



ProSocial Values

MATERIALES FORMATIVOS

*de los cursos que tuvieron lugar en
Uşak (TR) 25 de Febrero a 1 de Marzo 2019
y Panevėžys (LT) 8 - 13 Octubre 2019*

Project:	ProSocial Values [2017 – 1 – IT02 – KA201- 036860]
Output identification:	O6. Contenidos de Formación del profesorado
Activity leading organization:	Panevėžio rajono švietimo centras (LT)
Involved organizations:	Polo Europeo della Conoscenza (IT), Uşak İl Milli Eğitim Müdürlüğü, Uşak (TR), Consejería de Educación de la Junta de Castilla y León (ES), Trakia University, Stara Zagora (BL), Friends of Education (MK)

La información y las opiniones que se exponen en este documento pertenecen a los autores y no reflejan necesariamente la opinión oficial de la Unión Europea. Ni las instituciones y órganos de la Unión Europea ni ninguna persona que actúe en su nombre podrán ser considerados responsables del uso que pueda hacerse de la información contenida en ellos.



Tabla de Contenidos

Cómo crear una atmósfera para trabajar valores prosociales a través de juegos digitales en el aula, entre iguales	3
¡Hay una selva ahí fuera!.....	30
Serious learning a través de la prosocialidad (3 casos sobre cómo utilizarlo en una situación real)	46
Nuestro desafío: destacar lo mejor de la humanidad (¡Preparados para el desafío!)	84
Robótica prosocial.....	115
La prosocialidad es un juego.....	144
Resolver conflictos creativamente (en el aula)	162
Para criar una rana...! – Marcos narrativos para construir estrategias de reflexión en situaciones de frustración.....	192



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Cómo crear una atmósfera para trabajar valores prosociales a través de juegos digitales en el aula

Ahmet YURDAKUL

Uşak İl Milli Eğitim Müdürlüğü

Usak – Primera fase de la formación docente



ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



La información y las opiniones que se exponen en este documento pertenecen a los autores y no reflejan necesariamente la opinión oficial de la Unión Europea. Ni las instituciones y órganos de la Unión Europea ni ninguna persona que actúe en su nombre podrán ser considerados responsables del uso que pueda hacerse de la información contenida en ellos.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values
2017-1-IT02-KA201-036860



RESULTADOS ESPERADOS DE APRENDIZAJE

- Comprender el concepto de atmosfera de aprendizaje de los Valores Prosociales a través de los juegos digitales.
- Promover la igualdad en el uso de los juegos digitales en el aula.
- Guiar, orientar al alumnado sobre cómo contribuir en la comunidad con la perspectiva del uso de herramientas y juegos digitales.
- Promover cambios conductuales.
- Transmitir un mensaje prosocial en los juegos
- Fomentar conductas prosociales en entornos virtuales
- Modificar elementos, por ejemplo, el título de un juego que consideren que no es adecuado





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



CONTENIDOS

El comportamiento prosocial es un sello distintivo de la competencia social durante la infancia.

El comportamiento prosocial se ha relacionado positivamente con los resultados de tipo académico, incluidas las calificaciones en el aula y en pruebas estandarizadas.

Las manifestaciones del comportamiento prosocial también se han relacionado positivamente con otros resultados socialmente competentes, incluida la aceptación social y la aprobación entre los compañeros de clase y el profesorado (Wentzel, 2015: 1).

" En respuesta a un mundo cada vez más interdependiente, los educadores están demostrando un interés creciente en educar para la ciudadanía global. Muchas definiciones del buen ciudadano universal valoran la empatía como una característica especialmente importante para comprender a los demás más allá de las fronteras nacionales y las divisiones culturales. Sin embargo, puede ser difícil lograr la empatía con otras personas que se perciben como distantes psicológica y geográficamente. ¿Pueden los juegos de simulación digital ayudar a fomentar la empatía global y el interés en el aprendizaje cívico global? " (Bachen, Hernandez-Ramos, Raphael, 2012). La respuesta es sí.





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Práctica de empatía

Los niños que reconocen sus propios sentimientos y los sentimientos de los demás tienen más probabilidades de vivir una vida feliz. El entrenamiento de la empatía ayuda al niño a aprender a reconocer los sentimientos, los suyos y los de los demás.

La capacidad de ver situaciones desde diferentes puntos de vista es una importante lección de vida. Los padres y maestros ayudan a sus hijos a desarrollar empatía. Utilice los eventos diarios para enseñarle al niño a:

- Hacer contacto visual con los demás. Mirar a la cara de la otra persona cuando habla.
- Observar cómo se siente la gente.
- Definir los sentimientos. Ayude al niño a poner nombre a los sentimientos: triste, enfadado, sorprendido, contento...
- Controlar los impulsos. Enseñe que las palabras tranquilizadoras sean un ejemplo de diálogo interno positivo. Como docente, sea amable y cariñoso también en la enseñanza de estas habilidades.





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Conducta prosocial

Amplia categoría de conductas que incluye cualquier acción que beneficie a otros,
por ejemplo

- Seguir las reglas de un juego
- Ser honesto
- Cooperar con otros en situaciones sociales





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Piensa en la última vez que ayudó a alguien





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Ahora piensa en qué crees que ayudaste a esa otra persona.





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



**Helping someone
without any greed...**



...is the real humanity





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Cómo podemos utilizar los juegos online para enseñar a los niños a ser más prosociales?





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Jugar videojuegos de forma cooperativa con otros puede generar beneficios generalizados al grupo al hacer que los jugadores piensen que los comportamientos útiles son valiosos y comunes.





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



La evidencia científica ha apuntado hacia un efecto negativo de los videojuegos violentos en el comportamiento social.

Dado que la disponibilidad y presencia de los videojuegos es generalizada, los efectos negativos de jugarlos tienen implicaciones potencialmente importantes para las políticas públicas.





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Por el contrario, jugar un videojuego prosocial (mejor que uno neutral) aumenta el desarrollo de comportamientos cooperativos y de ayuda.





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Los videojuegos ofrecen condiciones excelentes para que ocurra el aprendizaje: simultáneamente exponen al jugador a modelado, ensayo y refuerzo de la comportamiento social que está involucrado en el tema del juego. Por lo tanto, hay razones interesantes para pensar que jugar videojuegos con contenido prosocial puede fomentar un comportamiento prosocial.





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Los comportamientos prosociales pueden jugar un papel vital en la formación de relaciones interpersonales positivas. Niños que se desarrollan una buena adaptación social durante sus años escolares tienden a volverse adultos positivos, socialmente bien adaptados.





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Las interacciones entre compañeros difieren de las interacciones con adultos porque los niños pueden interactuar como iguales, lo que les permite afirmarse, presentar sus propias ideas, y discutir diferentes puntos de vista.





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



El diseño de un juego puede influir en el comportamiento prosocial.

Si para jugar hacen falta dos o más niños y además han de trabajar en algo juntos cuando juegan, el resultado es una mayor interacción social, en comparación con los juegos diseñados para ser jugados de manera individual.





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Los juegos cooperativos se basan en la colaboración, aceptación, participación y diversión, los niños son libres de exhibir comportamientos prosociales a la vez que “ganan”.





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Además si el juego tiene algunos mensajes ocultos, relacionados con la empatía, la tolerancia, el respeto, entre otros; el niño aprenderá a ser prosocial.





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Los videojuegos pueden tener una influencia tanto positiva como negativa en el comportamiento. Los videojuegos violentos pueden conducir a un comportamiento más agresivo en general. Por otro lado, jugar videojuegos de acción no agresivos puede hacer que las personas sean más rápidas y precisas en otros entornos que requieren acciones complejas.





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



En un estudio experimental de 161 estudiantes universitarios estadounidenses, aquellos que fueron asignados aleatoriamente para jugar juegos prosociales (Chibi Robo y Super Mario Sunshine) se comportaron de manera más prosocial hacia otro alumno, en una tarea posterior, que aquellos que jugaron juegos neutrales (Pure Pinball y Super Monkey Ball Deluxe) o videojuegos violentos (Ty2 o Crash Trinsanity). Aquellos que jugaron juegos violentos participaron en comportamientos más dañinos hacia otros alumnos.





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



El contenido violento en los videojuegos puede hacer que las personas se comporten de manera más agresiva. Sin embargo, un juego con contenido prosocial puede llevar a las personas a comportarse de una manera más cooperativa, amable y positiva.





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Juegos para trabajar las habilidades personales	Juegos para el desarrollo de habilidades interpersonales	Juegos para trabajar las habilidades sociales
Escuela genial: donde reina la paz	Contra toda posibilidad	Sé tu propio héroe
Laika	Construye en equilibrio	Educamigrant
Liyla y las sombras de la guerra	Escuela genial: donde reina la paz	Laika
Perdido en el espacio	Frontera dorada	Apilar cerditos
El balanceo del columpio	Interland (sé genial en internet)	Remos molestos
Bullying	Perdido en el espacio	No hacer olas
Cuidado de animales abandonados	Sopa de temporada	Bullying
El viaje de Elisa	La persecución	Sopa de temporada
	El viaje de Elisa	El balanceo del columpio
	Tercer mundo agrícola	La persecución
		Construir una torre juntos
		Rescate mundial





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

¡HAY UNA SELVA AHÍ FUERA!

Veneta Uzunova

DIIT – Universidad de Trakia

Formación para el profesorado celebrada en Usak- Turquía



ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



The information and views set out in this document are those of the author(s) and do not necessarily reflect the official opinion of the European Union. Neither the European Union institutions and bodies nor any person acting on their behalf may be held responsible for the use which may be made of the information contained therein.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values
2017-1-IT02-KA201-036860



RESULTADOS ESPERADOS DE APRENDIZAJE

- Ser más hábiles para reconocer, comprender, aceptar y valorar las diferencias en las personas que nos rodean y aplicar las nuevas habilidades al trabajar en grupo y cooperar.





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values
2017-1-IT02-KA201-036860



CONTENIDOS FORMATIVOS

El aula en los entornos educativos actuales no es solo un lugar donde adquirir conocimientos, sino también desarrollar valores prosociales como aceptación de las diferencias y la diversidad como base sobre la cual construir una comunidad / aula de cooperación, brindando oportunidades para el desarrollo asertivo de la personalidad.

La personalidad, las habilidades, las destrezas, el conocimiento, las experiencias, las necesidades y los deseos de cada estudiante se suman a la totalidad del aula y se "completan" dentro de las formas y límites establecidos por el sistema.

Ser capaz de aceptar la experiencia y utilizar las diferencias de los demás ayuda al profesorado y al alumando a desarrollar un comportamiento positivo y proactivo. Teniendo en cuenta las diferencias culturales, socioeconómicas y demográficas de cada país socio, este curso proporciona formas significativas y prácticas para la construcción de un fuerte sentido de aceptación, confianza en poder trabajar en diversas aulas y garantizar el fomento del desarrollo del interés social.

Este módulo de formación consta de teoría presentada de forma interactiva, presentación multimedia, actividades para grupos reducidos, clips multimedia, autorreflexión y todos son aplicables en el aula con alumnos de diferentes edades.





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



El objetivo

Mejorar las habilidades para reconocer, comprender, aceptar y celebrar las diferencias en las personas que nos rodean y aplicar las nuevas habilidades al trabajar en grupo y cooperar.





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



¿Qué se siente al ser diferente?

De las flores de papel de diferentes colores disponibles en la mesa de trabajo que tengamos, cada participante selecciona una flor, se sienta en el círculo, mira a su izquierda y entrevista a la persona de la izquierda. Luego, escribe el nombre de esa persona y en el medio de cada pétalo, una cualidad, algo favorito, algo positivo de la persona.





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



En la segunda parte, cada persona presenta al compañero “entrevistado” y coloca la flor en un mural (pegado a la pared), creando un ramo (el líder del ejercicio puede agregar algunas hojas verdes y tallos de flores).

Cuando se finaliza la actividad, el resumen presenta “la forma en que las flores son de diferentes colores, el ramo presenta las cosas comunes : sus rasgos comunes las unen, las diferencias las enriquecen. Pero para tener un ramo necesitamos esfuerzos comunes de todos: tenemos que aceptar nuestras diferencias, apreciarlas y utilizarlas como un punto de enriquecimiento.

Si las próximas actividades requieren trabajo en grupo, los participantes podrían agruparse por el color de su flor.





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Cuando nos conocemos, comenzamos a entendernos mejor

Discusión

sobre

empatía,

tolerancia,

paciencia,

sentido de comunidad,

humanidad





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

“Los zapatos”

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Indicaciones para la actividad de los zapatos

1. Describe los zapatos, su talla, estilo, si son nuevos o no, si están muy usados.
2. Pon nombre al dueño o dueña de los zapatos.
3. ¿Cuántos años crees que tiene?
4. ¿Qué rol social desempeña? ¿Tendrá familia?
5. Describe al dueño de los zapatos, tanto física como psicológicamente.
6. ¿Cuál crees que es su trabajo?– describelo.
7. Dónde vive el dueño de los zapatos? y ¿con quién?
8. Enumera tres rasgos de personalidad del dueño de los zapatos.





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



9. ¿Qué le gusta hacer al dueño de los zapatos en su tiempo libre?
10. ¿Cuál es su comida favorita?
11. ¿Cuál es su libro favorito?
12. ¿Cuál crees que es su película favorita?
13. Enumero un hábito negativo que crees que tiene el dueño o dueña de los zapatos.
14. ¿Cómo se sienten los demás en presencia del dueño o dueña de los zapatos?
15. Nombra un logro y una buena acción que creas que ha hecho el dueño o dueña del zapato, pero que pocas personas saben.





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



¡Hay una selva ahí fuera!





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Se distribuyen las fotografías de los animales en diferentes lugares de la sala y los participantes se sitúan en aquella con la que se sientan representados. Después, se procede del siguiente modo:

- El grupo que representa al león debe enumerar la tarea de la que un león podría ser responsable y en la que es mejor.
- El grupo que representa al camaleón debe enumerar la tarea de la que podría ser responsable un camaleón y en la que es mejor.
- El grupo que representa a la tortuga debe enumerar la tarea de la que podría ser responsable una tortuga y en la que es mejor.
- El grupo que representa al águila debe enumerar la tarea de la que podría ser responsable un águila y en la que es mejor.





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



- Deja que cada grupo presente el animal que ha seleccionado frente al resto de los participantes y expliquen por qué seleccionaron este animal, cuáles son las fortalezas y qué papel desempeñaría en la aldea o el grupo.





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Todos los participantes hablan sobre lo que ha significado este ejercicio, esta actividad para cada uno.





