



Curso: "Juega y crece"

El juego de mesa como recurso para el desarrollo de habilidades personales y emprendedoras en el aula

Justificación

El juego, en especial los juegos de mesa, pueden ir más allá de la simple visión lúdica. A través de los juegos de mesa, dinamizados por docentes formados en este campo, se consigue trabajar habilidades que serán muy necesarias para el futuro educativo, laboral y social de los alumnos.

En contextos educativos como los actuales, donde se da una importante tendencia al individualismo, existe la necesidad de propiciar espacios de convivencia y ocio saludables y de encontrar herramientas innovadoras que nos permitan trabajar aspectos como la comprensión lectora, la falta de capacidad de síntesis, la focalización de la atención o el procedimiento de la toma de decisiones, entre otras... Todos estos aspectos se pueden abordar con propuestas lúdicas intencionadas, pues son elementos cercanos y atractivos.

El juego en general, y los juegos de mesa en particular, tiene un potencial que no se debe desaprovechar. Más allá de ser un elemento de ocio, su potencial didáctico puede ser desarrollado en múltiples campos de la educación formal y no formal, siendo un material innovador de fácil de acceso y muy versátil.

Objetivos

- Dotar al profesor de los conocimientos y herramientas necesarias para el desarrollo, diseño e implementación de metodologías activas e innovadoras en el aula a través del uso del juego de mesa.
- Facilitar propuestas, recursos y herramientas para implementar un sistema ramificado en el aula que se ajuste a los objetivos didácticos definidos por el docente.
- Diseñar herramientas prácticas aplicables en el aula.
- Capacitar al profesorado para la elaboración de material didáctico a través del juego de mesa.

Contenidos

- El juego de mesa en el marco europeo para la competencia emprendedora ("Entre Comp")
- ¿Qué es el juego? Función y didáctica.
- Tipos, elementos y mecánicas de los juegos de mesa.
- Diseño, prototipo y construcción de juegos de mesa.
- La gamificación en el aula.

Destinatarios

Personal docente en activo con destino en centros de enseñanza de cualquier nivel educativo del ámbito del CPR Don Benito-Villanueva.

En el caso de haber más solicitudes que plazas, se establecerá como criterio de selección el orden de inscripción.

Metodología

La metodología, aunque asentada sobre una base teórica sencilla, será eminentemente práctica y orientada a adquirir capacidades para desarrollar las técnicas aprendidas. La dinámica será lúdica, activa y participativa.

La propuesta se basará en la Guía orientada al uso pedagógico del Juego de Mesa que ha publicado la Junta de Extremadura: <http://juventudextremadura.juntaex.es/web/guia-interactiva>

Temporalización e inscripciones

El curso se desarrollará en el CPR Don Benito-Villanueva de la Serena, de 16:30 h a 20:00 horas, en las siguientes fechas:

mes de Abril: días 17, 23 y 25 de 2018;

mes de Mayo: 2, 7 y 9 de 2018.

El plazo de inscripción estará abierto entre los días 19 de marzo y 12 de abril. La lista de personas admitidas se hará pública el día 13 de abril de 2018.

Ponentes

Carlos J. Rodríguez. Maestro y Licenciado en Ciencias de la Actividad Física, con especialización en Innovación Social y Educativa.

María Solano. Licenciada en Ciencias del Deporte y doctoranda en Investigación Biomédica y Clínica.

Jordi Martín. Licenciado en Biología, especialista en gamificación.

Nacho Navarrete. Ingeniero Industrial, certificado como Coach y facilitador en la metodología de LEGO Serious Play.

Certificaciones

Se expedirá un certificado de 21 horas (2créditos) al profesorado que asista con regularidad al 85% del tiempo de duración de la actividad, según la orden del 31 de octubre de 2000 (D.O.E. 4 de noviembre), y que realice la evaluación final de la misma.

Asesor responsable

Julio Carmona Cerrato
CPR Don Benito- Villanueva de la Serena
E-mail: cprdbv.direccion@edu.juntaex.es

