



1. Objeto y alcance

Denominación acción formativa	Número de horas	Modalidad
La gamificación aplicada en la FPE (2 ediciones)	16	Mixta

2. Ficha técnica acción formativa La gamificación aplicada en la FPE

2.1. Identificación de la especialidad y parámetros del contexto formativo

Denominación de la especialidad:	La gamificación aplicada en la FPE
Familia profesional:	Servicios socioculturales y a la comunidad
Área profesional:	Formación y educación
Código:	-
Nivel de cualificación profesional:	3
Modalidad de impartición:	Aula virtual / Teleformación/presencial
Duración:	16 horas
Aula virtual	8 horas
Teleformación	4 horas
Presencial	4 horas

2.2. Competencia general

Competencia en comunicación lingüística: el curso fomenta el desarrollo de habilidades de comunicación oral y escrita, ya que los participantes deben diseñar y presentar sus propias actividades de gamificación, así como analizar y evaluar las de otros compañeros.

Competencia digital: el curso promueve el uso de herramientas digitales para la creación y evaluación de actividades de gamificación, lo que fomenta el desarrollo de habilidades digitales y la alfabetización digital.

Competencia Ciudadana: el curso fomenta la interacción eficaz con otras personas en el interés común o público, incluido el desarrollo sostenible de la sociedad.

Competencia emprendedora: el curso fomenta la creatividad, el pensamiento crítico y la resolución de problemas, en tomar la iniciativa, la perseverancia y la habilidad de trabajar de manera colaborativa en la planificación y la gestión de proyectos.

Competencia personal, social y de aprender a aprender: el curso fomenta la capacidad de los participantes para diseñar y evaluar sus propias actividades de gamificación, lo que requiere un alto grado de iniciativa y autoorganización.

2.3. Capacidades

Capacidad para diseñar y aplicar estrategias didácticas innovadoras y creativas para motivar y fomentar el aprendizaje de los estudiantes: el curso ayuda a desarrollar esta capacidad, ya que los participantes aprenden a diseñar actividades de gamificación que incorporen elementos motivadores y dinámicas de juego para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes.

Capacidad para analizar y evaluar el impacto de las diferentes estrategias didácticas en el proceso de enseñanza-aprendizaje: el curso fomenta esta capacidad, ya que los participantes aprenden a analizar y evaluar el impacto de las actividades de gamificación en el rendimiento académico de los estudiantes.

Capacidad para trabajar en equipo y colaborar con otros profesionales en el diseño y aplicación de actividades educativas: el curso ayuda a desarrollar esta capacidad, ya que los participantes trabajan en equipo para diseñar y evaluar actividades de gamificación y colaboran en la retroalimentación y el seguimiento de las mismas.

Capacidad de pensamiento crítico y resolución de problemas integrada, el curso promueve las capacidades para el desarrollo de argumentos y la participación constructiva en las actividades de la comunidad, así como en la toma de decisiones a todos los niveles.

Capacidades emprendedoras el curso se basa en la creatividad, que incluye la imaginación, el pensamiento estratégico, la resolución de problemas y la reflexión crítica y constructiva dentro de los procesos creativos y la innovación. Incluye la habilidad de trabajar tanto individualmente como en equipo, movilizar los recursos (personas y cosas) y mantener la actividad.

2.4. Criterios de evaluación

- Diferenciar los diferentes motivadores presentes en el alumnado y fomentar aquellos que mejor funcionan en cada individuo teniendo en cuenta sus características individuales y el contexto en el que se desarrolla.
- Seleccionar y utilizar las herramientas, tanto analógicas como digitales, convenientes para la realización de cada tipo de actividad para aplicarlas en las diferentes situaciones de enseñanza aprendizaje teniendo presente el concepto de DUA.

