



CRIE
CENTRO RIOJANO
DE INNOVACIÓN
EDUCATIVA

CURSO:
Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ):
taller de juegos de mesa modernos.
(3.ª Edición-Rioja Baja: Calahorra)

NÚMERO DE HORAS: 21

NÚMERO DE PLAZAS: 20

FECHAS: Del 11 de marzo al 29 de abril de 2024

MODALIDAD: presencial

LUGAR DE REALIZACIÓN: Calahorra

CENTRO RIOJANO DE INNOVACIÓN EDUCATIVA

Plan de Recuperación, Transformación y Resiliencia- Financiado por el Ministerio de Educación, Formación Profesional y Deportes y por la Unión Europea- NextGenerationEU.



Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ): taller de juegos de mesa modernos.

1. INFORMACIÓN GENERAL

NÚMERO DE HORAS:

21 horas.

PLAZAS OFERTADAS:

20 plazas.

MODALIDAD:

Presencial

PONENTE:

Gabriel Vilas, psicólogo con amplia experiencia en el campo del aprendizaje a través del juego y, en concreto, del juego de mesa moderno. Ha impartido numerosos talleres para docentes sobre Aprendizaje Basado en Juegos, así como realizado funciones de asesoramiento para crear la primera Juegoteca de La Rioja. También ha colaborado con entidades como ayuntamientos, la Biblioteca Rafael Azcona y La Gota para organizar actividades y difundir los juegos de mesa. Además, ha participado en festivales y ferias nacionales e internacionales en este campo.

2. JUSTIFICACIÓN DEL CURSO

El aprendizaje basado en juegos (ABJ) consiste en la utilización de los juegos como herramienta de apoyo al aprendizaje. Se trata de aprender, desarrollar y consolidar competencias jugando. En cada sesión se realizará una puesta en común de aquellas habilidades y competencias que han intervenido en los diferentes juegos utilizados. De este modo, los participantes del curso adquirirán la habilidad para seleccionar, implementar y valorar el uso del juego y de los juegos de mesa en su ámbito educativo.

El hecho de que los juegos de mesa formen parte de la colección de las bibliotecas públicas es reflejo de que su incorporación a las bibliotecas escolares se hace cada vez más evidente. Esta formación permitirá al profesorado conocer una gran variedad de juegos de mesa para así incluir en sus fondos y catálogos los que consideren más interesantes para su ámbito educativo y perfil de alumnado.

3. OBJETIVOS DEL CURSO

1. Dar a conocer los juegos de mesa modernos y cómo utilizarlos en el aula y en otros contextos educativos.
2. Comprender de qué manera los juegos de mesa modernos facilitan y estimulan el desarrollo integral del individuo.
3. Descubrir las competencias y habilidades que son inherentes al juego.
4. Aprender a elegir, desarrollar e implementar los juegos que desarrollan la competencia y habilidad comunicativa en el alumnado.
5. Emplear el juego como herramienta de motivación y desarrollo personal para el profesorado de primaria y secundaria.

4. CONTENIDOS

En este taller se utilizarán, por ejemplo, juegos como Just One, Dixit, Código Secreto, Lugu, Terra, Duplik, Concept, One Key o Time Line, y se tratarán los siguientes temas:

- Breve introducción histórica de los juegos de mesa.
- Criterios para clasificar los juegos de mesa.
- Cómo elegir, preparar y presentar los juegos para una sesión de Aprendizaje Basado en Juegos.
- Gamificación y Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ): qué son y en qué se diferencian.
- Debate y discusión sobre las cuáles son las habilidades, competencias y funciones ejecutivas que se aprenden y desarrollan a través del juego en general y de los juegos de mesa en concreto.
- Elaboración de fichas pedagógicas de los juegos utilizados en el taller (material para los asistentes al curso).
- Recursos e información sobre los juegos de mesa modernos.

5. A QUIÉN VA DIRIGIDO

Profesorado en activo o en situaciones asimiladas, con destino en los centros educativos sostenidos con fondos públicos de la Comunidad Autónoma de La Rioja en los que se impartan enseñanzas no universitarias que imparta docencia en Educación Primaria y primer ciclo de Educación Secundaria. **No es destinatario de este curso el profesorado que lo haya realizado en ediciones anteriores.**

6. CRITERIOS DE SELECCIÓN

Cuando el número de inscripciones supere al número de plazas ofertadas, la selección se hará en base a los siguientes criterios:

- 1.º Profesorado que imparta docencia en CEIP “Eduardo González Gallarza” (Rincón de Soto) e IES Valle del Cidacos (Calahorra). (Reservadas 30% de las plazas para cada centro).
- 2.º Coordinaciones del PIE Tirar de la Lengua (obligatorio hacerlo constar al realizar la inscripción, en el apartado de observaciones).
- 3.º Resto de profesorado en activo destinatario del curso.

