



Gamificación ▲ en el aula.

Jugar para aprender.

La gamificación -o ludificación- puede definirse como la aplicación de modelos y dinámicas propios de los juegos en contextos no propiamente recreativos o de entretenimiento. En el ámbito educativo las dinámicas de juego impregnan gran parte de la enseñanza en las primeras etapas, pero a medida que se avanza en la formación su peso disminuye notablemente. Sin embargo, los beneficios de la gamificación son evidentes (más ahora gracias a la neuroeducación) y en cualquier edad: motivación, creatividad, diversión, conocimientos, etc.

La gamificación educativa es una estrategia de enseñanza-aprendizaje mediante la que se implementan los patrones de los juegos en el desarrollo del currículum educativo. Por ello, es fundamental que los docentes sean capaces de crear dinámicas en el aula –con o sin el apoyo de la tecnología- que consigan transformar sus clases en experiencias educativas emocionantes y motivadoras que, lejos de frivolizar, favorezcan realmente el proceso de aprendizaje del alumnado.

Precisamente en este punto fija el foco de atención el XI Encuentro de Orientadores de la UEMC, que cuenta con expertos ponentes que mostrarán a los asistentes cómo la gamificación puede lograr diversos objetivos. Por una parte, descubrirán cómo desarrollar una estrategia de juego en su aula y generar en sus alumnos la motivación y el deseo de seguir aprendiendo, ya se trate de uno u otro tipo de materia o de etapa educativa. Y por otra, conocerán cómo la gamificación además de incidir en los contenidos curriculares y las competencias académicas también puede fomentar determinadas actitudes, activar comportamientos, corregir conductas, etc. incidiendo sobre habilidades personales como la empatía, la atención y escucha, la comunicación persuasiva, etc.

Por último, los participantes conocerán la experiencia práctica que viene proporcionando un proyecto de innovación educativa desarrollado en la Universidad para fomentar el desarrollo—mediante los juegos de mesa- de competencias genéricas tales como el liderazgo, el trabajo en equipo, la creatividad, etc.

# X | ENCUENTRO DE ORIENTADORES

# - PROGRAMA -

09:30 – 10:00 h. Recepción de participantes y entrega de documentación.

## 10:00 h. INAUGURACIÓN.

Imelda Rodríguez Escanciano, Rectora Magnífica de la Universidad Europea Miguel de Cervantes (UEMC).

#### 10:15 h. 1<sup>a</sup> Ponencia.

LA GAMIFICACIÓN COMO ESTRATEGIA DE MOTIVACIÓN EN EL AULA.

#### Javier Espinosa

Profesor de Secundaria y formador de docentes en Niuco. Premio Nacional de Educación 2015. Premio de Innovación Educativa en Simo 2015. Miembro cofundador de gamificatuaula.



11:15 h. Pausa-Café -

#### 11:45 h. 2<sup>a</sup> Ponencia.

EL JUEGO DE MESA COMO RECURSO EN EL DESARROLLO DE HABILIDADES PERSONALES Y SOCIALES.

#### Jordi Martín

Consultor y formador en gamificación, diseño de juegos y soluciones en entornos lúdicos. Asesor técnico en la guía "Juega y Crece" (Junta de Extremadura), diseño de experiencias de 'scape room' con fines didácticos y de módulos creativos en innovación y emprendimiento.



### 12:45 h. Experiencia práctica.

PROYECTO DE INNOVACIÓN EDUCATIVA PARA EL DESARROLLO DE COMPETENCIAS GENÉRICAS EN GRADOS UNIVERSITARIOS MEDIANTE JUEGOS DE MESA.

#### Azael J. Herrero

Director del Proyecto de Innovación Educativa, profesor del Departamento de Ciencias de la Salud y Vicerrector de Ordenación Académica y Profesorado de la UEMC.



La asistencia es gratuita y está abierta a todos aquellos profesionales cuya actividad se desarrolle en este ámbito. Lugar: Salón de Actos de la Universidad Europea Miguel de Cervantes (UEMC). Inscripción: Gratuita, previa formalización antes del 18 de marzo en la web www.uemc.es o comunicando nombre, cargo y centro al correo electrónico encuentrodeorientadores@uemc.es o en el teléfono 983 00 1000 [ext. 1247]. @UEMC ColegioIES **UEMCorientadores** Universidad Europea Miguel de Cervantes c/ Padre Julio Chevalier, 2 · 47012 Valladolid

El XI Encuentro de Orientadores está organizado por la Unidad de Innovación Docente y Tutorial perteneciente al Vicerrectorado de Ordenación Académica y Profesorado de la Universidad

Europea Miguel de Cervantes (UEMC). La Universidad viene convocando desde el año 2008

este Encuentro como ágora de orientadores,

tutores y profesores de colegios, institutos y centros de formación profesional, con vocación

de servicio público y en el marco de la estrecha

vinculación que mantiene con los centros.

13:45 h. Vino español