

# ¡¡JUGUEMOS!! LET'S PLAY

---



HELSINKI -TALLIN  
2018

Una experiencia  
ERASMUS +

01

EL  
CURSO



# Gamificación

---

La Gamificación es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados, ya sea para absorber mejor algunos conocimientos, mejorar alguna habilidad, o bien recompensar acciones concretas, entre otros muchos objetivos.

" Virginia Gaitán "



# Cómo incluir el juego

- INTRODUCCIÓN
- RECOMPENSA
- EJERCICIO
- CURSO
- DEBERES
- ACTIVIDADES  
extracurriculares
- APRENDIZAJE  
BASADO EN DISEÑO  
DE JUEGOS

Despierta el interés en el tema

Juega como bonus

Gamifica un ejercicio concreto

Gamifica un curso

Jugar como actividad en casa

Ludoteca escolar. Clubs de juego

Los alumnos diseñan un juego

# ¿¿GAMIFI...QUÉEE??



"Imposible:  
¡No tengo tiempo!  
Nunca acabo el  
temario"



"Mala idea: no  
todo es un juego.  
La escuela debe  
enseñar que  
también hay  
asuntos serios"



## ¡Ni de coña broma!

"Que jueguen en  
casa. Con sus  
padres"



#NoWay!

"No serán  
videojuegos, ¿no?  
Pero, ¿tú no te has  
enterado del  
problema de  
adicción que  
tienen?"



"Sí hombre, solo  
me falta tener  
que diseñar YO  
un videojuego"



"No hay  
juegos para  
mi asignatura"



# No tengo tiempo

---



Algunas de las competencias que intentamos alcanzar en el aula pueden adquirirse con juegos seleccionados

Algunas veces los deberes pueden ser jugar a algo concreto

No es imprescindible usar el tiempo de clase:

Ludoteca escolar.

Juegos en las guardias.



# Videojuegos

---



Suelen requerir muchas repeticiones de ciertos "ejercicios", lo que los convierte en una herramienta útil de aprendizaje



Tienen un componente "adictivo", que puede ser utilizado como una ventaja para ciertos aprendizajes

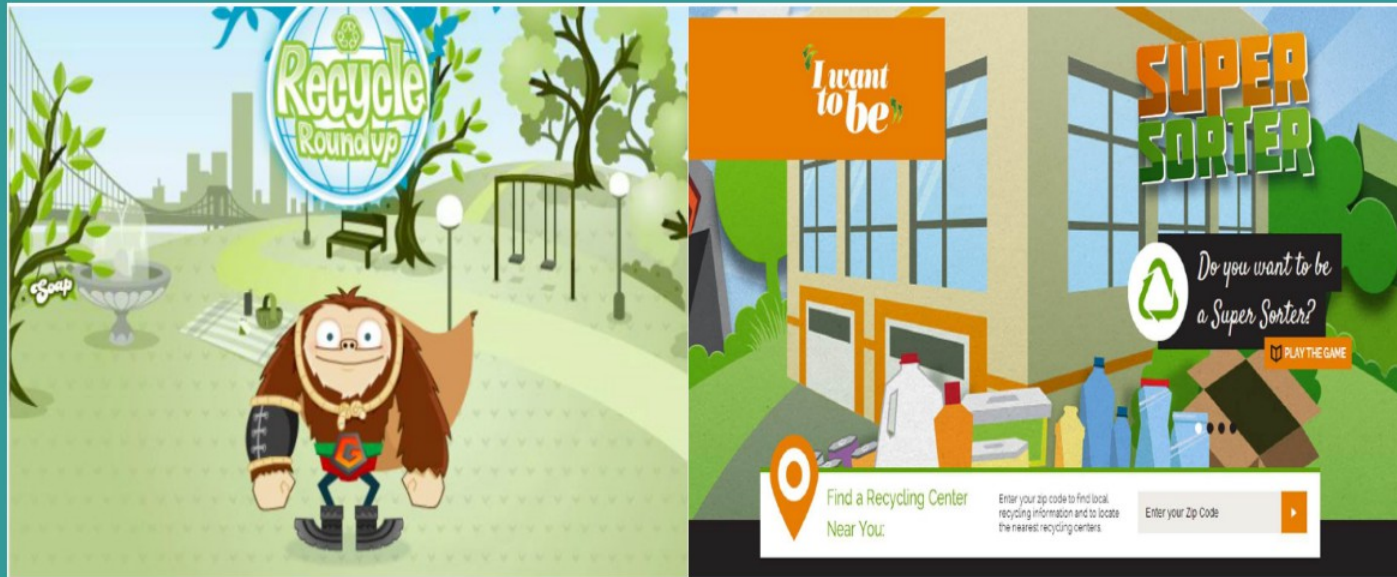


Jugar a videojuegos puede cambiar ciertas actitudes sociales



Son una excelente herramienta para trabajar con jóvenes en riesgo.

# Videojuegos





# La escuela es un asunto serio

---

Pilotos



Cirujanos



No hay juegos para mi asignatura

---



¡Que lo diseñen ellos!

