

## Propuesta de formación MINECRAFT EDUCATION

### Orientaciones técnicas y pedagógicas para educadores/as

#### Fundamentación:

La incorporación de herramientas digitales en el proceso educativo es esencial para adaptarse a las demandas de la era tecnológica. Minecraft Education, como una plataforma interactiva y lúdica, ofrece a los docentes una herramienta poderosa para facilitar el aprendizaje a través de la gamificación. Esta propuesta de capacitación, dirigida a docentes de EDIPRO y docentes a cargo de quinto y sexto grado de las escuelas del sistema educativo municipal, se basa en la necesidad de actualizar y enriquecer las prácticas pedagógicas mediante el uso de Minecraft Education, promoviendo un aprendizaje más dinámico y significativo que fomente habilidades del siglo XXI, como el pensamiento crítico, la resolución de problemas y la colaboración en equipo.

#### Objetivos:

1. Capacitar a los educadores en el uso de Minecraft Education como herramienta educativa.
2. Desarrollar habilidades para crear lecciones interactivas y personalizadas utilizando Minecraft Education.
3. Fomentar la creatividad y la imaginación en los estudiantes mediante actividades de colaboración en equipo.
4. Proporcionar estrategias pedagógicas para integrar Minecraft Education en diversas áreas del currículo.
5. Evaluar el impacto de Minecraft Education en el aprendizaje y la participación de los estudiantes.

#### Destinatarios:

- Docentes de EDIPRO escuelas, Parque Educativos y CEB del Sistema Educativo Municipal.
- Docentes de quinto y sexto grado con grupos a cargo, del Sistema Educativo Municipal.

### Modalidad y Condiciones:

- El curso se desarrollará en una sesión virtual de capacitación (sincrónica), con una duración de dos horas. Cada inscripto opta sólo por uno de los dos días propuestos, en contratrurno a su jornada de trabajo. De carácter obligatorio
- Tendrá habilitadas 15 horas que le permitirá la exploración de la plataforma y la construcción de la secuencia didáctica.
- Se facilita material didáctico y recursos complementarios para que pueda elaborar de manera asincrónica el desarrollo de la propuesta.

Esta capacitación, no contempla cambio de actividad.

### Cupos disponibles

60 para docentes de EDIPRO

50 para Docentes de quinto y sexto grado.

### Cronograma

Día y hora	Enlace de Videollamada
Martes 18 de junio de 2024 18:00 hs. (a contratrurno)	<a href="https://meet.google.com/ejd-zpma-vyv">https://meet.google.com/ejd-zpma-vyv</a>
Martes 25 de junio de 2024 09:00 hs. (a contratrurno)	<a href="https://meet.google.com/ejd-zpma-vyv">https://meet.google.com/ejd-zpma-vyv</a>

### Trabajo final y evaluación:

Se debe adjuntar en este correo [ezequiel.forte@creativos-digitales.com](mailto:ezequiel.forte@creativos-digitales.com)

- La secuencia didáctica, de 3 o 4 actividades acorde al Mundo elegido (presentado en formato documento o una presentación). Tener en cuenta que deben figurar en la carátula todos los datos personales e institucionales.
- Descargar y adjuntar el Mundo elegido.
- Ambos archivos deberán ser enviados antes del 26/07/2024 al correo electrónico

### **Inscripción:**

-Para **Docentes de EDIPRO** se realizará a través del siguiente link [FORMULARIO INSCRIPCIÓN EDIPRO](#) de la Dirección General de Aprendizaje y Desarrollo Profesional.

-Para **Docentes de quinto y sexto grado** se realizará a través del siguiente link [FORMULARIO INSCRIPCIÓN 5 Y 6 GRADO](#) de la Dirección General de Aprendizaje y Desarrollo Profesional

### **Certificaciones:**

La plataforma de Creativos digitales, es quien certifica la capacitación con equivalente a 20 horas reloj.

La OFC - sito en Av. Colón 5244 - valida dicha certificación.

**Contacto:** [ofc.edumunicba@gmail.com](mailto:ofc.edumunicba@gmail.com)