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Conclusiones

- ¿Qué he aprendido sobre aceptar la diversidad?
- ¿Cómo me he sentido en el proceso?
- ¿Qué es lo más valioso, interesante que he aprendido?
- ¿Cuál será el cambio en mi comportamiento que creo que desarrollaré después de estas actividades?





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

“SERIOUS LEARNING” A TRAVÉS DE LA PROSOCIALIDAD

(3 casos sobre cómo aplicar en el
aula el uso de juegos)

Inga Žilinskienė

Panevėžio rajono švietimo centras

Usak (Turquía) – Primer momento formativo



ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



La información y las opiniones que se exponen en este documento pertenecen a los autores y no reflejan necesariamente la opinión oficial de la Unión Europea. Ni las instituciones y órganos de la Unión Europea ni ninguna persona que actúe en su nombre podrán ser considerados responsables del uso que pueda hacerse de la información contenida en ellos.



RESULTADOS ESPERADOS DE APRENDIZAJE

- Ser capaz de indicar el espectro de valores prosociales dentro del “serious learning”.
- Ser capaz de aplicar técnicas de resolución de conflictos, toma de decisiones y búsqueda de soluciones, para diferentes situaciones vinculadas al “serious learning”.
- Ser capaz de predecir las posibles soluciones y resultados de los escenarios / problemas planteados.





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values
2017-1-IT02-KA201-036860



CONTENIDOS DE APRENDIZAJE

Durante la sesión se hará una breve presentación sobre 3 juegos diferentes (“Escuela genial: donde reina la paz”, “Dilema”, “Rescate mundial”). En esta parte teórica se esbozará la idea y estructura de cada juego.

La sesión continuará con actividades prácticas que incorporarán la teoría presentada, la experiencia de los participantes, la autorreflexión y nuevos conocimientos de la siguiente manera:

Usando el juego “Escuela genial: donde reina la paz”, cada equipo podrá aprender por modelado tanto los buenos como los malos comportamientos en el aula. Después de eso, exploraremos y descubriremos cómo ayudar a los niños a desarrollar un conjunto de herramientas y técnicas de resolución de conflictos para diferentes situaciones. En este sentido, se plantea la relación personal / amistad como principal valor prosocial en el juego.



PANEVĖŽIO RAJONO
ŠVIETIMO CENTRAS



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values
2017-1-IT02-KA201-036860



CONTENIDOS DE APRENDIZAJE

Using the game “Quandary” each participant will learn how to make better decisions in ethical and perspective-taking manner. Responsibility and ethical decision making are main prosocial values incorporated in the task.

Using the game “World Rescue” through collaboration of different teams we will learn how to come up to best solutions in order to solve some global environmental problems. The focus of the task is to expose prosocial value of responsibility through problem solving.

The results of the session are twofold: 1) Developed confidence and skills in serious learning based on prosocial values: personal relationship/friendship, responsibility and ethical decision making, problem solving; 2) Created and shared 3 outputs (lesson plans) for serious learning through prosociality using games which could be applicable in the classroom with students of different ages.



PANEVĖŽIO RAJONO
ŠVIETIMO CENTRAS



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values
2017-1-IT02-KA201-036860



El objetivo principal

Desarrollar confianza y habilidades para a través del “serious learning” basado en estos valores prosociales:

- relación personal / amistad,
- responsabilidad y toma de decisiones,
- resolución de problemas

Se realizará a través de experiencias creadas y compartidas, usando juegos, aplicable en el aula con alumnado de diferentes edades



PANEVĖŽIO RAJONO
ŠVIETIMO CENTRAS



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values
2017-1-IT02-KA201-036860



1ª Tarea – Ampliación de conceptos

Juego “World Café”

Desde que nuestros primeros antepasados se reunieron en círculos alrededor del calor de un fuego, hablar juntos ha sido nuestro principal medio para **descubrir intereses comunes, compartir conocimientos, imaginar el futuro y cooperar** para sobrevivir y prosperar.



PANEVĖŽIO RAJONO
ŠVIETIMO CENTRAS



PREGUNTAS

1. Qué significa "serious learning" para tí?
2. Qué significa "prosocialidad" para tí?
3. A qué juegos juegan tus alumno?

REFLEXIÓN

Cómo crees que este juego puede ayudar a enseñar/aprender valores prosociales a los niños?
Nombra varios de ellos

▪



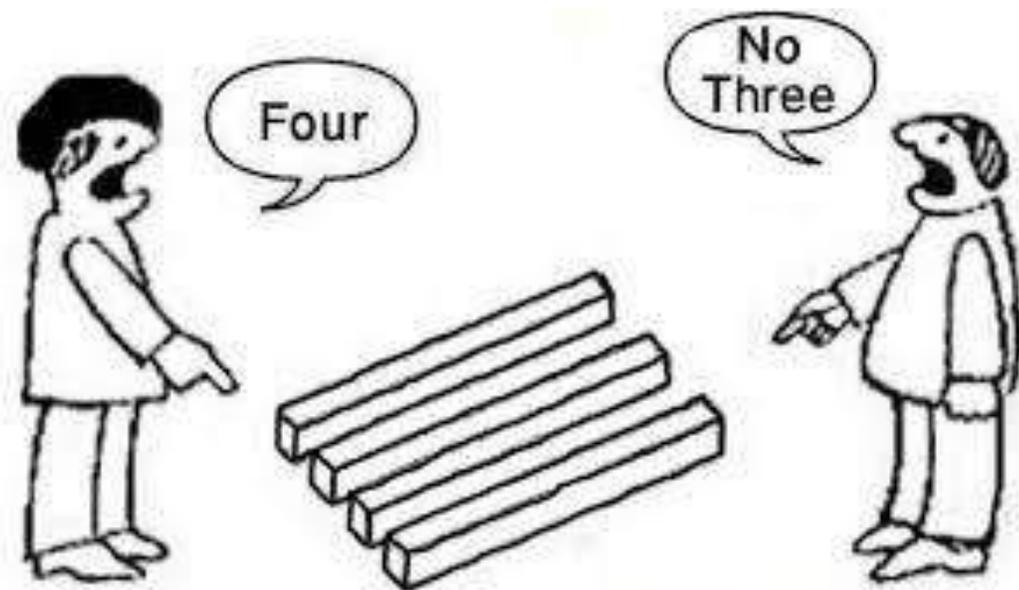
Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



La teoría dice:



"Como seres humanos, nuestra grandeza no radica tanto en poder rehacer el mundo como en poder rehacernos a nosotros mismos".

~ Mahatma Gandhi



PANEVĖŽIO RAJONO
ŠVIETIMO CENTRAS



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

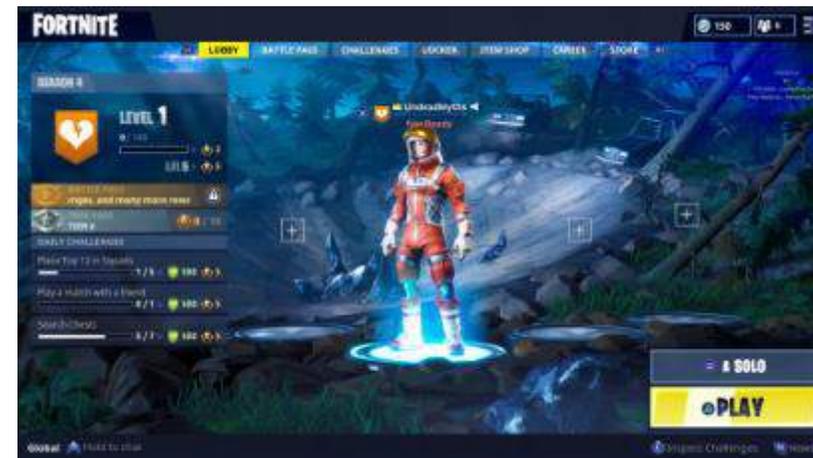
2017-1-IT02-KA201-036860



***Serious learning* = Un niño jugando = Un niño trabajando**



<https://www.mindmoves.co.za/2017/11/21/play-serious-learning/>



<https://www.usgamer.net/articles/25-06-2018-fortnite-season-4-fortnite-season-4-start-date-battle-pass-price-gear>



PANEVĖŽIO RAJONO
ŠVIETIMO CENTRAS



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Vamos a sumergirnos en el juego online

Un [estudio](#) reciente descubrió que el 91% de los niños estadounidenses de entre 2 y 17 años juegan con los videojuegos! (2016)



PANEVĖŽIO RAJONO
ŠVIETIMO CENTRAS



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Acerca de **Fortnite: Batalla Real** <https://youtu.be/KCW5Hn58EM8>

- *Fortnite* es **un videojuego** para PlayStation 4, Xbox One, Windows, Mac, y móvil que toma elementos de los juegos de construcción de sandbox y agrega la acción vertiginosa de un tirador.
- Los jugadores se colocan en el **mapa del juego** y deben competir por ser los últimos en pie, matando a todos los demás jugadores. Durante el juego, los jugadores **irán recogiendo armas, construyendo estructuras seguras, y tratando de evitar la Tormenta** que daña a todos los jugadores que están fuera de la zona segura.



PANEVĖŽIO RAJONO
ŠVIETIMO CENTRAS



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Acerca de *Fortnite: Batalla Real*

- Hay tres modos de juego en Battle Royale: Solo, Duo y Escuadrón. En el modo **Solo**, estás solo en el juego. En **Duo**, te dejan ir con un compañero. En el modo **Escuadrón**, juegas en un equipo de cuatro. Los dúos y los escuadrones pueden ser amigos que eligen jugar juntos o jugadores emparejados al azar. Todos los jugadores de una partida juegan en el mismo modo.
- El sentido común recomienda Fortnite para adolescentes de **13 años en adelante**, principalmente debido al chat abierto y la violencia de la acción.



PANEVĖŽIO RAJONO
ŠVIETIMO CENTRAS



Acerca de *Fortnite: Batalla Real*

- Actualmente, los jugadores pueden descargar Fortnite: Battle Royale **gratis**.
- Es posible un **chat en vivo y no moderado entre los usuarios** de la consola y las versiones para PC de Fortnite: Battle Royale. Tanto el chat de voz como el chat de texto en pantalla están entre las opciones.
- **Cada partida** en Battle Royale dura aproximadamente **20 minutos**, aunque los jugadores que mueren temprano juegan durante menos tiempo.





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



REFLEXIÓN

Cómo crees que este juego puede ayudar a enseñar/aprender valores prosociales a los niños?

Nombra varios de ellos.



PANEVĖŽIO RAJONO
ŠVIETIMO CENTRAS



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Asignaturas/áreas involucradas en el Fortnite

1. Matemáticas y física (velocidad, probabilidades, pensamiento espacial, etc.)

<https://www.teacherspayteachers.com/Browse/Search:fortnite%20math/Price-Range/Free>

2. Lengua (lectura, lenguaje oral)

<https://www.teacherspayteachers.com/Browse/Search:fortnite%20/Price-Range/Free/PreK-12-Subject-Area/English-Language-Arts>

3. Artística (diseño de avatars, bailes, hacer bolsas, etc.)

<https://www.teacherspayteachers.com/Browse/Search:fortnite%20arts/Price-Range/Free>

4. Geografía (mapas, escalas, objetos de la naturaleza, construcciones, etc.)

5. ?



PANEVĖŽIO RAJONO
ŠVIETIMO CENTRAS



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Una situación real:

Un niño de 10 años juega a *Fortnite: Batalla Real* con sus compañeros de clase y juegan en equipo. Después de un tiempo, los niños comenzaron a competir entre sí y terminaron acosando al niño a través de la aplicación Viber.

Los padres del un niño vieron todos los mensajes que se estaban realizando online e informaron a su maestro. ¿Qué harías como docente?

Tarea: pensar, discutir en grupos.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Una situación real: cómo terminó

HABLAR mucho con nuestro propio hijo: sobre comunicación online (usar un lenguaje apropiado), abuso, manejo del tiempo, personas desconocidas en línea, seguridad en línea, etc.

A los niños les llevó mucho tiempo reafirmar su amistad.

Los padres jugaron Fortnite con sus hijos y luego tomaron las decisiones finales sobre el juego.

Algún acuerdo hecho en la familia.



PANEVĖŽIO RAJONO
ŠVIETIMO CENTRAS



SUSPEND

Your own views, opinions and judgements



ASK

How does the situation look from the other person's perspective?



CHECK

Your understanding of their perspective by asking questions



AVOID

Justifying / explaining why they are wrong to see the situation that way



VISUALISE

How they feel, given their perspective on the situation



CONVEY

Empathy for their situation



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Prosocialidad = Conducta prosocial

- **El comportamiento prosocial**, o "destinado a beneficiar a otro", es un comportamiento social que "beneficia a otras personas o a la sociedad en su conjunto", "como **ayudar, compartir, donar, cooperar y ser voluntario**".



PANEVĖŽIO RAJONO
ŠVIETIMO CENTRAS



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Por qué necesitamos los Valores Prosociales?

Una revisión de la investigación, determinó en 2017 que el aprendizaje social y emocional puede

- **promover el éxito académico y**
 - **aumentar el comportamiento positivo y saludable,**
- mientras

reduce la mala conducta, el abuso de sustancias y la angustia emocional de los alumnos de la escuela primaria.



PANEVĖŽIO RAJONO
ŠVIETIMO CENTRAS



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Efectos esperados

- **Mejora**

- De la conducta Prosocial (ej. comportarse adecuadamente en clase, y buena asistencia)
- en resultados escolares y satisfacción

- **Minimiza**

- La conducta Antisocial (portarse mal en clase, violencia, bullying)
- <https://www.edutopia.org/blog/daniel-goleman-research-supports-sel-betty-ray>



PANEVĖŽIO RAJONO
ŠVIETIMO CENTRAS



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Prosocialidad



<https://www.edutopia.org/blog/why-sel-essential-for-students-weissberg-durlak-domitrovich-gullotta>



PANEVĖŽIO RAJONO
ŠVIETIMO CENTRAS



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Autoconciencia – “YO SOY”

- Implica **comprender las propias emociones, las metas personales y los valores.**
- Esto incluye valorar con precisión las propias **fortalezas** y las **limitaciones.**
- Altos niveles de autoconciencia **requieren la capacidad de reconocer cómo los pensamientos, sentimientos y acciones están interconectados.**



PANEVĖŽIO RAJONO
ŠVIETIMO CENTRAS



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Autogestión – “YO PUEDO”

- Requiere habilidades y actitudes que faciliten la **capacidad de regular** las propias **emociones y comportamientos**.
- Esto incluye la capacidad de retrasar la gratificación, manejar el estrés, controlar los impulsos y perseverar a través de los desafíos para lograr metas personales y educativas.



