# Aprender jugando: Breakouts educativos

# **Programa**

### Objetivos del Curso

- > Vivenciar una experiencia de Breakout educativo desde el rol de estudiante para inferir el potencial del recurso para el propio aprendizaje.
- > Conocer los fundamentos de la gamificación, los tipos de juegos y sus características a fin de poder proyectar sus prácticas docentes de manera fundamentada.
- > Analizar diversas propuestas gamificadas identificando sus fortalezas y debilidades y anticipando las posibilidades de implementación en sus propios contextos de trabajo.
- >Planificar y diseñar un breakout educativo para sus alumnos utilizando los aportes teórico-prácticos ofrecidos en el curso.



### **Contenido**

Concepto de Gamificación. Juegos serios, aprendizaje basado en juegos, gamificación: conceptos, similitudes, diferencias. Elementos del juego. Tipos de jugadores. Rol del docente. Beneficios que aporta la gamificación. Qué no es la Gamificación.

Breakouts educativos: concepto, ejemplos, experiencias. La planificación de Breakouts.

La puesta en escena de Breakouts en línea, presenciales o híbridos.

Aplicaciones y recursos para la creación de Breakouts. Plantillas de Genially, tips para su uso.



### Cronograma

Fecha	Horario	Trabajo sincrónico	Trabajo asincrónico	Eje
20/10/2022	18 a 20 hs	Presencial	Material de la clase.	Experiencia de Breakout
27/10/2022	18 a 20 hs	Virtual	Material teórico complementario.	Gamificación, tipos de juegos.
03/11/2022	18 a 20 hs	Virtual	Material teórico complementario. Plantillas de trabajo.	Planificar y crear un Breakout educativo.





Fecha	Horario	Trabajo sincrónico	Trabajo asincrónico	Eje
04/11/2022 al 21/11/2022	Virtual	Virtual	Espacio de consulta.	Resolución del Trabajo Final.
	Virtual	Virtual	Recepción del Trabajo Final.	Evaluación
	Virtual	Virtual	Devolución y retroalimentación.	Evaluación

### Evaluación

### Para acreditar el curso, el participante debe haber:

- > Asistido al encuentro presencial.
- > Participado en, al menos, uno de los encuentros en Zoom.
- Presentado y aprobado el Trabajo Final.

Técnicas	Instrumentos	Criterios de Evaluación	
Observación diaria	Lista de control Actividades de clase	Asistencia a los encuentros sincrónicos e ingreso en el aula del curso. Participación que demuestra interés por desarrollar y enriquecer sus prácticas de enseñanza.	
Producción del participante	Trabajo final	Planificación de una propuesta gamificada. Diseño de un Breakout educativo. Presentación en tiempo y forma.	



Certificado de aprobación para quienes presenten y aprueben la producción final. Carga horaria a acreditar: 20 horas reloj.

Destinatarios
Docentes de Nivel Primario en ejercicio.

► Fecha de Inicio y fin 20/10/2022 al 21/11/2022

## Docente a cargo

Paula Podestá, profesora de la Universidad de la Ciudad.





