



# Innovación educativa, gamificación y herramientas TIC



**24.Oct - 27.Nov 2022**

**Cód. @26-22**

**Mod.:**  
Online

**Edición**  
2022

**Tipo de actividad**  
Curso online de larga duración

**Fecha**  
24.Oct - 27.Nov 2022

**Idiomas**  
Español

**Validez académica**  
30 horas

## DIRECCIÓN

**Josune Rodriguez Negro**, Gobierno Vasco, Maestra funcionaria

## Comité Organizador



# Descripción

**Este Curso tiene homologación del Dpto. de Educación del Gobierno Vasco para el profesorado no universitario (cód. homologación 2268170021) así como homologación del Departamento de Educación del Gobierno de Navarra como formación permanente para profesorado.**

Es un curso teórico-práctico. Habrá exposición teórica, lectura de artículos sobre la temática, y explicación de proyectos gamificados reales aplicados en el aula. Además, crearás tus propios elementos de la gamificación: avatares, cartas, insignias... y trabajaremos para que cada uno salga con un pequeño diseño de un proyecto gamificado para su aula. Además, probaremos diferentes aplicaciones bien para el diseño de la aventura, como para implementarlos dentro del proyecto gamificado.

## Objetivos

Conocer los principios fundamentales de la gamificación educativa

Iniciarse en la realidad virtual y realidad aumentada

Conocer diversas herramientas, estrategias y aplicaciones para realizar una gamificación

Desarrollar un proyecto gamificado para aplicar en el aula

# Programa

**24-10-2022 / 30-10-2022**

## **Gamificación en educación**

“Introducción teórica”

En este tema asentaremos las bases de la gamificación desde una perspectiva teórica. Aprenderemos la diferencia entre juego, ABJ y gamificación y profundizaremos en los diferentes elementos que componen un proyecto gamificado: niveles, retos, avatares, progreso, personajes, feedback, cartas, recompensas...

IMPARTIDOR/ES: **Josune Rodríguez Negro**

---

**31-10-2022 / 06-11-2022**

## **Proyectos gamificados**

“Ejemplos reales de gamificaciones en el aula”

En este tema veremos diferentes ejemplos reales de gamificaciones que han sido aplicadas en el aula. Tocaremos desde educación primaria hasta la universidad, viendo ejemplos de diferentes asignaturas. Esto nos ayudará a tener una perspectiva más global de lo que es y de lo que puede ser un proyecto gamificado en educación.

IMPARTIDOR/ES: **Josune Rodríguez Negro**

---

**07-11-2022 / 13-11-2022**

## **Herramientas para gamificar**

“Aplicaciones y webs”

En este tema conoceremos diferentes webs y aplicaciones móviles que nos pueden resultar útil a la hora de diseñar nuestra gamificación. Herramientas para crear avatares, editar videos, diseñar juegos, crear cartas e insignias, mapa de progreso, registrar las respuestas del alumnado, evaluar...

IMPARTIDOR/ES: **Josune Rodríguez Negro**

---

**14-11-2022 / 20-11-2022**

## **Realidad virtual y realidad aumentada**

“Aplicadas al ámbito educativo”

En este tema vamos a conocer la diferencia entre la realidad aumentada y la realidad virtual, y sus

diferentes posibilidades en el ámbito educativo. Además, se van a presentar varias herramientas gratuitas para trabajar la RA y RV, y se va a explorar con ellas.

IMPARTIDOR/ES: **Josune Rodríguez Negro**

---

**21-11-2022 / 27-11-2022**

### **Crea tu propio proyecto gamificado**

En este tema vamos a recuperar todos los contenidos trabajados hasta el momento, y cada uno va a realizar un diseño de un proyecto gamificado para aplicar en el aula, que corresponde con la evaluación final del curso.

IMPARTIDOR/ES: **Josune Rodríguez Negro**

---

## Dirigido por:



### **Josune Rodriguez Negro**

Gobierno Vasco, Maestra funcionaria

---

Doctora en educación y deporte, maestra funcionaria y máster en investigación en ciencias de la actividad física y el deporte por la UPV/EHU. Entre sus líneas de investigación destacan la metodología, la innovación y el uso de las TICs en el ámbito educativo. Ha realizado varias estancias de investigación en centros de referencia extranjeros, el último en Finlandia. Además, tiene multitud de publicaciones a nivel nacional e internacional, muchas de ellas en revistas de alto impacto (JCR). También ha participado como ponente en numerosos congresos del ámbito educativo. Por último, es la creadora de @lamagiadelaef, cuenta sobre las últimas novedades en educación con más de 42.000 seguidores en instagram.

# Precios matrícula

<b>MATRÍCULA</b>	<b>HASTA 24-10-2022</b>
General	106,00 EUR
<a href="#">Matrícula reducida general</a>	90,00 EUR
<a href="#">Aprender Para Enseñar - Gobierno Vasco</a>	90,00 EUR
<a href="#">Aprender Para Enseñar - Gobierno de Navarra</a>	80,00 EUR
<a href="#">Exención de matrícula</a>	74,00 EUR