



# GAMIFICACIÓN Y GESTIÓN DE RECURSOS HUMANOS

<b>Horas:</b> <b>70 h.</b>	<b>Modalidad:</b> <b>Teleformación</b>	<b>Requisitos académicos:</b> <b>Nivel 3 (Bachiller)</b>
-------------------------------	---	---

## ¿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. MF1525\_2: MANTENIMIENTO Y

## 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](http://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](http://www.feda.es/formacion)