



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

Fernando Rodríguez, Raúl Santiago



Descargar



Leer En Linea

Gamificación: Cómo motivar a tu alumnado y mejorar el clima en el aula (Innovación educativa) (Spanish Edition) Fernando Rodríguez, Raúl Santiago

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

 [Download Gamificación: Cómo motivar a tu alumnado y mejorar el ...pdf](#)

 [Read Online Gamificación: Cómo motivar a tu alumnado y mejorar ...pdf](#)

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

Fernando Rodríguez, Raúl Santiago

Gamificación: Cómo motivar a tu alumnado y mejorar el clima en el aula (Innovación educativa) (Spanish Edition) Fernando Rodríguez, Raúl Santiago

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

Descargar y leer en línea Gamificación: Cómo motivar a tu alumnado y mejorar el clima en el aula (Innovación educativa) (Spanish Edition) Fernando Rodríguez, Raúl Santiago

Format: Kindle eBook

Download and Read Online Gamificación: Cómo motivar a tu alumnado y mejorar el clima en el aula (Innovación educativa) (Spanish Edition) Fernando Rodríguez, Raúl Santiago #O08LEUBNG9Z

Leer Gamificación: Cómo motivar a tu alumnado y mejorar el clima en el aula (Innovación educativa) (Spanish Edition) by Fernando Rodríguez, Raúl Santiago para ebook en línea Gamificación: Cómo motivar a tu alumnado y mejorar el clima en el aula (Innovación educativa) (Spanish Edition) by Fernando Rodríguez, Raúl Santiago Descarga gratuita de PDF, libros de audio, libros para leer, buenos libros para leer, libros baratos, libros buenos, libros en línea, libros en línea, reseñas de libros epub, leer libros en línea, libros para leer en línea, biblioteca en línea, greatbooks para leer, PDF Mejores libros para leer, libros superiores para leer libros Gamificación: Cómo motivar a tu alumnado y mejorar el clima en el aula (Innovación educativa) (Spanish Edition) by Fernando Rodríguez, Raúl Santiago para leer en línea. Online Gamificación: Cómo motivar a tu alumnado y mejorar el clima en el aula (Innovación educativa) (Spanish Edition) by Fernando Rodríguez, Raúl Santiago ebook PDF descargar Gamificación: Cómo motivar a tu alumnado y mejorar el clima en el aula (Innovación educativa) (Spanish Edition) by Fernando Rodríguez, Raúl Santiago Doc Gamificación: Cómo motivar a tu alumnado y mejorar el clima en el aula (Innovación educativa) (Spanish Edition) by Fernando Rodríguez, Raúl Santiago Mobipocket Gamificación: Cómo motivar a tu alumnado y mejorar el clima en el aula (Innovación educativa) (Spanish Edition) by Fernando Rodríguez, Raúl Santiago EPub

O08LEUBNG9ZO08LEUBNG9ZO08LEUBNG9Z