

GAMIFICACION Y EDUCACIÓN



?

MENÚ DE JUEGO

1

Justificación

2

Formas de trabajo

3

ABJ

4

Serious Games

5

ScapeRoom

6

Gamificación

1

Actividad inherente
humana



1

Aprendemos los
colores



1

Números

Letras



1

Formas y figuras



1

Animales



1

Texturas



1

Role Playing



Situaciones
cotidianas



1

Relacionarnos

Interactuar

Establecer
reglas



1

Jóvenes



1



Adultos

1

Es diversión, es emoción es
aprendizaje



1

No sólo es adquirir
contenidos

No sólo es
memorizar

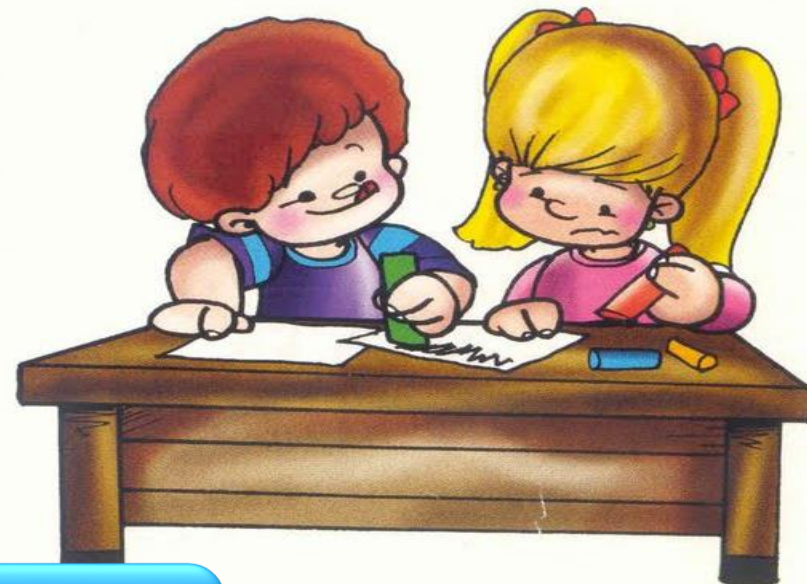
Aprender

1

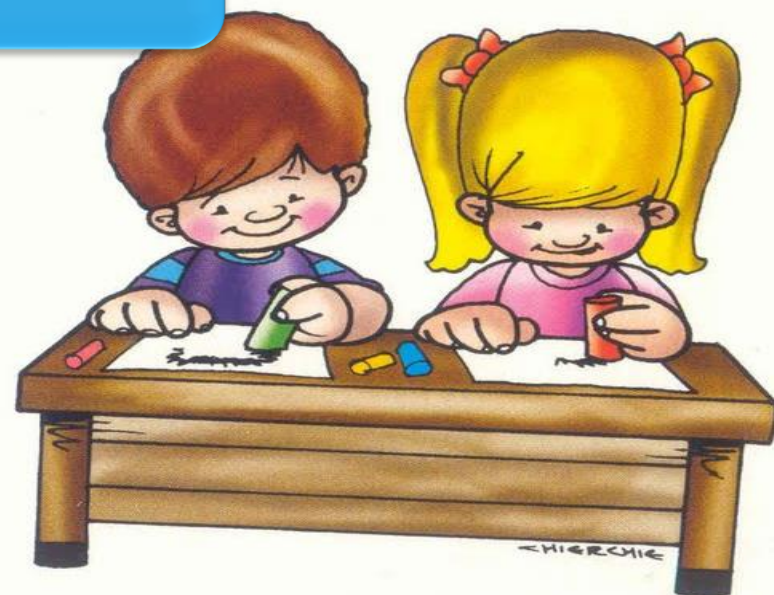
Son
experiencias



1



Son valores



1

Son actitudes



1



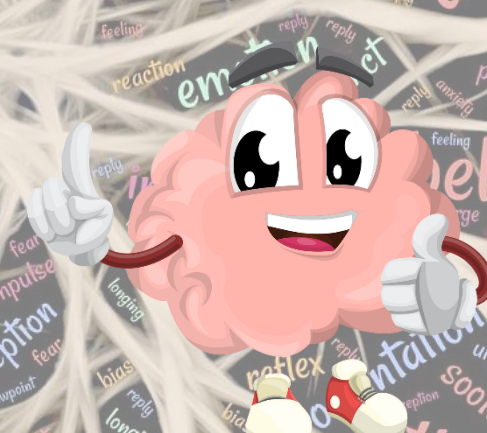
Cristina Sáez

“En pleno S. XXI, no podemos entender la educación si no tenemos en cuenta el funcionamiento del cerebro.”

Socialización

Emoción

Placer



1



Daphne Bavelier

“La mejor manera para aprender es asegurarse de que el que aprende lo haga a un nivel que le siga resultando estimulante”

Entretener

Emocionar



1



Historias

Amígdala



Sorpresas

“La información que captamos por medio de los sentidos pasa por el sistema límbico o cerebro emocional antes de ser enviada a la corteza cerebral, encargada de los procesos cognitivos.”



Francisco Mora



Tartaglia

1



Triángulo de Tartaglia



Niccolò Fontana

Tartaglia = Tartamudo

Historias

Sorpresas



EN BUSCA DE LA PATRULLA CANINA



San José Josefina (Ourense)

Experiencia 1º de primaria. Matemáticas.

Jorge Marcos y Aitor Barbosa

**PRESS
START**

#Buscandopatrullaconina

L@S

ELEGID@S



Tierra



Sol



Estaciones



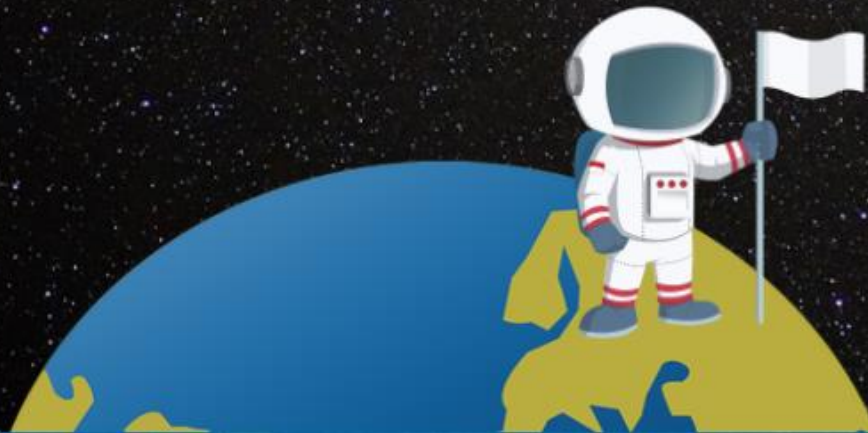
Luna



Inventos



Sistema Solar



1



“Hay que buscar el significado emocional de lo que se enseña y conseguir que el alumnado se sienta realmente entusiasmado por lo que aprende.”