PANEVĖŽIO RAJONO
ŠVIETIMO CENTRAS



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Conciencia social – ME IMPORTA

- Implica la capacidad de **comprender, empatizar y sentir compasión** por aquellos con diferentes experiencias o **culturas**.
- También implica comprender las **normas sociales** de comportamiento y reconocer los **recursos y apoyos** de la **familia, la escuela y la comunidad**.



PANEVĖŽIO RAJONO
ŠVIETIMO CENTRAS



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Habilidades de relación– “LO HARÉ”

- Ayuda a los estudiantes a **establecer** y **mantener relaciones saludables** y gratificantes, y a **actuar de acuerdo** con las **normas sociales**.
- Implica comunicarse con claridad, escuchar activamente, cooperar, resistir la presión social inapropiada, negociar conflictos de manera constructiva y buscar ayuda cuando sea necesario.



PANEVĖŽIO RAJONO
ŠVIETIMO CENTRAS



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Toma de decisiones responsable

Implica aprender a **tomar decisiones constructivas** sobre el **comportamiento personal** y las **interacciones sociales** en diversos entornos.

Requiere la capacidad de considerar estándares éticos, normas de comportamiento precisas para comportamientos de riesgo, la salud y el bienestar de uno mismo y de los demás, las consecuencias de las acciones.



PANEVĖŽIO RAJONO
ŠVIETIMO CENTRAS



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



2ª Tarea – Ampliando experiencia

- “Congloms”: Conectar antes del contenido 😊

<https://youtu.be/K8nhROmK4lw>



PANEVĖŽIO RAJONO
ŠVIETIMO CENTRAS

<https://www.edutopia.org/article/10-powerful-community-building-ideas>



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



2ª Tarea

YO SOY/ERA

YO PUEDO/PUDE

ME IMPORTA/IMPORTABA

LO HARÉ/HARÍA



REFLEXIÓN

Cómo crees que este juego puede ayudar a enseñar/aprender valores prosociales a los niños?

Nombra varios de ellos.



PANEVĖŽIO RAJONO
ŠVIETIMO CENTRAS



3 Formas de utilizar el aprendizaje basado en el juego

- **JUEGOS COMO EXPERIENCIA COMPARTIDA** – Los juegos, como las salidas y excursiones, pueden aportar experiencia y significado a los alumnos. Podemos poner a los alumnos en el [Minecraft](#), [Fortnite](#) y dejarles construir estructuras. Cuando llega la noche y atacan las enredaderas, solo los estudiantes que se quedaron en las estructuras fortificadas sobreviven.
- **JUEGOS COMO TEXTO** – Algunos juegos usan la elección del jugador para contar una historia, por ejemplo, [Quandary](#).
- **JUEGOS COMO MODELOS** - los juegos son particularmente útiles para modelar sistemas del mundo real. Los juegos modelan causas que tienen efectos, que tienen efectos posteriores; por lo tanto, el juego enseña la habilidad del pensamiento sistémico del siglo XXI, por ejemplo el juego [World Rescue](#).





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Vamos a sumergirnos en el juego online *World Rescue*

- Un videojuego narrativo, inter y multidisciplinar, basado en la investigación.
- A través de un juego de ritmo rápido ambientado en Kenia, Noruega, Brasil, India y China, los niños conocerán y ayudarán a cinco jóvenes héroes a resolver problemas globales, como los **desplazamientos**, las **enfermedades**, la **deforestación**, la **sequía** y la **contaminación**, a nivel comunitario.



PANEVĖŽIO RAJONO
ŠVIETIMO CENTRAS



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Vamos a sumergirnos en el juego online **World Rescue**

- Los profesores pueden jugar a World Rescue con sus alumnos para explicar estas situaciones difíciles con más detalle.
- Sin duda, puede ayudar a los niños a aprender sobre muchos de los problemas que enfrentan actualmente las personas de todo el mundo.
- El objetivo del juego es educar a los **jóvenes** ciudadanos sobre los **desafíos de la sostenibilidad** y mostrarles que ellos también tienen **un papel activo** que desempeñar en la creación de un mundo más sostenible.



PANEVĖŽIO RAJONO
ŠVIETIMO CENTRAS



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Vamos a sumergirnos en el juego online *Quandary*

<https://youtu.be/yuBB0hNul1c>

- Quandary es un juego prosocial gratuito que involucra a los estudiantes en la **toma de decisiones éticas** y fomenta el desarrollo de habilidades que los ayudarán a reconocer problemas éticos y enfrentar situaciones desafiantes en sus propias vidas..
- Los jugadores desarrollan habilidades como:
 - pensamiento crítico,
 - toma de perspectiva y
 - toma de decisiones..
- Los jugadores deben tomar decisiones difíciles en las que no hay respuestas claras, correctas o incorrectas, pero que tienen consecuencias importantes: para ellos mismos, para los demás en la colonia y para el planeta Braxos..
- En sus interacciones con otros colonos, los jugadores deben considerar hechos, opiniones y soluciones, como en la vida real...





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Vamos a sumergirnos en el juego online **Quandary**

El juego consta de episodios que se construyen a partir de 4 etapas de juego diferentes:

- Obtenga los datos correctos en esta etapa, los jugadores deben distinguir los hechos de las opiniones y soluciones.
- Restringir: El jugador debe elegir dos soluciones de las que identificó correctamente en la etapa anterior. Investigará más estas soluciones en la siguiente etapa.
- Investigar puntos de vista con la ayuda de tarjetas de solución y hechos, el jugador intenta obtener una comprensión más profunda de las opiniones de los colonos. Cuanto mejor comprenda a los colonos, más puntos recibirá.
- Consejo, en la última etapa, el jugador debe presentar al Consejo dos argumentos a favor y dos argumentos en contra de la solución elegida. Por tanto, la decisión del Consejo depende de las habilidades de los jugadores para diferenciar los hechos de las opiniones.





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



3ª Tarea – Probando los juegos

1. Juega con el juego **WORLD RESQUE** o **QUANDARY**.
2. Planifica algo breve, para poder aplicarlo en el aula.
3. Enfatiza los valores prosociales que se pueden aprender dentro de la planificación realizada.

REFLEXIÓN

- Cómo crees que este juego puede ayudar a enseñar/aprender valores prosociales a los niños?
- Nombra varios de ellos.



PANEVĖŽIO RAJONO
ŠVIETIMO CENTRAS



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



RECOMENDACIÓN

Escucha y habla con tus alumnos sobre los juegos a los que que están jugando para que puedas dar un vistazo a esos juegos y encontrar formas que los niños puedan manejar cómo combinar su contenido con su pasión.



PANEVĖŽIO RAJONO
ŠVIETIMO CENTRAS



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Referencias

1. <http://www.theworldcafe.com/key-concepts-resources/conversational-leadership/>
2. <https://www.rwjf.org/en/library/research/2017/04/social-emotional-learning-in-elementary-school.html>
3. <https://www.edutopia.org/sel-research-learning-outcomes>
4. <http://measuringSEL.casel.org/access-assessment-guide/>
5. <http://culturalsynergies.com/strategies-for-overcoming-bias-perspective-taking/>
6. <https://www.edutopia.org/article/3-ways-use-game-based-learning-matthew-farber>
7. <https://www.edutopia.org/blog/why-sel-essential-for-students-weissberg-durlak-domitrovich-gullotta>
8. <https://www.theguardian.com/games/2018/jun/20/fortnite-schools-warn-parents-of-negative-effects-of-video-game-on-students>



PANEVĖŽIO RAJONO
ŠVIETIMO CENTRAS



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Nuestro desafío: destacar lo mejor de la humanidad

David Ruíz Cristóbal
Noelia María Fernández Gómez
Leonor María Magaña Campos
María Antonia Blanco González

Consejería de Educación - Junta de Castilla y León



ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



RESULTADOS ESPERADOS DE APRENDIZAJE

- Desarrollar la creatividad y el pensamiento crítico utilizando enigmas.
- Adquirir o desarrollar la capacidad de ver el conjunto, ya que el alumno tiene que desarrollar un proceso reflexivo en la situación a resolver.
- Los participantes deberán poner en juego sus habilidades de comunicación personal, su capacidad para trabajar en equipo para resolver los problemas y enigmas que se plantean.
- Mejorar la motivación para aprender (historia, por ejemplo)





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values
2017-1-IT02-KA201-036860



CONTENIDOS DE APRENDIZAJE

En la parte teórica de la presentación se mostrará cómo un grupo de docentes crearon un proyecto escolar para desarrollar valores prosociales en la Comunidad a través de diferentes enfoques (incluyendo tecnologías, artes, música y otras materias) a la vez que se explica que es la gamificación y estrategias para incluirla en la práctica docente.

Se propondrá un continuum de crecimiento como una forma más, dentro de las estrategias de enseñanza, para organizar diferentes desafíos que habrá que resolver grupalmente.

Posteriormente, los participantes presenciales de esta formación, tendrán la oportunidad de adquirir experiencia práctica en el diseño y desarrollo de una escape room educativa a través de la cuál se hará un recorrido muy sencillo por parte de la historia de la pintura mientras que el trabajo en equipo, que está en la naturaleza de la dinámica de la escape room se utilizará para destacar lo mejor en los alumnos y también para desarrollar una mentalidad de crecimiento.



**Junta de
Castilla y León**
Consejería de Educación

Panevezys, october 2019

GAMIFICATION

IN EDUCATIONAL CONTEXTS

P R E S S S T A R T





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



TABLA DE CONTENIDOS

1. GAMIFI...WHAT!!	5. DINÁMICA	TOOLS
2. DEFINICIONES	6. MECANICA	9. EJEMPLOS
3. "FALSOS AMIGOS"	7. ESTÉTICA	
4. CUATRO PATAS PARA UNA SILLA PERFECTA	8. NARRATIVA	THANKS!



**Junta de
Castilla y León**
Consejería de Educación



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



1. GAMIFI...´QUÉ!!

- Todos hemos oído hablar de gamificación, pero... ¿cuál es el significado concreto de este término que se ha puesto tan de moda últimamente?



Junta de
Castilla y León
Consejería de Educación



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values
2017-1-IT02-KA201-036860



1. GAMIFI...QUÉ!!, el origen

- Primero, debemos tener en cuenta que el origen de la gamificación no está en el context educativo sino en el empresarial y de márketing,.
- Aquí hay dos ejemplos:
 - ✓ [La teoria de la diversión](#)
 - ✓ [El semáforo que baila](#)



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values
2017-1-IT02-KA201-036860



2. DEFINICIONES

Una buena investigación bibliográfica sobre el tema nos permite encontrar cientos de definiciones de gamificación. Aquí puedes ver algunas de ellas:

“La aplicación de metáforas de juegos a tareas de la vida real que influyen en el comportamiento y mejoran la motivación y la participación de las personas” Nick Pelling

“El uso de elementos de juego en contextos no lúdicos” Sebastian Deterding

“El uso de la mecánica del juego, su estética y el pensamiento del juego para involucrar a las personas, motivar la acción, promover el aprendizaje y resolver problemas” Karl Kapp



Después de leer mucho sobre gamificación, aquí propongo mi propia definición del término:

“La gamificación es el arte de añadir a situaciones que no son juegos algunos de los elementos que hacen que a todos nos guste tanto jugar” David Ruiz



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860

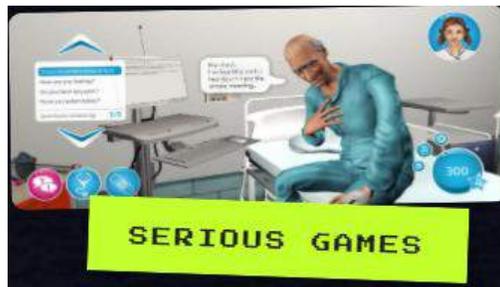


3. “FALSOS AMIGOS”

En esta sección veremos los términos que a menudo se confunden con la gamificación y algunas afirmaciones falsas sobre el tema. No confundas gamificación con...



La principal diferencia es que en una estructura gamificada se utilizan elementos de juego pero NO ES UN JUEGO y en el [aprendizaje basado en el juego](#) todo se centra en uno o varios juegos mediante los cuales aprendemos.



Los Serious Games podrían ser parte del aprendizaje basado en el juego, ya que los juegos se utilizan para aprender. La principal diferencia es que, mientras que en el aprendizaje basado en el juego se utilizan todo tipo de juegos para aprender (juegos de mesa, videojuegos ...), Serious Games son juegos diseñados específicamente para aprender algo. [Este video](#) te puede ayudar a clarificar un poco más.



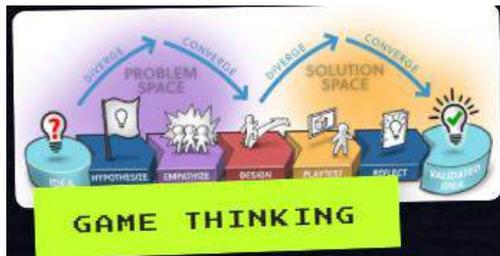
Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values
2017-1-IT02-KA201-036860



3. “FALSOS AMIGOS”

No confundas gamificación con...



Más relacionado con el mundo comercial, el término Game Thinking es más amplio que Gamificación. Se refiere al uso de la forma en que los diseñadores de juegos piensan y actúan para aplicarlo en otros contextos. Aquí ni siquiera hablamos de elementos del juego (dinámica, mecánica, estética ...), simplemente (no tanto ...) se refiere a una forma de pensar y organizar. [En este video](#), Amy Jo Kim explica qué es Game Thinking is (muy centrado en el mundo comercial).



Quizás por un error de traducción, hay personas que incluyen en el "universo de aprendizaje relacionado con los juegos" (GBL, Gamification, Serious Games, Game Thinking ...) este término “Apuestas” que, POR SUPUESTO, no tiene nada que ver con la gamificación. [En este artículo](#) de Pepe Pedraz puedes leer al respecto, aunque creo que está bastante claro a qué nos referimos con "Apuestas".



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



4. CUATRO PATAS PARA UNA SILLA PERFECTA

Para que una estructura gamificada tenga éxito, debe tener compensadas las siguientes cuatro "patas":

- ✓ Mecánica
- ✓ Dinámica
- ✓ Estética
- ✓ Narrativa



Junta de
Castilla y León
Consejería de Educación



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values
2017-1-IT02-KA201-036860

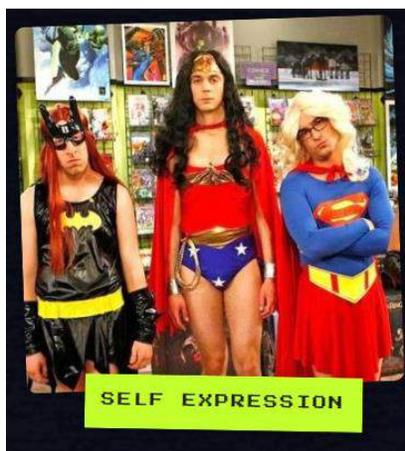


5. DINÁMICA

La dinámica es lo que el jugador siente en el desarrollo del juego



Las recompensas son incentivos por realizar una tarea; el jugador se sentirá más atraído por el juego. Las recompensas deben estar bien medidas, ya que pueden hacer que los participantes participen solo dependiendo de ellas y extrapolar este hábito a la vida real.



