

CURSO: "JUEGA Y CRECE"

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

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.

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://culturaemprendedora.extremaduraempresarial.es/recursos/>

TEMPORALIZACIÓN Y LUGAR DE CELEBRACIÓN:

Se celebrará los días **17, 22, 24 y 29 de octubre** en horario de **16:30 a 19:45** horas en el **CPR de Talarrubias**.

PERSONAS DESTINATARIAS:

Personal docente en activo con destino en centros de enseñanza de cualquier nivel educativo del ámbito del CPR de Talarrubias.

El número mínimo de participantes será de 10 y el máximo será de 25.

INSCRIPCIONES:

Las personas interesadas se pueden inscribir **hasta al día 15 de octubre** rellenando la inscripción on-line en nuestra página WEB:

<http://cprtalarrubias.juntaextremadura.net>

CERTIFICACIÓN:

Se certificarán **15 horas (1,5 créditos)** al profesorado asistente de al menos al 85% del tiempo de duración de la actividad, Orden de 29 de diciembre de 2016 (DOE de 30 de diciembre) y que tenga una evaluación positiva de Cualificación Profesional por parte del ponente. Se realizará una evaluación on-line al terminar el curso.

PONENTES:

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

Jordi Martín. Ldo. En biología, especialista en gamificación.

COORDINADORA: M^a de la Cueva López Manzano, Asesora de Desarrollo Curricular.