



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

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.

Sobre el curso

OBJETIVOS:

1. 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...

Destinatarios y criterios de selección

- Profesores en activo de centros educativos sostenidos con fondos públicos en la Comunidad Autónoma de Extremadura pertenecientes al ámbito del C.P.R. de Caminomorisco (Si no se completan las plazas ofertadas se aceptaran inscripciones de docentes de otros ámbitos)

- Las inscripciones se aceptarán por riguroso orden de inscripción hasta completar plazas.
- Se establece un máximo de 15 participantes.

Certificación e inscripciones

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. Se realizarán sesiones prácticas centradas en la creación y edición de documentos para ser incorporados al aula.
- **CDD:** Durante el desarrollo del curso se trabajarán indicadores de las áreas:
 1. **Área 2:** Contenidos digitales.
 2. **Área 3:** Enseñanza y aprendizaje.
 3. **Área 4:** Evaluación y retroalimentación.
 4. **Área 5:** Empoderamiento del alumnado.
 5. **Área 6:** Desarrollo de la competencia digital del alumnado.
 6. **Área 1:** Compromiso profesional.

que recoge el Marco de Referencia de la Competencia Digital Docente. **MRCDD**.

CERTIFICADOS Y EVALUACIÓN:

El curso tendrá una duración de 12 horas (se certificará con 1 crédito de formación).

- ✓ Tendrán derecho a certificado todos los participantes que superen el 85% de asistencia (D.O.E. 04/11/2000).
- ✓ Se nombrará una comisión para evaluar la actividad (Orden 31/10/05-D.O.E. 4/11/2000).

✓ INSCRIPCIONES:

- ✓ **Inscripción On-line:** <https://rfp.educarex.es/inscripciones/78787>
- ✓ El plazo de inscripción comienza el 12/01/2023
- ✓ Para cualquier consulta pueden llamar al teléfono 927015886 (RPV 55886)
Todos/as las admisiones serán notificadas vía email antes del de 2023.

Fechas y lugar de celebración

- **Calendario:** 25/01 (presencial) 01 y 08/02 (asíncrona) y 15/02 (presencial) del 2023.
- **Horario:** de 16h30 a 19h30
Lugar de celebración: aula de nuevas tecnologías del Cpr de Caminomorisco y a través de MEET.
IMPORTANTE
Actualizar datos en la inscripción y comprobar que aparece el correo de Educarex.

Ponente

Juan Antonio Bravo Beato, con amplia experiencia impartiendo formación sobre tecnologías de la educación.

Asesor de referencia

Francisco Gómez Gómez, Centro de Profesores y de Recursos de Caminomorisco.
cprcaminomoriscoedu@educarex.es



Unión Europea

JUNTA DE EXTREMADURA

Consejería de Educación y Empleo

Fondo Social Europeo

“Una manera de hacer Europa”