Innovación educativa: Gamificación y herramientas TIC

Ira. 26 - Aza. 14 2022

Kod. @23-22

Mod.:
Online

Edizioa
2022

Jarduera mota
Luzapen luzeko online ikastaroa

Data
Ira. 26 - Aza. 14 2022

Hizkuntzak
Gaztelera

Balio akademikoa
30 ordu

Antolakuntza Batzordea

Azalpena

Se trata de un curso teórico-práctico dirigido principalmente a docentes y futuros docentes de distintas etapas educativas. A traves de los diferentes temas se abordarán distintas temáticas, como pueden ser la gamificación educativa, ejemplos reales de gamificaciones en el aula, aplicaciones y webs para gamificar y realidad virtual y realidad aumentada aplicada al ámbito educativo. Se presentarán los temas a través de videos explicativos, y además habrá lecturas recomendadas, juegos, foros y tareas para afianzar todo lo aprendido. Al final del curso los participantes diseñaran su propio proyecto gamificado.

Helburuak

Conocer los principios fundamentales de la gamificación educativa.

Iniciarse en la realidad virtual y aumentada.

Conocer diversas herramientas, estrategias y aplicaciones avanzadas para realizar una gamificación.

Desarrollar un proyecto gamificado para aplicar en el aula.

Ikastaroaren laguntzaile espezifikoak

Ayuda en Acción

GOBIERNO DE EL SALVADOR | MINISTERIO DE EDUCACIÓN

Programa

2022-09-26 / 2022-09-26

Sesión de apertura del curso - Online en directo

26 de septiembre 16:00h (Matrid time):

1. Palabras de apertura: **Fernando Mudarra** (Director General Ayuda en Acción)
2. Saludo de UIK. **Daniel Losada** (Subdirector Fundación Cursos de Verano de la UPV/EHU)
3. Saludo de **Ricardo Cardona A**. (Viceministro de Educación, El Salvador)
4. Palabras en el marco del evento. **Michael Sambrano** (Director País de Ayuda en Acción, El Salvador)
5. Saludo, expectativas del curso y compromisos del colectivo que van a recibir el curso **--- Licda. Mayra Serrano** (Dirección de Investigación y Tecnología. Nivel central)

2022-09-27 / 2022-10-02

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**

2022-10-03 / 2022-10-09

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**

2022-10-10 / 2022-10-16

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**

2022-10-17 / 2022-10-23

Realidad virtual y realidad aumentada

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**

2022-10-24 / 2022-10-30

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 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.