Francisco Mora

1



Prensky

“Los alumnos de hoy en día ya no son el mismo tipo de personas que lo eran antes”

NATIVOS
DIGITALES

Videojuegos

FEEDBACK
INSTANTÁNEO

Redes
sociales

COMUNICACIÓN
PERMANENTE

Discord

TECNOLOGÍA

Facilitador

EXIGENCIA

Ubicuidad

UTILIDAD

Historias

CULTURA
LÚDICA

Diversión

1



Pérez Moíño

“La respuesta está en los dispositivos digitales y en los juegos más cercanos”



1



4



Crea un Kahoot adaptado a lo que estés trabajando en el aula.

Pruébalo en clase y comparte tu experiencia con el mundo.



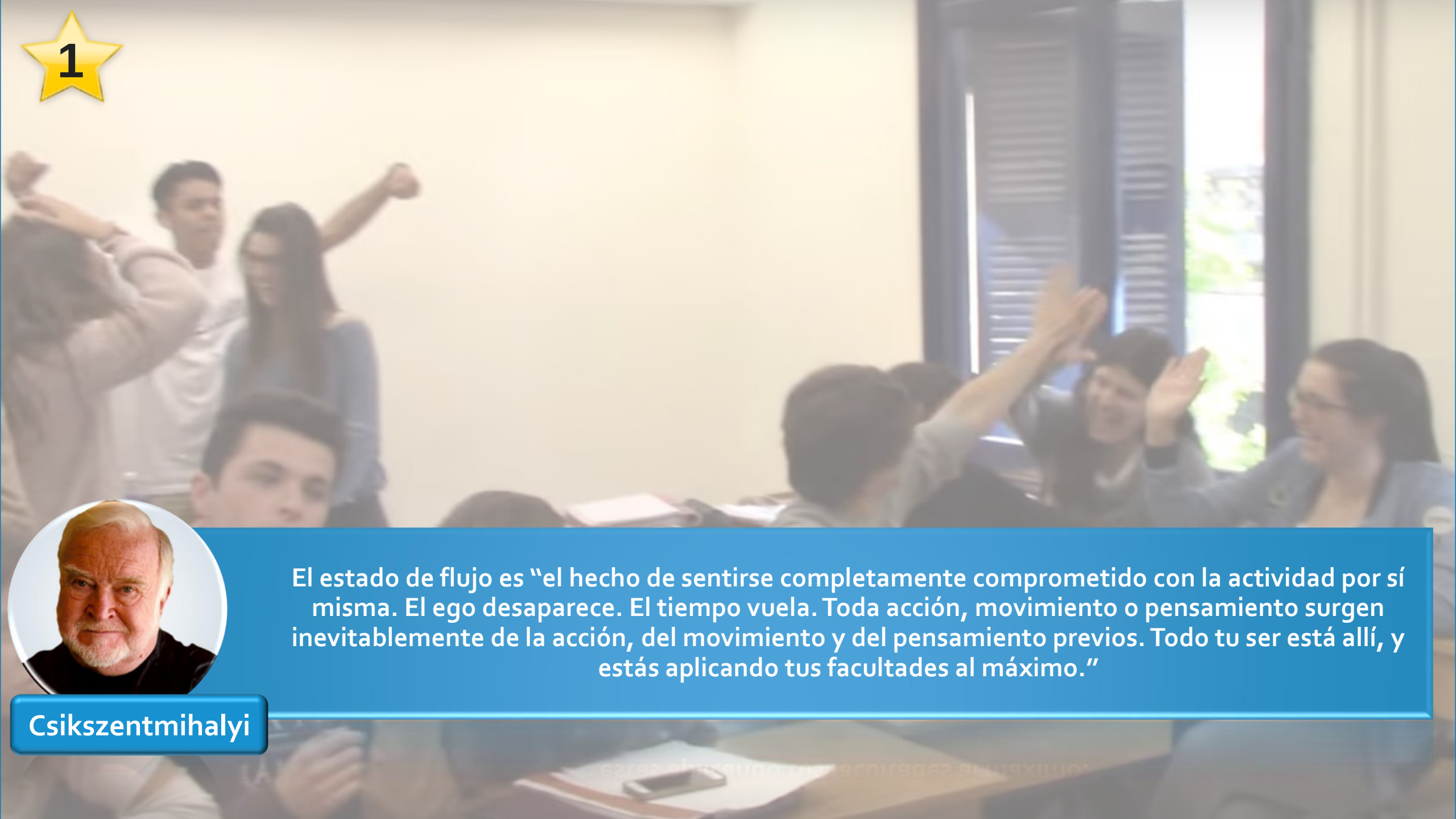
1



Francisco Mora

“Hoy solo se debe y se puede enseñar a través de la alegría, porque conocemos bien los sustratos cerebrales de estos procesos.”



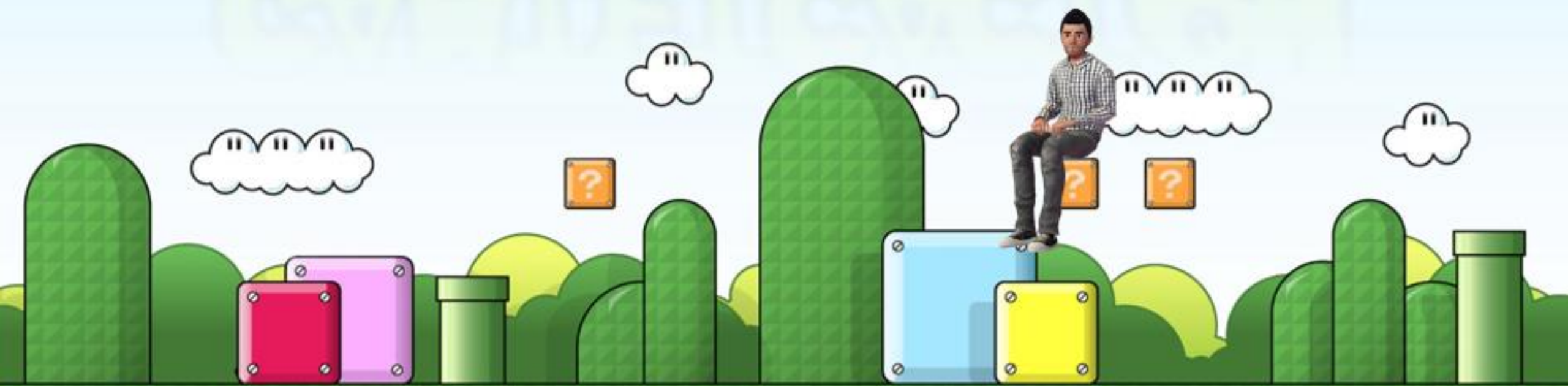


El estado de flujo es “el hecho de sentirse completamente comprometido con la actividad por sí misma. El ego desaparece. El tiempo vuela. Toda acción, movimiento o pensamiento surgen inevitablemente de la acción, del movimiento y del pensamiento previos. Todo tu ser está allí, y estás aplicando tus facultades al máximo.”

Csikszentmihalyi

1

GAMIFICACIÓN



1

FACULTAD DE CIENCIAS DEL DEPORTE UNIVERSIDAD DE GRANADA



Isaac Pérez

"El verbo APRENDER como el verbo AMAR no se pueden conjugar en imperativo"

1



THE
MATRIX
REVOLUTIONS

SI BEBES ALCOHOL,
NO CONDUZCAS.



