

MECÁNICAS DEL JUEGO EN EL AULA (INFANTIL Y PRIMARIA)

Duración : 60 horas.

Destinatarios: profesorado y personal especializado de los centros que imparten las enseñanzas reguladas en la Ley Orgánica 2/2006, de Educación, así como al de los servicios técnicos de apoyo educativo en las citadas enseñanzas.

Lugar de celebración: [campus virtual feccoo](#)

Fecha de inicio de la actividad: 27 de abril 2026

Fecha de finalización de la actividad: 15 de junio 2026

Objetivos:

- Conocer y comprender el concepto de gamificación y la importancia de utilizarla como recurso de aula.
- Conocer el valor del juego y la actividad lúdica en el aprendizaje
- Saber diferenciar entre diferentes tipos de juegos y ser capaz de utilizarlos para trabajar en el aula.
- Utilizar la gamificación para despertar el interés de los alumnos y convertir el proceso de aprendizaje en algo divertido.
- Desarrollar un plan secuencial para implantar un programa de contenidos utilizando la gamificación.
- Elaborar programas de gamificación en el aula.
- Tomar conciencia de la importancia de introducir el elemento lúdico en el aula

Contenidos:

MÓDULO 1. APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS

Tema 1. El juego en el desarrollo y aprendizaje

1. El juego acción principal del niño
2. El desarrollo a través del juego
3. El aprendizaje y el juego
4. El papel socializador del juego
5. El juego terapéutico

Tema 2. El aprendizaje basado en el juego

1. El aprendizaje basado en el juego
2. El aprendizaje basado en juego como metodología activa
3. ¿Por qué usar el aprendizaje basado en juegos en educación?
4. Ventajas del aprendizaje basado en juegos
5. Tipos de aprendizaje basado en juegos

Tema 3. Gamificación

1. ¿Qué es gamificar?
2. El cerebro que se motiva con el juego

3. Breve historia de la gamificación en el aula
4. La finalidad de la gamificación

Tema 4. Juegos serios y video juegos

1. Los juegos serios
2. ¿En qué consisten los juegos serios?
3. Diferencias entre los juegos serios, aprendizaje basado en juegos y gamificación
4. Video juegos en el aula
5. Herramientas para crear juegos serios

MÓDULO 2. ELEMENTOS Y MECÁNICAS DEL JUEGO**Tema 5. Elementos del juego**

1. La teoría del flujo
2. Elementos del juego
3. Los cuatro componentes clave para diseñar un juego

Tema 6. Dinámicas del juego

1. Las dinámicas del juego
2. El deseo de recompensa
3. Necesidad de status
4. Expresión y autoexpresión
5. Deseo de logro
6. Competición
7. Altruismo
8. Restricciones del juego
9. Emociones
10. Narrativa o guion del juego
11. Progresión en el juego

Tema 7. Mecánicas del juego

1. ¿Qué son las mecánicas del juego?
2. Mecánicas básicas
3. Sistemas de puntos
4. Recolección
5. Niveles
6. Comparativas y clasificaciones
7. Retos
8. Misiones
9. Entornos o marcos del juego
10. Avatar
11. Comodines
12. Exploración
13. Toma de decisiones
14. Tiempo
15. Azar
16. Turnos
17. Condiciones de victoria y finalización
18. Relaciones en el juego: competición o colaboración

Tema 8. Juego en el aula

1. El juego en el aula
2. La gamificación y el juego como herramientas educativas

3. Ventajas del uso del juego en el aula
4. Sistemas de juego y enseñanza
5. Trasladar un concepto a la mesa de juego
6. La mecánica de juego como tarea de aprendizaje

MÓDULO 3. JUEGO EDUCATIVO EN EL AULA

Tema 9. Ludificación y gamificación

1. Diferencias entre gamificación y ludificación
2. Tipos de juegos
3. Juegos competitivos y comparativos
4. Juegos según sus elementos

Tema 10. Tipos de juegos

1. Juegos para cada edad
2. Juegos según el espacio físico de los juegos. ¿Dónde se juega?
3. Juegos según el material
4. Juegos según las capacidades que se desarrollan
5. Juegos según los participantes
6. Juego estructurado y no estructurado