Ser miembro de una comunidad y posicionarse en ella te motiva a seguir jugando.

Por otro lado, esta es una dinámica de "doble filo", ya que un estatus bajo puede desanimar a muchos jugadores.



Los jugadores quieren expresar su identidad, su autonomía, su personalidad y su originalidad ante otros jugadores.

El juego suele ser un contexto que facilita esta función a los jugadores más tímidos.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values
2017-1-IT02-KA201-036860



5. DINÁMICA



La competición es la práctica de un juego que da como resultado una clasificación de participantes. La comparación con otros es una fuente de motivación para muchos jugadores. Este aspecto tiene sus desventajas en los contextos educativos (aunque esto siempre es discutible).

La colaboración ocurre cuando dos o más jugadores no compiten; se esfuerzan por lograr el mismo objetivo, el mismo propósito.

En un mismo juego ambas dinámicas- competición y colaboración- pueden estar presentes, es decir, varios jugadores cooperan para competir con otros grupos de jugadores.



Cuando las personas se esfuerzan por ayudar a otros o apoyan causas solidarias sin esperar una recompensa a cambio. Se administra con más frecuencia de lo que podemos esperar en los juegos.

Una persona se distingue de las demás, por ejemplo, por jugar con una buena estrategia. Las personas se sienten involucradas en actividades que les otorgan reconocimiento. Algunos tipos de jugadores solo están motivados por este objetivo.



Junta de
Castilla y León
Consejería de Educación



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values
2017-1-IT02-KA201-036860



6. MECÁNICA

La mecánica es lo que el jugador tiene que hacer en el juego. Hay muchas mecánicas de juego diferentes:



Intenta motivar al usuario mediante un sistema de **puntos** con el que obtener algo, como prestigio o premios.

Alcanzar una determinada cantidad de puntos puede ser el objetivo principal del juego o no.

En otros casos, pueden jugar un papel secundario. Un juego basado exclusivamente en un sistema de puntos puede generar que se completen las tareas necesarias para obtenerlos sin ningún interés en ellos.

Un ejemplo de sistema de puntos son las tarjetas de fidelización de algunas gasolineras o supermercados con las que se pueden obtener obsequios sumando los puntos que se obtienen con cada compra.



Se utiliza la afición de coleccionar de los usuarios y la posibilidad de lucir ante otros jugadores o amigos de estas colecciones.

Las medallas, sellos, insignias ... que se obtienen en juegos y aplicaciones móviles pueden ser un buen ejemplo.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values
2017-1-IT02-KA201-036860



6. MECÁNICA

Otras mecánicas de juego



La participación de cada jugador se premia asignándole un "título" que lo distingue de los que han participado y alentándolos a involucrarse más.
Un buen ejemplo son los niveles que se dan en los foros de Internet de "Novato" o "Aprendiz" a "Maestro" o "Experto".



En educación es especialmente importante que el alumno tenga una retroalimentación sobre el trabajo realizado. Esto puede actuar como un refuerzo positivo y puede provenir del juego en sí, del profesor o de otros participantes. Si esta retroalimentación se retrasa, puede hacer que el jugador pierda interés.



Con los ranking se aprovecha el espíritu competitivo de los jugadores. En contextos educativos puede que no estemos interesados en absoluto en este aspecto.
Las comparaciones pueden ser individuales o entre grupos. Pueden ser públicos o privados para cada jugador en función de lo que nos interese.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



7. ESTÉTICA

Mientras que la mecánica y la dinámica se centrarían en el "qué" de nuestra estructura gamificada, la estética del juego **se centraría en el "cómo"**. Y este "cómo" es tan importante como el resto de los elementos, o incluso más cuando "competimos" con los videojuegos que juegan nuestros alumnos ... Un diseño deficiente puede reducir fácilmente el interés del jugador.

El componente estético de los juegos está relacionado con las emociones y experiencias, por lo que tendremos que realizar un diseño en base a la experiencia del usuario final y siempre teniendo en cuenta las características e intereses de este. En muchos casos, tendremos que olvidarnos de nuestros gustos y disgustos personales.

Aunque... ten en cuenta que si la estética del juego no te motiva ... difícilmente motivará a tus alumnos.



Afortunadamente, hoy en día no hace falta ser un "genio del pincel" para diseñar sitios web, tarjetas, mapas, personajes ... con un aspecto profesional. Hay muchos sitios web y aplicaciones que te ayudarán en eso.



Junta de
Castilla y León
Consejería de Educación



8. NARRATIVA

No hay duda de que el aspecto que más influirá en el éxito de una estructura gamificada es su narrativa.

Es la parte más artística y creativa de todas, seguramente la más divertida de diseñar y al mismo tiempo la más difícil.

Algunos consejos:

- ✓ Leer libros de aventuras, visitar webs de profesores que gamifican sus clases, jugar juegos de mesa, videojuegos, ver series y películas ... Sea consciente de las "modas" que más llaman la atención de sus alumnos ... Con una buena base, las ideas fluyen por sí mismas. Sin ello, es mucho más complicado..
- ✓ En las siguientes diapositivas, tienes un buen grupo de herramientas y ejemplos que pueden ayudarte a comenzar..
- ✓ Otra cosa que puede ayudarte es leer sobre [Joseph Campbell's Hero's Journey \(also called the Monomyth\)](#) o sobre [Propp's Narrative Functions](#). Ambas teorías han inspirado innumerables libros, películas, series y juegos.
- ✓ Mira este [video](#)



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values
2017-1-IT02-KA201-036860



9. HERRAMIENTAS

No se necesitan herramientas digitales para crear una estructura gamificada exitosa.

De todos modos hay muchos de ellos que pueden facilitar nuestro trabajo:



Avatarmaker.com es la opción más fácil par ti y tus alumnos . No es necesario registrarse. Simplemente crea tu avatar y descárgalo. Es fácil. No tiene tantas opciones como otras webs / aplicaciones, pero puede ser más que suficiente para empezar.



Este es el sitio web más fácil que puedes encontrar para crear sus insignias. No es necesario registrarse. Simplemente edita tu insignia y descárgala.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



9. HERRAMIENTAS



Crea [cartas warcraft](#) con las características que quieras.



Como habrás adivinado, [Bitmoji](#) es mi herramienta de creación de avatares favorita. Solo tienes que descargar su aplicación para iOS o Android y crear un personaje. Después de eso, tendrás a tu disposición cientos de dibujos con tu personaje..

Posiblemente la más simple de todas las herramientas para [crear tarjetas](#). Al principio no sabes adónde va todo, pero lo descubrirás después de un par de cartas. ¡Es genial!



Junta de
Castilla y León
Consejería de Educación



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

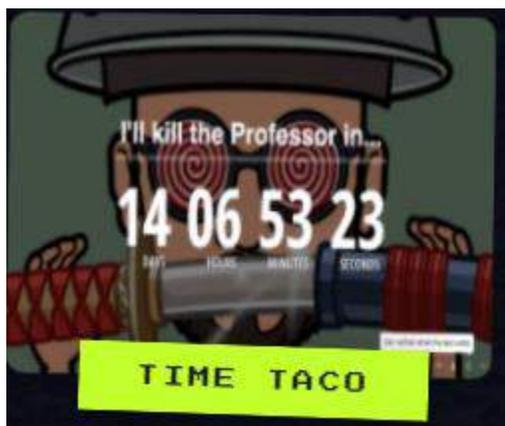
2017-1-IT02-KA201-036860



9. HERRAMIENTAS



Inkarnate es mi generador de mapas favorito. Después de registrarte, puedes generar un mapa fantástico simplemente arrastrando elementos y eligiendo colores, tamaños, letras ... El resultado siempre es genial. Además, los mapas que generas se guardan para editarlos, duplicarlos, etc. (el sitio web no está disponible temporalmente)



[Time Taco](#) es una herramienta sencilla y genial. Introduce la fecha del evento, la imagen de fondo que prefieras, y ya está: tienes tu cuenta atrás y el enlace en el que está. No es necesario registrarse, pero si lo hace, podrá guardar sus "timetacos" y editarlos más tarde.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



9. HERRAMIENTAS- contadores



Otra herramienta muy sencilla. Sin registro, eliges si quieres un cronómetro o una cuenta atrás, estilo, tiempo y ¡listo!

Como inconveniente, diría que hay demasiada publicidad. Si quieres deshacerte de la publicidad, elige el modo "super pantalla completa". Y si, como yo, estás abrumado por los números, prueba también los "Temporizadores sensoriales" que hay en su sitio web: <https://www.online-stopwatch.com/>



Esta es la opción más fácil. No es necesario registrarse.

Introduces los elementos de la ruleta y haz clic en "ir". Es fácil.

Hay un pequeño truco para guardar la ruleta personalizada con los elementos elegidos que ya has elegido. Puedes leerlo [aquí](#).



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

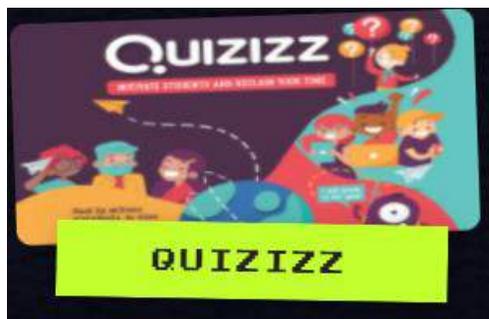
ProSocial Values
2017-1-IT02-KA201-036860



9. HERRAMIENTAS-evaluación



[Kahoot](#) es quizás la página más famosa. En los últimos años ha ido incorporando funcionalidades para competir con otras aplicaciones. Una de mis favoritas es la posibilidad de asignar exámenes como tarea en lugar de en clase.



[Quizizz](#) es una HERRAMIENTA MARAVILLOSA. Con Quizizz puedes crear cuestionarios y los alumnos los responden con un código. A diferencia de Kahoot, cada uno responde en su propio dispositivo, no es necesario ver las preguntas en una pantalla grande. Una de sus virtudes es que se puede evitar que el tiempo de respuesta afecte a la puntuación, lo que reduce el estrés producido por otras herramientas, como Kahoot.

Preparar pruebas con Quizizz es muy sencillo y también puedes aprovechar las preguntas de las pruebas realizadas por otros profesionales. Finalmente, la información que brinda Quizizz sobre los resultados de cada alumno es muy extensa y fácil de ver.



Junta de
Castilla y León
Consejería de Educación



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



9. HERRAMIENTAS- evaluación



Muchos habréis pensado ... "Sí, pero no tengo dispositivos móviles en clase (por no hablar de cómo va el wifi de mi centro ...)". Bueno, también tenemos una solución para esas situaciones y se llama [Plickers](#). Es mucho más sencillo que los anteriores pero tiene una gran ventaja: los alumnos no responden desde un dispositivo móvil sino con códigos QR impresos que el profesor escanea desde su móvil / tableta. ¡Parece magia! Te animo a intentarlo..



Junta de
Castilla y León
Consejería de Educación



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



9. HERRAMIENTAS- plataformas de gestión del aula



[ClassDojo](#) es una plataforma de gestión de aulas gratuita con acceso web y aplicaciones para iOS y Android. Se basa en la creación de aulas en las que los alumnos puedan recibir distintivos con valor positivo y negativo que suman y restan puntos. Todo ello con una estética muy divertida (quizás más centrada en la **etapa de primaria**, aunque se puede adaptar) y muy fácil de utilizar. La evolución de cada alumno o clase se puede ver en los informes que genera la propia aplicación en tiempo real, lo que resulta muy práctico.

También puede gestionar la comunicación con estudiantes y familias y puede publicar noticias y trabajos de clase.

Fue creado por Sam Chaudhary y Liam Don en 2011 y actualmente lo utilizan millones de usuarios en todo el mundo..



Junta de
Castilla y León

Consejería de Educación



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values
2017-1-IT02-KA201-036860



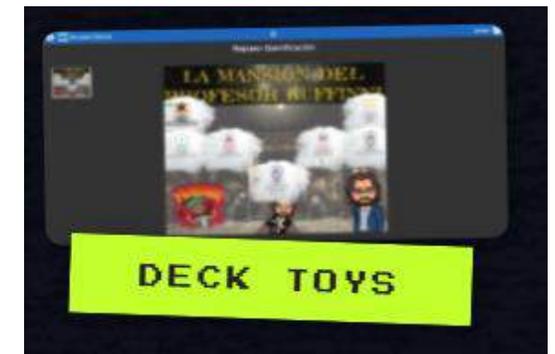
9. HERRAMIENTAS- plataformas de gestión del aula



[Genially](#) es la herramienta multiusos que más recomendaría de todas. La gran ventaja que tiene esta aplicación web de creación española (está disponible también en inglés y francés) es que puedes usarla para muchas cosas diferentes: puedes hacer imágenes interactivas, grandes presentaciones, juegos, breakouts, mapas, unidades didácticas digitales, infografías, presentaciones de vídeo ...

La apariencia de los productos es muy profesional, y las opciones para compartirlo, insertarlo en una web, descargarlo (en la opción de pago...) son muchas

[DeckToys](#) es una de las herramientas menos conocidas de esta lista y, sin embargo, es un gran sitio web que se puede utilizar en gamificación. Con DeckToys puedes generar una especie de "videojuego" con varias etapas que hay que pasar en un camino para recorrer. Entrás en tablas de preguntas y respuestas y se convierten en varios tipos de juegos diferentes (memoria, crucigramas, unir parejas ...) Son esos juegos los que se introducen en las distintas etapas del camino. Los alumnos juegan desde sus tablets y desde el dispositivo del administrador se pueden ver los resultados de los jugadores. ¡Ven y pruébalo!





