

[ENLACE DE GOCONQR...MAPA MENTAL](#)

TUTORIALES QUE CONTIENE:

1. [USO DE PIZARRA DIGITAL. BÁSICO.](#)
2. GOOGLE:
 - [TUTORIAL GOOGLE DRIVE](#)
 - [TUTORIAL GOOGLE PRESENTACIONES](#)
 - [TUTORIAL DOCUMENTOS DE GOOGLE](#)
 - [TUTORIAL GOOGLE MEET \(VIDEOCONFERENCIAS\)](#)
 - [TUTORIAL CREACIÓN DE BLOG CON BLOGGER DE GOOGLE](#)
 - [CREACIÓN PÁGINA WEB \(SITE\) DE GOOGLE](#)
 - [FÓRMULAS MATEMÁTICAS CON GOOGLE DOCS](#)
 - [FORMULARIOS DE GOOGLE \(EXÁMENES AUTOCORREGIBLES\)](#)
 - [CREAR Y COMPARTIR UN CALENDARIO DE GOOGLE \(P.EJ. EXTRAESCOLARES\)](#)
 - [TUTORIAL GOOGLE JAMBOARD \(PIZARRA DIGITAL \)](#)
3. [CURSO DE GOCONQR PARA APRENDER A REALIZAR MAPAS MENTALES](#)
4. [TUTORIAL PADLET ¿QUÉ ES Y CÓMO UTILIZARLO?](#)
6. GAMIFICACIÓN. LAS APLICACIONES MÁS USADAS:
 - EDUCAPLAY([ENLACE A WEB](#)) [¿QUÉ ES EDUCAPLAY?](#) Y (TUTORIAL)
 - KAHOOT [Tuto corto. Explicación \(TUTORIAL paso a paso\)](#) ejemplo
 - EDPUZZLE [\(TUTORIAL\)](#)
 - [KNOWRE: Aprendizaje personalizado de las matemáticas](#)
 - [QUIZZIZ](#)

[OTRAS APP DE GAMIFICACIÓN](#)

Conclusiones de la gamificación.

Gamificar **no es sólo puntos** o recompensas, **tiene que ser divertido.**

Hay que **explorar las inquietudes y motivaciones** de tus alumnos a los que tienes que conocer muy bien.

Permite obtener datos de tus alumnos, pero también sobre tu labor como docente.

En la gamificación, **el alumno es el protagonista.**

La explosión de motivación inicial tiene que ser alimentada con sorpresas.

La motivación se convierte en **disciplina y trabajo.**

Los alumnos **asumen los retos y tratan de superarlos.**

Los alumnos **ven el error como algo bueno y superable.**

La relación entre profesor y alumno cambia.

TUTORIAL ADDITIO PRIMEROS PASOS