

Organiza



Homologado por



GOBIERNO  
de  
CANTABRIA

CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN,  
FORMACIÓN PROFESIONAL Y  
UNIVERSIDADES

**CURSO HOMOLOGADO**

# DISEÑO DE EXPERIENCIAS EDUCATIVAS CON GAMIFICACIÓN Y ABJ



Curso **ONLINE** y **ASÍNCRONO**

2025-2026

40 horas / 4 créditos

**INICIO: 13 de enero de 2026 - FIN: 9 de febrero de 2026**

**MATRÍCULA desde el 19 de agosto de 2025**

## PRECIO

Afiliados/as: 70 €

No afiliados/as: 80 €



## INSCRIPCIÓN

Puedes matricularte en nuestros cursos homologados si tienes la titulación necesaria para ejercer la docencia, independientemente de que hayas trabajado como docente o no. Si no has trabajado nunca en centros públicos de Cantabria, deberás indicar un domicilio en Cantabria durante tu proceso de matriculación.



La inscripción se realiza a través de nuestra nueva aplicación de formación, en la que deberás registrarte previamente para establecer tu usuario y contraseña:

<https://formacion.anpecantabria.es/Acceso.aspx>

La primera vez que te matricules en uno de nuestros cursos homologados tendrás que subir los títulos (todas sus caras) que te habilitan como docente, es decir:

- Si eres maestro/a: Diplomatura o Grado de Maestro/a.
- Si eres de otro Cuerpo diferente al de Maestros/as: Licenciatura o Grado y Máster de formación del profesorado o CAP.

Si una vez dentro de la plataforma eliges pagar en una oficina bancaria o por transferencia, necesitarás los siguientes datos:

Concepto: "**823 Gamificación**" + Nombre y apellidos del alumno/a.

ES95 0049 5672 1624 1606 5764 del Banco Santander a nombre de ANPE Cantabria.

## NIVEL/ÁREA AL QUE SE DIRIGE EL CURSO

Interniveles e interáreas (todos los niveles y áreas).

Para poder inscribirte debes residir en Cantabria o haber trabajado alguna vez en centros públicos de Cantabria.

## NÚMERO DE PARTICIPANTES

---

El máximo de participantes será de 200 personas.

## TUTORA

---

**Fátima Miró** @EsRubisco

Funcionaria de carrera.

Profesora de Biología y Geología.

Autora de la web "[La rubisco es lo más](#)"

## METODOLOGÍA

El curso se realiza a distancia, utilizando el Aula Virtual de ANPE Cantabria (Moodle), a través del cual el alumnado dispondrá de materiales, actividades y cuestionarios en línea, así como llevar un exhaustivo control de sus actividades.

El curso se apoyará en el contacto permanente con el alumnado a través de medios informáticos.



## CONDICIONES PARA LA OBTENCIÓN DEL CERTIFICADO

---

Superación de cuestionarios y realización de tareas de aplicación que se compartirán en los foros.

## CRITERIOS DE ADMISIÓN

---

- 1º.- Afiliación a ANPE.
- 2º.- Docentes que imparten cualquier nivel de enseñanza.
- 3º.- Personas que tienen la titulación requerida para impartir docencia.
- 4º.- Orden de inscripción.

RESERVADO EL DERECHO DE ADMISIÓN

Una vez comenzado el curso no se devolverá el importe de la matrícula.

# OBJETIVOS

- Comprender las características principales y las diferencias entre la Gamificación y el Aprendizaje Basado en el Juego (ABJ).
- Identificar los tipos de jugadores/as, los elementos principales del juego y cómo aplicarlos con éxito en el aula: mecánicas, dinámicas, componentes, estética y narrativa o *storytelling*.
- Iniciarse en el diseño de un proyecto de gamificación.
- Obtener herramientas y recursos para la posterior gestión de las estructuras gamificadas.
- Descubrir juegos físicos comercializados con aplicación en el aula y las herramientas disponibles para diseñar juegos físicos propios y juegos que simulan concursos televisivos.
- Aprender a crear juegos digitales sencillos.
- Conocer los elementos básicos de un *escape room* educativo y un *breakout* EDU y cómo ponerlos en práctica en el aula.
- Analizar las posibilidades pedagógicas del juego en el diseño de situaciones de aprendizaje.
- Acceder a repositorios y plataformas *online* para compartir recursos gamificados.

# CONTENIDOS

1. Introducción a la Gamificación y al Aprendizaje Basado en el Juego (ABJ).
2. Elementos del juego.
3. Gamificación: planificación, diseño e implementación.
4. Aprendizaje Basado en el Juego (ABJ): juegos ya comercializados, ideas para el diseño de juegos propios y aplicación en el aula de juegos basados en concursos televisivos.
5. Breve introducción a herramientas digitales para creación de juegos digitales sencillos.
6. Pautas básicas para el diseño paso a paso de una experiencia gamificada: el *escape room* educativo y el *breakout* EDU.
7. Integración de la gamificación y el ABJ en la programación de aula: relación del proyecto gamificado con elementos del currículo, diseño de situaciones de aprendizaje con juegos y evidencias de aprendizaje para la evaluación de las experiencias gamificadas.
8. Búsqueda de repositorios de juegos *online* y acceso a plataformas de intercambio de recursos gamificados entre la comunidad educativa (claustro virtual).