- Usuarios
- Votar los tours
- Iniciar sesión
- Registrarse
- España
- Películas en cartelera
- Cines España
- Próximos estrenos
- Estrenos DVD venta
- Próximos DVD venta
- Ya para alquilar
- Próximamente alquiler
- Video on Demand
- USA - UK - FR
- Estrenos USA
- Estrenos Reino Unido
- Estrenos Francia
- DVD/Video USA
- Secciones
- Taquilla
- Trailers

Matrix rEFvolution

- Ficha
- Tráilers [2]
- Leitmotiv
- RRSS [3]
- Making off

Título original	Matrix rEFvolution
Año	2016
Duración	 15 semanas
País	España
Director	Isaac J. Pérez López
Guión	Isaac J. Pérez López
Reparto	Alumnos del grupo A de Fundamentos de la Educación Física, ex-alumnos, personal de la Facultad de Ciencias del Deporte, profesionales de la Educación...
Productora	Sinappsix Production
Género	Ficción real. Fantástico. Acción. Thriller Thriller futurista. Educación disruptiva. Internet / Informática. Artes marciales. Asignatura de culto
Sinopsis	Matrix rEFvolution es un grupo de rebeldes que forman parte de La Resistencia a Matrix, que creen que otra forma de hacer las cosas en Educación (Física) no solo es necesaria sino posible, por lo que tratarán de convertirse en hackers educativos y descubrir si son los Elegidos que consigan liberar las mentes de docentes CPU y reiniciar el sistema... (FILMAFFINITY)



★★★★★★★★

9,9

56 votos



1

Trailers

Últimos trailers

Últimas críticas

Todas las películas

Películas por temas

Series de TV

Series de actualidad

Top series

Vota Series de TV

TOPs

Top Filmaffinity

Lo mejor del TOP

Top Estrenos

Top Estrenos DVD

Ranking de listas

Información

Acerca de FA

Contacto

Premios 2016: Valoración del reparto, del público y de la prensa.

2017: ¿Premio del jurado en algún Festival nacional? Está por ver...

Críticas No hay nada mejor que te hagan plantearte la vida, tus metas, lo que buscas, lo que quieres. Matrix rEvolution directamente te cambia, te forja, te rompe la coraza y te enseña a aprender a vivir y a que sepamos qué hacer para que los demás aprendan.

Fernando del Valle: FILMAFFINITY ●

La realidad superó a la ficción con trabajo, motivación, ilusión y una creatividad digna del mejor director de cine.

David San Martín: El País ●

Películón. Un Thriller apasionante que no hay escena (o día) que no te deje sin respiración por las múltiples sorpresas y emociones que te genera.

Sara Parker: The Nex York Times ●

Un parque de atracciones de emociones, donde pasas del subidón y el disfrute a la frustración y el agobio en cero coma. Un verdadero ejemplo de que la mejor manera de que el aprendizaje arraigue es a través de la emoción.

Julia Marín: Cinemania ●

Buffet libre e infinito de aprendizaje.

John Spenser: Chicago Sun-Times ●

383 críticas - por títulos

Vota esta película

Añadir a listas

Me gusta 1643

Twitter

G+ 18

Novedad

4 relaciones >>

tiene precuela:



game oF thrones:
la ira de los dragones

JUEGOS, SERIOUS GAMES Y GAMIFICACIÓN

Juegos

Estructura lúdica cuyo único objetivo es el entretenimiento

Serious games

Juegos diseñados para trabajar contenidos concretos

Gamificación

Aplica los elementos de juego para crear una estructura inmersiva y empoderadora

Scaperoom/Breakout

Experiencia de juego puntual y de tiempo limitado



2



¿Cuál crees que es la clave de la gamificación?

50:50



12	●	1 millón
11	●	500.000 €
10	●	250.000 €
9	●	100.000 €
8	●	50.000 €
7	●	25.000 €
6	●	10.000 €
5	●	5.000 €
4	●	1.000 €
3	●	500 €
2	●	250 €
1	●	100 €

Y: Objetivos claros y motivadores

M: Aprendizaje activo y basado en retos

C: Feedback instantáneo y mostrar el progreso

A: Inmersión experiencia

2

LA CLAVE DE LA GAMIFICACIÓN





RAZONAMIENTO



ÁREA VERBAL



MEMORIA

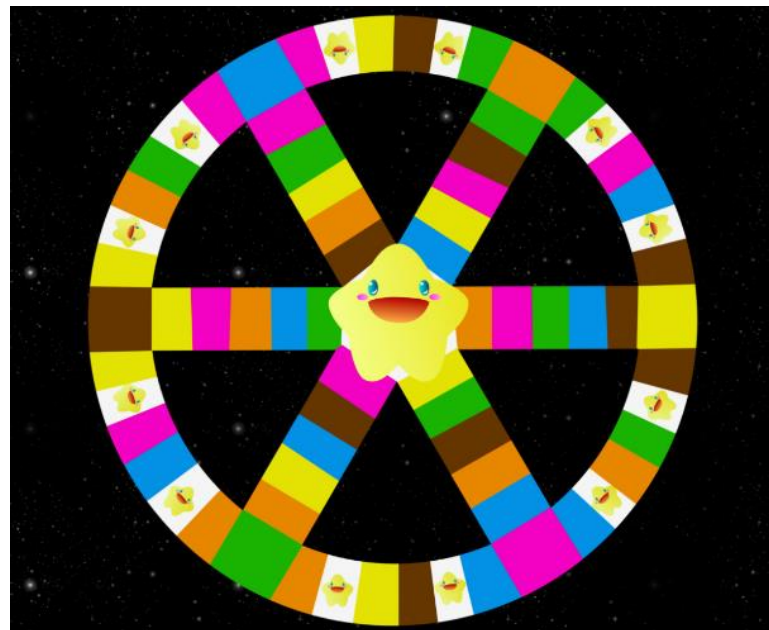


ATENCIÓN



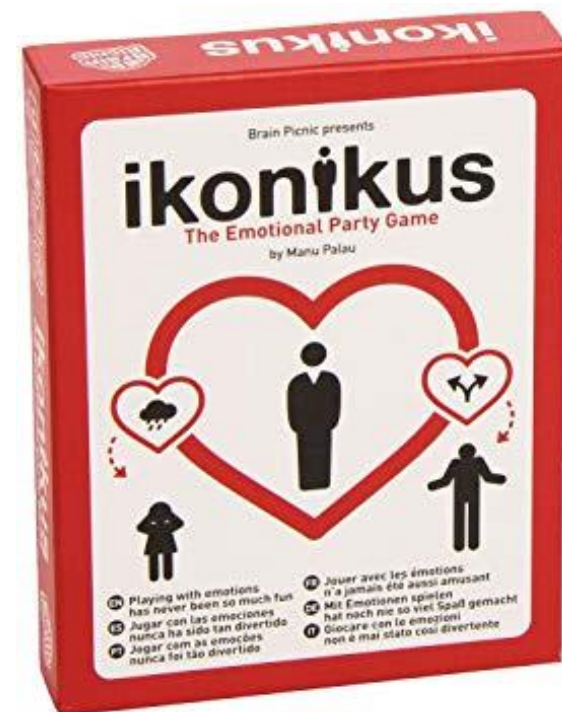
CÁLCULO

Trabajar conocimientos concretos



3

¡A Jugar!











