

Juegos y Gamificación

RiojaGame

Prof. Dr. Daniel Burgos

Director UNIR iTED

Elementos y pasos clave en la producción de un juego educativo

Prof. Dr. Daniel Burgos

Director UNIR iTED. UNESCO/ICDE Chair

Ciclo de formación sobre Juegos y Gamificación



Promoting Open Education Through Gamification

<https://opengame-project.eu/>



<https://competeproject.eu/>

Ciclo de formación sobre Juegos y Gamificación

<http://research.unir.net/blog/riojagame>

Ciclo de formación sobre Juegos y Gamificación

<https://www.unir.net/actualidad/responsabilidad-social-corporativa/unir-lanza-el-ciclo-videojuegos-y-gamificacion-en-la-educacion-para-docentes-riojanos/>

- Ciclo virtual de seminarios para acercar a los docentes riojanos a la técnica de la gamificación y el uso del videojuego en el aula
- Cuenta con 150 plazas y está destinado a **profesores de universidad, secundaria, bachiller y formación profesional de la comunidad de La Rioja**. La iniciativa se desarrollará a lo largo de cinco sesiones, a razón de una hora y media a la semana (los jueves de 18:00 a 19:30 horas)
- El ciclo es gratuito y está **homologado por la dirección general de Innovación Educativa del Gobierno de La Rioja** y la asistencia a todas las sesiones será reconocida con ocho horas de formación permanente
- Más información en eventosformativos@unir.net

Ciclo de formación sobre Juegos y Gamificación

Programa y Calendario (18h00 CEST)

- ▶ 1^a sesión: 15 de abril 21

“Seminario sobre introducción a videojuegos. Diseño de videojuegos: entretenimiento, participación y aprendizaje” (Pablo Moreno)

- ▶ 2^a sesión: 22 de abril 21

“Seminario sobre gamificación. Conceptos y herramientas para gamificar en clase” (Natalia Padilla)

Ciclo de formación sobre Juegos y Gamificación

Programa y Calendario (18h00 CEST)

- ▶ 3^a sesión: 29 de abril 21

“Seminario sobre producción de un juego. Elementos y pasos clave en la producción de un juego educativo” (Daniel Burgos)

- ▶ 4^a sesión: 6 de mayo 21

“Seminario sobre guionización de juegos. Jugar en tres actos: cómo estructuramos nuestras historias”” (Nadia McGowan)

Ciclo de formación sobre Juegos y Gamificación

Programa y Calendario (18h00 CEST)

- ▶ 5^a sesión: 13 de mayo 21

“Seminario sobre el desarrollo práctico de un juego educativo” (José Carlos San José)

Ciclo de formación sobre Juegos y Gamificación

Programa y Calendario (18h00 CEST)

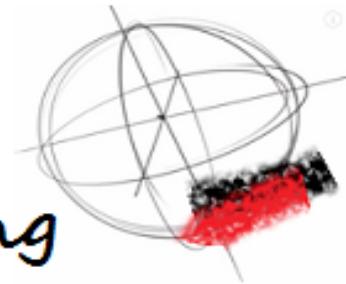
- ▶ **3^a sesión: 29 de abril 21**

“Seminario sobre producción de un juego. Elementos y pasos clave en la producción de un juego educativo” (Daniel Burgos)

- ▶ *4^a sesión: 6 de mayo 21*

“Seminario sobre guionización de juegos. Jugar en tres actos: cómo estructuramos nuestras historias”” (Nadia McGowan)

aprendizajetransgenico.com



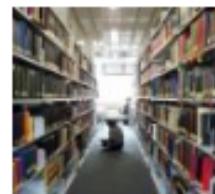
Better learning, better teaching



Correo electrónico*

SUBSCRIBE NOW!

RECENT ON ELEARNING



**"SOMOS PIONEROS EN
ELABORAR UN MARCO DE
RESPONSABILIDAD SOCIAL
UNIVERSITARIA EUROPEA"**

SEPTIEMBRE 16, 2014

Juegos integrados como Recursos Educativos Abiertos online (REA)

