

AGENDA

Aproximación a la Gamificación



Organizan:



Avala:



— 08:00 AM

Sábado
10 JULIO



El Monomito

Iniciamos los talleres imaginando nuestro triunfo épico, a partir del análisis del 'Viaje del héroe' presente en muchas de las películas y libros que tenemos como referencia, elaboraremos la idea principal de la historia que servirá de base para nuestro proyecto gamificado. Todas las personas participantes elaborarán su propia idea que será enlazada en un tablero colaborativo, conformando un gran banco de ideas.



— 08:00 AM

**Sábado
17 JULIO**



Game vs Play

El hilo conductor de esta sesión será la aclaración de conceptos que giran alrededor de los proyectos gamificados: Juego, Juego Serio, Aprendizaje Basado en el Juego y Gamificación serán los conceptos alrededor de los que jugaremos. ¿Estamos preparadas y preparados para nuestro campeonato de conceptos? Introduciremos el juego en nuestra estrategia de aprendizaje a través de dos cuestionarios gamificados y competiremos contra nuestras/os compañeras/os. Are you ready?

— 08:00 AM
Sábado
24 JULIO



¿Qué tipo de jugador/a eres?

Conocer el perfil de nuestro alumnado favorece cualquier proceso de enseñanza aprendizaje que queramos poner en marcha en nuestra aula. Si vamos a introducir el juego, conocer los distintos tipos de perfiles de jugadores y jugadoras nos ayudará a diseñar estrategias efectivas de implementación e incluso será una referencia para que nuestro alumnado cambie su enfoque y comportamiento en el aula. Conoceremos, en la sesión, los perfiles más habituales y aportaremos referencias para realizar un test para conocer el tipo de jugador que somos.



— 08:00 AM

**Sábado
31 JULIO**



La motivación y la triada maldita: PBL

Considerado por algunos autores y autoras como “No Gamificación” o “Gamificación Temprana”: ‘points’, ‘badges’ y ‘leaderboards’, suelen ser componentes ligados a la motivación extrínseca o generada fuera de la actividad, pero que usados convenientemente pueden ser un inicio para evolucionar nuestra primera aproximación a la gamificación. A partir de un ejemplo de tareas y actividades de un curso (o parte de este) diseñaremos una estrategia de uso de la tríada PBL.

Síguenos en nuestras redes sociales



Red Ecuatoriana de Pedagogía

Somos la Red Educativa de formación docente más grande de Ecuador.

Organizan:



Avala:

