

NOTA DE PRENSA

PRESS RELEASE

En el Gamification World Congress

TELEFÓNICA EDUCACIÓN DIGITAL PRESENTA EL PRIMER MOOC DE INTRODUCCIÓN A LA GAMIFICACIÓN PARA DOCENTES

- **El curso disponible en la plataforma Scolartic para docentes permite desarrollar un proyecto personalizado de juego-aprendizaje para el aula**

Madrid, 12 de noviembre de 2015. Telefónica Educación Digital presenta mañana en el taller de educación del Gamification World Congress, que se está celebrando durante esta semana en la Fira de Barcelona, el primer MOOC (Masive Open Online Course, por sus siglas en inglés) de **“Introducción a la Gamificación para docentes”**.

El juego y el aprendizaje siempre han estado íntimamente relacionados. El juego instruccional se ha utilizado desde el inicio de los tiempos y esto no es una novedad. De hecho muchos profesores y maestros aplican los juegos formativos sobretodo en etapas tempranas. La gamificación trata en este caso de aplicar las técnicas del juego y del diseño de juegos al servicio del aprendizaje. “Es el momento de llevar el conocimiento de los diseñadores a su parte más relacionada con el aprendizaje: las aulas y los profesores. Por ello, es necesario que los propios docentes aprovechen este potencial a sus objetivos, el aprendizaje de sus alumnos”, señala Ángel González de la Fuente, tutor del curso y responsable de Proyectos en Telefónica Educación Digital.

El Curso consta de ocho módulos, y en el mismo, los profesores y docentes podrán profundizar en aspectos como la relación existente entre juego y aprendizaje, la historia de la gamificación, cómo diseñar un juego en términos didácticos, los distintos elementos de juego y los tipos de jugadores, y todo ello mientras desarrolla su propio proyecto de gamificación en el aula.

Dicho curso estará disponible a partir del 30 de noviembre en la plataforma [ScolarTIC](#) para docentes. Los interesados ya pueden inscribirse en el mismo en <http://www.scolartic.com/es/web/introduccion-a-la-gamificacion-para-docentes> de forma completamente gratuita. La duración del MOOC está estimada en ocho semanas.

El Gamification World Congress 2015 es el encuentro internacional de referencia en gamificación al ser España líder mundial junto a Estados Unidos, siendo pioneros en la aplicación de este tipo de técnicas en el ámbito empresarial. Telefónica Educación Digital es colaborador de dicho Congreso.

Sobre Telefónica Educación Digital

Telefónica Educación Digital www.telefonicaeducaciondigital.com es la compañía del Grupo Telefónica especializada en ofrecer soluciones integrales de aprendizaje online para la Educación y la Formación. Cuenta con 600 profesionales de la Educación Digital en cinco países España, Brasil, Colombia, Perú y Chile y más de 300 clientes distribuidos en Europa, EEUU y Latinoamérica. Da formación a cuatro millones de alumnos en distintas plataformas y dispone de una factoría de contenidos con más de 40.000 horas al año de producción.

Sobre ScolaTIC (www.scolartic.com)

[ScolaTIC](http://www.scolartic.com) es un espacio social de aprendizaje para la comunidad educativa donde los profesores, educadores y padres pueden formarse e informarse sobre las últimas tendencias educativas internacionales así como conectar con otros colegas de la comunidad educativa hispanoamericana. ScolaTIC es una plataforma gratuita y abierta que pretende empoderar a las escuelas y a los docentes como motores del cambio necesarios en la transformación de la educación del siglo XXI.

Acoge cuatro zonas diferenciadas (Cursos, Recursos, Iniciativas Innovadoras y Comunidad) que persigue ofrecer formación e información, así como crear debate sobre la educación como bien común.

La Comunidad ScolaTIC es el espacio de debate y reflexión más dinámico donde se dan cita los mejores expertos educativos a nivel internacional en habla española. De hecho, ya se han comenzado a realizar actividades virtuales de forma periódica en formato de ponencias y talleres prácticos. Asimismo se han programado eventos presenciales que para este 2015 se realizarán en Perú y Colombia.

En la zona de Cursos se ofrece una formación muy práctica sobre metodologías didácticas, nuevas competencias e innovación. Así pueden acceder a MOOCs sobre programación, robótica, gamificación; o las últimas tendencias en flipped classroom (clase invertida), aprendizaje mediante el juego, inteligencia emocional aplicada a la educación; etc.

Como apoyo a estos nuevos aprendizajes, en la zona Recursos, los profesores accederán a una selección de propuestas didácticas que les permitirá ponerlas en práctica en sus aulas. De hecho, se incluyen propuestas a partir de contenidos para

alumnos sobre materias STEM. De tal forma que los alumnos encuentran sus contenidos en STEMbyme y los docentes la forma idónea de trasladarlos al aula, con la metodología didáctica más adecuada para cada caso (flipped classroom, trabajo por proyectos, etc.) en SclarTIC.

La sección de Iniciativas sugiere soluciones que pueden aportar un valor diferencial en el centro educativo que decide implementarlas. Se presentan casos de éxito de colegios que han decidido avanzar en su camino de transformación hacia la educación del siglo XXI: propuestas tecnológicas para distintas etapas educativas que favorecen el desarrollo de las inteligencias múltiples; elaboración de planes de innovación digital que se integran en los proyectos educativos; métodos para incluir las TIC en asignaturas más tradicionales, con APPs educativas, o incluso la posibilidad de incorporar un entorno virtual de aprendizaje como es Weclass en el centro; etc.