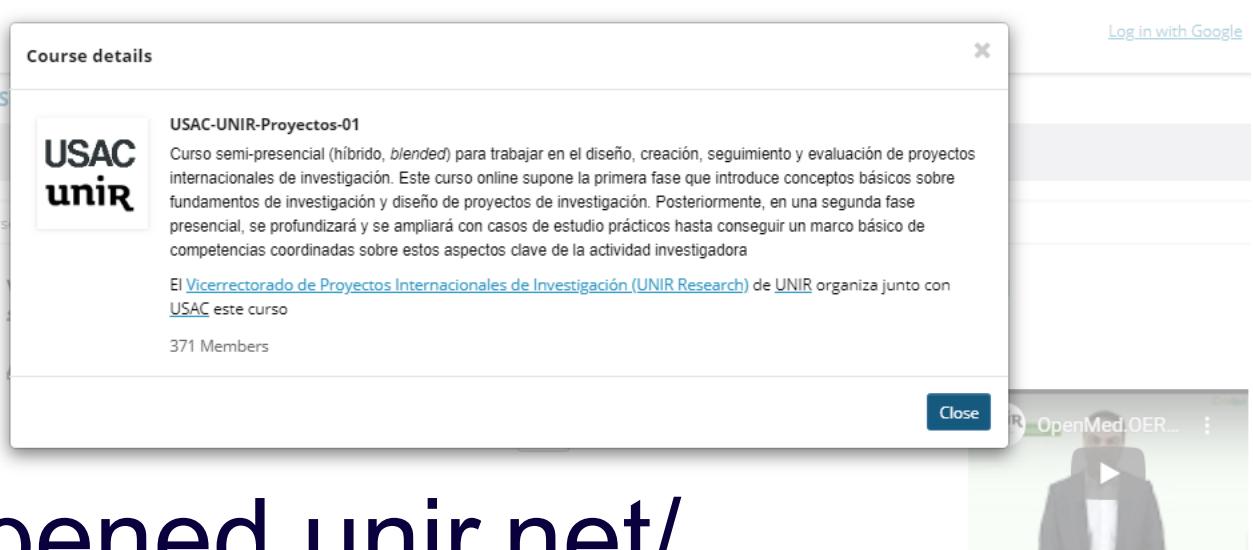
Ejemplos de REA

kiron

Abo 

Apply

[Log in with Google](#)



Course details

USAC-UNIR-Proyectos-01

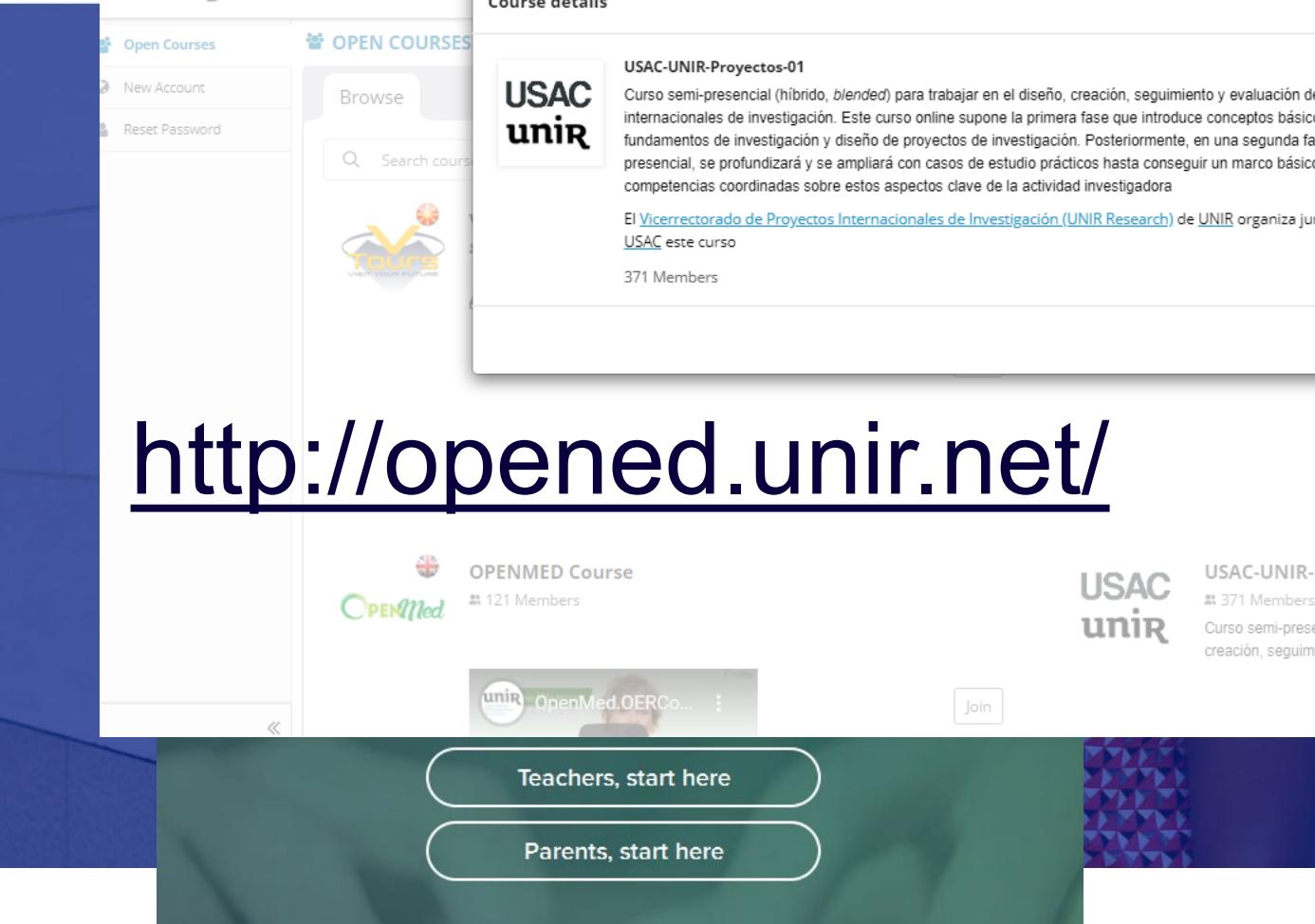
Curso semi-presencial (híbrido, *blended*) para trabajar en el diseño, creación, seguimiento y evaluación de proyectos internacionales de investigación. Este curso online supone la primera fase que introduce conceptos básicos sobre fundamentos de investigación y diseño de proyectos de investigación. Posteriormente, en una segunda fase presencial, se profundizará y se ampliará con casos de estudio prácticos hasta conseguir un marco básico de competencias coordinadas sobre estos aspectos clave de la actividad investigadora

