



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



WP2 – PLANTILLA PARA LA DESCRIPCIÓN DEL TALLER EXPLORATORIO

NOMBRE DEL TALLER EXPLORATORIO: Gamificación y playfulness

TALLER DISEÑADO POR: Angelica van Dam

DURACIÓN: 2 horas

Workshop Chile

November 18th 2020, Local time in Chile: 10:00 am – 12:00 noon; CET 2:00 – 4:00 PM (Amsterdam)

Workshop Peru

November 18th 2020, Local time in Peru: 10:30 am – 12:30 noon; CET 4:30 – 6:30 PM (Amsterdam)

INFORMACION GENERAL / DESCRIPCIÓN: (esquema del TALLER)

Durante el taller los participantes se centrarán principalmente en hacer y experimentar. Los asistentes participarán en un juego con el objetivo principal de experimentar cómo la gamificación y playfulness pueden mejorar la experiencia de aprendizaje.

CONTENIDO DEL TALLER (por subtemas):

- ¿Qué es la gamificación?: reglas.
- ¿Qué es playfulness? ¿Por qué es importante?
- ¿Eres un innovador?
- Streetcombing
- Metáforas
- Crazy 8

PLAFORMA EN QUE SE CONDUCTIRÁ EL TALLER

Zoom

Workshop Chile

Join Zoom Meeting

<https://us02web.zoom.us/j/85755036546?pwd=UE1sUWorVHFBNjNHUkxU0lzSm01UT09>

Meeting ID: 857 5503 6546

Passcode: 504468

Workshop Peru

Join Zoom Meeting

<https://us02web.zoom.us/j/83738983310?pwd=UUNMaTVjQkxmY3FmSkxYS0V0cnFiQT09>

Meeting ID: 837 3898 3310

Passcode: 854753

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

Los participantes podrán:

- Experimentar el valor de la gamificación y playfulness



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



- Brevemente introducir gamificación y playfulness
- Facilitar una lluvia de ideas con técnicas divertidas que estimulan la creatividad.
- Aplicar un par de técnicas creativas por sí mismos y también poder explicárselo a los demás
- Comprender la importancia de la gamificación y la alegría en la educación
- Experimentar en entornos educativos
- Mejorar la experiencia de aprendizaje en su trabajo como educador

ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE

El taller constará de: algo de teoría, pero se centrará principalmente en ejercitar y probar herramientas.

TAREAS (SI CORRESPONDE) – en relación con las actividades de enseñanza y aprendizaje y / o previas al taller:

Trae un pañuelo de papel

LITERATURA/REFERENCIAS

-
<https://sites.google.com/a/elinemedia.com/gsmlearningguide/home>
<http://tinyurl.com/gsm1g-downloadpack>
[https://www.researchgate.net/publication/280095411 Gamification of a higher education course What's the fun in that](https://www.researchgate.net/publication/280095411_Gamification_of_a_higher_education_course_What's_the_fun_in_that)
<http://richardcarey.net/game-design-canvas/>
<https://www.teachthought.com/the-future-of-learning/12-examples-of-gamification-in-the-classroom/>
<http://gamestudies.org/06010601/articles/rodrigues>
<https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/23311983.2016.1245087>

INFORMACIÓN DE CONTACTO IMPORTANTE

Angelica van Dam: dam.a@buas.nl

DESCRIPCIÓN GENERAL DE LOS APÉNDICES (si corresponde): nada

MATERIALES A UTILIZAR ANTES, DURANTE O DESPUÉS DEL TALLER:

- Un pañuelo de papel
 - Tres hojas de papel y lápices
-