

## MAESTROS APRENDEN NUEVAS METODOLOGÍAS BASADAS EN GAMIFICACIÓN

- **Docentes de Lima y El Callao tuvieron la oportunidad de conocer las nuevas metodologías de enseñanza en un evento gamificado y ambientado en un viaje interestelar: Matemáticas con base en la neurociencia, realidad aumentada, pensamiento computacional y habilidades socioemocionales para innovar en la educación y potenciar la motivación de los estudiantes de hoy en sus procesos de aprendizaje.**
- **Esta iniciativa es parte del programa “Comprometidos con la Educación” de la Fundación Telefónica Movistar y Fundación ‘la Caixa’.**

**Perú, diciembre 2022.-** Innovar en el aula de manera lúdica, analizando situaciones y resolviendo retos constantes son algunas de las formas de potenciar el aprendizaje de los escolares en la actualidad. Por ello, el sábado 03 de diciembre se realizó el **“Tour de Docentes Innovadores”** en Lima y El Callao, en el que 150 maestros aprendieron sobre nuevas metodologías para adaptar las enseñanzas a las necesidades de los estudiantes de hoy.

La educación actual presenta muchos retos, por ejemplo, la información digitalizada hace que sea difícil competir por la atención de los estudiantes. Temas críticos como las matemáticas, el pensamiento computacional o las habilidades socioemocionales se pueden trabajar de una manera lúdica gracias a las metodologías y plataformas que se presentarán en el evento. Tal es el caso de la plataforma **“Matemáticas”** de **“Comprometidos con la educación”**, de acceso libre y donde los ejercicios a resolver se adaptan a la realidad de cada niño gracias a la inteligencia artificial.

El **“Tour de Docentes Innovadores”** parte de la premisa de que la gamificación se presenta como una de esas estrategias que pueden ayudar a mejorar la motivación tanto de los estudiantes como de los maestros. Por ello, los docentes se verán inmersos en una experiencia de aprendizaje y juego. Recordemos que la gamificación consiste en emplear un conjunto de elementos que utiliza el pensamiento y la mecánica del juego en contextos no lúdicos a fin de contribuir en los procesos de aprendizaje. La gamificación permite a la vez desarrollar lecciones centradas en el estudiante porque desarrollan autonomía y curiosidad en los escolares.

Este tour estuvo dirigido a profesores de escuelas públicas y privadas con interés en promover nuevas metodologías y recursos de enseñanza para innovar en la educación, haciendo énfasis en el pensamiento computacional, las matemáticas, las habilidades blandas y las potencialidades de la realidad aumentada.

Las ponencias estuvieron lideradas por el profesor Juan Cadillo, finalista del Global Teacher Prize 2017 y ganador del Concurso de Innovación Educativa quien compartió sus conocimientos sobre **“Realidad Aumentada”**; mientras que el especialista José Carlos Vásquez explicó sobre el proyecto **“Matemáticas Profuturo”**. Por su parte, la docente Elizabeth Carhuamaca abordó una dinámica acerca del **“Pensamiento computacional”**; y, para completar la jornada de formación, las especialistas Rosario Jiménez y Rosa Estremadoyro (**“Miss Rosi”**) expusieron acerca de las **“Habilidades socioemocionales”**.

El **“Tour de Docentes Innovadores”** de la Fundación Telefónica impactó este año a 300 docentes de Arequipa, El Callao y Lima.

Para más información, pueden ingresar al link: <https://educared.fundaciontelefonica.com.pe/tour-de-docentes/>.