El [Vicerrectorado de Proyectos Internacionales de Investigación \(UNIR Research\)](#) de UNIR organiza junto con [USAC](#) este curso

371 Members

Close

<http://opened.unir.net/>



OPENMED Course
 121 Members

USAC


USAC-UNIR-Proyectos-01
371 Members
Curso semi-presencial (híbrido, *blended*) para trabajar en el diseño, creación, seguimiento y evaluación de proyectos internacionales de...

Teachers, start here

Parents, start here

9 pilares de educación abierta

1. Contenido
2. Acceso
3. Tecnología
4. Research Data
5. Research Results
6. Licencias
7. Política
8. Acreditación
9. Certificación



JRC report (2016) 'Opening up education: a support framework for higher education institutions'

Educación es parte troncal del desarrollo



Ejemplos aplicados

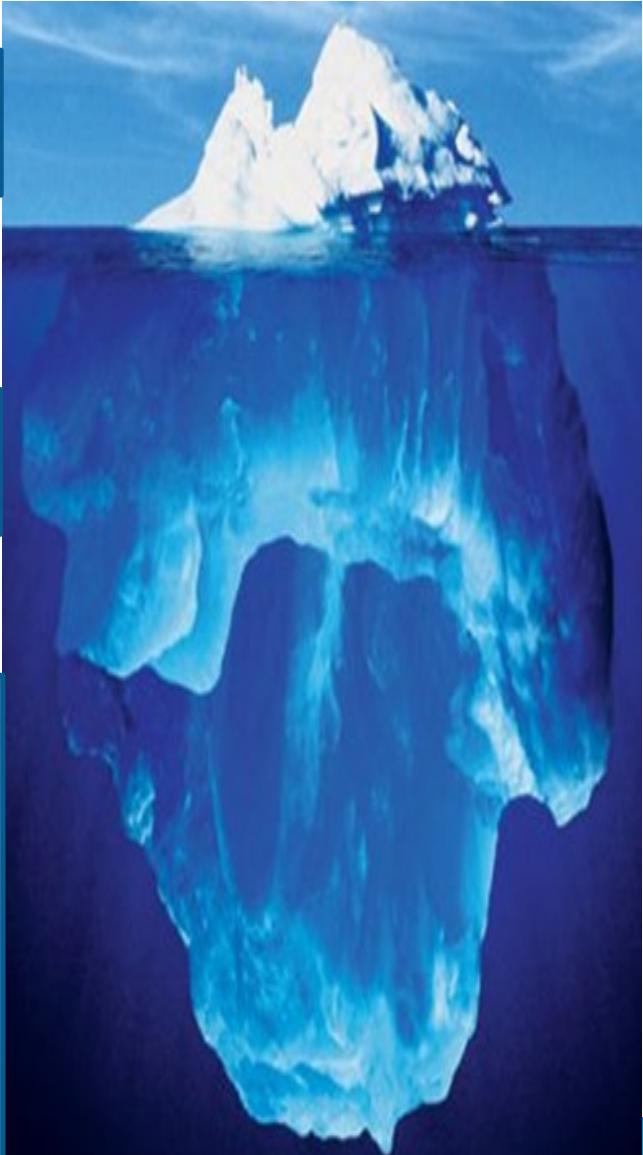
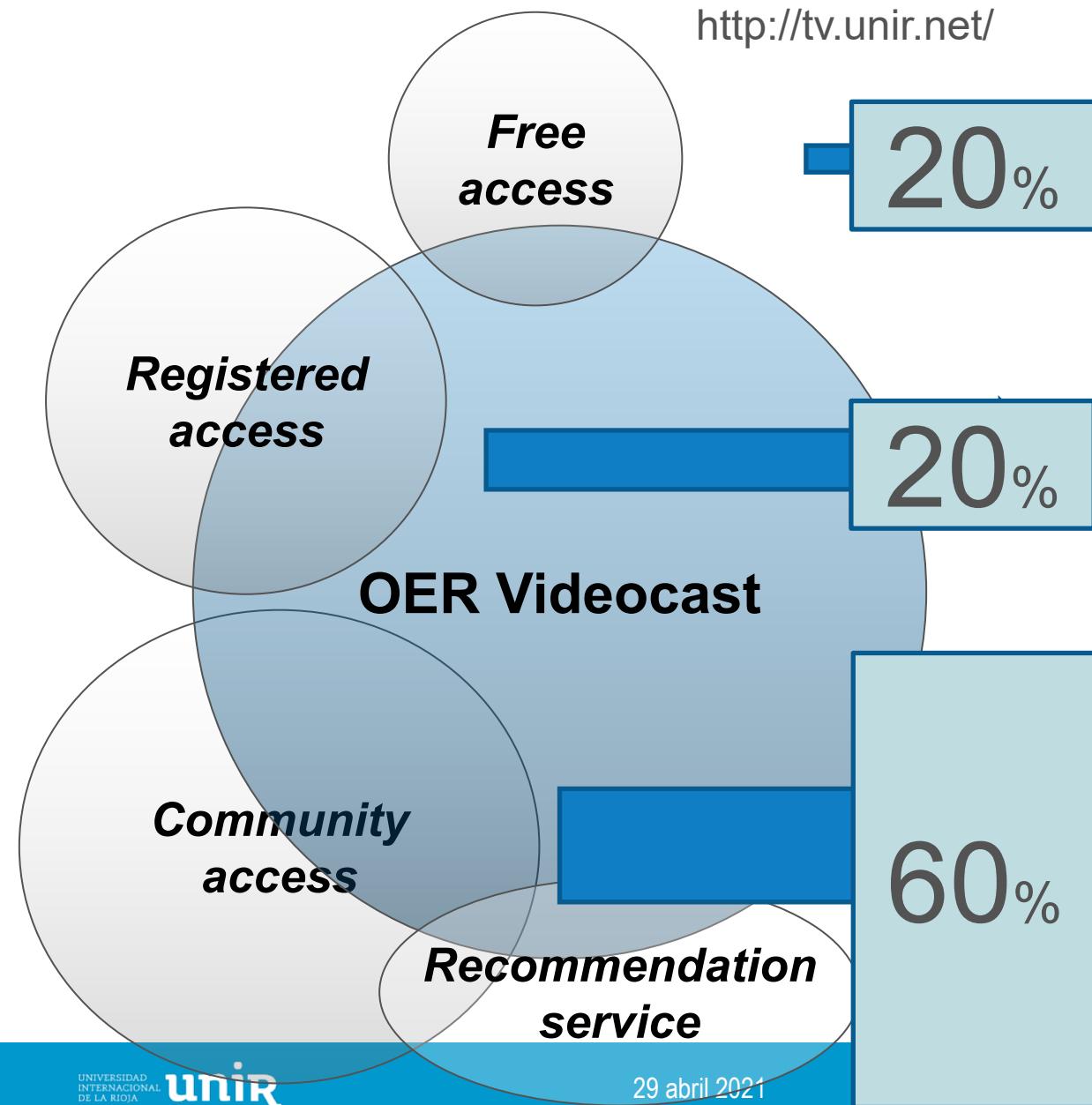
<https://opengame-project.eu/>



<https://digitalinclusion.eu/>

Integración de REA en educación formal

<http://tv.unir.net/>



<http://bit.ly/unir-openpolicy>

<http://bit.ly/unir-educacionabierta>



United Nations
Educational, Scientific and
Cultural Organization



- UNESCO Chair
- on e-Learning
- Spain
-



Prof. Dr. Daniel Burgos

Web: <http://ited.unir.net>

Twitter: @UNIRiTED

Email: daniel.burgos@unir.net

unirited