



Kodu :El juego aplicado al aula.

JUSTIFICACIÓN

En los últimos años se están experimentando cambios radicales en la manera de entender el mundo y en la manera de relacionarse con él. No sólo el lugar de trabajo ha sufrido una profunda transformación, sino que también en la vida diaria es necesario desarrollar nuevas habilidades para vivir de una manera diferente. La mejor manera de que la tecnología tenga un impacto positivo en nuestra sociedad es a través de la formación de los profesionales que trabajan en contacto con alumnos desde los más pequeños a los jóvenes. Es por esto que, el educador tiene que tener la **preparación tecnológica necesaria para afrontar este desafío educativo.**

OBJETIVOS

- 1.- Acercar a los docentes a conocimientos básicos en programación y videojuegos educativos.
- 2.- **Elaborar** contenidos didácticos transversales mediante los cuales **enriquecer asignaturas** del currículum oficial en primaria, secundaria y bachillerato.

CONTENIDOS:

1. Instalación y configuración de las aplicaciones necesarias.
2. Conceptos básicos de la programación de videojuegos.
3. Fundamentos de programación. Bucles, órdenes básicas, captación de información y reacción a la misma.
4. Conceptos de la creación de videojuegos aplicados a la docencia.
5. Práctica docente. Mi primer Videojuego educativo.
6. Explicación de utilidades web relacionadas con el campo de la programación aplicable a cualquier nivel educativo.
7. Diseño de materiales didácticos, metodologías para la inclusión en el aula y desarrollo de la creatividad para la programación.

LUGAR DE CELEBRACIÓN

CPR DE TRUJILLO

PONENTE

El curso será impartido por **Álvaro Gutiérrez del Sol, profesor de Secundaria en el Colegio Paideuterion, y amplia experiencia docente en Kids de Robótica Educativa con alumnos.**

TEMPORALIZACIÓN

Los días 7 y 14 de mayo, en horario es de **16:00 a 20:00, con una duración de 8 horas.**

DESTINATARIOS Y CRITERIOS DE SELECCIÓN

Se establecerá un mínimo de 12 y un máximo de 15 participantes.

1.- Profesorado de Secundaria: Tecnología, Informática, Matemáticas, Física profesorado de FP afín a la materia y coordinadores TIC de centro.

2.- Resto del profesorado: Se aplicarán los mismos criterios anteriores.

En caso necesario, se establecerá un orden alfabético de solicitantes dentro de cada criterio, comenzando por la letra "c" (según Resolución de 17 de julio de 2017, de la D. G. de Función Pública).

Tendrá derecho a certificado todo el profesorado no universitario que esté desempeñando sus funciones en centros sostenidos con fondos públicos que supere el 85% de asistencia según Orden de la Consejería de la Educación, del 31 de Octubre de 2000, Art.19.2 (D.O.E. 04/11/2000).

En caso de un exceso de demanda se utilizará como criterio de selección el orden de inscripción.

El número mínimo de inscripciones será de 11. El máximo, 22

INSCRIPCIÓN

En la página web del CPR de Trujillo antes del **3** de mayo de 2018.

LISTA DE ADMITIDOS

El día **4** de mayo en la página web del CPR de Trujillo.
<http://inscripciones.educarex.es/index.php?id=62634>

METODOLOGÍA:

Una metodología eminentemente práctica, tanto para el conocimiento del equipamiento y su funcionamiento como para la elaboración de la unidad didáctica y su práctica en el aula.

CERTIFICACIONES

Se expedirá certificado de **8 horas** (1 créditos) a los profesores que asistan con regularidad al 85% del tiempo de duración de la actividad (Orden 31/10 de 2000. DOE 4/11).

COORDINADOR

Adrián Hermosell Barneto, asesor de Tecnología Educativa.
cprtrujillo.asesoriatic@educarex.es
Para más información, visita nuestra web
<http://cprtrujillo.juntaextremadura.net>