Tema 11. Educación digital

1. Los recursos digitales
2. Recursos para diseñar actividades
3. El modelo de objeto digital educativo
4. Principios para diseñar un objeto digital educativo
5. Pautas de accesibilidad de los recursos digitales
6. Softwares para el diseño de recursos digitales
7. El guión multimedia
8. Recopilación de activos
9. Edición y montaje del curso
10. Guía didáctica y material complementario
11. Prueba del recurso “pilotaje de la versión beta”.
12. Resumen del diseño de recursos digitales

Tema 12. Con quién jugamos

1. Introducción
2. Juego individual y colectivo
3. Juego colectivo en el aula

MÓDULO 4. CÓMO LLEVAR EL JUEGO AL AULA

Tema 13. Diseño de una experiencia de juego

1. Introducción
2. Planteamiento de la experiencia
3. Selección de objetivos
4. Integración en el currículo
5. La narrativa
6. Los ciclos de actividad
7. Qué es y qué no es gamificar
8. Las reglas del juego

Tema 14. Diseño de juegos

1. Conceptualización del juego: planteamiento y objetivos
2. Producción del juego

3. Contextualización
4. Crear un sistema de recompensas
5. Retroalimentación
6. Evaluación
7. Clase invertida

Tema 15. Metodologías y ejemplos prácticos

1. Aplicaciones basadas en el juego y la gamificación
2. Caso práctico
3. Ejemplos de experiencias
4. Aplicaciones reales

Metodología de trabajo:

El curso se desarrolla a lo largo de 4 módulos que permiten hacer un recorrido secuencial y lógico para comprender los contenidos y desarrollar competencias prácticas y personales. La secuencia de contenidos está diseñada para favorecer la construcción de aprendizajes siguiendo un orden de conocimientos necesario y coherente que permite y favorece la asimilación de conceptos y el desarrollo de destrezas y competencias.

Módulo 1. 3 Tareas obligatorias y 1 test de autoevaluación obligatorio 10 horas.

Módulo 2. 2 Tareas obligatorias y 1 test de autoevaluación obligatorio 10 horas.

Módulo 3. 3 Tareas obligatorias, 1 foro de participación obligatoria y 1 test de autoevaluación 15 horas.

Módulo 4. 3 Tareas obligatorias, 1 foro de participación obligatoria y 1 test de autoevaluación 15 horas.

Trabajo final y test de autoevaluación final, Encuesta de valoración de la actividad 10 horas.

Recursos materiales:

Las personas participantes, para un correcto seguimiento del curso, accederán a una plataforma virtual en la que se les proporcionará:

- Información sobre la propia plataforma virtual y el curso donde se indican los objetivos y programación del curso.
- Cronograma del curso
- Guía didáctica con toda la información precisa para el seguimiento del curso.
- Pautas para la comunicación entre profesorado o con otros alumnos/as.
- Foro de Encuentro de participación obligatoria para el intercambio de ideas e información sobre el curso.
- Ejercicios y tareas obligatorios y tareas complementarias
- Registro de Evaluación que muestra información sobre el progreso y propone ejercicios obligatorios de autoevaluación en línea
- Materiales didácticos complementarios (enlaces páginas web, noticias-novedades)
- Encuesta de valoración de la actividad. Obligatoria.

Para poder seguir el curso, se ha de contar con conexión a internet. Los contenidos son accesibles desde cualquier navegador y sistema operativo.

Evaluación:

PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN

- Observación sistemática de las actividades, participación, cooperación y actitud de los alumnos.
- Actividades obligatorias evaluables.
- Participación en los foros obligatorios.
- Compromiso con la tarea.
- Interacción con el resto de los/as compañeros/as

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

La evaluación del aprendizaje se realiza considerando la calificación obtenida en las siguientes pruebas:

- Actividades obligatorias.
- Foros de participación obligatoria.
- Entrega obligatoria del Trabajo fin de Curso
- Cuestionarios de autoevaluación por módulos, de cumplimentación obligatoria
- Cuestionario Final obligatorio.
- Encuesta de valoración de la actividad. Obligatoria

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Conoce el valor del juego como herramienta de aprendizaje
- Conoce el valor del juego para impulsar el desarrollo y el aprendizaje.
- Es capaz de comprender el valor de los métodos innovadores y el juego como acción natural del niño/a.
- Conoce el papel del juego en el aprendizaje y desarrollo del niño.
- Comprende el valor del papel activo del alumno para un verdadero aprendizaje significativo.
- Es capaz de elaborar un modelo basado en el juego para llevar al aula.
- Es capaz de diseñar experiencias de aula para la innovación educativa.
- Se logra desarrollar una comprensión de métodos innovadores y activos.
- Puede introducir diferentes contenidos en el aula a través de este modelo basado en el juego.
- Comprende la importancia del uso de este modelo como herramienta de gran valor pedagógico.

