



GAMIFICACIÓN Y GESTIÓN DE RECURSOS HUMANOS

| | | |
|---------------|----------------------|-------------------------------|
| Horas: | Modalidad: | Requisitos académicos: |
| 70 h. | Teleformación | Nivel 3 (Bachiller) |

¿QUÉ APRENDERÁS?

Aprenderás a utilizar la gamificación como una herramienta educativa efectiva, integrando dinámicas de juego para motivar a los estudiantes y fomentar su participación activa. Además, te familiarizarás con herramientas digitales que facilitan la creación de entornos de aprendizaje interactivos y colaborativos, mejorando el compromiso y el rendimiento en el aula.

OBJETIVOS

- Comprender el concepto de gamificación y su valor en el aprendizaje, aplicando elementos de juego en el aula para aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes.
- Desarrollar habilidades en el diseño y aplicación de sistemas gamificados, utilizando herramientas digitales y frameworks que estructuren actividades lúdicas como parte del plan educativo.
- Fomentar un entorno de aprendizaje interactivo y colaborativo, estimulando la autoexpresión y la participación a través de dinámicas y mecánicas de juego.

PROGRAMA FORMATIVO

1. Concepto de Gamificación y su Aplicación en el Aula

- Análisis del uso de la gamificación en contextos no lúdicos, incluyendo beneficios y tipos de juegos aplicables al aprendizaje.

www.feda.es/formacion



2. Psicología del Aprendizaje y Motivación en Gamificación

- Exploración de teorías psicológicas y motivacionales que sustentan el valor del juego en el aprendizaje, y clasificación de usuarios según sus perfiles de motivación.

3. Fundamentos del Diseño de Juegos para la Educación

- Principios de diseño de juegos (mecánicos, dinámicos, estéticos) y su integración en el aula para desarrollar competencias y habilidades sociales.

4. Herramientas Digitales para la Gamificación

- Uso de frameworks y utilidades específicas para crear sistemas gamificados efectivos, desde la planificación hasta la ejecución en el aula.

5. Planificación de Programas de Gamificación

- Desarrollo de un plan secuencial de contenidos y actividades, utilizando la gamificación como eje central del aprendizaje.

6. Fomento de la Interacción y Competencias Personales

- Técnicas para animar la interacción y el compromiso, promoviendo la autoexpresión y la vinculación de los logros individuales con los objetivos de aprendizaje.

7. Inserción laboral, sensibilización medioambiental y en la igualdad de género

www.feda.es/formacion