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

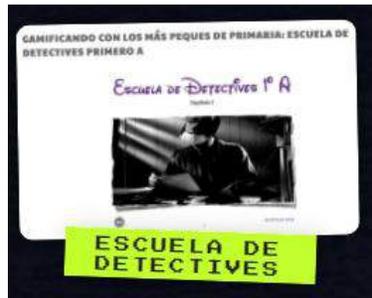
ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



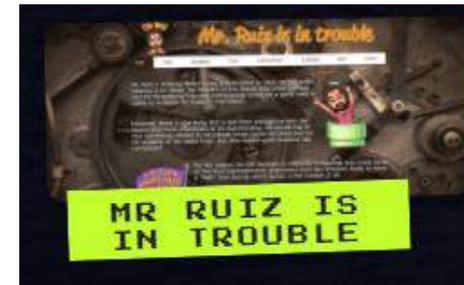
10. EJEMPLOS

Parece claro que una buena forma de empezar es echar un vistazo a lo que otros han hecho. Y te proponemos algunos ejemplos:



Este es un [ejemplo de narrativa](#). El resto de la gamificación de este ejemplo es muy simple. Poca tecnología, pocos componentes ... Los niños disfrutaron mucho y se cumplieron los objetivos.

David Ruiz, docente de Castilla y León (España) creó esta web para un [workshop](#) de una jornada completa de Formación de profesores, en el que hubo una parte teórica (juegos, por supuesto), una búsqueda del tesoro digital y un Escaperoom..



Junta de
Castilla y León
Consejería de Educación



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



10. EJEMPLOS



[The Mansion of Professor Ruffinni](#) está en inglés, me ha acompañado en formaciones de profesores de tres a cinco sesiones y también es posible visitarlo de forma autónoma para cualquier profesor que quiera hacerlo (sin estar matriculado en ningún curso).

Para pasar de una habitación a otra en la Mansión, debes resolver acertijos. Si quieres entrar a la biblioteca, busca la contraseña en el marco del retrato del profesor ...

David Ruiz, de Castilla y León (España) Un año después de la Escuela de Superhéroes, con el mismo grupo, que ya tenía experiencia con la gamificación, propusimos esta [Escuela de Magia](#) siguiendo la misma línea, pero con mucha novedad: Una web en lugar de un blog, la Copa de la Casa, cuatro tipos diferentes y tarjetas coleccionables, los desafíos semanales de Dumbledore que nos trajo nuestra lechuza (que les recomiendo a todos que visiten) ...



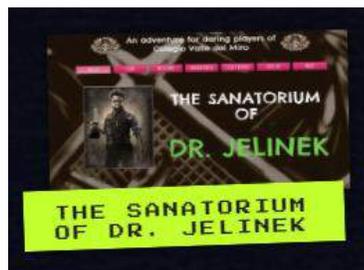


Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values
2017-1-IT02-KA201-036860

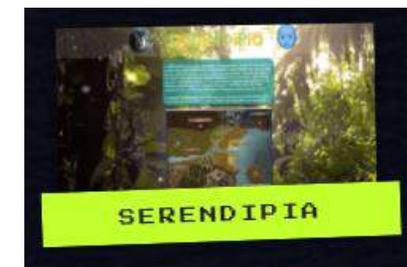


10. EJEMPLOS



Gran estética narrativa y motivadora en esta gamificación del [Dr Jelinek](#) de Ángel Perea para repasar los contenidos de Ciencias de 6º de primaria.

Narrativa original y atractiva y una estética maravillosa en esta gamificación hecha por [Norberto Cuartero](#) para trabajar en matemáticas.



El proyecto se basa en la integración de las asignaturas de ciencias naturales, ciencias sociales, tecnología y educación plástica y visual de **1er curso de secundaria** bajo un mismo proyecto gamificado: [CLASS OF CLANS](#). Desde el marco simbólico y estético de la clase de clanes de juegos en línea, los estudiantes se convierten en hombres del Paleolítico que tienen que sobrevivir y avanzar como civilización, pasando por diferentes períodos. Con este objetivo, se organizan en clanes y tienen que superar tareas y eventos semanales, muchos de ellos basados en el uso de las TIC.

Sus creadores son Javier Espinosa, Jaione Pozuelo y Carlos Mata (España)



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Si quieres crear tu propia gamificación ...

(Haz click en la imagen)



www.elblogdelsruiz.com



Junta de
Castilla y León
Consejería de Educación



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Este es el enlace a la escape room:

<https://view.genial.ly/5d9e2bf9f76bfd0f56998150/presentation-save-the-educacyl-museum>

Este es el enlace para la presentación interactiva:

<https://view.genial.ly/5d975dc558aaab0f64287333/presentation-gamification-in-educational-contexts-lituania-2019>



**Junta de
Castilla y León**
Consejería de Educación



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



¡Gracias por tu atención!



**Junta de
Castilla y León**

Consejería de Educación



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ROBÓTICA PROSOCIAL

Elena Milli
Silvia Bianchetto

Polo Europeo della Conoscenza

Primera Formación docente celebrada en Usak- Turquía



ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



La información y las opiniones que se exponen en este documento pertenecen a los autores y no reflejan necesariamente la opinión oficial de la Unión Europea. Ni las instituciones y órganos de la Unión Europea ni ninguna persona que actúe en su nombre podrán ser considerados responsables del uso que pueda hacerse de la información contenida en ellos.



RESULTADOS ESPERADOS DE APRENDIZAJE

- Potenciar el uso de herramientas innovadoras en las actividades del aula.
- Implementar actividades cooperativas para mejorar los comportamientos prosociales.
- Fomentar la reflexión sobre los valores prosociales y el desarrollo histórico de este concepto.
- Prevenir el desarrollo de actitudes antisociales o acoso dentro y fuera del aula
- Ayudar al profesorado con estrategias para involucrar al alumnado en el desarrollo de su propio proceso de aprendizaje.
- Utilizar las nuevas tecnologías para comunicarse, leer, comprender y producir textos, mejorar el aprendizaje de códigos, el pensamiento computacional, el uso de pequeños robots



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values
2017-1-IT02-KA201-036860



CONTENIDOS FORMATIVOS

Las nuevas herramientas tecnológicas se pueden utilizar para involucrar a los estudiantes en su proceso de aprendizaje. Introducir dentro de las estrategias de enseñanza, el aprendizaje de coding o robots simples mejoran el interés del alumnado porque los diferentes temas se enseñan con su participación activa.

Trabajar con estas herramientas en grupos permite a los alumnos practicar habilidades relacionales ya que tienen que cooperar para resolver problemas o encontrar una solución común.

La robótica educativa es una metodología interesante para enseñar los valores prosociales mientras se trabaja en diferentes temas.

Este taller presentará una actividad didáctica específica basada en el encuentro de *la humanidad y la tecnología*, entendiendo la cultura y sus cambios a lo largo de la historia.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values
2017-1-IT02-KA201-036860



CONTENIDOS FORMATIVOS

La reflexión sobre este tema de *la humanidad y la tecnología* permite al alumnado comprender diferentes puntos de vista y culturas, desarrollar ideas personales sobre el respeto de los demás y mejorar su capacidad para trabajar en grupo.

Los conceptos fundamentales de esta actividad y taller son las competencias sociales, el trabajo cooperativo, la aplicación concreta de los conocimientos, el desarrollo de la empatía y la responsabilidad.

La actividad docente se basa en el trabajo en grupo para que los alumnos puedan trabajar directamente en la mejora de las habilidades prosociales, mientras reflexionan sobre algún tema prosocial.

El profesorado será parte activa del taller donde tendrán la oportunidad de discutir y desarrollar, en grupos, nuevas actividades de aprendizaje. basado en el uso de la robótica educativa y la enseñanza de valores prosociales.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



ROBÓTICA EDUCATIVA

- Es un enfoque simple y práctico.
 - Utiliza los robots para estimular la curiosidad y la lógica.
- Anima al alumnado a la resolución de problemas a través de un descubrimiento guiado.
 - El alumnado se acostumbra a trabajar en equipo para:
 - resolver problemas.
 - encontrar soluciones.
 - verificar los resultados.



Polo Europeo
della Conoscenza 



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



ROBÓTICA EDUCATIVA

Juega un papel importante porque...

- aumenta la motivación y la participación
- apoya la enseñanza centrada en el alumnado



- desarrolla la creatividad, la curiosidad y la resolución de problemas
- favorece el trabajo en equipo



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



En el aula, de acuerdo con la confianza que tienen los alumnos con la robótica, utilizamos dos robots: Clementoni DOC y Clementoni MIND.



Polo Europeo
della Conoscenza 



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Clementoni **DOC** se utiliza para ayudar a desarrollar habilidades lógicas y de resolución de problemas; para la enseñanza de las letras, números, colores y animales, entre otras-

Se puede programar para ejecutar recorridos libres o reproducir las trayectorias requeridas por las tarjetas de juego, para desarrollar el sentido lógico y resolver los primeros problemas.



Polo Europeo
della Conoscenza 



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



CÓMO USARLO

- 2 modos: EDU o LIBRE



Polo Europeo
della Conoscenza





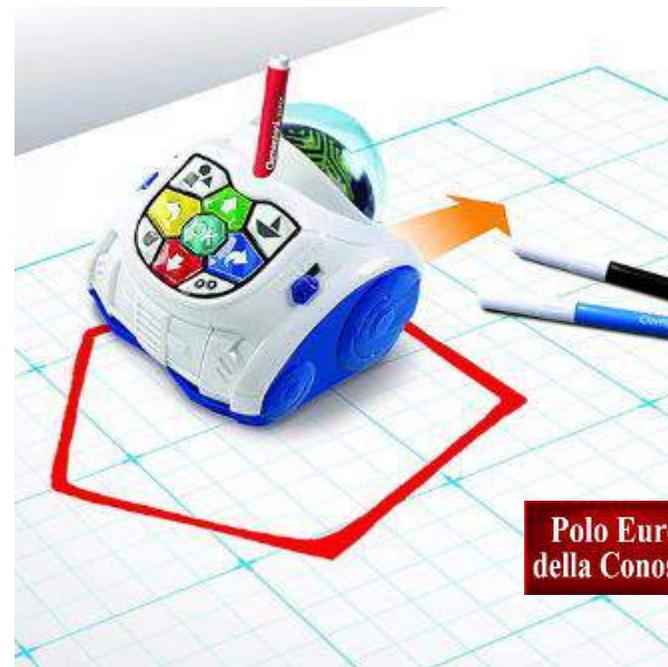
Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Clementoni **Mind Designer** combina el coding con el dibujo. Se puede programar mediante los botones, una app gratuita y también a través de la voz. Desarrolla habilidades lógicas y de resolución de problemas, con un enfoque específico en las formas.



Polo Europeo
della Conoscenza 



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



CÓMO USARLO

- 3 modos: EDU, LIBRE o con la App gratuita





TIPS, CONSEJOS PARA LA ORGANIZACIÓN PRÁCTICA DEL AULA

- a. la organización del aula es un mensaje al alumnado: como espacio puede ayudar a focalizar la atención y también puede afectar a cómo se siente el alumno.



- b. los roles dentro del grupo se deben asignar para dar a cada uno la oportunidad de ser consciente de sus propias habilidades



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



- c. la robótica en el aula, es un compromiso grupal. Los grupos suelen estar formados por 2-4 estudiantes que trabajan juntos



- d. al seleccionar a los alumnos en los grupos, el docente tiene que estar atento para emparejar a los que tienen más dificultades con los que tienen más confianza, o para crear grupos equilibrados donde todos puedan participar activamente.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



e. de un ejercicio a otro, la dificultad y el compromiso deben aumentar gradualmente



f. las reglas deben estar claramente establecidas de antemano: quién comienza, cuáles son las tareas de cada uno, cómo hablar entre ellos y con el maestro, etc. Durante la actividad el maestro observa el comportamiento y otorga recompensas o penalizaciones.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



g. el equipamiento debe adaptarse al número de grupos y alumnos. Los robots utilizados pueden ser de diferentes tipos, dependiendo de la edad y el nivel del grupo objetivo.



h. es muy recomendable involucrar al equipo directivo y al resto de profesorado en los grandes proyectos para contar con el apoyo institucional y de los compañeros.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



¡ES TU TURNO!



Polo Europeo
della Conoscenza 



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



La experiencia del uso de DOC en la clase de Luca

Un robot, carece de características típicamente humanas, fundamentales para las actividades educativas, como la inteligencia emocional ...

Por lo tanto, debe usarse en un contexto social (y socializador).





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



La experiencia del uso de DOC en la clase de Luca

- DOC tiene una forma bonita y su fisionomía amable estimula a Luca
- DOC tiene luces de colores y Luca se divierte
- se mueve con Luca, va a donde él quiere, esto le ofrece a Luca- con discapacidad física- el mensaje de que él puede controlar eventos externos
- DOC habla de un modo simple y claro. Los sonidos que emite se distinguen muy claramente, lo que da un feedback inmediato a Luca





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Luca, con el robot DOC, ha conseguido

- Mejorar sus habilidades motoras finas, aprendiendo a presionar el botón del robot delicadamente
- Entender los conceptos hacia delante, hacia atrás, gira a la derecha/izquierda
- Programar los movimientos de acuerdo a lo que quiere que haga y a dónde quiere que llegue el robot
- Identificar estrategias para crear rutas o caminos para alcanzar la meta



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values
2017-1-IT02-KA201-036860



“Regulamos”

ejemplo de actividad de robótica educativa para trabajar valores prosociales

- Objetivo: Desarrollar algunos valores prosociales (respeto a los otros y al entorno, pensamiento crítico, sentido de responsabilidad social).
- Edad: 10 años (se puede ajustar a otras).
- Metodología: aprendizaje cooperativo, co-constructivismo.
- Temporalización: 5 semanas (3 horas a la semana).