Atendiendo a estos criterios, los participantes serán seleccionados por riguroso orden de inscripción.

7. FECHAS Y HORARIOS DE LA ACTIVIDAD

El taller se desarrollará los siguientes **lunes** en horario de **17:00 a 20:00**:

- 11, 18 y 25 de marzo de 2024.
- 8, 15, 22 y 29 de abril de 2024.

8. LUGAR DE REALIZACIÓN

La actividad se realizará de manera presencial en el **IES Valle del Cidacos**. Calle Basconia s/n, Calahorra.

9. INSCRIPCIONES

Las inscripciones se realizarán a través de la web de educación del Gobierno de La Rioja, en Innovación y Formación, cursos en convocatoria.

El plazo comienza el 2 de febrero y finaliza el día 11 de febrero de 2024 a las 23:59 h.

Con el fin de simplificar la comunicación con los docentes y la gestión de las formaciones, es pertinente utilizar el correo corporativo de @larioja.edu.es en la inscripción.

10. ADMISIONES

La lista de admisión se publicará el día 13 de febrero de 2023 en la web de educación del Gobierno de la Rioja, en Innovación y Formación, cursos en proceso y se comunicará a través del correo electrónico proporcionado en la inscripción.

11. COORDINACIÓN DEL CURSO

Ana Ibáñez Gamallo. Asesora del Centro Riojano de Innovación Educativa. aibanezg@larioja.org

12. OBSERVACIONES

De acuerdo con la **Resolución 45/2023, de 21 de junio de la Dirección General de Innovación Educativa** (BOR 23 de junio):

- La actividad **podrá suspenderse** si el número de admisiones fuera inferior al 75% de las plazas ofertadas.
- La **renuncia a la participación** deberá realizarse durante las **48 horas** siguientes al envío del correo electrónico en que se comunica la admisión.
- Cuando las fechas de realización de varias actividades formativas coincidan y el desarrollo de las mismas implique presencialidad (física u online síncrona), solo se podrá participar en una de ellas. En caso de admisión en varias actividades simultáneas, deberá optarse por una de ellas, comunicando la renuncia al resto a través del mismo medio por el que se comunicó la admisión.
- **Tendrán limitado el acceso a las actividades formativas** convocadas por el centro responsable de la formación permanente del profesorado, durante los **cuatro meses siguientes** contados a partir de la fecha de inicio de la actividad:
 - Las personas admitidas que no asistan y **no comuniquen su baja** en las 48 horas siguientes al envío del correo electrónico en que se comunica su admisión.
 - Quienes una vez iniciada la actividad presencial, **no asistan** al menos al 40 % de las horas presenciales de la misma.
 - La misma limitación se aplicará a las actividades en online en las que quienes participen no obtengan una calificación positiva de al menos un 20% en las tareas obligatorias.
- Nivel de dificultad en relación con la competencia digital de los participantes: ninguno.
- Una vez concluida la actividad, y con la finalidad de dar respuesta a las necesidades y demandas formativas de los centros educativos, del profesorado y del propio sistema educativo, se realizará una valoración de la misma a través de una **encuesta** enviada desde el centro responsable de la formación del profesorado, que deberá ser cumplimentada en los **tres días** posteriores a su recepción.

13. PROYECTOS DE INNOVACIÓN EDUCATIVA RELACIONADOS CON ESTA FORMACIÓN

- Tirar de la Lengua.

14. CERTIFICACIÓN

Para tener derecho a certificación, de acuerdo con la Orden EDC/3/2022, de 19 de enero (BOR de 27 de enero de 2022) por la que se regula la formación del profesorado en la Comunidad Autónoma de La Rioja, la

evaluación de los participantes tendrá en cuenta tanto la participación continuada y activa en las fases presenciales y las pruebas objetivas, como la ejecución de las diversas propuestas de trabajo que se programen para las fases no presenciales y las tareas propuestas en la plataforma en línea para las actividades que incluyan fase telemática. Las faltas de asistencia, independientemente de la causa, no podrán superar el 15% de la duración presencial de la actividad formativa.