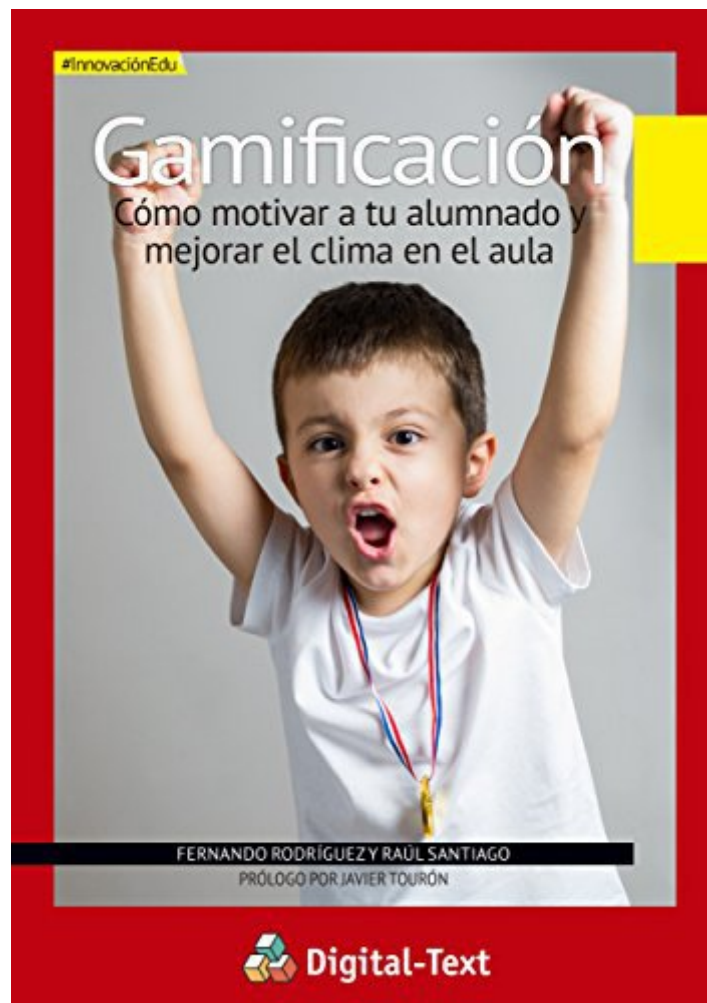


Gamificación: Cómo motivar a tu alumnado y mejorar el clima en el aula (Innovación educativa)



Fecha de publicación: 28 octubre, 2015

Editor: Digital Text

Autor: Fernando Rodríguez, Raúl Santiago

Longitud de impresión: 214

Idioma: Español

PDF

En pocas ocasiones durante la historia nos hemos visto en una oportunidad tan importante de convertirnos en verdaderos protagonistas del cambio metodológico al que se dirige la educación. Hay que aprovechar el momento y actuar, porque en muy pocos años podremos decir eso de: “ ¡Ahí estuve yo! ” .

Este libro va dedicado a todos aquellos docentes que sienten que está llegando su momento, y a aquellos que ya llevan empujando desde dentro de sus centros la necesidad de un cambio, aplicando cada día nuevas fórmulas para enriquecer el aprendizaje de sus alumnos. El aprendizaje digital está para quedarse, las nuevas tecnologías se siguen llamando “ nuevas ”

porque aún están esperando a que muchos docentes se animen y empiecen a usarlas como práctica diaria en sus clases. El futuro ya está aquí y ahora solo toca repartirlo.

Precisamente, una de las tendencias que parece estarse consolidando con más fuerza es la Gamificación. Su objetivo en el terreno de la educación no es otro que llevar la motivación al proceso de enseñanza y aprendizaje, mediante la incorporación de elementos y técnicas de juego. Un proceso que, bien utilizado, incorpora unas extraordinarias ventajas a la hora de enriquecer la relación entre docentes y alumnos mejorando así el clima en el aula. No olvidemos que los alumnos aprenden solo de aquellos educadores que son capaces de motivarles, de inspirarles, de sacar lo mejor que tienen dentro. Hemos preguntado a más de 1.000 alumnos de entre 10 y 14 años sobre cómo sería su clase ideal. En un 75% de los casos apareció la palabra “ Diversión ” . Los alumnos quieren pasárselo bien en clase, y eso no está reñido, ni mucho menos, con el aprendizaje; todo lo contrario, solo aprendemos cuando estamos motivados, cuando hay factores internos o externos que nos animan a poner interés en aquellas cosas que debemos hacer. Sean o no aburridas, el reto de la Gamificación es convertirlas en divertidas.

SUMARIO

PARTE 1. Entendiendo la Gamificación

- Capítulo 1. Qué es y qué no es la Gamificación. Un paseo por la Teoría de la Diversión
- Capítulo 2. Cómo llegar a la Gamificación entendiendo los ingredientes de la motivación
- Capítulo 3. Los motores de la Gamificación. Estructuras de recompensa y su programación
- Capítulo 4. La Importancia de la Gamificación en la educación. De una tendencia a una realidad

PARTE 2. Llamada a la acción. Diseño de un proyecto de Gamificación en el aula

- Capítulo 5. Un docente es como un juego: está diseñado para que aprendan de él
- Capítulo 6. Cuando los jugadores son tus alumnos. Tipos de jugadores versus tipos de alumnos
- Capítulo 7. De “ ¿Qué has estudiado hoy? ” a “ ¿Te has divertido hoy? ” Diseño de Ciclos de Actividad. Feedback–acción–motivación
- Capítulo 8. Flipped Classroom & Gamificación: un matrimonio destinado a entenderse
- Capítulo 9. Qué conseguimos

PARTE 3. ¡FUNCIONA!

- Capítulo 10. Casos de éxito–Uso de la gamificación en educación
- Capítulo 11. TOOVARI Learning Formula
- Capítulo 12. Qué esperamos de la Gamificación en educación. Hacia dónde vamos

<https://k2s.cc/file/a48233b8c0b63/xuD2jS8D8.pdf.rar>