

Segundo Encuentro Nacional de Tecnología Educativa



Gamers & TIC aplicada a la educación

14 y 15 junio 2016





* Enseñar el juego y jugar la enseñanza.



aniversario





Gamers & Tecnología educativa

Conclusiones



Cambios de paradigmas con la Gamificación

Reinventar la enseñanza de una manera lúdica.

- Privilegiando la práctica educativa con tendencias innovadoras de codificación, maker y gamer.
- Aprendizaje personalizado en nuevos entornos: la escuela sale a la calle.
- Los adultos aprenden de los niños. Aprender como niños.





Lego/educación
LabTak, Inoma

TAK-TAK-TAK
Todo es una aventura



education

Uso de las HERRAMIENTAS y tecnologías gamificadas.

- Promueve la generación de soluciones para las aulas con sustento pedagógico y cruzamiento curricular para fortalecer los procesos de enseñanza y aprendizaje.
- Interdisciplinariedad y transversalidad de asignaturas.
- Convergencia entre Humanidades-Ciencia.
- Nuevos contextos *maker*

Accesibilidad: PC, Portátil, Dispositivos móviles: celulares, tabletas, consola de videojuegos.



Conclusiones

Moondroop Maker IPN



A partir del juego se **construyen saberes y valores.**

Se desarrollan múltiples habilidades y competencias.

- Creatividad/Arte
- Trabajo en equipo: Colaboración
- Comprensión lectora
- Pensamiento lógico-matemático
- Pensamiento crítico
- Construcción de valores, socialización, psicomotricidad.

Se fortalece y amplía el grado de ***Diversidad.***





Lego/Education





¡Vamos a jugar y aprender juntos!



ILCE

Instituto Latinoamericano de la Comunicación Educativa

Organismo Internacional



Bolivia

Colombia

Costa Rica

Ecuador

El Salvador

Guatemala

Haití

Honduras

México

Nicaragua

Panamá

Paraguay

Rep. Dominicana

Venezuela