¡Te damos la más cordial bienvenida!



Por favor: Realiza tus aportes vía chat. Los micrófonos permanecerán cerrados.



Revisa tu audio para asegurarte que escuchas correctamente. ¡Gracias!

Serie de webinars #Movingonline

Hablemos de gamificación

Con Marysabel Suárez y Florencia Gabriele



Septiembre 24

12:00 p.m. hora del Este de EE.UU ID ZOOM: 95407059125

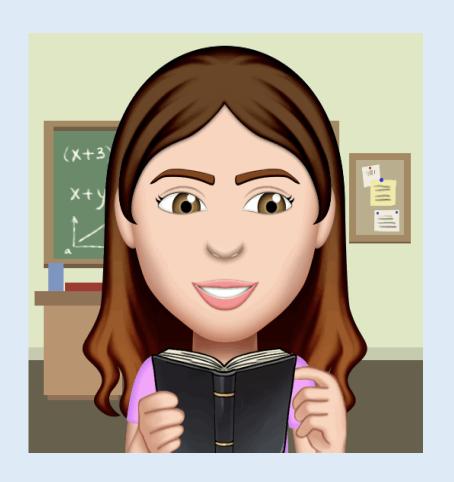


SIEMPRE JUNTOS

Presentadoras invitadas



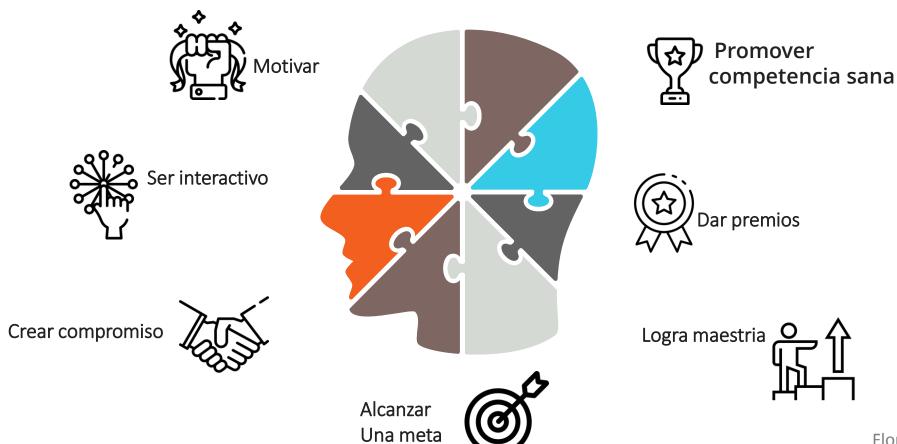
Marysabel Suárez



Florencia Gabriele, PhD

¿Qué es Gamificación y cómo puede apoyar en las clases en línea?

La Gamificación es una ESTRATEGIA para poder:



Florencia Gabriele, PhD @florenciagabrielephd

Elementos clave del diseño de una actividad gamificada



Elemento clave

Equilibrio entre entretenimiento y valor educativo





www.menti.com

Código: 5678002

A. ¿Qué debemos saber para incorporar esta estrategia en entornos virtuales de aprendizaje?

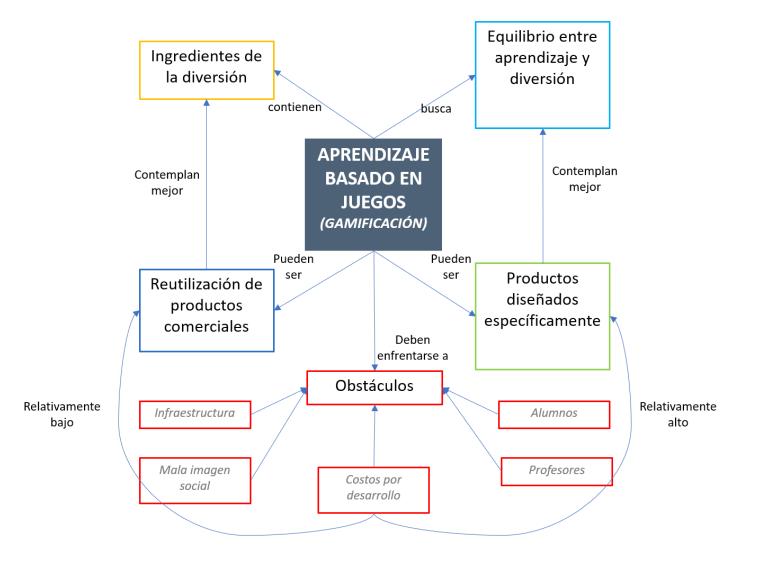
B. ¿Cómo hago para implementar Gamificación si no cuento con la tecnología suficiente?

