo se puede cursar una única actividad de formación a distancia en el mismo periodo de tiempo. Debe tener en cuenta si está realizando alguna actividad a distancia en otra entidad.

CPR de contacto

Para exponer cualquier duda o consulta, puede contactar con el asesor de Tecnologías Educativas del Centro de Profesores y de Recursos de Jaraíz: Alfredo Pérez Tovar (927014822 / alfredo.cprjaraiz@educarex.es), desde donde se coordina el desarrollo de este curso a distancia.



Unión Europea



Consejería de Educación y Empleo



Fondo Social Europeo
"Una manera de hacer Europa"