Torre infernal

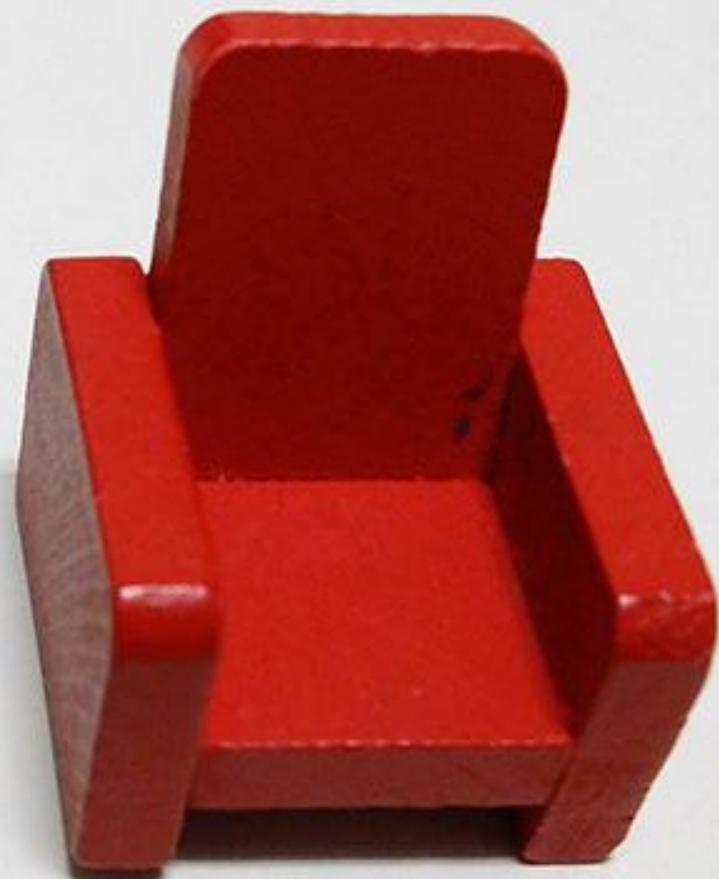


Foso



Regalo
envenenado

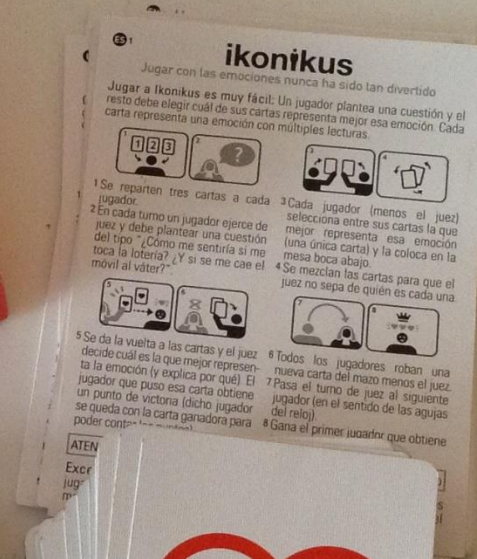






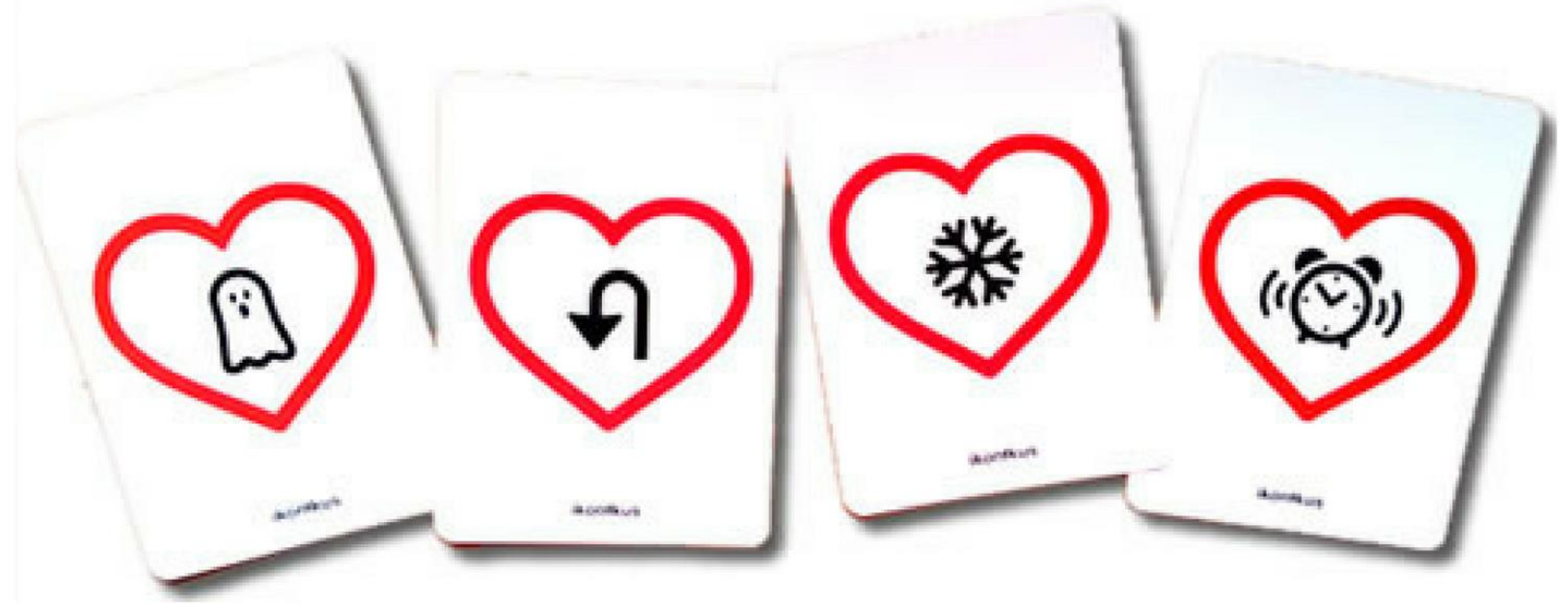
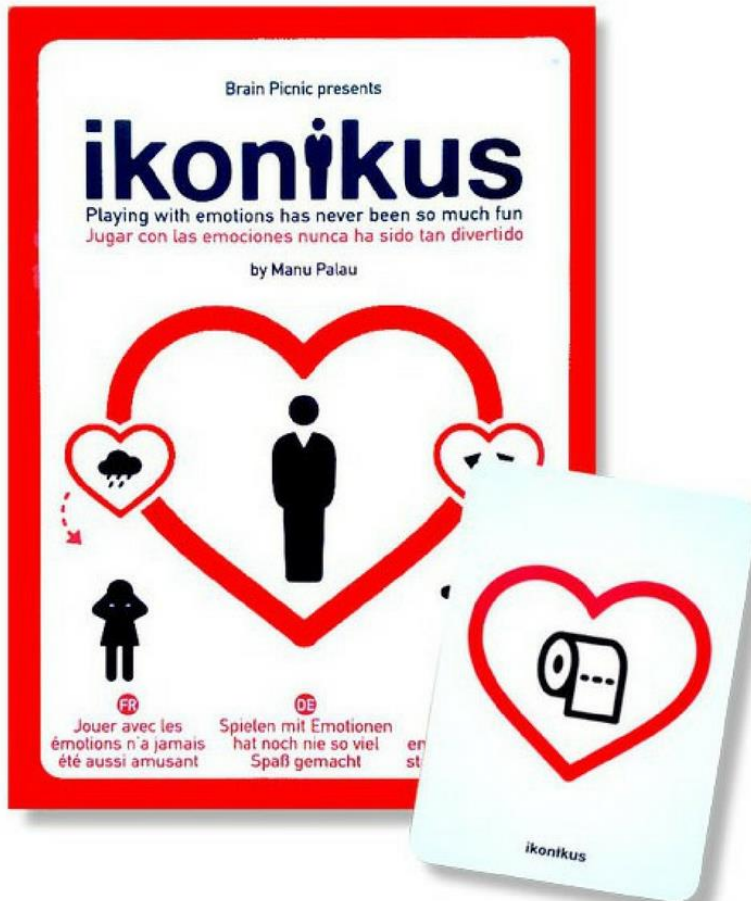