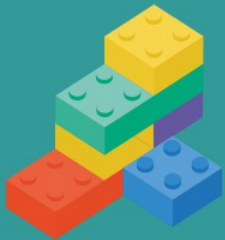
# Que jueguen en casa

---

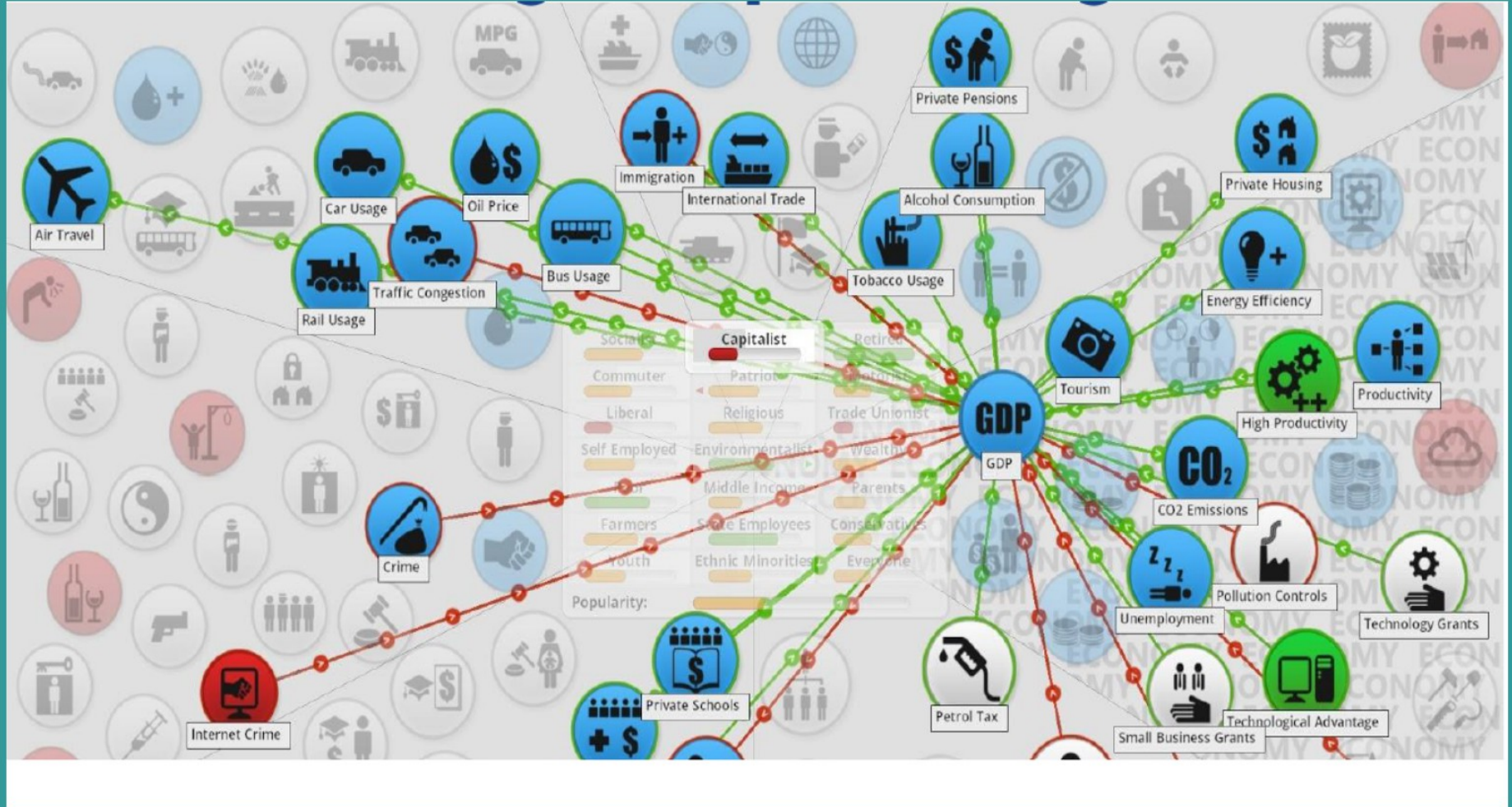


Ya lo hacen.

**¿Y SI CONSIGUIÉRAMOS QUE JUGARAN A  
LO QUE NOSOTROS QUEREMOS?**



# Algunos juegos



# Otras aplicaciones



02  
LA  
GENTE



# Contactos

---



Irlanda, Grecia,  
Italia, Croacia,  
Noruega, Polonia,  
Rep. Checa,  
Finlandia, España  
...

# Espacios de debate

---

Metodologías: Flipped classroom, Gamificación.....

Estrategias: Grupos interactivos, Lecturas dialógicas, actividades de tutoría, ámbitos...

Portales europeos: Scientix

.....





# Otras costumbres

---



03

¿Y AHORA  
QUÉ?

Instituto de Educación Secundaria  
María Guerrero

The logo consists of a central green circle containing a stylized green flower with five petals and a rolled-up scroll. The scroll is positioned horizontally, with the flower's stem and leaves overlapping it. The text "Instituto de Educación Secundaria" is written in a green, sans-serif font, curving around the top and sides of the circle. Below the circle, the name "María Guerrero" is written in a larger, bold, green, sans-serif font.

