

## GAMIFICACION DENTRO DEL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE



**Área:** Sin clasificar  
**Modalidad:** Presencial  
**Duración:** 12 h  
**Precio:** Consultar

[Curso Bonificable](#)  
[Contactar](#)  
[Recomendar](#)  
[Matricularme](#)

### OBJETIVOS

1. Profundizar en el concepto de gamificación o ludificación y analizar sus componentes claves, profundizando en las diferencias existentes entre gamificación, juego serio y aprendizaje basado en el juego. 2. Comprender la gamificación como una estrategia innovadora aplicable a múltiples campos, entre ellos la educación, explorando las posibilidades que permite el juego para desarrollar competencias y habilidades de los estudiantes. 3. Estudiar los pasos necesarios para desarrollar una actividad gamificada. 4. Trabajar con herramientas específicas aptas para gamificar en educación. 5. Manipular recursos para plantear y diseñar materiales didácticos gamificados. 6. Practicar con ejemplos concretos para adquirir experiencia gamificadora.

### CONTENIDOS

Módulo 1. Introducción a la gamificación 1. Concepto, objetivos y tipos de gamificación. 2. ¿Qué no es la gamificación? Errores comunes. 3. Concepto de ABJ y juego serio. 4. Diferencia entre gamificación, aprendizaje basado en el juego y juego serio. 5. Beneficios y ventajas de gamificar. Módulo 2. Cómo gamificar en educación 1. Aplicación de la gamificación en el ámbito educativo. 2. ¿Por dónde empezar? Claves para aplicar gamificación en el aula. 3. Gamificando en educación. Modelo 6D. 4. Desafíos, misiones, retos y clasificaciones. Módulo 3. ¡Luces, cámara y acción! 1. La gamificación y los juegos de mesa. 2. TIC y gamificación. 3. Ejemplos de herramientas y aplicaciones. 4. Recompensas, logros y motivación. 5. Buenas prácticas.