Coordinador

Apellidos, nombre	PÉREZ LÓPEZ, ISAAC JOSÉ
Email	isaacj@ugr.es
Centro	FACULTAD DE CIENCIAS DEL DEPORTE
Departamento	EDUCACIÓN FÍSICA Y DEPORTIVA

Datos generales de la actividad formativa

Nombre de la Convocatoria

GAMIFICACIÓN: LA AVENTURA DE APRENDER

Tipología acción formativa

Línea de formación *Línea 1*

Docencia universitaria y desarrollo pedagógico

Nivel de formación *Nivel 2. Básico*

Acciones dirigidas a profesorado con experiencia inicial que desea consolidar y actualizar su práctica, profundizando en metodologías activas, evaluación avanzada, acompañamiento al estudiantado y uso integrado de tecnologías.

Criterios de selección del profesorado

Profesorado de la UGR, becarios/as e investigadores/as con encargo docente en el POD en el curso académico al que se refieran las acciones. En caso de que el número de solicitudes exceda al de plazas disponibles se efectuará una selección por sorteo entre todos los solicitantes, de acuerdo con el orden alfabético de opositores de la Junta de Andalucía para ese año.

Resumen

La gamificación se ha consolidado como modelo pedagógico emergente que aprovecha los elementos, dinámicas y mecánicas del juego para motivar, implicar y potenciar el aprendizaje de los estudiantes. Su importancia radica en que conecta con la necesidad de hacer del proceso educativo una experiencia significativa, estimulante y orientada a objetivos claros, fomentando la autonomía, la creatividad, la colaboración y la perseverancia.

Objetivos

- Desarrollar los pilares básicos de la gamificación educativa: la actitud lúdica y pensamiento crítico.
- Conocer propuestas prácticas de aproximación a la gamificación.
- Identificar los principios de la gamificación así como los aspectos fundamentales a la hora de diseñar un proyecto de aplicación en el aula.
- Vivenciar un escape room y/o un breakout.
- Diseñar materiales que enriquezcan un proyecto de gamificación.

Dirección administrativa

Secretariado de Formación, Innovación y Evaluación Docente
Unidad de Calidad, Innovación Docente y Prospectiva
Complejo Administrativo Triunfo, Pabellón 9
Acera del Hospicio s/n. 18071, Granada
Telf. 958248902

Convocatoria							
Nº de plazas	25						
Nº de horas totales	10	**Presenciales**	8	**No Presenciales**	2	**Virtuales**	0
Fecha de celebración	Del 13/04/2026 al 20/04/2026						
Lugar de celebración							
Espacio Breaker (Granada)							
Criterios de Evaluación							
1. Asistencia al 80% de las horas presenciales 2. Cuestionario de aprendizajes 3. Diseño de materiales							

Sesión 1	
Fecha	13/04/2026
Num. de horas	3
Horario	17-20h
Contenido	
Ponentes: Pérez López, Isaac José Navarro Mateos, Carmen Contenidos: • Opciones lúdicas en Educación. • Elementos fundamentales en gamificación y diferencias con el Aprendizaje Basado en Juegos.	

Sesión 2	
Fecha	15/04/2026
Num. de horas	2
Horario	17-19h
Contenido	
Ponentes: Pérez López, Isaac José Navarro Mateos, Carmen Contenidos: • Break-out y Escape Room.	
Sesión 3	
Fecha	20/04/2026
Num. de horas	3
Horario	17-20
Contenido	
Ponentes: Pérez López, Isaac José Navarro Mateos, Carmen Contenidos: • Principales desencadenantes de la motivación del alumnado. • Aplicaciones y plataformas para el enriquecimiento y la gestión de proyectos de gamificación	

Ponentes de la Convocatoria	
Nombre y apellidos	D.ª CARMEN NAVARRO MATEOS
Nombre y apellidos	D. ISAAC JOSÉ PÉREZ LÓPEZ