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Paso 1: Analisis de las normas del centro

- Leer y discutir el reglamento escolar .
- Formar grupos (6 grupos de 4 alumnos cada uno- aproximadamente).
- Cada grupo elige las 3 normas que considera más importantes y que deben respetarse para mantener una buena convivencia en el colegio.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values
2017-1-IT02-KA201-036860



Paso 2: Construyendo nuestro reglamento

- Cada grupo presenta su trabajo a la clase y el profesor va apuntando en la pizarra las normas que van eligiendo.
- Todos juntos, elijen las 12 normas para crear su propio reglamento de aula.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Paso 3: Cómo presentar las normas a los alumnos que lleguen nuevos

- Debater sobre la forma más eficaz de presentar las reglas a los nuevos niños (juego, canción, drama ...)
- Presentación de un juego: **¿Correcto o incorrecto?** que se describe en las siguientes diapositivas



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values
2017-1-IT02-KA201-036860



Paso 3: Cómo presentar las normas a los alumnos que lleguen nuevos

- En la pizarra los alumnos ponen el dibujo que representa cada norma escolar. Se pone una situación en la que un niño la está respetando y otra en la que no la está respetando. Para completar el juego se dibujan algunos marcos rojos y otros verdes.
- Los niños tienen que guiar al robot DOC a través del tablero. Una vez que llegan a la casilla con una imagen, tienen que discutir si la acción respeta o rompe una de las normas de convivencia, por ejemplo, del centro, poner la imagen en DOC y codificarla para que llegue al marco correcto (rojo si no la está respetando, verde si la está respetando) y colocar el marco del color correspondiente sobre la imagen.
- El juego continúa hasta que no quedan imágenes



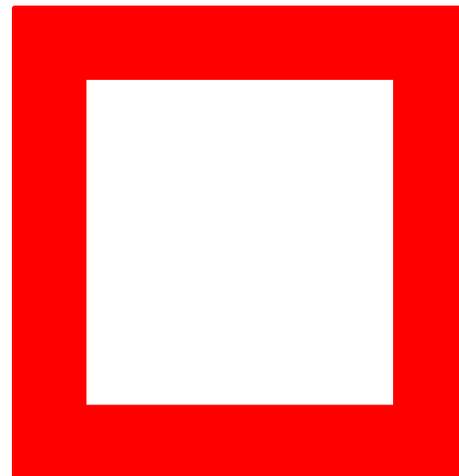
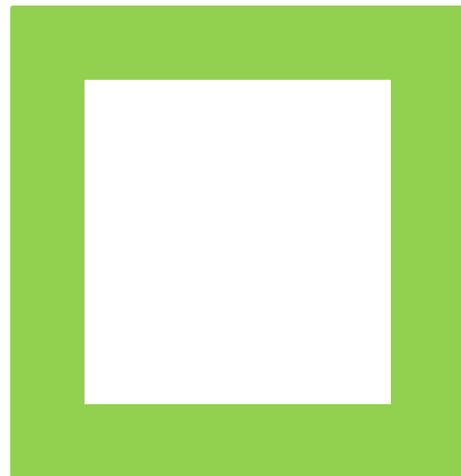
Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values
2017-1-IT02-KA201-036860



Paso 4: Creando el juego de robótica

- Cada grupo dibuja 2 “tarjetas de normas”. Para cada norma, los estudiantes dibujan una situación que ilustra un comportamiento correcto (la imagen se entrega con un marco verde móvil) y también una situación que ilustra un comportamiento incorrecto (la imagen está rodeada por un marco rojo).





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values
2017-1-IT02-KA201-036860



- Los estudiantes se dividen en 3 grupos:
 - Grupo 1- Elaboración de un cartel con las normas (dibujos y escritos).
 - Grupo 2- Preparación del libro de reglas del juego.
 - Grupo 3- Creación de actividades de “calentamiento” para utilizar DOC.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values
2017-1-IT02-KA201-036860



Paso 5: Presentar el juego a los nuevos alumnos

- Algunos alumnos presentan a otra clase de niños más pequeños el objetivo del juego.
- Otro estudiante presenta el robot Doc y muestra cómo usarlo.
- Se hace un “calentamiento” de actividades en grupos (alumnos mayores y pequeños juntos).
- **¡Vamos a jugar!** Los alumnos más pequeños se dividen en 4 grupos y un alumno o alumna mayor les presenta el juego y los ayuda a jugar.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Reglas de robótica y reglas de la sociedad

Diseño inverso(Wiggins y McTighe): partiendo de nuestros objetivos de aprendizaje para crear el camino de aprendizaje hasta llegar a las actividades prácticas que los alumnos tienen que realizar



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values
2017-1-IT02-KA201-036860



LEYES DE LA SOCIEDAD Y LEYES DE LA ROBÓTICA

1. Un robot no puede dañar a un ser humano o, por inacción, permitir que un ser humano sufra daños.
2. Un robot debe obedecer las órdenes que le den los seres humanos, excepto cuando tales órdenes entren en conflicto con la primera ley.
3. Un robot debe proteger su propia existencia, siempre que dicha protección no entre en conflicto con la primera o segunda ley.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

LA PROSOCIALIDAD ES UN JUEGO

Elena Milli
Giulia Martellini

Polo Europeo della Conoscenza

**Segunda Formación docente celebrada
en Panevezys - Lituania**



ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



La información y las opiniones que se exponen en este documento pertenecen a los autores y no reflejan necesariamente la opinión oficial de la Unión Europea. Ni las instituciones y órganos de la Unión Europea ni ninguna persona que actúe en su nombre podrán ser considerados responsables del uso que pueda hacerse de la información contenida en ellos.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values
2017-1-IT02-KA201-036860



RESULTADOS DE APRENDIZAJE ESPERADOS

- Comprender la importancia del uso de métodos de enseñanza no formales.
- Utilizar la robótica creativa para involucrar activamente al alumnado en el proceso de aprendizaje.
- Implementar actividades didácticas sobre empatía, tolerancia y respeto.
- Potenciar en el alumnado la capacidad de trabajar en grupo para prevenir el acoso y fomentar la inclusión.
- Potenciar en los niños la capacidad de análisis, síntesis y exposición de la información sobre un determinado tema.



CONTENIDOS FORMATIVOS

La creatividad vinculada a la enseñanza es un aspecto fundamental y en ocasiones, se descuida. En este sentido, se ha visto que desarrollando actividades de robótica creativa, los alumnos pueden expresarse de forma libre (pero regulada), pueden buscar diferentes soluciones desde diferentes puntos de vista, poniendo en práctica la resolución de problemas y potenciando las habilidades prosociales al trabajar en grupo.

Este tipo de actividades tienen que ser gratificantes, divertidas podemos decir y se basan en la gamificación de los contenidos, para involucrar a los alumnos y que puedan expresar su talento no solo en las asignaturas o áreas habituales del colegio. En particular, este taller introducirá la importancia de la gamificación utilizada en el aula, a través de la cual el profesorado puede crear un entorno sin prejuicios, en el que el error forma parte del camino de crecimiento y aprendizaje.

Este taller tiene como objetivo potenciar las habilidades docentes para que estos se conviertan en facilitadores del proceso de aprendizaje del alumnado, acompañándolos en el camino y compartiendo junto a ellos el placer de aprender.



CONTENIDOS FORMATIVOS

La parte práctica del taller se centrará en la implementación de una actividad sobre los valores prosociales. Los participantes deberán discutir y llegar a un acuerdo común sobre cómo representar un valor prosocial sin palabras. Luego los dibujos se colocarán, tapados, en un tablero donde los participantes moverán un pequeño robot para alcanzarlos.

La actividad fomenta la capacidad de encontrar una solución común, la discusión sobre el significado de un valor y fortalecer la cooperación: de hecho, durante la actividad de robótica participa todo el grupo, sosteniendo al participante con más dificultades. Esta actividad gamificada aborda varias habilidades complejas de una manera lúdica y efectiva.

Tras esta parte, los participantes del taller debatirán y desarrollarán en grupos nuevas actividades de aprendizaje basadas en el uso de la robótica creativa y los valores prosociales enseñados de forma lúdica.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Beneficios del USO de los JUEGOS en el AULA

- Pensamiento crítico.
- Trabajo en equipo.
- Creatividad.
- Recuerdos positivos vinculados al aprendizaje.
- Participación activa.
- Atención sostenida.





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Los juegos ayudan a crear un **AULA INCLUSIVA**

- favorecen la creación de un contexto de socialización para **todo** el alumnado.
- un ambiente de libre intercambio entre iguales.
- un lugar donde cada uno puede encontrar la manera de expresar sus potencialidades y talentos.





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Modificar el entorno social

Las actividades de robótica deben utilizarse como **actividades grupales** para desarrollar habilidades sociales y prosociales fundamentales.

Durante una **actividad educativa basada en el juego**, un niño puede:

- Sentirse en un lugar protegido
- Probar a ejercer diferentes roles sociales
- Hablar de sí mismo de una manera mediada- por el robot- y metafórica.





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



ROBÓTICA EDUCATIVA

- Es un enfoque simple y práctico.
- Utiliza los robots para estimular la curiosidad y la lógica.
- Anima al alumando a la resolución de problemas a través de un descubrimiento guiado.
- El alumnado se acostumbra a **trabajar en equipo** para:
 - resolver problemas.
 - encontrar soluciones.
 - verificar los resultados.



Polo Europeo
della Conoscenza 



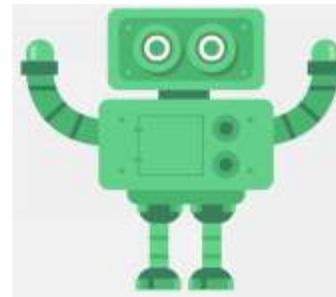
Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values
2017-1-IT02-KA201-036860



BENEFICIOS DE LA ROBÓTICA EDUCATIVA

- favorece el desarrollo de las **competencias superiores**.
- apoya la enseñanza **centrada en el alumno**.
- a través de la representación en un contexto concreto, **facilita** el aprendizaje de conceptos abstractos.
- el logro del éxito y el progreso en el aprendizaje tiene un efecto **positivo** en la **autopercepción**, mejorando la **motivación** y los resultados educativos y sociales.





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

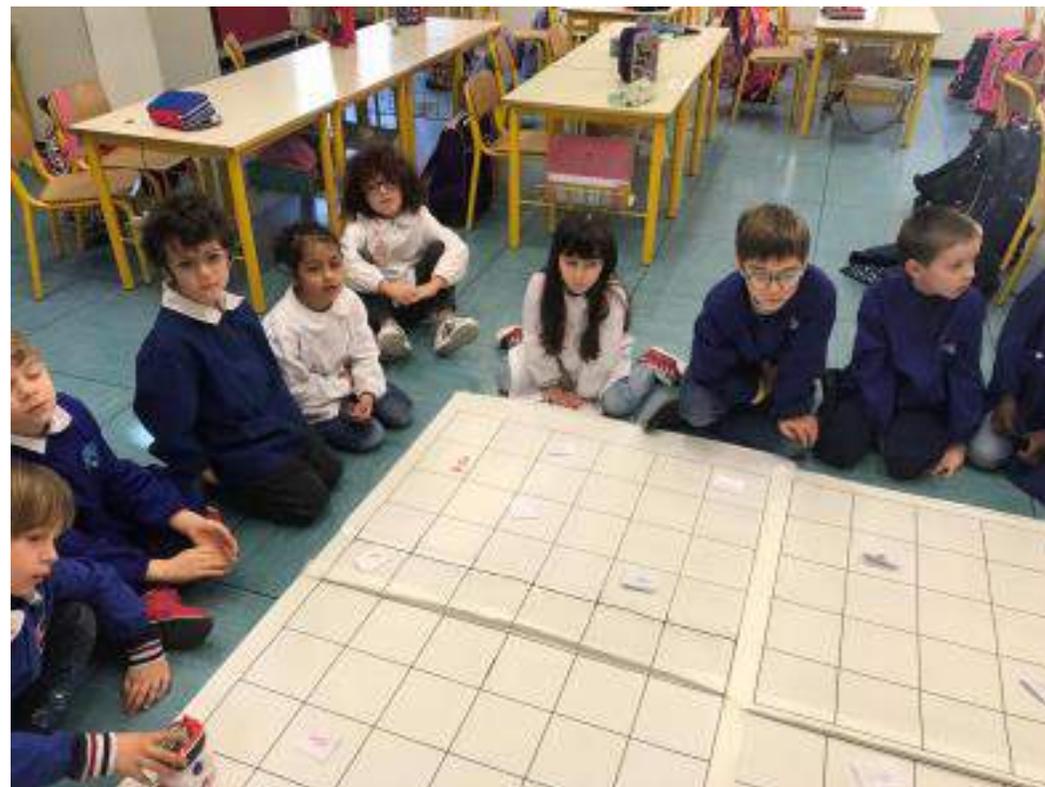
ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Un robot, carece de características típicamente humanas, fundamentales para las actividades educativas, como la inteligencia emocional ...

Por lo tanto, debe usarse en un contexto social (y socializador).



Polo Europeo
della Conoscenza 



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



El robot puede ser una herramienta educativa compartida con la que toda la clase pueda trabajar en conjunto, aportando cada uno su contribución individual y haciendo que el resultado sea mayor que la suma de todas las partes individuales.



Polo Europeo
della Conoscenza 



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



ADVERTENCIAS

Los niños suelen ver el juego como una Carrera, el docente tiene que evitar las clasificaciones y promover el compromiso personal hacia el objetivo común del grupo.

La competición se transforma en **colaboración** cuando **el éxito es compartido** y el docente no se centra en el “orden de llegada” sino en la capacidad para trabajar juntos (se llama ***win-win situation***- todos ganan)





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



ADVERTENCIAS

Las reglas deben ser claras y compartidas, se debe poner el énfasis en la importancia del **juego limpio y la equidad**. El respeto al grupo es el respeto a las personas que forman el grupo y eso estimula el sentido social, la pertenencia al grupo y la empatía.



El docente debe crear un **entorno sin prejuicios**, en el que el error es parte del camino de crecimiento y aprendizaje



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



ADVERTENCIAS

La dificultad y/o la fragilidad de uno de los miembros del grupo debe encontrar espacio en el grupo, es decir, el **grupo** debe **aprender a dar fuerza y apoyo, haciendo trabajo en equipo.**





El robot Clementoni **DOC** se puede utilizar como herramienta para desarrollar habilidades lógicas y de resolución de problemas; enseñar letras, números, colores, animales y otras temáticas.

Se puede programar para ejecutar recorridos libres o reproducir las trayectorias requeridas por las tarjetas de juego, para desarrollar el sentido lógico y resolver los primeros problemas.





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



¿CÓMO USARLO?

Dispone de tres botones que corresponden a tres modos: EDU, JUEGO o LIBRE



Polo Europeo
della Conoscenza 



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



¡AHORA ES TU TURNO!



**Polo Europeo
della Conoscenza** 



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

RESOLVER CONFLICTOS CREATIVAMENTE (EN EL AULA)

Marina Tanasoska
Darko Taleski

Friends of Education



ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860

Primera Formación docente celebrada en Usak- Turquía



La información y las opiniones que se exponen en este documento pertenecen a los autores y no reflejan necesariamente la opinión oficial de la Unión Europea. Ni las instituciones y órganos de la Unión Europea ni ninguna persona que actúe en su nombre podrán ser considerados responsables del uso que pueda hacerse de la información contenida en ellos.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values
2017-1-IT02-KA201-036860



RESULTADOS ESPERADOS DE APRENDIZAJE

- Explorar dos puntos de vista distintos en un conflicto.
- Aprender a ver la perspectiva de otra persona o grupo involucrado en un conflicto.
- Sensibilizar a los participantes sobre la existencia de distintos puntos de vista dentro de un conflicto.
- Promover una expresión sana de los sentimientos.
- Fomentar la compassion y la cooperación.
- Crear un aula sin prejuicios.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values
2017-1-IT02-KA201-036860



CONTENIDOS FORMATIVOS

El punto de partida de este taller es la visión prosocial de la naturaleza del desarrollo humano. Se considera que a través de las actividades es posible adquirir un sentido de competencia y habilidad prosocial.

