

OFERTA FORMATIVA · CFIE

Aprender jugando, sin perder currículum.

Aprendizaje basado en juegos comerciales y propios para diseñar sesiones con intención didáctica.

CENTROS DE FORMACIÓN E INNOVACIÓN EDUCATIVA · CURSO 2026-2027

4 h / 12 h

DOS FORMATOS
DISPONIBLES



Formación práctica para aprender, participar y recordar mejor.

Nekoideas es un estudio-consultoría de experiencias gamificadas con sede en Segovia. Diseñamos formación para docentes a partir de juego, narrativa e inteligencia artificial útil, siempre vinculada a objetivos claros y a una aplicación real.

Convertimos ideas en experiencias que el profesorado puede llevar al aula.

01

Metodología aplicada

Menos exposición y más diseño, prueba y transferencia.

02

Materiales reutilizables

Plantillas y recursos de aprovechamiento para seguir trabajando.

03

Acompañamiento cercano

Propuestas adaptables a las prioridades y etapas del CFIE.

Aprender Jugando: una propuesta concreta para una necesidad real.

El profesorado necesita elegir juegos con criterio, conectarlos con los objetivos de aula y convertir la experiencia en aprendizaje observable.

Propuesta concebida para incorporarse, si encaja con la programación del CFIE, a la oferta formativa del curso 2026-2027.

El objetivo es que cada participante diseñe una sesión ABJ lista para adaptar y aplicar en su aula.

QUÉ APORTA EL CURSO

- Distinguir ABJ, gamificación y juego libre.
- Seleccionar juegos por edad, mecánica y objetivo didáctico.
- Diseñar una sesión ABJ replicable con instrumentos de evaluación.

Dos itinerarios, el mismo compromiso con la práctica docente.

Los ejemplos, materiales y situaciones se ajustan a la etapa educativa de las personas participantes.

ITINERARIO A

Infantil y Primaria

- Juegos sencillos, cooperativos y narrativos.
- Atención, reglas, lenguaje y participación.
- Dinámicas adaptables a contenidos curriculares.

ITINERARIO B

Secundaria, Bachillerato y FP

- Estrategia, cooperación, deducción y narrativa.
- Selección por materia y competencia.
- Diseño de sesiones con reflexión y evidencias.

Un recorrido progresivo, desde el criterio hasta la aplicación.

01

Fundamentos del ABJ

Qué es, qué no es y cómo justificar su uso.

1 h

02

Catálogo docente

Juegos por mecánica, edad y objetivo.

2 h

03

Framework de 5 pasos

Activación, explicación, juego, reflexión y mejora.

1 h

04

Diseño completo

Sesión propia, materiales y evaluación.

6 h

05

Implementación y mejora

Evidencias, feedback e iteración.

2 h

La versión de 4 h concentra fundamentos, selección de juegos y una primera práctica de diseño; el programa completo desarrolla la aplicación y evaluación.

Aprender haciendo, con acompañamiento y criterio.



FORMADOR

Víctor Manuel Granero

Fundador y formador principal de Nekoideas.
Formación en gamificación y narrativa transmedia (IEBS) e inteligencia artificial (Big School), con foco en experiencias formativas aplicables.

Práctica desde el primer minuto

El profesorado prueba juegos, analiza decisiones y convierte la experiencia en diseño didáctico.

Plantilla transferible

Framework Nekoideas de 5 pasos para repetir la sesión con seguridad en el aula.

Materiales utilizables

Catálogo de mecánicas, plantilla de sesión y orientaciones de evaluación.

Resultados observables y documentación de aprovechamiento.

PRODUCTO FINAL

Una sesión o secuencia ABJ propia con objetivo, juego seleccionado, dinámica y recogida de evidencias.

EVALUACIÓN PROPUESTA

- Participación activa en las dinámicas.
- Diseño de una propuesta ABJ aplicable.
- Reflexión final y mejora entre pares.

Propuesta diseñada para su posible incorporación a la programación oficial del CFIE. La aprobación, el reconocimiento de horas y la eventual certificación se ajustarían a los criterios y procedimientos administrativos del organismo organizador.

Dos formatos para encajar en la programación del CFIE.

4 h

Taller corto

Dos sesiones de 2 h para descubrir el ABJ y probar dinámicas transferibles.

12 h

Curso completo

Seis sesiones de 2 h para diseñar, aplicar y evaluar una propuesta ABJ propia.

MODALIDAD

Presencial en sede CFIE o centro educativo.

DISPONIBILIDAD

A confirmar con el CFIE en función de la programación del curso 2026-2027.

APORTA NEKOIDEAS

Diseño e impartición, materiales de aprovechamiento y acompañamiento posterior al curso por correo electrónico.

NECESITA EL CENTRO

- Espacio con mesas para grupos.
- Material fungible básico.
- Los juegos de demostración los aporta Nekoideas.

CONDICIONES

Presupuesto a concretar según formato, modalidad, número de participantes y necesidades de adaptación. La eventual certificación oficial corresponderá al CFIE organizador.

Una formación que se convierte en experiencia.

Formación para que el juego entre en el aula con un objetivo claro y una estructura que el profesorado pueda repetir.

admin@nekoideas.es

684 789 643

Segovia

CATÁLOGO COMPLEMENTARIO

Aprender Jugando

ABJ y juegos para el aula · 4 h / 12 h

Aula Quest

Gamificación aplicada · 8 h / 20 h

Misión IA

IA práctica docente · 8 h / 20 h