



Innovación en educación: la gamificación

Mai. 25 - Eka. 26 2020

Kod. @45-20

Mod.:
Online

Edizioa
2020

Jarduera mota
Luzapen luzeko online ikastaroa

Data
Mai. 25 - Eka. 26 2020

Hizkuntzak
Gaztelera

Balio akademikoa
30 ordu

Antolakuntza Batzordea



Fundación
BBVA



Azalpena

Ikastaro honek Eusko Jaurlaritzako Hezkuntza Saileko baliozkotzea du (2068170010 kod.) unibertsitateaz kanpoko irakasleentzat.

Helburuak

Hezkuntza gamifikazioaren oinarriko printzipioak zeintzuk diren jakitea.

Lehen urratsak egitea errealitate birtualean eta areagotuan.

Gamifikazio bat egiteko tresna, estrategia eta aplikazio aurreratuak ezagutzea.

Ikasgelan aplikatzeko proiektu gamifikatu bat egitea.

Ikastaroaren laguntzaile espezifikoak



Programa

2020-05-25 / 2020-06-01

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...

EMALEAK : **Josune Rodríguez Negro**

2020-06-01 / 2020-06-08

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**

2020-06-08 / 2020-06-15

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...

EMALEAK : **Josune Rodríguez Negro**

2020-06-15 / 2020-06-22

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 ámbito 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**

2020-06-22 / 2020-06-29

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.

Irakasleak



Josune Rodríguez Negro

Matrikula prezioak

MATRIKULA

2020-05-27 ARTE

Tarifa bakarra

80,00 EUR