



PROGRAMA DE
formación
IAD 22

Aprende y descubre nuevas metas

*Gamificación y estilos
de vida saludables*



**Instituto Andaluz
del Deporte**



Junta de Andalucía
Consejería de Educación y Deporte

PRESENTACIÓN

Los niveles de desmotivación y desinterés de gran parte del alumnado es una realidad cada vez más generalizada en las aulas. Al mismo tiempo, la inactividad física y el sedentarismo son problemas globales de la sociedad hoy en día, además de la mala alimentación y la falta de sueño. Estos comportamientos afectan a la salud de los escolares y a su vida adulta.

En un contexto así, el diseño de contextos lúdicos y la *gamificación* adquieren una gran relevancia, dado que cada vez son más los estudios que demuestran el enorme potencial que poseen a la hora de incrementar la motivación e implicación del alumnado en los procesos de enseñanza-aprendizaje. De igual modo, su incidencia sobre el desarrollo de conductas saludables es también muy reseñable, en especial en el ámbito educativo, dado que la infancia y la adolescencia son momentos idóneos para la conformación de hábitos.

OBJETIVOS

El objetivo general del curso será aprender los fundamentos básicos de la *gamificación*, así como de diferentes opciones lúdicas en educación que favorecen el desarrollo de estilos de vida saludables en el alumnado desde el área de Educación Física.

Objetivos específicos:













- Desarrollar el pensamiento lúdico y crítico de los participantes de cara al uso del juego en el ámbito educativo.
- Identificar los principios de la *gamificación*, su justificación educativa y las diferencias con el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) y otras opciones lúdicas en Educación.
- Conocer propuestas prácticas de trabajo desde la Educación Física (EF) y el entorno escolar para la promoción de hábitos saludables a través de experiencias de *gamificación*.
- Identificar los aspectos claves a la hora de diseñar y llevar a cabo un *escape room* y un *breakout*.
- Vivenciar propuestas de trabajo que enriquezcan un proyecto *gamificado* de educación para la salud a partir de la EF.

ÁREA 2

ACTIVIDAD FÍSICA Y SALUD



202208

 Acción formativa	Gamificación y estilos de vida saludables
 Tipología	Curso
 Modalidad	Presencial
 Nº plazas	35
 Fecha	25 y 26 de marzo de 2022
 Lugar	Facultad de Ciencias del Deporte de la Universidad de Granada
 Duración	15 horas
 Precio público	22,50 €. El pago se realizará una vez confirmada la preselección de la persona solicitante
 Inscripciones	Hasta el 6 de marzo de 2022 inclusive
 Destinatarios	<ul style="list-style-type: none"> • Profesores y maestros de Educación Física en activo • Graduados/Licenciados en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte • Graduados/Diplomados en Magisterio de Educación Primaria, con mención de Educación Física
 Dirección	Isaac J. Pérez López. Profesor de la Facultad de Ciencias del Deporte de la Universidad de Granada. Licenciado en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte. Doctor por la Universidad de Granada
 Profesorado	<ul style="list-style-type: none"> • Isaac J. Pérez López. Profesor de la Facultad de Ciencias del Deporte de la Universidad de Granada. Licenciado en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte. Doctor por la Universidad de Granada • Carmen Navarro Mateos. Profesora del Centro de Magisterio La Inmaculada, adscrito a la Universidad de Granada. Licenciada en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte. Máster en <i>gamificación</i> y narrativa <i>transmedia</i> • José Rafael Mora González. Profesor de la Facultad de Ciencias del Deporte de la Universidad de Granada. Licenciado en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte. Doctor por la Universidad de Granada • José Arjona Pérez. Vicedirector del Centro de Formación del Profesorado de Antequera de la Junta de Andalucía. Diplomado en Ciencias de la Educación. Director del Máster sobre <i>gamificación</i> y aprendizajes lúdicos • Francisco José Cruz Serrano. Profesor de Educación Física en ESO de la Junta de Andalucía. Licenciado en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte

ESTRUCTURA Y CONTENIDOS

HORARIO	CONTENIDOS	PONENTES
VIERNES 25 DE MARZO		
17:00-17:30	RECEPCIÓN-INAUGURACIÓN	
17:30-18:30	Opciones lúdicas en Educación	Isaac J. Pérez López Carmen Navarro Mateos
18:30-19:30	ABJ y <i>serious game</i>	Carmen Navarro Mateos Isaac J. Pérez López
19:30-19:45	DESCANSO	
19:45-20:45	<i>Escape room</i> y <i>breakout</i>	Carmen Navarro Mateos
SÁBADO 26 DE MARZO		
10:00-11:00	Aval científico de la <i>gamificación</i> y experiencia práctica en ESO	José Mora González
11:00-12:30	Experiencias <i>gamificadas</i> en Primaria y el valor de la campaña de intriga	José Arjona Pérez
12:30-13:00	DESCANSO	
13:00-14:00	Práctica 1. Danza, ritmo y emoción a partir de una narrativa	José Mora González
14:00-16:00	DESCANSO	
16:00 - 17:00	Construcción de narrativas	José Arjona Pérez
17:00 - 18:00	Experiencias <i>gamificadas</i> en ESO	Francisco J. Cruz Serrano
18:00 - 18:15	DESCANSO	
18:15 - 19:15	Cómo enriquecer proyectos <i>gamificados</i> a través de las RR. SS. y <i>genially</i>	Francisco J. Cruz Serrano
19:15 - 20:45	Práctica 2. Gestión de un proyecto <i>gamificado</i> a través de una plataforma <i>online</i> y actividad D.R.A.G.ÓN.	Isaac J. Pérez López
20:45 - 21:00	CLAUSURA	



Junta de Andalucía
Consejería de Educación y Deporte

INSTITUTO ANDALUZ DEL DEPORTE

Avenida Santa Rosa de Lima nº 5. 29007 Málaga

Tel.: (+34) 951 041 900 / 951 041 924

Fax: (+34) 951 041 939



**Instituto Andaluz
del Deporte**

formacioncontinua.iad.ced@juntadeandalucia.es

<https://lajunta.es/iad>