

Máster en Tecnologías de la Información y la Comunicación para la Educación y Aprendizaje Digital

Juegos, gamificación y TIC
Facultad de Lenguas y Educación



GLOBAL CAMPUS
NEBRIJA

Unidad 4: Game Based Learning

Aprender jugando



Fuente: <https://educators.brainpop.com>



Unidad 4: Game Based Learning

Perspectivas

- Como modelo
- Como lectura
- Como actividad compartida
- Rol del profesor



Fuente: images.vice.com



Unidad 4: Game Based Learning

Implementación - Introducción

- Conseguir que los alumnos entren rápidamente en juego.
 - Preparar el terreno para facilitar que aprendan al jugar.
 - Empoderar al alumno para que aprenda por sí mismo al hacerlo
-
- Conocer bien el juego.
 - Buscar el método óptimo para la explicación:
 - Método pecera
 - Jugadores expertos
 - Versiones simplificadas



Unidad 4: Game Based Learning

Implementación - Gestión

- El juego se introduce dentro del marco de la clase
- Todo el mundo tiene un papel
- El profesor debe ser facilitador, dinamizador y animador.
- Las reglas se pueden cambiar.
- Planificar qué hacer si no termina.
- Obtener feedback.



Unidad 4: Game Based Learning

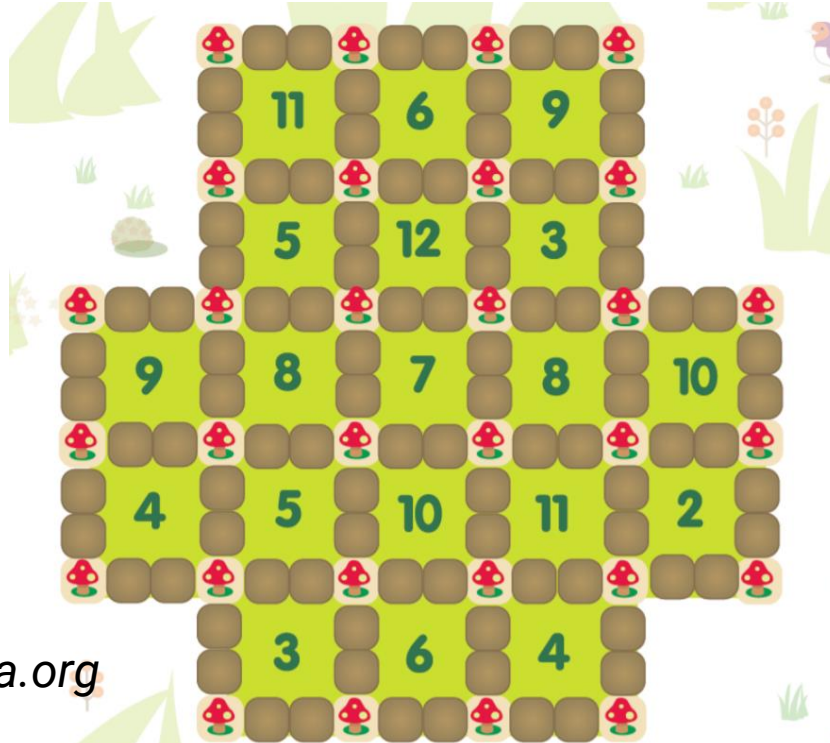
Implementación - Evaluación

- Evaluar lo aprendido:
 - Confección
 - Preguntas
 - Registro
- Creatividad posterior:
 - Modificaciones
 - Diseño de nuevo juego
 - Escribir la guía



Unidad 4: Game Based Learning

Ejemplo - Caterpillar



Fuente: edutopia.org

<https://www.youtube.com/watch?v=eHwbt6YwKT0>



Unidad 4: Game Based Learning

Ejemplo – Otros



<https://www.youtube.com/watch?v=GPDf55N1M8o&index=3&list=PLFK7e8JJ7TOr53aOf7pz9RtcN-QRlXXtp>



Actividad.



L&E



GLOBAL CAMPUS
NEBRIJA