¿Cómo te sientes...

...Cuando te levantas para ir a clase en pleno invierno?



3



Entra en el [generador de Dobbles](#) y crea tu propio Dobble relacionado con lo que estés trabajando en clase.

Pruébalo en clase y comparte tu experiencia



Serious games



Simulaciones



Videojuegos



Apps



4

Serious games



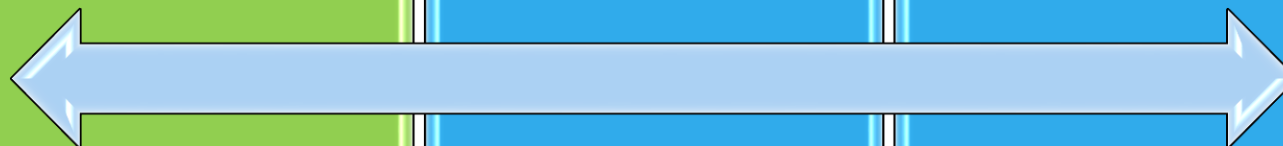
Simulaciones



Videojuegos



Apps





Simuladores de Formación Profesional

Portada

Artes Gráficas

Edificación y Obra Civil

Fabricación Mecánica

Hostelería y Turismo

Industrias Alimentarias

Madera, Mueble y Corcho

Mantenimiento y Servicios a la Produc.

Sanidad

Servicios Socioculturales y a la Comun.

Solicitud DVD

Simuladores en el aula

EDA

Curso en EDA

Consultas y sugerencias

El **Ministerio de Educación**, a través del **Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado (INTEF)**, está desarrollando recursos educativos digitales interactivos y multimedia, publicados en su portal educativo en Internet, que se adaptan al currículo de distintas áreas y materias de Educación Infantil, Primaria, Secundaria Obligatoria, Bachillerato, Formación Profesional y Necesidades Educativas Especiales.

Fruto de esta acción, en colaboración con la Subdirección General de Orientación y Formación Profesional, se han desarrollado una serie de Simuladores para diferentes Familias de Formación Profesional, unos producidos con la ayuda del Fondo Social Europeo, mediante convenios con las Patronales y Fundaciones de los distintos Sectores y otros dentro del Programa Internet en el Aula en el que han participado, junto al Ministerio de Educación, el Ministerio de Industria, Turismo y Comercio y las Consejerías de Educación de las Comunidades Autónomas. En ellos se desarrollan, mediante simulaciones interactivas, contenidos incluidos en los currículos oficiales, planteando casos reales que podrán suceder al alumnado en su futura vida laboral.

Aviso legal | Accesibilidad



Ministerio de Educación - Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado
Información general : webmaster@ite.educacion.es

C/ Torrelaguna 58. 28027 Madrid - Tlf: 913 778 300. Fax: 913 680 709. NIPO: 820-10-371-1



