NOTA DE PRENSA

Octaedro Editorial



Colección: Horizontes Universidad

Tema: Innovación/ Políticas educativas/ TIC
Género: No ficción
ISBN: 9788419900647
PVP: 16,00 €
Ref. 09587-0
Formato: 17 x 24 cm
Páginas: 88 a todo color
Encuardenación: Rústica

SOBRE EL LIBRO

Para más información
93 246 40 02
octaedro@octaedro.com
www.octaedro.com

Gamificación didáctica

Manual práctico para la enseñanza

Eva García Muntión, Eduardo Mota Seisdedos

NOVEDAD 2024 ABRIL

La gamificación es una estrategia educativa basada en el uso de elementos de juego para la enseñanza. En los últimos años ha surgido como una metodología con potencial para lograr una mayor atención, participación y motivación, y ofrece un marco metodológico sólido para usos muy diversos de tecnologías educativas al mismo tiempo que no depende de ellas.

El diseño de la gamificación tiene un enorme impacto sobre las posibilidades de aumentar la motivación de los estudiantes o participantes en una formación. Muchos profesores se sienten aislados en su esfuerzo por desarrollar nuevas habilidades y métodos, preocupados por educar a la diversidad creciente de alumnado y las demandas educativas emergentes. Este libro trata de ayudar, de compartir la experiencia acumulada, de forma que se rompan barreras; y que el lector o lectora pueda usar materiales aportados, ideas, plantillas y conceptos según termine de leer.

ÍNDICE

Prólogo
1. Significado de este libro
2. Gamificación (Eva García Muntión)
3. Procesos y recursos (Eva García Muntión)
4. Compartiendo ejemplos de gamificaciones educativas (Eva García Muntión)
5. Estratégico (Eduardo Mota Seisdedos)
6. Conclusiones
Epílogo
Bibliografía
Índice de tablas

AUTORÍA



Eva García Muntión. Como ingeniera química, fundó RTDI en 2008 como una pyme dedicada a la gestión integral de proyectos de I+D+i para apoyar a pymes, instituciones de investigación y centros tecnológicos en la ideación, liderazgo y desarrollo de proyectos de ciencia y tecnología profundos (en muy diversas disciplinas), y que logren llevar sus resultados a la sociedad y los sectores productivos. En 2014 fundó RTDI Innovation School para trasladar de la forma más efectiva posible el saber hacer acumulado de RTDI. Y así surgió la linea de trabajo en gamificación educativa; al principio, de forma experimental, y gracias a sus estudios en Pedagogía, acabó convirtiéndose en una línea de trabajo constante de investigación y desarrollo de experiencia. En 2023 ha fundado Espacio IDEA para, junto a sus compañeros, hacer crecer sus esfuerzos por ayudar a las personas a desarrollar capacidades fundamentales para las profesiones y, por qué no, la vida.



Eduardo Mota siempre se preguntó por la importancia de la educación y su papel en ella. Aprendió a vivir, a pensar y a comprender el mundo en el Colegio Estilo, inspirado por las ideas de la Institución Libre de Enseñanza. Experimentó su pasión por contar historias y mover los deseos ajenos escribiendo versos y haciendo música. Estudió Filosofía en la Universidad Complutense de Madrid y disfrutó durante años transmitiéndola a los jóvenes. Ahora, después de probar y subirse a otros trenes, ha encontrado en Espacio IDEA el lugar donde compartir y renovar permanentemente su amor por la enseñanza. Y de seguir aprendiendo, sin final...