A. ¿Qué debemos saber para incorporar esta estrategia en entornos virtuales de aprendizaje?



Lo que importa es el diseño

A. ¿Qué debemos saber para incorporar esta estrategia en entornos virtuales de aprendizaje?



B. ¿Cómo hago para implementar Gamificación si no cuento con la tecnología suficiente?

→ Sin tecnología funciona perfecto

 No solo sirve para el aula, sino también se usa a nivel institucional

Más que tecnología, Gamificar requiere planificar en función de:



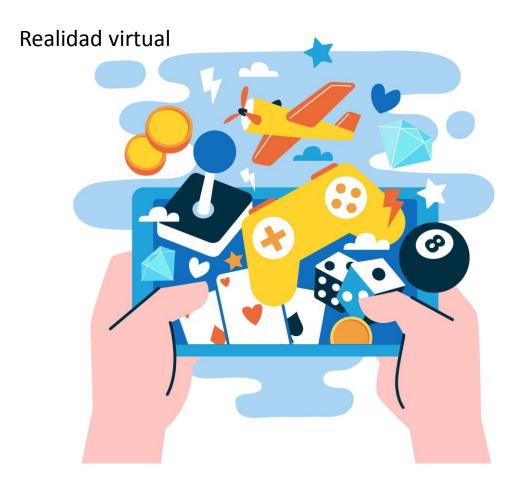
Ejemplos

Sin tecnología

- Simulaciones
- Calificaciones
- Trofeos
- Juego de roles



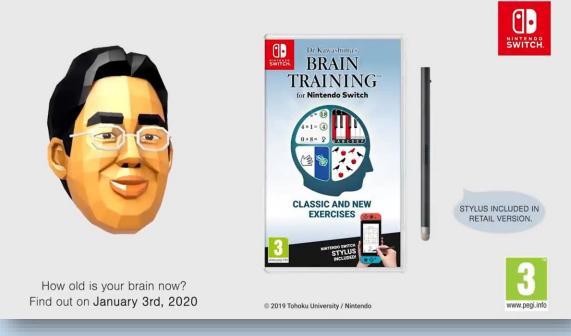
Con tecnología



Caso de estudio: Brain Training

¿Qué niño se pone contento cuando su profesor le dice que para el día siguiente tiene que hacer 100 operaciones matemáticas?

- Objetivo: Metáfora de la edad mental
- Conflicto: Resolver los mini-juegos más rápido y con menor tasa de errores.
- **Reglas**: No poder elegir los mini-juegos de la prueba y sólo poder medir la edad mental una vez al día.
- Progreso: Puntaje y comparar progresos.
- Fantasía: Supone la principal crítica.



Brain Training se ha convertido en un gran éxito, que consigue un reto clave:

hace que la gente realice por diversión ejercicios que habitualmente generan rechazo cuando se hacen por obligación.

Preguntas y respuestas

Y ahora tú ganaste un badge – imítanos y crea badges para tus clases

¡FELICIDADES! HAS GANADO UNA INSIGNIA DIGITAL

Escanea el código con tu celular y descarga tu insignia digital del evento.

https://iadb.badgr.io/claim/US-883NW1YNMC







Página de Webinars Movingonline BID

https://cursos.iadb.org/es/webinars-movingonline



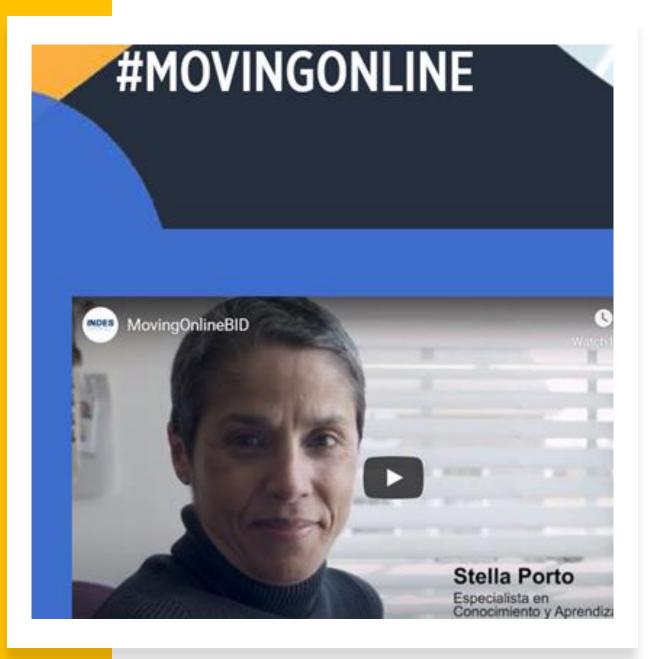
12:00 PM EST Estados Unidos (Washington)

1 de Octubre de 2020



Diseño instruccional para la tutoría en línea

OCT 29 -DIC 07, 2020



¡Conéctate y se parte de la iniciativa!

https://cursos.iadb.o rg/es/indes/movingonline