



CURSO:

Diferencia tu aula y estimula a tus alumnos con juegos online personalizados

JUSTIFICACIÓN:

Una de las cosas más difíciles como docente es mantener a nuestros alumnos centrados y motivados. Para hacer esto, es importante encontrar formas divertidas e interesantes de mantenerlos ocupados ya que si nuestros alumnos están aburridos, es probable que pierdan la concentración y terminen perdidos. Una forma eficaz de tratar de mantenerlos entretenidos es crear juegos on-line. El juego supone una experiencia educativa estupenda que a diferencia de los métodos tradicionales de enseñanza permiten a los alumnos probarse a sí mismos pudiendo ampliar sus conocimientos, experiencias y desarrollar su curiosidad y confianza. A través del juego podemos plantear todo tipo de situaciones y entornos que nos sirvan para crear contextos de aprendizaje donde los alumnos pongan en práctica lo aprendido, experimenten, improvisen e integren la teoría y la práctica. Las Tecnologías de la Educación proporcionan una ventana enorme hacia el mundo permitiéndonos divisar un horizonte sin limitaciones y lleno de posibilidades de aprendizaje de forma lúdica y atractiva. Con esta actividad pretendemos ayudaros a crear juegos interactivos variados de forma sencilla y al alcance de todos para que así ofrezcamos otra alternativa a través de la que reforzar contenidos, cultura, las diferentes destrezas propias de cada materia... Se trata de una actividad para acercarnos a esta forma de trabajo donde desde un nivel inicial trabajaremos con recursos digitales para finalmente animarnos a crear nuestras propias creaciones.



OBJETIVOS:

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

CONTENIDOS:

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

DURACIÓN, LUGAR Y HORARIO:

El curso tiene **13 horas** de duración equivalentes a **1,5 créditos** de formación. Esta actividad se realizará en 4 sesiones: **23 de febrero y 2, 9 y 16 de marzo** de 16.30 a 19.45 h. de forma presencial. Inscripciones hasta el **21 de febrero de 2023**.

DESTINATARIOS Y CRITERIOS DE SELECCIÓN:

1. Coordinadores TIC del ámbito del CPR Cáceres.
2. Profesorado en general, del ámbito del CPR de Cáceres

El nº mínimo de participantes es 12 y máximo 30. Si el número de solicitudes fuese mayor al de plazas convocadas el CPR aplicará el sistema de selección (web del CPR, apartado "Listas de admitidos").

PONENTE:

Juan Antonio Bravo Beato. Profesor de Primaria del C.E.I.P. SAN ANDRÉS, Almaraz.

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.

EVALUACIÓN:

Se nombrará una comisión para evaluar la actividad (D.O.E.04/11/2000). Para finalizar la acción formativa, los participantes tendrán que cumplimentar un cuestionario de evaluación on-line a través del enlace que se les facilite.

CERTIFICACIÓN:

Tendrán derecho a certificado todos los participantes que superen el 85% de asistencia. (D.O.E. 04/11/2000) y se evaluará la cualificación en la adquisición de los contenidos abordados mediante el análisis de las prácticas propuestas por el ponente y desarrolladas por los asistentes en el transcurso de la actividad.

ASESOR RESPONSABLE:

Juan Moreno Polán. Asesor de Tecnologías Educativas del CPR Cáceres.

Teléfono: 927 004 880 (RPV 74880) Email: cprcaceres.asesoriate@educarex.es

Cláusula informativa de protección de datos para asistentes/participantes.

Los datos de carácter personal serán tratados por el Centro de Profesores y de Recursos de Cáceres [CPR Cáceres] e incorporados a la actividad de tratamiento "Formación", cuya finalidad es el registro, gestión, control y seguimiento de su participación en la acción formativa. Finalidad basada en el ejercicio de poderes públicos conferidos al responsable del tratamiento, el Centro de Formación y Recursos del Profesorado de Cáceres.

Los datos personales de los participantes serán comunicados, en su caso, para el control y auditoría del proyecto al que corresponden o al organismo determinado por esta para el control. Sus datos serán conservados durante el tiempo necesario para cumplir con la finalidad para la que se han recabado y para determinar las posibles responsabilidades que se pudieran derivar de dicha finalidad y del tratamiento de los datos. Será de aplicación la normativa de archivos y patrimonio documental español.

Puede ejercitar sus derechos de acceso, rectificación, supresión y portabilidad de sus datos, de limitación y oposición a su tratamiento, así como a no ser objeto de decisiones basadas únicamente en el tratamiento automatizado de sus datos, cuando procedan, ante la Centro de Formación y Recursos del Profesorado de Cáceres [CPR Cáceres], C/ Gómez Becerra, 6, 10001 - Cáceres o en el correo electrónico cpr.caceres@juntaex.es.

Página web del C.P.R. : <http://cprcaceres.juntaextremadura.net>



Unión Europea

JUNTA DE EXTREMADURA

Consejería de Educación y Empleo

Fondo Social Europeo
Una manera de hacer Europa