El taller ayudará a los docentes a resolver conflictos, tomar conciencia de los estereotipos y prejuicios y desarrollar empatía por todos los estudiantes, independientemente de sus diferencias.

El aprendizaje prosocial con sus valores, eleva el nivel de enseñanza y también la influencia en la capacidad del alumnado para reconocer y utilizar la empatía en sus vidas.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values
2017-1-IT02-KA201-036860



CONTENIDOS FORMATIVOS

El taller formativo y los juegos son un vínculo entre la vida cotidiana y el proceso de aprendizaje.

Describiremos el papel del aprendizaje basado en los juegos tradicionales de los niños en el proceso de enseñanza, el papel de las TIC en el “juego y el aprendizaje”, así como los beneficios de la comunicación alumno-alumno, profesor-alumno, padre-alumno, profesor-mentor.

Pero el objetivo principal es analizar las actividades sociales del alumnado e incidir en la disminución del número de conflictos mediante el desarrollo de características y valores humanos.





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Siempre que esté en conflicto con alguien, hay un factor que puede marcar la diferencia entre dañar su relación y profundizarla. Ese factor es la actitud.

William James

William James (1842–1910) fue un filósofo y psicólogo estadounidense, y el primer educador en ofrecer un curso de psicología en los Estados Unidos. James fue un pensador destacado de finales del siglo XIX, uno de los filósofos estadounidenses más influyentes y ha sido etiquetado como el "Padre de la psicología estadounidense".





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



¿Qué es el conflicto?

- **El conflicto ocurre diariamente en las relaciones interpersonales, son parte de la vida.**
- Una de las definiciones más extendidas del término dice que **el conflicto es un estado de desacuerdo, oposición o incompatibilidad entre dos personas.**
- Por otro lado, la **capacidad de resolver conflictos o situaciones de conflicto** es fundamental si queremos desarrollar nuestro potencial (y ¿quién no quiere?). Estas situaciones nos hacen analizar más de cerca qué está ocurriendo a nuestro alrededor, así como plantearse cómo ofrecer oportunidades de respuestas y soluciones creativas.



FRIENDS OF
EDUCATION



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



TÉCNICAS CREATIVAS DE RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS

- Pausa y distanciamiento.
- **Buscar una visión más amplia de la situación.**
- Prestar atención a la comunicación no verbal.
- **Empatía.**
- Aceptar la responsabilidad.
- Comunicarse asertivamente.
- Centrarse en lo que te ocurre.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values
2017-1-IT02-KA201-036860



Pausa y distanciamiento

Al hacer una pausa, la persona se da a sí misma el poder de elegir entre entrar o alejarse de los problemas en conflicto. No todas las agresiones verbales o comentarios directos necesitan de una respuesta.

Cada persona debe tener la oportunidad de aclarar lo que está diciendo. Es en este momento cuando entra en juego el poder de la pausa. Una simple solicitud de clarificación de lo que se acaba de decir, como "Te ruego me disculpes ..." o "Por favor, ¿podría explicar lo que está diciendo?" es a menudo el momento de indulgencia que pone fin a lo que podría haberse convertido en una ruptura desafortunada y evitable de relaciones.

"La palabra correcta puede ser efectiva, pero ninguna palabra es tan efectiva como una pausa en el momento adecuado." MARK TWAIN





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Buscar una vision más amplia

- Imagínese estar siguiendo el conflicto desde una gran distancia y en una posición neutral. Debe considerar si la razón de su ansiedad es realmente de lo que está hablando en este momento o ¿ha redirigido su enojo de alguna otra situación? (algo similar a la ira acumulada que la mayoría de nosotros arrojamos en el tráfico).
- **El enfoque positivo para encontrar una solución con esta técnica es intentar identificar el problema, pero también a la persona con la que necesitan resolver ese problema juntos. Evite las nimiedades, trate de encontrar respuestas a las cuestiones que verdaderamente necesitan desenredarse.**



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Prestar atención a la comunicación no verbal

Tus señales de comunicación no verbal- **la forma en la que escuchas, miras, te mueves, reaccionas** – le dicen a la persona con la que te estás comunicando, **si te importa o no, si estás siendo sincero, y si estás realmente escuchando.**

Cuando las señales no verbales coinciden con las palabras que estás diciendo, aumentan la **confianza, la claridad y la compenetración**. Cuando no lo hacen, pueden generar **tensión, desconfianza y confusión**.

Si deseas convertirte en un **mejor comunicador**, es importante **volverse más sensible** no solo al lenguaje corporal y no verbal de los demás, sino también al tuyo propio.





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Empatía

- **Demuestre que escucha** y comprende lo que le dice la otra persona.
- **Trate de entender** cuál es su vision, su punto de vista. Todos decimos que lo hacemos, pero, de hecho, habitualmente solo tratamos de poner en primer plano lo que es importante para nosotros.
- **No tienes que estar de acuerdo y justificarte**, solo intenta entender cómo se siente la otra persona en ese momento. Esto no te convierte en una persona débil; por el contrario, te ayudará a convertirte en una persona comprensiva, compasiva y fuerte.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Aceptar la responsabilidad

- Cuando aceptas la responsabilidad, **encuentras soluciones** más rápido y de una manera que te permite corregir a los demás, **sin causar rupturas en tus relaciones.**
- Los conflictos son un subproducto de la **irresponsabilidad.**
- **La irresponsabilidad resulta en culpa.** Señalar con el dedo a otra parte en lugar de a ti mismo, criticar a los demás para desviar la atención de las lagunas en el propio comportamiento, juzgar las acciones de otro para evitar concentrarse en las propias.



Comunicarse asertivamente

- Comunicarse asertivamente es comunicarse de una manera clara.
- Comunicarse **expresando las propias opiniones** y necesidades a la vez que se **respetan las opiniones** y necesidades de la otra persona.
- La comunicación asertiva puede fortalecer su relaciones, reducir el estrés de los conflictos y brindarle apoyo social cuando se enfrenta a tiempos o situaciones difíciles.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Centrarse en lo que te ocurre

- **No podemos controlar el comportamiento de nadie más**, y no podemos hacer que la otra persona quiera o pueda cambiar.
- **No podemos cambiar a las personas**, pero trataremos de cambiar su comportamiento - lentamente, con amabilidad, compasivamente.
- **Ayúdalos a cambiar la narrativa**. En vez de darles consejos sobre cómo cambiar el comportamiento (el síntoma) intenta ayudarlos a que vean la narrativa (la causa).
- **Déjalo estar**. Algunas personas no quieren ser ayudadas.





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Guía para la enseñanza de la resolución creativa de conflictos

- **Promover** una expresión sana de los sentimientos
- **Fomentar** el cuidado, la compasión y la cooperación
- **Crear** un aula sin prejuicios



FRIENDS OF
EDUCATION



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Promover una expresión sana de los sentimientos

- **Mantén el tamaño reducido de los grupos:** a los niños les resulta más fácil cooperar si los grupos son pequeños.
- **Empareja iguales y grupos:** Cuando formes parejas o pequeños grupos, trata de unir a niños con buenas capacidades de cooperación con otros cuyas habilidades de cooperación están emergiendo.
- **Ayuda al alumno o alumna que se queda fuera:** Si hay un niño con el que nadie quiere ir al hacer parejas o grupos, prepara un escenario favorable que facilite su inclusión.
- **Proporciona espacios propicios:** se puede modificar el entorno físico para apoyar y promover actividades cooperativas.





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



OBJETIVOS del WORKSHOP

- Los participantes explorarán dos puntos de vista diferentes en un conflicto.
- Los participantes aprenderán a adoptar la perspectiva de otra persona o grupo involucrado en el conflicto.
- Los participantes aumentarán su conciencia y percepción de los diferentes puntos de vista en un conflicto.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Formad una línea, ordenados según vuestro cumpleaños- ejercicio NO VERBAL

Actividad para romper el hielo

- 2 minutos para hacer la actividad.
- Formad una sola línea recta, según la fecha de vuestros cumpleaños.
- Las personas cuyo cumpleaños sea en enero estarán al principio de la línea, seguidas en orden por los siguientes meses.
- La línea progresa por meses y días, con las personas que celebran su cumpleaños en diciembre al final.
- Las personas que cumplen años el mismo día, comparten el mismo lugar en la fila.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Actividad de calentamiento- Preguntas

- ¿Te resultó difícil realizar la actividad? (se refiere a formar la línea recta por orden de cumpleaños).
- ¿Por qué?
- ¿Hubiera sido más fácil si os hubieráis podido comunicar unos con otros?
- ¿Hubo algún malentendido entre vosotros mientras intentabáis realizar la actividad?
- ¿Qué conclusión podemos sacar de esta actividad?





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Formad una línea ordenados según vuestro cumpleaños- ejercicio VERBAL

- 2 minutos para hacer la actividad.
- Formad una sola línea recta, según la fecha de vuestros cumpleaños.
- Las personas cuyo cumpleaños sea en enero estarán al principio de la línea, seguidas en orden por los siguientes meses.
- La línea progresa por meses y días, con las personas que celebran su cumpleaños en diciembre, al final.
- Las personas que cumplen años el mismo día, comparten el mismo lugar en la fila.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Conclusiones de la actividad

- La comunicación juega un papel importante en la gestión de conflictos.
- La mala comunicación siempre resulta en malentendidos y eventualmente en conflictos.
- Nuestra **comunicación** tiene que ser **clara, precisa y honesta**, si queremos evitar conflictos.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Actividad principal del workshop

TÉCNICAS CREATIVAS PARA RESOLVER CONFLICTOS

**Buscar una perspectiva de
visión más amplia**



Empatía





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Actividad principal- Enfócate

- Aprende y aplica algunas técnicas para dar respuestas creativas y soluciones a una situación de conflicto.
- Non centraremos en dos técnicas: **Buscar una perspectiva de visión más amplia** y la **Empatía**.
- Vamos a pensar en lo que significa “**una perspectiva más amplia**” o “**mirar con otros ojos**” contando historias.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



“La bella durmiente”





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Algunas preguntas

- ¿Hay algún tipo de **conflicto** en la historia?
- ¿Podrías definir las **partes involucradas en el conflicto**?
- Según tu opinion, ¿cuáles son los **personajes positivos** y cuáles son los **personajes negativos** de esta historia?
- ¿Por qué?



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



“Maléfica”





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Algunas preguntas

- **¿En qué se diferencian las dos historias?**
- ¿Cuáles son tus sentimientos hacia Maléfica en la historia original?
- ¿Cuáles son tus sentimientos hacia el rey Stefan y sus hadas en la historia original?
- Por qué crees que sientes de esa manera sobre los personajes principales de la historia original?
- ¿Han cambiado tus sentimientos hacia los personajes desde la primera vez que oíste la historia original? Y después de ver la otra historia?
- **¿Por qué sí, o por qué no?**



FRIENDS OF
EDUCATION



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



CONEXIONES CURRICULARES

- La mayor parte de la literatura presenta una oportunidad para explorar el punto de vista y su relación con el conflicto. Los cuentos de hadas, de hecho, son una maravillosa oportunidad.
- Ejemplo: “La verdadera historia de los tres cerditos” de John Sceiszka, explora con humor la historia de los tres cerditos (Puffin, 1996) desde la perspectiva del lobo. (La Verdadera Historia de los Tres Cerditos, Viking, 1991.)
- Ejemplo: Caperucita Roja





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



CONEXIONES CURRICULARES

Lengua y literatura: Haz que los niños realicen actividades de escritura creativa en torno a un punto de vista. Busca conflictos entre dos personajes, de modo que los alumnos puedan representar los dos puntos de vista diferentes. Haz que el alumnado, por ejemplo, escriba y dramatice la versión de *Jack y las habichuelas mágicas* desde la perspectiva del gigante.

Artística: Propón que los niños realicen actividades de dibujo creativo en relación a los puntos de vista.

Ciencias Sociales e Historia: Observad los acontecimientos históricos desde el punto de vista de todos los participantes. Por ejemplo, haz que los alumnos piensen en el punto de vista de la llegada de Colón al “Nuevo Mundo” y el punto de vista de los nativos americanos al verlo llegar a su mundo

Tecnología/informática: Pide a los niños hacer algún montaje de video, animaciones, historietas, cartels, presentaciones, juegos que presenten una historia sobre alguna situación de conflicto (también puede ser una historia de la vida real), o sobre la resolución creativa de conflictos, usando las nuevas tecnologías.



FRIENDS OF
EDUCATION



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values
2017-1-IT02-KA201-036860



Actividad de los participantes

- Piensa sobre qué tema tú y un buen amigo (o alguna persona importante para tí) tienen diferentes puntos de vista.
- Comparte un momento en el que tuviste un punto de vista diferente sobre algo respecto al que tenían tus amigos o alguna otra persona importante en tu vida.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Para criar una rana...

**Marcos narrativos para construir estrategias
de reflexión en situaciones de frustración**

Iglika Angelova

DIIT Universidad de Trakia

Segunda Formación docente celebrada en Panevezys (Lituania)



ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860





RESULTADOS ESPERADOS DE APRENDIZAJE

- Sensibilizar al docente sobre la naturaleza del comportamiento ProSocial
- Informar al docente sobre las diferencias entre el proceso de aprendizaje y el conocimiento universal.
- Pasos pedagógicos que sigue el niño para formar su visión del mundo.
- Centrar la atención del profesor para analizar y evaluar en qué etapa se encuentra el niño en este momento.
- Alentar al profesorado a iniciar actividades de juego y dramatización adecuadas para la humanidad y que faciliten una cosmovisión universal.
- Presentar algunos métodos y prácticas para desarrollar en el aula un sistema de valores basado en el altruismo, la no agresividad y la comunicación entre iguales en un entorno favorable de aprendizaje





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values
2017-1-IT02-KA201-036860



CONTENIDOS FORMATIVOS

ESTRATOS para formar una cosmovisión universal valiosa

El mundo está entrando en el siglo XXI con muchos opuestos conflictivos: ecología o industria; economía basada en recursos o economía basada en el conocimiento (tecnologías para el ahorro de recursos); fronteras o globalización; migración y movilidad o cercanía comunitaria; tradicional o no tradicional. La oposición es un elemento del entorno social en la etapa de cambio de normas públicas.

En esta etapa, construir una "cosmovisión universal" implica superar las diferencias, darse cuenta de la riqueza de la diversidad, unirse en torno a "valores humanos universales" como la vida, el conocimiento, el amor, la armonía, la protección, la igualdad, etc.

