

Diseñar experiencias que activan el aula.

Gamificación aplicada a unidades didácticas: narrativa, retos, motivación y evaluación con sentido.

CENTROS DE FORMACIÓN E INNOVACIÓN EDUCATIVA · CURSO 2026-2027

8 h / 20 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.

Aula Quest: una propuesta concreta para una necesidad real.

La gamificación funciona cuando responde a objetivos reales, no cuando se limita a puntos o recompensas aisladas.

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 prototipe una experiencia gamificada sobre su propia unidad o contexto docente.

QUÉ APORTA EL CURSO

- Definir objetivos y comportamientos que activar.
- Construir narrativa, misiones y progresión coherentes.
- Diseñar una experiencia evaluable y sostenible en aula.

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

- Narrativas cercanas y progresión visual.
- Retos breves y cooperación.
- Participación y feedback formativo.

ITINERARIO B

Secundaria, Bachillerato y FP

- Misiones, roles y toma de decisiones.
- Motivación, autonomía y evaluación.
- Diseño adaptable a materias y proyectos.

Un recorrido progresivo, desde el criterio hasta la aplicación.

01

Gamificación con propósito

Objetivos, motivación y errores frecuentes.

2 h

02

Narrativa y experiencia

Tema, misión, roles y recorrido.

4 h

03

Mecánicas y progresión

Retos, feedback y equilibrio.

4 h

04

Prototipado de aula

Diseño de la experiencia propia.

6 h

05

Evaluación y mejora

Evidencias, revisión y plan de aplicación.

4 h

La versión de 8 h permite crear un primer prototipo; el curso completo acompaña su diseño, revisión e implementación.

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.

Diseño sobre casos reales

Cada docente trabaja con una unidad, proyecto o necesidad de su propio contexto.

Herramientas de diseño

Mapa de experiencia, hoja de misión, progresión y plantilla de evaluación.

Prototipado y feedback

Revisión entre pares para mejorar claridad, motivación y viabilidad.

Resultados observables y documentación de aprovechamiento.

PRODUCTO FINAL

Un prototipo de experiencia gamificada con narrativa, secuencia de retos, mecánicas y evaluación.

EVALUACIÓN PROPUESTA

- Participación en laboratorios de diseño.
- Entrega del prototipo gamificado.
- Revisión argumentada 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.

8 h

Taller corto

Diseño guiado de una primera experiencia gamificada aplicable al aula.

20 h

Curso completo

Itinerario de diseño, prototipado, implementación y mejora de un sistema gamificado.

MODALIDAD

Presencial; posibilidad de modalidad en línea según programación.

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

- Aula con proyector o pantalla.
- Material fungible básico.
- Portátil recomendable para el trabajo de diseño.

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.

Una propuesta para que la gamificación deje de ser decoración y se convierta en diseño didáctico aplicable.

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