

LA GAMIFICACIÓN PARA ALUMNOS DEL SIGLO XXI

- La Fundación Telefónica presenta el taller “¿Cómo introducir la gamificación en el aula?”, dirigido a docentes con el fin de promover la metodología de enseñanza para innovar en la educación y potenciar la motivación de los estudiantes en sus procesos de aprendizaje.
- El taller será dictado el jueves 30 de mayo de 5:00 pm – 7:00 pm en el Hotel San Agustín Plaza, ubicado en la avenida El Sol 594.

Cusco, mayo de 2019.- En los últimos años conseguir que los alumnos se motiven es cada vez más complicado con los múltiples factores distractores propios de su edad como celulares, tablets, computadoras y herramientas digitales; todo ello en un mismo entorno. Aquí el reto de los docentes para promover un aprendizaje lúdico en clase y partiendo del interés del niño para generar una enseñanza de manera significativa y eficaz.

La nueva metodología de gamificación es una estrategia innovadora que destaca la importancia del autoaprendizaje y abarca muchas disciplinas como, por ejemplo, el ámbito empresarial o la psicología. Desde el punto de vista de la educación es el empleo de 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 del alumno. Una gran oportunidad para trabajar la motivación mediante el logro de objetivos y reconocimientos, desarrollar herramientas y habilidades de aprendizaje y fomentar la adquisición de conocimientos, competencias y destrezas.

La ponencia estará a cargo de Juan Cadillo, reconocido docente elegido entre los 50 mejores profesores del mundo según el concurso The Global Teacher Prize 2017 y posee las Palmas Magisteriales. Actual, asesor de Fundación Telefónica en temas ligados a innovación educativa y ganador del el Premio de Innovación Educativa y El Maestro que deja huella.

El taller está dirigido a docentes de escuelas públicas y privadas con interés en promover la gamificación como metodología para innovar en la educación. Se trabajará las ventajas de su uso en los procesos de enseñanza y aprendizaje, así como los principios y reglas para transformar objetivos educativos (competencias y capacidades) en un elemento de diversión para que los estudiantes adquieran hábitos adecuados en el desarrollo sus tareas.

Los interesados en participar del taller “¿Cómo introducir la gamificación en el aula?” pueden inscribirse de forma gratuita desde la Comunidad Educared de la Fundación Telefónica:

<http://educared.fundaciontelefonica.com.pe/dias-fundacion-telefonica/como-introducir-a-la-gamificacion/>

Asimismo, si desean conocer más acerca de la comunidad virtual y adquirir nuevos conocimientos pueden visitar el blog “**Con las TIC en el aula**” del docente Juan Cadillo a través de Educared, ecosistema educativo virtual de la Fundación Telefónica. El espacio tiene como finalidad analizar y difundir prácticas eficaces en el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) dentro del ámbito de la educación, así como analizar tendencias y propuestas del uso de la tecnología para responder a los retos del siglo XXI. Desde el siguiente enlace pueden ingresar al blog: <http://educared.fundaciontelefonica.com.pe/tic-aula-juan-cadillo/>

Fundación Telefónica Perú | Oficina de Comunicación
José Antonio Gutiérrez A. | jose.gutierrez@telefonica.com
Berenice González G. | berenice.gonzalez@telefonica.com

www.fundaciontelefonica.com.pe



/FundacionTelefonicaPeru



@FundacionTefPE



/FundacionTelefonicaPeru



/FundacionTelefonicaPeru