Para la adquisición del diploma acreditativo del curso se deberán entregar puntualmente los ejercicios de evaluación, obtener la calificación de aprobado y realizar la encuesta de valoración obligatoria proporcionada por el INTEF, cuyo volcado se le remitirá para su análisis.

Tutora:

Celia Rodríguez
Psicóloga. N.º col: M-27404 colegio de psicólogos de Madrid.
Pedagoga. Comunidad de Madrid
Especialista Universitario en Terapia Cognitivo-Conductual en la Infancia y Adolescencia.
Especialista en psicología clínica y psicoterapia infantil
Autora, creación y diseño de programas psicopedagógicos.

Docencia, orientación educativa y psicología clínica.

Coautora Máster Universitario Inteligencia Emocional en Aula Salud.

Coautora Máster Neuroeducación y Educación Física en Aula Salud

Educación:

- UNIVERSIDAD DE VALENCIA LICENCIADO EN PEDAGOGÍA 1998 – 2002
- UNIVERSIDAD DE VALENCIA DIPLOMA EN INTERVENCIÓN CON FAMILIAS EN RIESGO Y EN MENORES CON CONDUCTA ANTISOCIAL 2002 – 2003
- UNIVERSIDAD DE VALENCIA Nombre de la titulación EXPERTO EN EDUCACIÓN SOCIAL Y ANIMACIÓN SOCIOCULTURAL 2001 – 2002
- Colegio Oficial de Pedagogos y Psicopedagogos Comunidad Valenciana Diploma: Especialización en Intervención y Terapéutica en N.E.E. y Necesidades socioeducativas. 2013 – 2014

Certificación:

Curso reconocido por el INTEF, a través del convenio suscrito con el Ministerio de Educación, Formación Profesional y Deportes, en materia de formación permanente del profesorado, baremable en todas las comunidades autónomas para oposiciones, concurso de traslados y sexenios (consulta con la normativa de tu comunidad autónoma al respecto).

Según la normativa no se pueden realizar dos cursos o más que coincidan o se solapen las fechas de celebración, ya que sólo se reconocerá uno de ellos (el de menos horas).

Una vez finalizado y superado el curso podrás descargar un **certificado provisional**.

El **certificado definitivo** se remitirá por correo electrónico una vez que el Ministerio de Educación, Formación Profesional y Deportes emita la diligencia de homologación.

Según su normativa, tiene hasta tres meses para hacerlo, contando desde la fecha de finalización del curso.

Inscripción: a través del [enlace al formulario](#)

Importe de la inscripción: 60€ con afiliación y 120€ sin afiliación.

Plazas: para llevar a cabo el curso, se ha de contar con un mínimo de 30 participantes. Una vez alcanzado el número mínimo de personas participantes que sean docentes, se podrán asignar plazas a quienes, no habiendo ejercido la docencia, cumplan todos los requisitos para ello establecidos en el Real Decreto 1834/2008 y la Orden ECI/3857/2007. Estas plazas no podrán superar el 15% del total de los participantes. En caso de no llegar al mínimo, se comunicará el retraso en el inicio o la anulación del curso, devolviendo la matrícula o pudiendo cambiar a otro curso.

Fecha de matriculación: hasta el 22 de abril de 2026

N.º de cuenta para realizar el ingreso: ES93 2100 2119 1902 0027 4331, indicando en el concepto nombre y apellidos del participante y título/código del curso para el que se realiza el pago

Documentos requeridos: [ficha de participante firmada](#), documentación que demuestre que se está o se ha estado en el ejercicio de la docencia, DNI en vigor por ambas caras, justificante del pago de la matrícula. Si no estás en activo, titulación que habilite para el ejercicio de la docencia (título de maestro/a, grado, licenciatura+máster de secundaria, CAP. En ausencia de título se deberán aportar las notas certificadas y el abono de las tasas de expedición.

Criterios de selección: por riguroso orden de inscripción a través del formulario habilitado. Las solicitudes incompletas o que no tengan entregados correctamente los documentos, no serán tenidas en cuenta.