4





ACCESIBLE DESDE CUALQUIER LUGAR

PRIMER MUNDO VIRTUAL
OPTIMIZADO PARA TABLETAS

Descarga The Education District AHORA



iPhone/iPad



Windows/Mac

CONTACTO



Exit

Lincoln Memorial



Teleporter

Press  to continue

ana.mallo

Ayuda5

rockwiz

carlos

audal

garma

alba

carrasco

alv

andrea

rodriguez

lopez

amblanca

oliveras

alejan o.baena

Fly



Talk



Chat



Salir

BRICKS. Construye en comunidad

Voz

Hablar normal

Silenciar a todos

Conversación abierta

Movimiento

franmusicalarcos

mariangel

Nacho keto

Hablar a todos

Chat

MINECRAFT

EDUCATION EDITION





Serious games



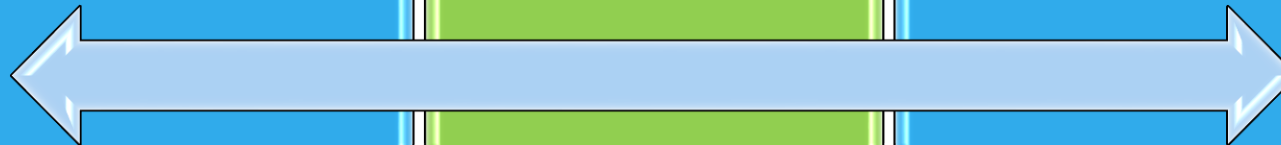
Simulaciones



Videojuegos

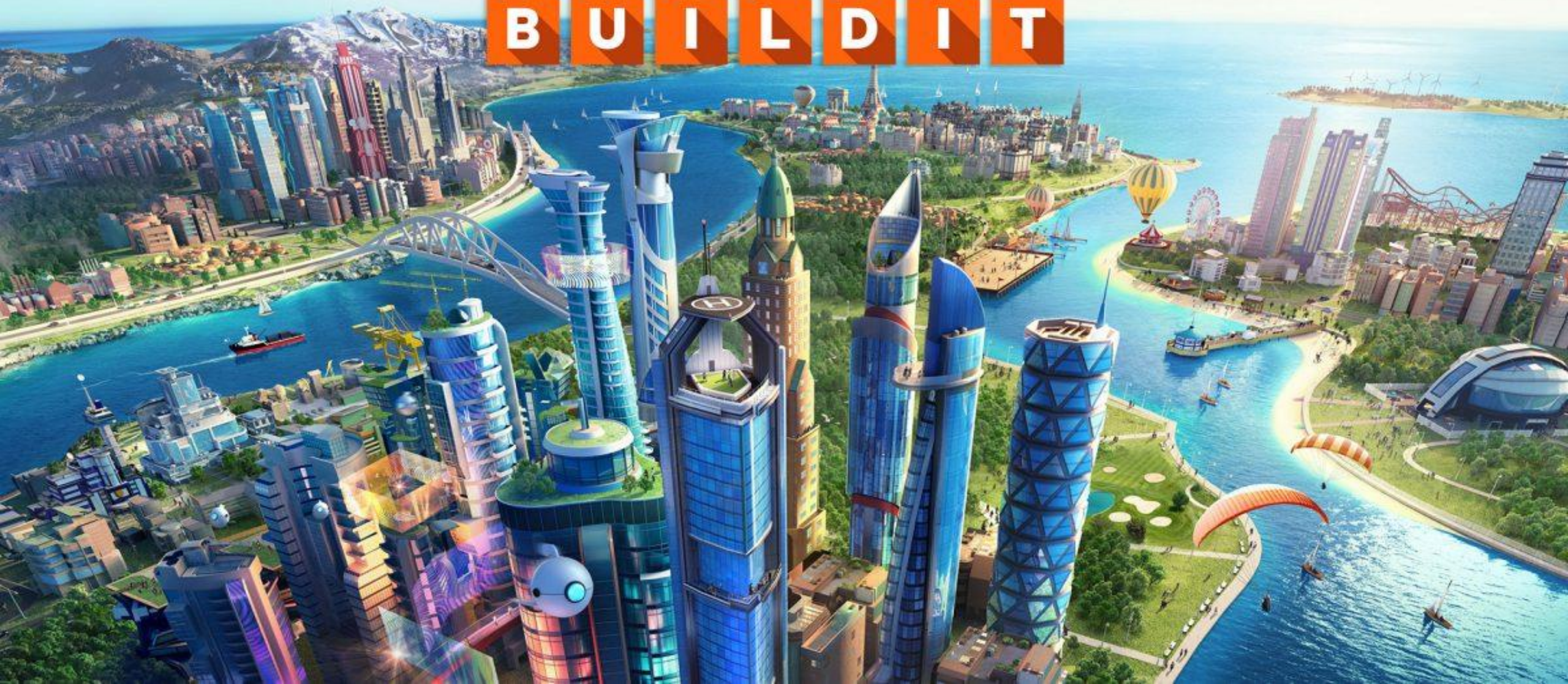


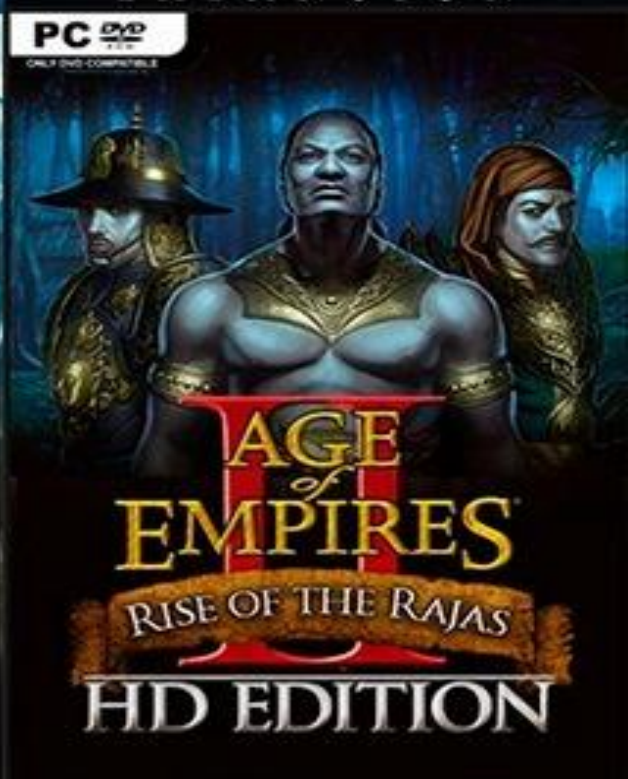
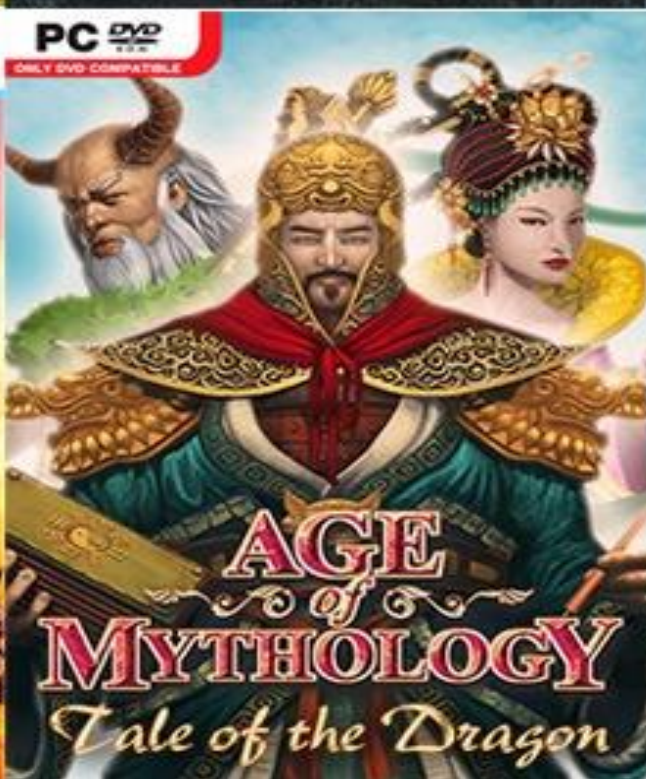
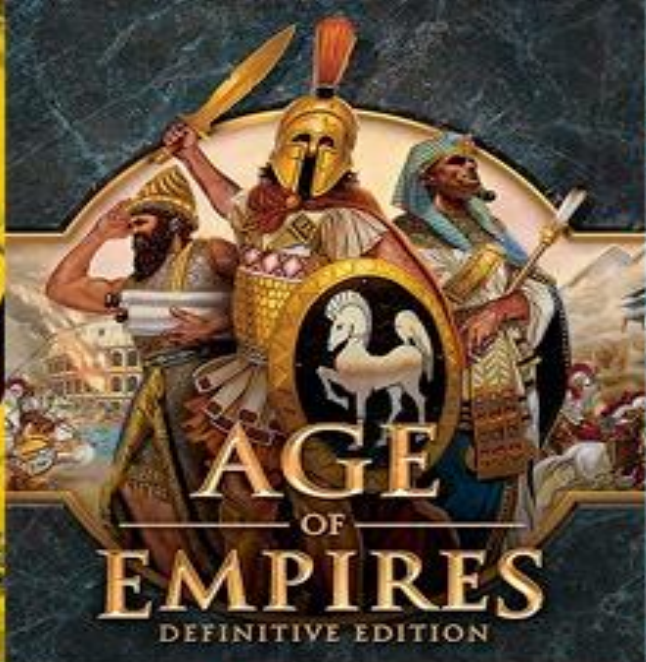
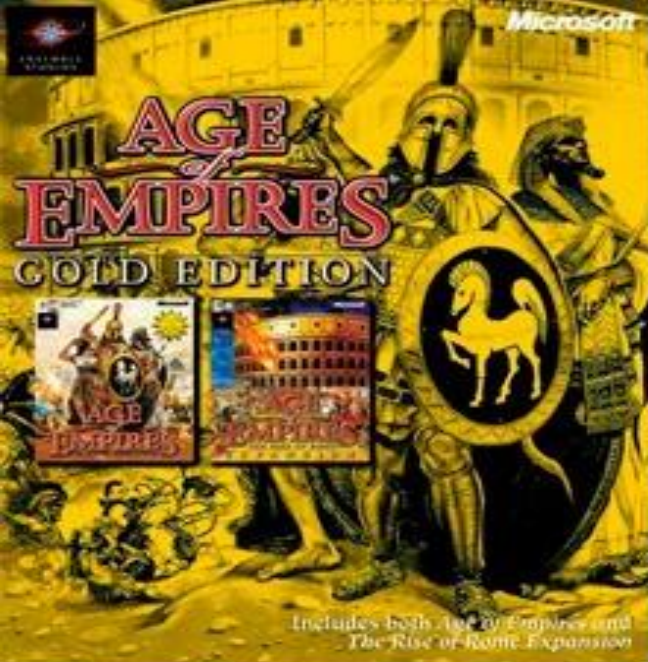
Apps



