



ONLINE

EMPRENDEDORES

# GAMIFICACIÓN Y REALIDAD VIRTUAL PARA LA FORMACIÓN EMPRENDEDORA

10 – 28 JUNIO 2024

 3 SEMANAS, 6 HORAS/SEMANA

*Nota informativa*



Organización  
Internacional  
del Trabajo



Centro Internacional de Formación



EN LÍNEA

**E-CAMPUS DEL CIF-OIT**



FECHAS

**10 – 28 JUNIO 2024**



APRENDIZAJE COLABORATIVO

**RECURSOS EN LÍNEA**



IDIOMAS

**ESPAÑOL, INGLÉS**



FECHA LIMITE DE  
INSCRIPCIÓN

**10 MAYO 2024**



ESCANEE EL CÓDIGO QR  
O CONSULTE

[bit.ly/3xbj2g6](https://bit.ly/3xbj2g6)

## DESCRIPCIÓN DEL CURSO

### PANORAMICA DEL CURSO

En respuesta a los retos a los que se enfrentan los métodos tradicionales de formación empresarial, la integración de la gamificación y la tecnología de realidad virtual (RV) surge como un enfoque inclusivo e innovador. Estas herramientas ofrecen experiencias inmersivas y atractivas que van más allá de los entornos de aprendizaje tradicionales, fomentando la creatividad, el pensamiento crítico y las habilidades prácticas aplicables a los desafíos empresariales del mundo real. Esta metodología hace más accesible la educación emprendedora y capacita a las personas de diferentes contextos para liberar su potencial emprendedor.

El curso tiene como objetivo acercar a los formadores a un nuevo modo de enseñar a través de dinámicas de juego. La gamificación y los juegos formativos motivan a los participantes y promueven su implicación activa en el aprendizaje. En modo específico el curso utilizará la herramienta de la Realidad Virtual para implementar algunos de los [Juegos de emprendimiento de la OIT](#).

Esta formación permitirá a los participantes:

- experimentar y aplicar el enfoque de “aprender jugando”
- familiarizarse con la herramienta de los Juegos de Emprendimiento de la OIT
- probar las posibilidades que ofrece la realidad virtual como nuevo espacio para el aprendizaje.

## QUÉ

### ¿QUÉ TEMAS ABARCA ESTE CURSO?

El curso se desarrollará a lo largo de tres semanas, del 10 al 28 de junio. Cada semana, tendremos dos Webinars en línea, en los que exploraremos los fundamentos de los juegos formativos, y una sesión de realidad virtual, en la que simularemos y analizaremos un juego de la Colección de Juegos de Emprendimiento de la OIT. Entre los temas que trataremos figuran:

- El enfoque de la gamificación y los juegos para diseñar e implementar actividades para el aprendizaje adulto.
- Los Juegos de Emprendimiento de la OIT como una herramienta innovadora que puede utilizarse de forma independiente o como complemento de otros programas de formación empresarial, cómo por ejemplo: Inicie y mejore su negocio (IMESUN), Conozca de Empresa (CODE) o Startup&go.

- La Realidad Virtual como nueva herramienta de aprendizaje y su potencial para crear entornos interactivos.
- Definición y finalidad de la Gamificación y los Juegos para el Emprendimiento
- Principios de diseño de juegos y técnicas de gamificación
- Implementación de juegos de emprendimiento en el aula y en línea
- Valoración y evaluación de los juegos para la formación empresarial

## ¿QUÉ VOY A PODER HACER?

Después de esta formación serán capaces de:

- Descubrir los conceptos de gamificación y juegos de aprendizaje y cómo pueden aplicarse a la formación empresarial.
- Identificar los principios clave del diseño de juegos y las técnicas de gamificación relevantes para la formación empresarial.
- Utilizar estrategias eficaces para adaptar e implementar juegos de aprendizaje adaptados a las necesidades de la formación empresarial.
- Explorar técnicas para diseñar juegos, partiendo de los objetivos de formación
- Aplicar los principios de gamificación a la planificación y el diseño de sesiones
- Utilizar la Realidad Virtual como herramienta para facilitar el aprendizaje

## POR QUÉ

### ¿POR QUÉ DEBERIA PARTICIPAR?

En el contexto del creciente uso y potencial de la Realidad Virtual en la formación y la educación, la utilización de juegos de emprendimiento y Realidad Virtual promete ser una combinación perfecta de herramientas de aprendizaje innovadoras para los formadores en emprendimiento. Permite a los participantes aprender y desarrollar sus habilidades sumergiéndose en entornos virtuales.

- ¿Eres un formador de empresarios?
- ¿Te gustan los juegos?
- ¿Tienes ganas de explorar el potencial de la RV?

Entonces, ¡este es sin duda tu curso!

### REALIDAD VIRTUAL

Reúnase e interactúe en un aula virtual

---

### GAMIFICACIÓN Y JUEGOS

Porque aprender no tiene por qué ser aburrido

---

### RECURSOS DE ALTO NIVEL

Aprenda de los especialistas de la OIT, los formadores del CIF-OIT y los expertos externos

---

# QUIÉN

## ¿QUIÉN DEBERIA PARTICIPAR?

Este curso está diseñado para formadores y educadores en materia de emprendimiento, como los formadores certificados por la OIT y los master trainers de IMESUN, CODE, MyCOOP y GetAhead, u otros formadores que deseen complementar su formación en materia de emprendimiento con herramientas de gamificación.

Aunque se presupone una experiencia previa en formación empresarial, no se espera que haya experiencia en Realidad Virtual.

# CÓMO PARTICIPAR

El plazo de presentación de solicitudes finaliza el **10 de mayo de 2024**. Los candidatos deben inscribirse a través del enlace <https://oarf2.itcilo.org/MIF/A9716118/es>.

Para más información contacte con: [trainersacademy@itcilo.org](mailto:trainersacademy@itcilo.org)

# PRECIO

Matrícula, incluido el alquiler y el envío de las gafas de Realidad Virtual, derechos de licencia: 2.000 euros.

## RETIRO, POLÍTICA DE CANCELACIÓN Y REEMBOLSOS PARA LOS CURSOS ABIERTOS

Si un participante aceptado no desea o no puede más participar en la actividad, puede inscribirse directamente en otro curso o ser sustituido por otro participante. Sin embargo, debe notificar al Centro por escrito al menos 14 días antes de la fecha de inicio de la actividad. La cancelación de la participación en los cursos abiertos comporta las siguientes penalidades:

- 14 días o más antes de la fecha de inicio del curso: ninguna penalidad, reembolso del 100% de la suma pagada menos las tarifas aplicadas por el banco
- de 8 a 13 días antes de la fecha de inicio del curso: penalidad del 50%, reembolso del 50% restante, menos las tarifas aplicadas por el banco
- 7 días o menos antes de la fecha de inicio del curso: penalidad del 100% del precio del curso.

## INFORMACIÓN

PARA MÁS INFORMACIÓN, POR FAVOR, PÓNGASE EN CONTACTO CON

### Centro Internacional de Formación de la OIT

Empresas y economías sostenibles (SEE)  
Viale Maestri del Lavoro, 10  
10127 Turín – Italia

trainersacademy@itcilo.org  
www.itcilo.org

CÓDIGO DEL CURSO: A9716118