Vía Innovación

Consultoría de proyectos

- Aplicar lo aprendido para diseñar una actividad de gamificación creativa y efectiva, que puedan presentar con claridad y que esté adecuada al contexto y necesidades de sus estudiantes.
- Incorporar la gamificación como una estrategia efectiva para motivar y fomentar el aprendizaje en sus aulas.

2.5. Contenidos

UA 1
Sesión 1: Introducción a la gamificación educativa <ul style="list-style-type: none">● Conceptos básicos de la gamificación educativa.● La motivación como factor clave del aprendizaje.● Ventajas y desventajas de la gamificación educativa. Realización de las actividades propuestas en la plataforma
UA 2
Sesión 2: Elementos y diseño de la gamificación <ul style="list-style-type: none">● Elementos clave de la gamificación: mecánicas, dinámicas y componentes.● Ejemplos de juegos y actividades que incorporan elementos de la gamificación.● Cómo seleccionar y aplicar los elementos adecuados para cada actividad educativa.● Cómo diseñar actividades de gamificación efectivas. Realización de las actividades propuestas en la plataforma
UA 3
Sesión 3: Implementación de la gamificación en el aula <ul style="list-style-type: none">● Cómo introducir la gamificación en el aula de manera efectiva.● Estrategias para involucrar a los estudiantes y mantener su interés.● Creación de retos y misiones para involucrar a los estudiantes.● Diseño de recompensas y sistemas de puntos para motivar el aprendizaje.● La importancia de la retroalimentación y el seguimiento en la gamificación educativa. Realización de las actividades propuestas en la plataforma

UA 4
Sesión 4: Evaluación y análisis de la gamificación <ul style="list-style-type: none">• Cómo evaluar la efectividad de la gamificación en el aula.• Análisis de datos para medir el impacto de la gamificación en el rendimiento académico.• Evaluación de los resultados y ajuste de la estrategia de gamificación. Realización de las actividades propuestas en la plataforma
Sesión presencial
Práctica grupal de una actividad ludificada aplicando las destrezas adquiridas en las sesiones virtuales. <p>Los participantes divididos en pequeños equipos de trabajo tendrán que diseñar y desarrollar una actividad ludificada durante dicha sesión.</p>

2.6. Temporalización

UA 1 - 2 horas sesión virtual + 1 hora trabajo individual	
UA 2 - 2 horas sesión virtual + 1 hora trabajo individual	
UA 3 - 2 horas sesión virtual + 1 hora trabajo individual	
UA 4 - 2 horas sesión virtual + 1 hora trabajo individual	
Sesión presencial - 4 horas trabajo colaborativo.	

Fecha de Inicio Grupo 1: 2 de Mayo

Fecha de Finalización: 13 de Mayo

La plataforma permanecerá abierta hasta el día 26 de Mayo

Horario de 16.30 a 18.30 + 2 horas Teleformación

	L	M	X	J	V	S	D
		2	3	4	5	6	7
Sesiones virtuales síncronas		16:30 18:30		16:30 18:30			
Teleformación		18:30 20:30		18:30 20:30			
	L	M	X	J	V	S	D
	8	9	10	11	12	13	14
Sesiones virtuales síncronas		16:30 18:30		16:30 18:30		Presencial ambas ediciones	
Teleformación		18:30 20:30		18:30 20:30			
OPCIÓN EDICIÓN 2	L	M	X	J	V	S	D
	15	16	17	18	19	20	21
Sesiones virtuales síncronas		16:30 18:30		16:30 18:30			
Teleformación		18:30 20:30		18:30 20:30			
	L	M	X	J	V	S	D
	22	23	24	25	26	27	28
Sesiones virtuales síncronas		16:30 18:30		16:30 18:30			
Teleformación		18:30 20:30		18:30 20:30			

2.7. Evaluación

Evaluación continua 40%, incluye la participación en el foro y la realización de actividades evaluables.

Evaluación del aprendizaje 40%, consiste en la realización de cuestionario de evaluación individual

Evaluación del desempeño 20% incluye la participación en la acción formativa y la disposición al aprendizaje.