La formación de valores universales es una especie de prevención de la violencia y es la base de las conductas altruistas (por muy controvertidas que sean desde un punto de vista filosófico y social). La formación de una cosmovisión "universal" es esencial para que el joven asuma que el entorno es cambiante y se vuelva positivo, resistente y proactivo frente a los comportamientos degradantes

La cosmovisión está formada por el desarrollo del pensamiento conceptual, los sentimientos y experiencias personales y las particularidades de la cultura social. Está relacionado con las habilidades de reflexión y autorreflexión, la experiencia emocional personal y la comunicación con adultos en un entorno de aprendizaje específico.

Cada uno de los elementos enumerados puede ser formado y asistido por un impacto pedagógico a un estado de sostenibilidad positiva.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values
2017-1-IT02-KA201-036860



CONTENIDOS FORMATIVOS

Este taller **presenta tareas de tipo pedagógico** que incluyen la **reflexión y la autorreflexión** al compartir pensamientos, **sentimientos y experiencias en una historia imaginaria** que el niño y el maestro desarrollan juntos utilizando las técnicas de **mapas mentales, los métodos de investigación y de escritura** dando forma a un resultado pedagógico.

El **lenguaje** que se utiliza **en el aula**, en una clase es importante: es como **“Una conversación no formal sin más”** entre el adulto y el niño, pero en realidad es un **diálogo y una indagación de conexiones** entre las emociones, los problemas cotidianos y los pensamientos dirigidos por un maestro experimentado.

El **docente y el niño** resuelven situaciones lidiando con sus propios sentimientos de **responsabilidad: gestionan la información necesaria y forman un concepto que satisfice a ambos**. Siguen su propio entendimiento para tomar una decisión adecuada o inadecuada, buena y mala, hermosa y fea y también expresan sus sentimientos y deseos personales, enriqueciendo su comunicación y emociones, y reflexionan sobre sus propias decisiones, las que fueron importantes para ellos al final del historia.





CONTENIDOS FORMATIVOS

La sesión incluye reflexión social. **El niño, apoyado por el maestro, presenta su experiencia personal en el grupo.** A los niños se les permite compartir los pensamientos e (íntimamente) la experiencia emocional en cada parte de la historia. Pueden comentar y enriquecer con sus propias experiencias de vida compartiendo situaciones significativas de la vida ayudándose mutuamente a entenderse. La narración, o la historia se convierte en una contribución individual para un grupo.

El equipo adulto-niño presenta una narración a través de ilustraciones (imágenes, etc.) en una historia, con personajes específicos a su manera, puede ser artísticamente (podría ser inusual una forma muy creativa).

El docente se centra en la gestión de tres tipos de realidad (puntos de vista), que se crean en principio. Los puntos de vista se complementan entre sí:

1. Realidad (punto de vista) del alumno

2. Realidad del adulto

3. Crean una realidad virtual común, que posteriormente se presenta al grupo y se convierte en un punto de vista compartido - Realidad valiosa del grupo.

El taller finaliza con la expresión y reflexión del grupo. También se podría hacer una conclusión o un resumen con el apoyo de la ayuda del profesor, solo si es necesario.





¿Por dónde empezar?

- Conozcamos las características psicológicas de la edad (Erickson y Kohlberg Age Crises)
<https://www.psychologynoteshq.com/erikson-stages/>
- Recordemos las posibilidades de pensamiento y aprendizaje de los niños en grupo, porque como dijo Vygotsky “el niño no es un aprendiz socialmente aislado...” y la experiencia del grupo es un momento clave
- Muestre al alumno formas de aceptar y considerar los consejos relacionados con las experiencias de vida adquiridas por otras personas (adultos y compañeros), formando su propia cosmovisión prosocial.
- Enseñe a los niños a disfrutar escuchando, mientras lo experimentan como parte de una situación real, como una lección de la vida real y sobre la vida real.
- Potenciar en los niños la capacidad de Clasificación, Identidad, Reversibilidad, Reciprocidad de la información sobre un determinado tema





Fases del desarrollo psicosocial de Erikson.

versión adaptada traducida de <https://www.psychologynoteshq.com/erikson-stages/>

Edad aproximada	Crisis psicosocial/tarea	Virtud desarrollada
0-18 meses	Confianza vs desconfianza	Esperanza
18 meses- 3 años	Autonomía vs vergüenza/duda	Voluntad
3-5 años	Iniciativa vs culpa	Determinación
5-13 años	Laboriosidad vs inferioridad	Competencia
13-21 años	Identidad vs confusión	Fidelidad
21-39 años	Intimidad vs aislamiento	Amor
40-65 años	Generatividad vs estancamiento	Cuidado
65 años en adelante	Integridad vs desesperación	Sabiduría





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Características de la edad de 3 to 9 years old..

Resumimos sobre la base de nuestra experiencia previa. ¿Conocimiento previo?

<https://www.psychologynoteshq.com/erikson-stages/>

Clasificar- por uno o más parámetros destacados
Cree que las cosas están vivas - **animalismo**

Comete errores en las relaciones causa-consecuencia -
saca conclusiones ¿Tienes un hermano?

Crea series basadas entre 1-6 parámetros (el máx. 6)
*La mariposa es **grande y amarilla***

Piensa de una manera lógica, pero solo en situaciones
concretas.

¡Aparece la descentralización! >>> *Posibilidad de pensar
más de UNA cosa al mismo tiempo!*

Obedece las reglas para evitar sanciones; No tiene en
cuenta el punto de vista del otro, no se da cuenta de
las intenciones ...

Romper 3 platos involuntariamente / o romper 1
intencionalmente (3-4 años)

Lawrence Kohlberg

Crisis de edad: establece la iniciativa frente al
sentimiento de culpa.

Aparecen los sentimientos morales y la conciencia.

El niño elige entre dominar la experiencia o tener un
sentido de inferioridad





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values
2017-1-IT02-KA201-036860

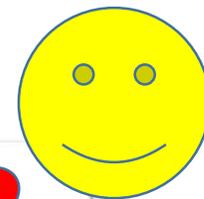


También nos preocupamos por...

Procesos de Formación de conceptos

La **necesidad de habilidades para establecer** conexiones lógicas e incluir vínculos causales (causa-consecuencia) con las cosas

La necesidad de **transferir conocimientos y habilidades al campo del desarrollo personal**, pensamiento crítico y **la sabiduría de vivir de manera positiva y constructiva.**



I don't NEED it, I just WANT it
They don't HAVE TO, I just want them to
They CAN do whatever they want

Think	Perceive	Feel	Do
Need Necessity Demand	High Anger	Anxiety Depression Shame Guilt	Overreact React
Want Prefer Desire	Medium Frustration Annoyance	Concern Sadness Regret Remorse	Respond
Don't care	Low Calm	Calm Calm Calm Calm	Do nothing

Things don't turn out as expected





Las reglas de... una rana

Fases de la estrategia- complejo de métodos

Pre fase 1 – enumere y escuche las necesidades de los niños!

1er paso.

Establezca el concepto: estamos hablando de una RANA, ¡un concepto de rana que sirva para todos!

2º paso.

Concéntrate en las necesidades de los diferentes a mi y de los similares a mi! Provocaciones y dramatizaciones en el diálogo entre docente y alumnado, lo que les brinda experiencias

El cuidado
significa hacer
un amigo

4º paso.

Termine la historia con un FIN equilibrado, positivo y divertido para tomar un respiro toda la clase juntos!



DISFRUTA!

3er paso.

Verbalización todo el tiempo- ¡Compara contigo! - lenguaje del estilo de vida del entorno, encuentra puntos vitales cruciales





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values
2017-1-IT02-KA201-036860



Criar una rana – La historia

Sabes que...?

Esto sucedió así en mi cumpleaños.

Tengo una hermana que es mayor que yo y siempre me hace algunos trucos, para que todos se rían y yo me sienta estúpida y pequeña ...

Cuando estoy a su lado, siempre espero “sorpresas” y estoy alerta.

Bueno, estaba esperando a los invitados para mi cumpleaños ... Y ... ¡todos me trajeron un regalo! ¡Fue super bonito!

Sin embargo, mi hermana llegaba tarde y yo me preguntaba en silencio qué me traería ELLA como regalo, porque me estaba preparando para una sorpresa ... No, no, no es que fuera mala, pero ... ella me tiene en ascuas...

Y llegó mi hermana...

Con una hermosa caja roja ... Me la entregó muy amablemente ... Y yo ... inmediatamente la cogí para abrirla ...

Cuando lo abrí ... ¿adivina qué ... ?? !!! Dentro había un regalo ... ¡¡¡UNA RANA VIVA !!!

Termina la historia recordando que: la audiencia debe participar en la historia, que TÚ solo apoyas el guión y provocas clasificación, pensamiento, provocas errores, sigues un ciclo, y naturalmente mueves la historia para controlar las tensiones que provocan las situaciones que se general en vivo.





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



La historia termina...

Y me di cuenta (entendí)...

Que cuando tú y yo de repente nos dimos cuenta de que

...

Cuando empiezas a amar de verdad a alguien piensas en él, cuando tienes miedo de que le pase algo ... cuando intentas estar bien ...

Uno se convierte en tu amigo cuando .. te espera para volver y te extraña cuando tenéis tiempo para contaros, para divertirnos .. Solo entonces puedes llamarlo "Mascota" - ¿y si es un RANA, .. el amor y la amistad no miran la cara, .. miran el cariño y el corazón!





Clasificar - siguiendo uno o más parámetros destacados





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values
2017-1-IT02-KA201-036860



Dramatización – habilidades docentes

Aprendizaje y transferencia a la sabiduría de las oposiciones en una historia.

Del conocimiento a la cosmovisión



Entorno creado por el hombre



Medio ambiente?



¿Natural? No natural? Creado por el hombre...?



Entorno creado por el hombre



Ambiente vital favorable



Entorno de apoyo





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values
2017-1-IT02-KA201-036860



Algunas ideas.. para EMPEZAR una historia..

“Era mi primer día en la escuela infantil y...??”



Érase una vez no es
apropiado... ☺

*La historia debe sonar
absolutamente trivial y
muy real. Y no muy lejos
del momento completo o
final*





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



¡No olvide usar (mostrar) las dimensiones reales
de los objetos!

¡Y ciclos de vida adecuados! 😊

El docente debe estar bien
preparado!



Evitar errores por falta de experiencia

Los niños son solo pequeños...e inmaduros 😊
¡No son tontos! ¡Entenderán inmediatamente si algo
anda mal!

Una tarea de formación

Gran parte de nuestro aprendizaje se basa en imágenes!

Escenarios

¿Qué es lo siguiente?! A cuál le falta
uno?





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



¡Sin límites para los temas y la imaginación de los profesores!

A los niños les gusta la detección y también son curiosos y les gusta ser sorprendidos por los significados simples y la comprensión de los adultos.

En emociones muy naturales, desarrollan resiliencia, colaboración y empatía. ¡Debido a la amplia cosmovisión y los hallazgos basados en el aprendizaje en grupo!

Ciclo diario de eventos-
utilizar periódicos



Series con historias en imagenes- Cómics de eventos- comics
históricos

Series – un ciclo de la duración y
gravedad de las notas - música



Ciclo de películas, series

Ciclo de trabajos, conciertos, descubrimientos en un área!





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ProSocial Values

2017-1-IT02-KA201-036860



Diversidad de horizontes- Ciclos en desarrollo edad, forma de reproducción ... etc

Proporcionar un enfoque inusual para construir la comprensión y el conocimiento
communes de la cronología histórica 😊



http://www.google.com/imgres?um=1&hl=bg&tbo=d&biw=1536&bih=834&tbnid=O_dhk5bxLVDgxM:&imgrefurl=http://www.jivotni.info/2010/06/blog-post_09.html&docid=kplm7WTnKkm72M&imgurl=http://pics.freeiz.com/jivotnite/kostenurka_2550-10.jpg&w=255&h=255&ei=9Tb9UNfHD8XfsgatgoFQ&zoom=1&act=hc&vpx=1288&vpy=214&dur=2145&hovh=204&hovw=204&tx=148&ty=104&sig=106540999671748332925&page=1&tbnh=135&tbnw=130&start=0&ndsp=45&ved=1t:429,r:17,s:0,i:130



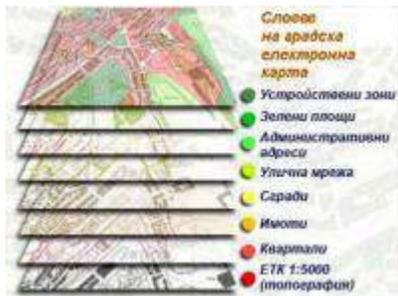
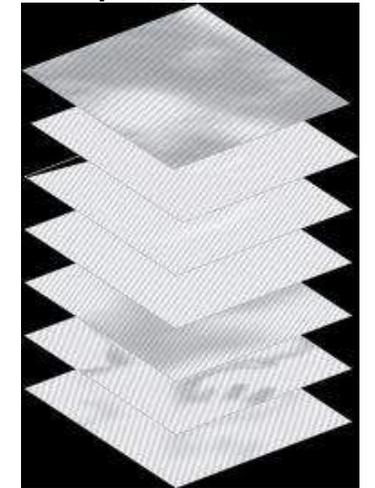
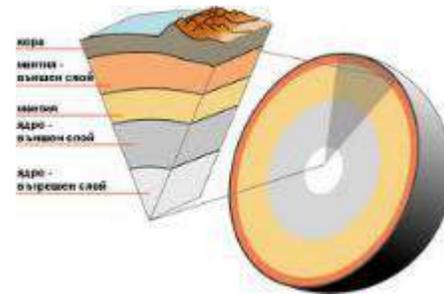


Tareas formativas...

Proporcione al alumnado un idea anticipada sobre lo que es la complejidad de las capas, los estratos.

Capas informativas

Coincidente, determinante, Colorido, capa exterior / capa interior...



Este tipo de clases o lecciones enmarcan los requerimientos de una cultura de aula estética y de un lenguaje, del conocimiento y los sentidos. Y **no podría hacerse sin interpretaciones y sin fantasía!** 😊





Tabla orientadora de cambios Del materialismo a los valores

Principales características	Cultura del beneficio	Cultura de los valores
Enfoque	Se cubre la idoneidad funcional del niño y su capacidad para vivir en diferentes condiciones	Ayudar al niño a formarse una actitud hacia el mundo y hacia sí mismo
Lenguaje del aula	Hecho por mi; Haz lo que te he dicho o como te lo he dicho, confía en los que tenemos ya experiencia	Inténtalo; Confía en tí; Prueba, experimenta; Busca apoyo cuando lo necesites! No tengas miedo 😊 Estoy AQUÍ,cerca!
La autoridad principal	Profesorado y padres	Niños o alumnado