SIMCITY™

BUILD IT







Campañas

1: William Wallace: Campaña de aprendizaje

2: Juana de Arco

5: Barbarroja

4: Genghis Khan

3: Saladino

Menú principal



FIFA





SEXU MUXU



En otro momento lo vemos
que se ha hecho tarde, dejo
el DVD con la entrevista
puesto. Podéis venir y verla
cuando queráis, solo tenéis
que pulsar en la tele.

The Incredible Adventures of the **AMAZING FOOD DETECTIVE**

by  KAISER PERMANENTE 



CREDITS ▶

Español



English





Juegos Infantiles Pum

GRATIS
EDUCATIVOS
ONLINE



Juegos educativos para bebés y niños pequeños



Tocando



Moviendo



Arrastrando



Cliqueando



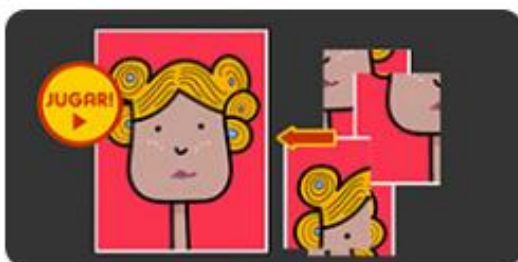
Laberintos



Memotest



Pintar



Rompecabezas



Videos



¡IRÍE Y DIVIÉRTETE CON LOS MEJORES
CHISTES, ADIVINANZAS Y MÁS!

CLIC AQUÍ

PORTAL
EDUCATIVO
PARA NIÑOS



EXPLORADORES

3-5 años



CURIOSOS

5-7 años



LECTORES

7-10 años

RPG MAKER[®] MV







Serious games



Simulaciones



Videojuegos



Apps





CREAPP CUENTOS

INVENTA TU PROPIA AVENTURA



PLAYER 2: 4 YEARS

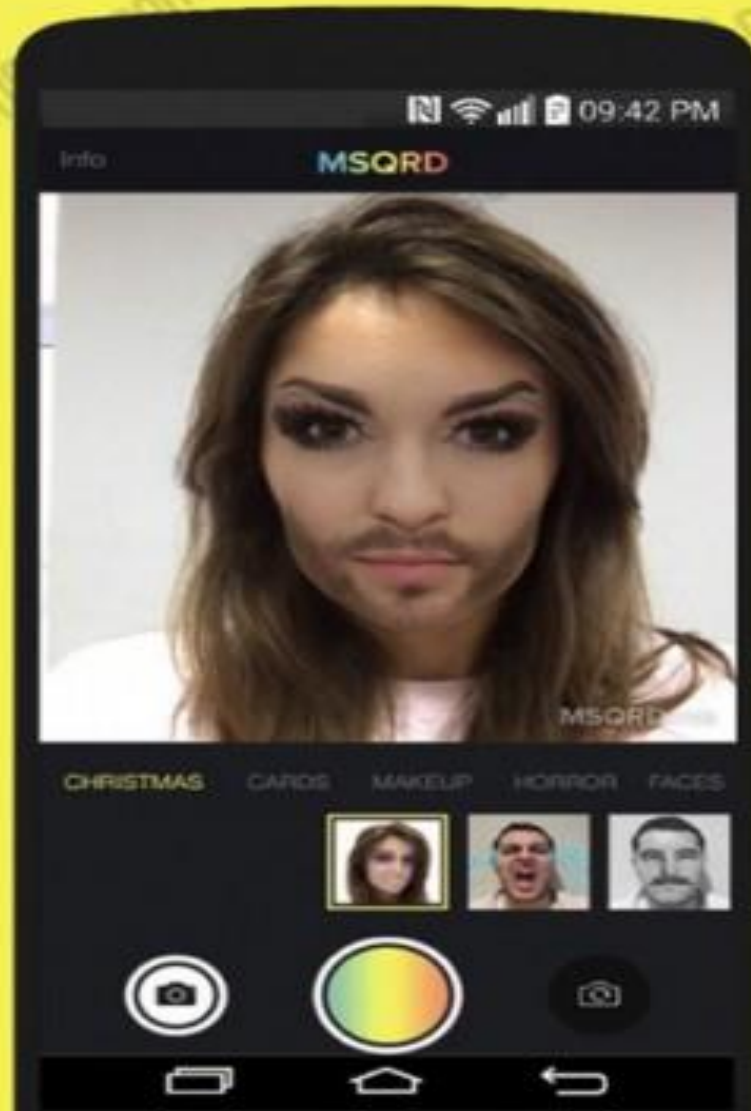
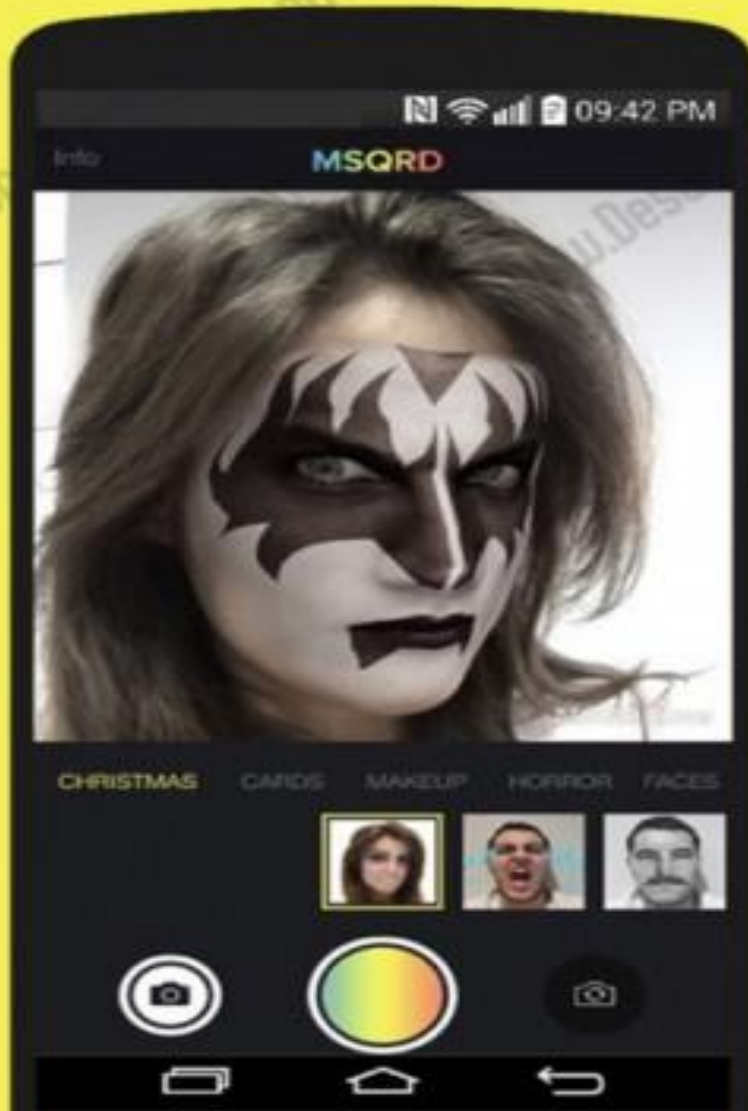
FREE
VERSION







