



Varsovia

(del 9 al 15 de octubre de 2016)

Teaching 2 Teach: Gamify your class

Erasmus+ KA104

Multiculturalidad y Diversidad en la Educación de Adultos

CEPA “Maestro Martín Cisneros”

Cáceres 2016-2017



Erasmus+



Teaching 2 Teach: Gamify your class



Este curso fue impartido por "Speak Europe".

Allí estuvimos María Jesús Puerto y José María Calvarro.

Pasamos a contaros algunas cosas de las que allí aprendimos.

Teaching 2 Teach: Gamify your class



Kahoot!

Kahoot! Educación Educación

Design the game in:

<https://getkahoot.com/>

Access to it in:

<https://kahoot.it>

Disfruta de un juego educativo con Kahoot! - todo lo que se necesita es conocer el PIN del juego.

Kahoot! llena la clase de diversión - juega, aprende y desata tus superpoderes!

Kahoot! es un juego gratuito. La mejor manera de jugar en grupos es Kahoot!

Las preguntas aparecen en una pantalla compartida y cada cual responde desde su dispositivo.

Teaching 2 Teach: Gamify your class



ABANDONO (ESCOLAR):

Nos dieron unas instrucciones muy apresuradas e imprecisas sobre cómo hacer una rana en papel, lo que motivó que abandonásemos el procedimiento.

Nos hizo sentirnos de la misma manera en la que se puede sentir un alumno frente al fracaso.

Teaching 2 Teach: Gamify your class

Flipped classroom (Aula Invertida): “es un modelo pedagógico que plantea la necesidad de transferir parte del proceso de enseñanza y aprendizaje fuera del aula...” [Wikipedia](#)



Foto de: [flickr](#)

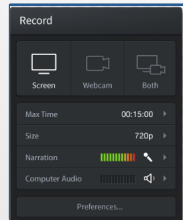
Teaching 2 Teach: Gamify your class

Nos clasificaron las herramientas informáticas en 4 categorías:

1. Video creation (Creación de vídeo).
2. Video hosting (Espacios para alojamiento de vídeo).
3. Video interaction (Herramientas para adaptar a nuestras necesidades vídeos existentes).
4. Learning management (Gestión de aprendizaje).

Teaching 2 Teach: Gamify your class

Algunas herramientas utilizadas (1 de 2)



Screen-cast

Video Creation



Google Drive

Video Hosting



YouTube

Video Hosting



EdPuzzle

Video Interaction

Teaching 2 Teach: Gamify your class

Algunas herramientas utilizadas (2 de 2)



One Note

Video Interaction



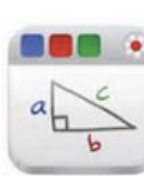
Google Form

Interaction tool



Thinklink

Video Interaction



EduCreation

Interaction tool

Teaching 2 Teach: Gamify your class

JOB SHADOWING: Visita y participación en una escuela tradicional



“La Metodología Montessori comenzó en Italia y es tanto un método como una filosofía de la educación.

Fue desarrollada por la Doctora María Montessori, a partir de sus experiencias con niños en riesgo social.

Basó sus ideas en el respeto hacia los niños y en su impresionante capacidad de aprender. Los consideraba como la esperanza de la humanidad, por lo que dándoles la oportunidad de utilizar la libertad a partir de los primeros años de desarrollo”. [Wikipedia](#)

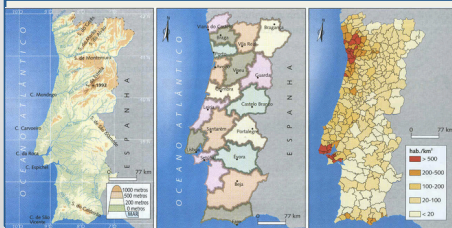
Teaching 2 Teach: Gamify your class

Diferencia entre mapas y territorios



Territorio

Es lo real.



Mapa

Es la forma en la que se describe el territorio.

Teaching 2 Teach: Gamify your class

JOB SHADOWING: Visita y participación en una escuela tradicional



Era una escuela de infantil y era lo que aquí en España entendemos como una escuela concertada.

Interactuamos en una clase y les hicimos partícipes de dos presentaciones:

- Clase de español para niños.
- Cosas típicas de España.

Teaching 2 Teach: Gamify your class

Modelos de Coaching: GROW MODEL

- G** - Goal = Definir la meta a alcanzar
- R** - Reality = Ver desde dónde partimos y lo que nos separa de dónde queremos llegar
- O** - Options = Posibilidades que se me plantean para superar las limitaciones
- W** - Will = Voluntad y compromiso que defina el plan de acción

Teaching 2 Teach: Gamify your class

NO SÍ



Teaching 2 Teach: Gamify your class

JOB SHADOWING: Visita y participación en una escuela tradicional



NASZA GYMNASIUM

Era una escuela de secundaria

Explicaciones y presentación de nuestro país.



Teaching 2 Teach: Gamify your class

Gracias por vuestra atención

El presente proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea.
Esta publicación (comunicación) es responsabilidad exclusiva de su autor. La Comisión no es responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.