

## 4.- Criterios de selección

Riguroso orden de inscripción.

Los establecidos con carácter general en la Resolución por la que se aprueba el Plan Regional de Formación (Resolución de 22 de diciembre de 2018, de la Consejería de Educación y Cultura) publicado en BOPA 10-1-2019.

## APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS PARA AULAS DINÁMICAS



Julián Cañedo, 1A -- 33008 Oviedo  
Tel. 985240794 --- Fax: 985240554  
cproviedo@educastur.org -- cproviedo.es



GOBIERNO DEL PRINCIPADO DE ASTURIAS

CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN

## 1.- Datos generales

**Código:** 727

**Modalidad:** Curso

**Asesoría:** Tecnologías de la Información y la Comunicación. Lucía Álvarez García

**Responsables:** Lucía Álvarez García

**Estado:** Convocada

**Programa:** 1.17 Estrategias Metodológicas

**Duración:** 15 horas

**Créditos:** 1.5

**Fecha inicio actividad:** 10 / 02 / 2020

**Fecha fin actividad:** 02 / 03 / 2020

**Dirigido a:** Todo el profesorado

**Lugar:** CPR OVIEDO

**Calendario:** Días 10, 12, 17 y 19 de febrero y 2 de marzo de 2020.

**Horario:** 17:00-20:00

## 2.- Información sobre la inscripción

**Número de participantes:** MÍNIMO: 10 MÁXIMO: 30

**Período de inscripción:** DESDE: 23 / 01 / 2020 HASTA: 05 / 02 / 2020

**Fecha de publicación de lista de personas admitidas:** 06 / 01 / 2020

**Procedimiento de inscripción:**

La inscripción se realizará en línea desde la página web del Centro de Profesorado y de Recursos de Oviedo (<https://cproviedo.es/formacion>)

## 3.- Descripción del programa

**Objetivos:**

- Aprender a identificar las partes de un juego y ser capaces de relacionarlas con nuestra área docente.
- Introducir estrategias de análisis y creación de proyectos didácticos a partir de juegos desde sus niveles más simples o iniciales hasta llegar a niveles complejos o elaborados.
- Dinamizar la presentación, explicación, exploración, desarrollo y evaluación de contenidos curriculares.
- Evidenciar los juegos como herramienta de desarrollo competencial.
- Orientar sobre el uso del Aprendizaje Basado en Juegos para atender al alumnado con dificultades de aprendizaje.
- Guiar en la adaptación de juegos para atender necesidades específicas.
- Informar sobre el ABJ como recurso para trabajar el clima grupal.

**Contenidos:**

- Mecánicas, Narrativa, Elementos y Componentes: identificar y analizar los 4 ingredientes del ABJ.
- Juegos de mesa en la Escuela: oportunidades para las diferentes etapas y áreas.
- Juegos de mesa y valores sociales: valores de Socialización, aceptación de debilidades y fortalezas, trabajo en equipo, capacidades individuales y valores sociales. El trabajo cooperativo. Cómo usar los juegos dentro de un plan de convivencia.
- Juegos de Rol como herramienta educativa
- Juegos en el aula: Cómo usar un juego para que sea valioso en el aula.
- Regulación de comportamientos en el aula. Adaptación y Flexibilización de Normas.
- Uso de herramientas de evaluación formales a través de los juegos.
- Recursos del ABJ para atender la integración del alumnado con dificultades de aprendizaje.

**Metodología:**

Activa y participativa en el desarrollo de los diferentes puntos anteriormente presentados en los que exploraremos juegos y buscaremos maneras eficientes de llevar sus partes o su totalidad como recurso didáctico a nuestras aulas con la finalidad de incluirlos en nuestras programaciones.

**Ponentes:**

- María Jesús Campos Osa  
ABJ y dificultades de aprendizaje
- Oscar Recio Coll  
ABJ: aprendizaje Basado en Juegos. Jueducación Aplicada