MSQRD





CHATTER PIX KIDS

BY DUCK DUCK MOOSE





Available on the
App Store

ANDROID APP ON
Google play

 **Windows
Phone**



www.wewanttoknow.com





Paquete de precolar de Lola, 1 4+

BeiZ

Pack de apps 7,99 €

Comprado por separado

4 apps en este pack



El Tren de las matemá...
Juegos



Veo veo con Lola HD
Juegos



El Tren del Alfabeto d...
Juegos



Puzzle de la playa de ...
Juegos

Capturas de pantalla

[iPhone](#)

[iPad](#)



Kahoot!



[Inicio](#)[infantil](#)[primaria](#)[secundaria](#)[bachillerato](#)[Profesores](#)[Taxonomía Bloom](#)[HiEd](#)**Aplicaciones**

15 apps

**Ordenar por**

Fecha apps desc

**Cursos**

Todos

**Asignaturas**

Conocimiento de sí mismo y autonon

**Bloques**

Bloque 1. El despertar de la identidad personal.

**Curriculo**

Reconocimiento de la imagen propia y de los otros. Identificación de sí mismo, de s





Proyecto De Profesionales De La Educación: Hablamos De Aplicaciones Educativas O No, Sus Utilidades Didácticas Y De La Integración De Dispositivos Móviles En El Aula

[Home](#)[About](#)[Vistas Dinámicas](#)[Recent Posts](#)[Recent Comments](#)

To search type and hit enter...

Páginas

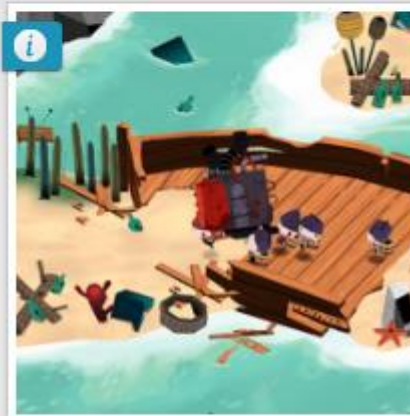
[INICIO](#)[CONTACTO](#)[¿Qué es Proyecto #Guappis?](#)[OBJETIVOS](#)[PARTICIPANTES](#)[Hablan del Proyecto](#)[Enlázanos en tu sitio web](#)[Guappis del proyecto](#)

¿Quieres saber más?

[Encuentro](#)[Entrevistas](#)[Sobre el Proyecto](#)

Crear vídeos de personajes con voz con iFunFace

Esta aplicación es similar a la de ChatterPix Kid , permite ponerle una boquita a cualquier foto o imagen que tengamos en el carrito y hacer...



"I love potatoes" y la innovación social

Vivimos en una sociedad de consumo excesivo, rodeados de ofertas, publicidad, y estrategias muchas veces eficaces, las cuáles intentan co...



KAHOOT App - Aprendizaje basado en



Plickers. Retro-alimentación en



Crea vídeos asombrosos con Quik.

Quik es una #guappis, para iOS o Android, creada por la empresa de cámaras de acción GoPro para crear vídeos muy vistosos de manera ráp...



Libros interactivos de OQO.

Esta semana tuvimos la gran suerte de probar los nuevos libros interactivos de la editora gallega OQO . Durante estos días hemos podido ...

4



Selecciona una app de entre las disponibles en EduApps o Guappis.

Pruébala en clase y comparte tus impresiones con el mundo.



eduapps



BreakOut



5

5

Scaperoom



5



Escoge el Scaperoom que más te guste y replicalo en tu aula o adáptalo.

Pruébalo en clase y comparte tu experiencia con el mundo.



[CAN YOU ESCAPE?]



[CAN YOU ESCAPE?]

5



La isla de los secretos

**PRESS
START**



6

EN EL AULA

$$2 \times 2 =$$

GAMIFICATION



Blog Nuevas Tecnologías

Acceso del administrador

[Inicio](#) [Reglas](#) [Teoría](#) [Prácticas](#) [Blog](#) [Nosotros](#)



UniversidadeVigo

NUEVAS TECNOLOGÍAS APLICADAS A LA EDUCACIÓN INFANTIL (6c)

PROFESORADO

TEORÍA	PRÁCTICAS	
Aitor Barbosa aitorbarbosa91@gmail.com	Santi Cruz scruz92@gmail.com	Sandra Martínez martineziglesiassandra@gmail.com



GRADO EN EDUCACIÓN INFANTIL
CURSO 2018/19

SUPERHÉROES DE LA MOTIVACIÓN



Misión



Superdocentes



Progreso



Valores



Noticias



Academia



Twitter



Juegos



Linkedin



Glosario



EN BUSCA DE LA PATRULLA CANINA



San José Josefina (Ourense)

Experiencia 1º de primaria. Matemáticas.

Jorge Marcos y Aitor Barbosa

**PRESS
START**

#Buscandopatrullaconina

L@S

ELEGID@S



Tierra



Sol



Estaciones



Luna



Inventos



Sistema Solar



Escuela de Superhéroes

[INICIO](#)[HISTORIA](#)[EL JUEGO](#)[NIVELES](#)[EQUIPOS](#)[GIMNASIO](#)[RECOMPENSAS](#)[MISIONES](#)

@AraceliSantCo



Navegación

[Infantil](#)[Primaria](#)[ESO](#)[Bachillerato](#)[FP](#)[Universidad](#)[Formación Docente](#)[Educación Especial](#)[Otras](#)[Descargas](#)[Recursos](#)[Mapa del sitio](#)

Gamifica tu aula



4



Escoge un proyecto de gamificación adaptado a tus necesidades y replícalo en tu aula o adáptalo.

Pruébalo en clase y comparte tu experiencia con el mundo.





GamificAitor



Aitor Barbosa

Aitor Barbosa

