

## CURSO: “ABJ Y CÓMIC: PERSONALIZACIÓN DE APRENDIZAJES A TRAVÉS DE LA PERSONALIZACIÓN DE JUEGOS”

### JUSTIFICACIÓN

El actual sistema educativo se basa en el principio de que todo el alumnado tiene derecho a recibir una enseñanza de calidad y pone el foco en que a lo largo de su vida académica deberán de adquirir y desarrollar las competencias clave. En este contexto se hace necesaria la personalización de los aprendizajes y el programar desde el DUA para lograr que todos nuestros alumnos y alumnas alcancen estos objetivos. Pero, además, se recomienda el uso de metodologías activas y de estrategias de aula diversas en las que intervienen múltiples áreas curriculares, diferentes agentes, en diferentes contextos y espacios como elementos impulsores del proceso. Vistos estos principios y atendiendo a los preceptos de la neuroeducación nos encontramos con que una de las estrategias que más nos pueden ayudar como docentes es la Gamificación o Ludificación y dentro de este campo, más concretamente, nos encontramos con la modalidad de los juegos de mesa. Dado que este es un mundo muy extenso podemos, en aras de la personalización de aprendizajes, diseñar nuestros propios juegos o podremos adaptar alguno conocido para el alumnado de nuestras aulas según sus características y necesidades, o inclusive podríamos tratar de que ellos mismos hicieran esa adaptación, aunque para ello necesitaremos unos conocimientos básicos de las artes plásticas, en este caso del cómic, que nos permitirán crear nuestros propios juegos o adaptar otros conocidos para nuestro alumnado. Con esta formación se pretende trasladar al profesorado los conocimientos básicos de la neuroeducación relacionados con el Aprendizaje basado en Juegos y los del Cómic para que las personas participantes puedan crear o adaptar un juegos de mesa para su grupo de estudiantes.

### OBJETIVOS

- **Aproximarnos** a la definición ABJ así como de otras metodologías activas que pueden trabajarse de manera conjunta (ABP, etc.)
- **Conocer** estudios científicos que demuestran el beneficio de aprender jugando.
- **Utilizar** los juegos de mesa, en el aula como recurso en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- **Clasificar** los tipos de juego según el nivel, la edad, las destrezas y las asignaturas.
- **Jugar** a algunos juegos de mesa y entender la función didáctica y su integración en el aula.
- **Crear/adaptar** un juego de mesa para su utilización en el aula, utilizando la técnica del Cómic.

### CONTENIDOS

- **El Aprendizaje basado en el Juego** como metodología activa que da respuesta a la diversidad del alumnado y permite trabajar el currículo.
- **Fundamentación científica** del ABJ.
- El juego de mesa como **recurso didáctico**.
- Categorización y **tipos de juegos**.
- **Creación/adaptación** de un juego de mesa personalizado utilizando la técnica del cómic.

### METODOLOGÍA

Actividad presencial eminentemente práctica. Los contenidos se abordarán con la exposición teórica por parte del ponente para luego trabajarlos de forma individual y colectiva por parte del profesorado participante, llevándolos a la práctica hasta lograr el diseño de un juego de mesa personalizado.

## PONENTE

**Jonathan Polo Martín.** Maestro de Educación Primaria. Máster en Investigación e Innovación Educativa por la Universidad de Burgos, con formación en dibujo y diseño gráfico en los cursos del dibujante profesional Nacho Arranz. Dibujante de Cómic.

## DESTINATARIOS Y CRITERIOS DE SELECCIÓN

Profesorado en activo de los centros sostenidos con fondos públicos de la demarcación geográfica del CPR de Plasencia. El curso podrá desarrollarse con un mínimo de 10 participantes y un máximo de 25. En caso de necesidad se utilizarán los siguientes criterios de selección:

1. **Docentes que estén coordinando**, durante este curso, Proyectos de Innovación, P.F.C. o Grupos de Trabajo y Seminarios relacionados con las competencias clave y/o las metodologías activas y lo indiquen en la solicitud.
2. **Docentes que estén participando** durante este curso en las actividades formativas indicadas en el apartado primero de este epígrafe y lo indiquen en la solicitud.
3. **Docentes de Ed. Artística y de Ed. Plástica** y lo indiquen en la solicitud.
4. **Docentes con interés** en el ABJ, la Neuroeducación y el Cómic.

Se atenderá a las solicitudes por orden alfabético dentro de cada criterio, comenzando por la letra "G" (según Resolución de 16 de marzo de 2023, de la D. G.de Función Pública). En caso de que quedaran plazas vacantes, los docentes de otros CPR se verán afectados por los criterios descritos en este epígrafe.

## DESARROLLO DE LA FORMACIÓN

- **Duración:** 10 horas (1 crédito).
- **Calendario:** 08, 15 y 17 de abril de 2024. 16:30 a 19:50.
- **Lugar de Celebración:** Aulas del CPR de Plasencia.

## EVALUACIÓN Y CERTIFICACIÓN

Para finalizar la acción formativa, los participantes tendrán que cumplimentar un cuestionario de evaluación on-line a través del enlace que se les facilite y participar en el proceso de validación, según las especificaciones del **Fondo Social Europeo**. Tendrán derecho a certificado todos los participantes que participen activamente y completen, al menos, el 85% de asistencia. (Orden 31/10/2000 DOE 128).

## INSCRIPCIONES

A través de la ficha de inscripción electrónica de la página web del CPR. Para cualquier consulta llamar al teléfono 927017084 (57084), e-Mail: [cprpla.desarrollocurricular@educarex.es](mailto:cprpla.desarrollocurricular@educarex.es). El plazo de inscripción finalizará el **02 de abril de 2024** y la lista de admitidos se publicará al día siguiente. Responsable: **David Peña Rodríguez**, Asesoría de Desarrollo Curricular.

**Para más información, visita nuestra página WEB: <http://cprplasencia.juntaextremadura.net>**

**ACTUALIZA TUS DATOS PERSONALES AL REALIZAR LA INSCRIPCIÓN TELEMÁTICA**



Cofinanciado por  
la Unión Europea



GOBIERNO  
DE ESPAÑA



Fondos Europeos

JUNTA DE EXTREMADURA

Consejería de Educación, Ciencia y  
Formación Profesional