¿Lo intentamos?





---

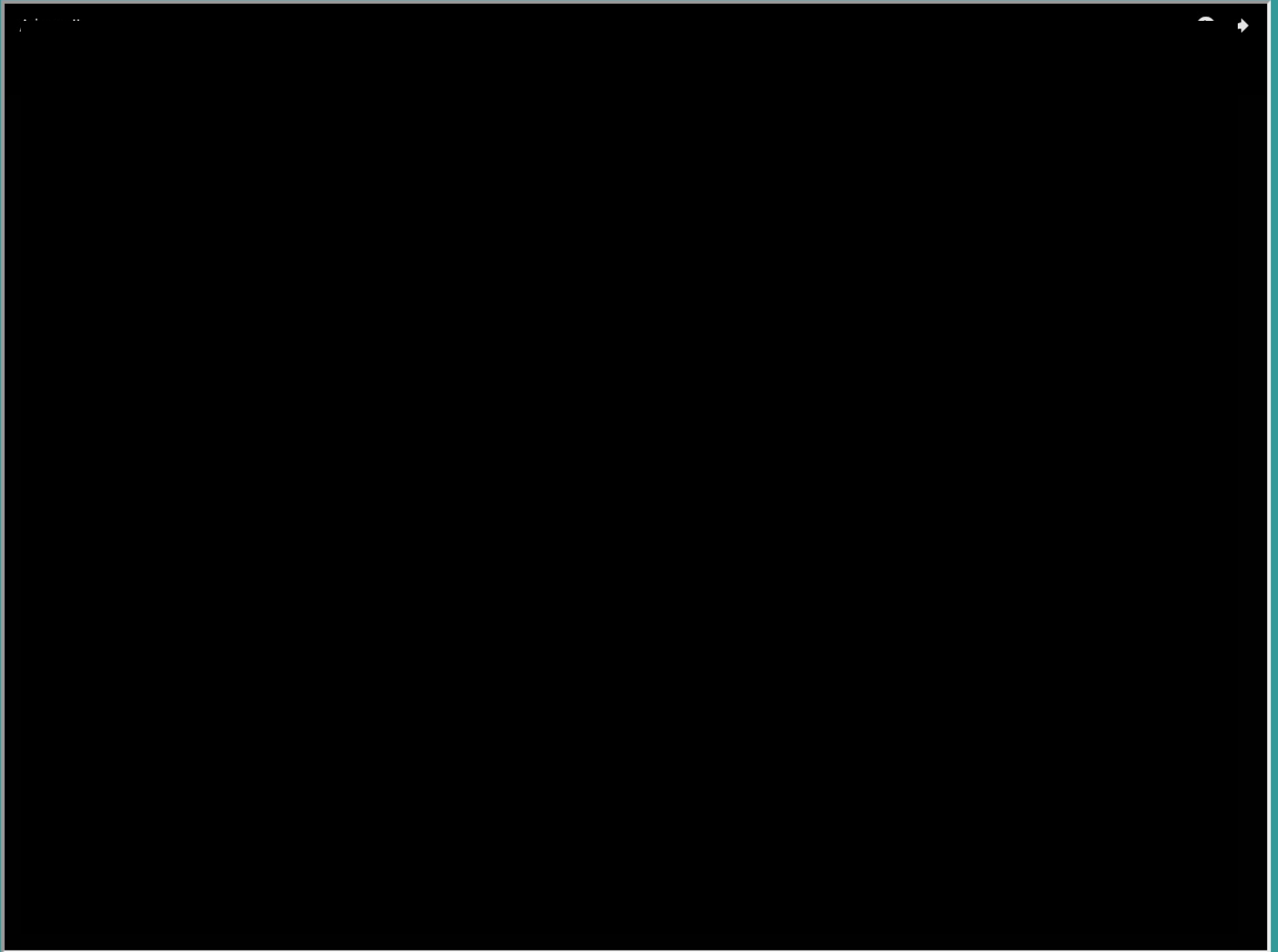
Es posible que el  
juego sea un  
camino que  
merezca la pena  
explorar



# Próximos pasos

---

-  Ludoteca escolar para recreos y guardias
-  Crear un repositorio de juegos y gamificación de fácil acceso
-  Formación: crear un curso de formación en el que probar juegos
-  Formación: buscar cursos específicos de gamificación



04

AHORA TE  
TOCA A TI



**KEEP  
CALM  
AND ENJOY**

**ERASMUS+**

¡HAZTE UN ERASMUS+!

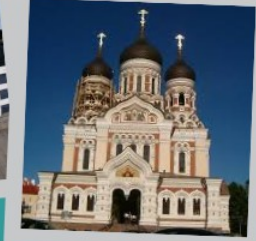
---

¿Aún no estás convencido?

También hemos hecho esto.....

# ¡HAZTE UN ERASMUS+!

---







HEMOS PODIDO VIVIR ESTA  
EXPERIENCIA GRACIAS A LA  
COMISIÓN ERASMUS.

GRACIAS DE

