Gamificación y herramientas TIC aplicadas al ámbito educativo

Ots. 01 - Mar. 07 2021

Kod. @11-21

Mod.:
Online

Edizioa
2021

Jarduera mota
Luzapen luzeko online ikastaroa

Data
Ots. 01 - Mar. 07 2021

Hizkuntzak
Gaztelera

Balio akademikoa
30 ordu

Antolakuntza Batzordea

Azalpena

Ikastaro honek Eusko Jaurlaritzako Hezkuntza Saileko baliozkotzea du (2068170042 kod.) unibertsitateaz kanpoko irakasleentzat. Nafarroako Gobernuaren Hezkuntza Sailaren baliozkotzea ere dauka irakasleen etengabeko prestakuntza gisa.

Ikastaro teoriko-praktikoa da hau, batez ere hezkuntza-etapa desberdinetako irakasleei eta etorkizuneko irakasleei zuzendua. Hainbat arlo landuko dira ikasgai desberdinen bidez, hala nola, hezkuntza gamifikazioa, gamifikazioaren benetako adibideak ikasgelan, gamifikatzeko aplikazioak eta webguneak, eta hezkuntza-eremuari aplikatutako errealitate birtuala eta errealitate areagotua. Gaiak azalpen-bideoen bidez aurkeztuko dira, eta, gainera, irakurraldi gomendatuak, jolasak, foroak eta ikasitako guztia finkatzeko zereginak egongo dira. Ikastaroaren amaieran, parte-hartzaileek beren proiektu gamifikatua diseinatuko dute.

Helburuak

Hezkuntza-gamifikazioaren oinarrizko printzipioak ezagutzea.

Errealitate birtual eta areagotuan hastea.

Gamifikazio bat egiteko hainbat tresna, estrategia eta aplikazio aurreratu ezagutzea.

Ikasgelan aplikatzeko proiektu gamifikatu bat garatzea.

Ikastaroaren laguntzaile espezifikoak

EUSKO JAURLARITZA
GOBIERNO VASCO
HEZKUNTZA SAILA
DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN

Programa

2021-02-01 / 2021-02-07

Gamificación en educación

“Introducción teórica ”

En este tema asentaremos las bases de la gamificación desde una perpectiva 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, recomensas...
EMALEAK : **Josune Rodríguez Negro**

2021-02-08 / 2021-02-14

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.
EMALEAK : **Josune Rodríguez Negro**

2021-02-15 / 2021-02-21

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 gamificacion. Herramientas para crear avatares, editar videos, diseñar juegos, crear cartas e insignias, mapa de progreso, registrar las respuestas del alumnado, evaluar...
EMALEAK : **Josune Rodríguez Negro**

2021-02-22 / 2021-02-28

Realidad virtual y realidad aumentada

“Aplicada 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 ambito educativo. Además, se van a presentar varias herramientas gratuitas para trabajar la RA y RV, y se va a explorar con ellas.
EMALEAK : **Josune Rodríguez Negro**

2021-03-01 / 2021-03-07

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.

EMALEAK : **Josune Rodríguez Negro**

Zuzendaritza

Josune Rodriguez Negro

Gobierno Vasco, Maestra funcionaria

Doctora en actividad física y deporte, maestra funcionaria de educación física 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 32.000 seguidores en instagram.

Matrikula prezioak

MATRIKULA	2021-02-03 ARTE
OROKORRA	103,00 EUR
MATRIKULA MURRIZTUA OROKORRA	88,00 EUR
IRAKASTEKO IKASTEN MURRIZPENA	88,00 EUR
MATRIKULA EXENTZIOA	72,00 EUR