



# GAMIFICACIÓN PARA FORMADORES DE ADULTOS

### Programa

"El juego es la forma más elevada de investigación".

- Albert Einstein





# Índice

RESUMEN DEL CURSO	3
OBJETIVOS DE APRENDIZAJE	4
METODOLOGÍA	5
PROGRAMA DÍA A DÍA	6
COMPETENCIAS A ADQUIRIR	10
SEGUIMIENTO, TUTORÍA Y EVALUACIÓN	11
CONTACTO	12

### LOADING



#### **RESUMEN DEL CURSO**



## Resumen del curso

Este curso de formación de cuatro días invita a los educadores y formadores de adultos a descubrir cómo **la gamificación puede transformar los entornos de aprendizaje** en espacios atractivos, motivadores y creativos. Los participantes experimentarán el poder del juego, explorarán la psicología de la motivación, y diseñarán sus propias actividades gamificadas para aplicarlas en aulas, talleres o entornos comunitarios.

A través de la experimentación, la colaboración y la reflexión, los participantes no solo comprenderán la teoría que hay detrás de la gamificación, sino que la vivirán en primera persona.

Organizado por **Media Creativa**, el programa combina innovación, creatividad y diseño educativo, ayudando a los educadores a hacer que el aprendizaje sea más participativo, inclusivo y divertido.

#### **DESTINATARIOS**

Este curso está diseñado para educadores y formadores de adultos, facilitadores y coordinadores de aprendizaje que desean dinamizar su enseñanza mediante el aprendizaje experiencial y basado en juegos. Es ideal para profesionales de la educación de adultos que deseen reforzar la motivación de sus alumnado, integrar la creatividad y promover la participación activa.

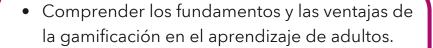
#### **TEMAS CLAVE**

- Gamification principles.
- Principios de gamificación.
- Motivación y compromiso.
- Perfiles de los alumnos.
- Elementos del juego.
- Diseño creativo y retroalimentación.
- Herramientas y plataformas.
- Buenas prácticas en la educación de adultos.

#### **OBJETIVOS DE APRENDIZAJE**

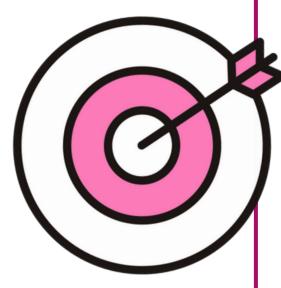


## Objetivos de aprendizaje



 Explorar cómo la motivación y el juego influyen en el interés por el proceso de aprendizaje.

- Identificar los principales elementos del diseño de juegos (dinámica, mecánica y componentes).
- Diseñar y poner a prueba actividades gamificadas adaptadas a contextos de aprendizaje de adultos.
- Descubrir herramientas y plataformas digitales accesibles para implementar la gamificación.
- Aplicar metodologías lúdicas para fomentar la inclusión, la participación y la creatividad.



#### **METODOLOGÍA**

El curso aplica un enfoque de **aprendizaje basado en el juego**, combinando sesiones teóricas con actividades prácticas, retos en grupo y talleres creativos. Los participantes experimentarán la gamificación primero como alumnos, a través de juegos, simulaciones y dinámicas lúdicas, y luego como educadores, analizando y adaptando cada método a su propia práctica docente.

#### Las técnicas incluyen:

- **Aprendizaje práctico:** participación directa en actividades gamificadas.
- **Aprendizaje entre iguales:** intercambio de ideas, experiencias y herramientas entre educadores.
- **Gamificación y simulación:** uso del juego para comprender y aplicar conceptos educativos.
- Diseño creativo: desarrollo colaborativo de prototipos y retos.
- **Conciencia crítica:** análisis de la motivación, la inclusión y el impacto en el aprendizaje lúdico.
- **Exploración digital:** prueba de herramientas y recursos gratuitos para la enseñanza gamificada.

Los **momentos de reflexión** al final de cada día ayudan a los participantes a traducir su experiencia en ideas prácticas para sus futuras clases o programas de formación.

El programa concluye con un **proceso de evaluación estructurado**, que incluye reflexión individual y colectiva, recepción de comentarios y desarrollo de planes de acción personales para aplicar y difundir los resultados en sus entornos profesionales una vez finalizado el programa.

Las sesiones formativas se desarrollan aproximadamente de 9:00 a 14:00, con actividades culturales opcionales por las tardes. La duración y los programas están abiertos a cambios y adaptaciones según las necesidades e intereses del alumnado.

#### DÍA 1 - EL PODER DEL JUEGO EN EL APRENDIZAJE

Delcome

#### Bienvenida e introducción del grupo.

Presentación del curso, de los participantes y de los objetivos. Icebreaker: "¡ Gamifícame!", una dinámica de grupo que introduce los principios clave de la motivación y la recompensa.



#### ¿Qué es la gamificación?

Introducción interactiva al concepto, el propósito y los beneficios de la gamificación. Los participantes exploran ejemplos de diferentes contextos de aprendizaje y debaten por qué los juegos son tan eficaces en la educación de adultos.



#### Reto grupal: "De la clase a la aventura".

En equipos, los participantes rediseñan un escenario de aprendizaje tradicional y lo convierten en un juego sencillo, utilizando roles, niveles o sistemas de puntos. La actividad estimula la creatividad y muestra lo fácil que es convertir las lecciones en misiones lúdicas.



#### Reflexión y debate.

Debate colectivo sobre cómo el juego cambia el comportamiento, el compromiso y la colaboración de los alumnos.

#### DÍA 2 - MOTIVACIÓN Y PERFILES DE LOS ALUMNOS



#### Clase teórica: Teorías de la motivación.

Una sesión breve y dinámica en la que se presentan conceptos como la motivación intrínseca frente a la extrínseca, y la teoría de la autodeterminación.



#### Actividad: "¿Quiénes son tus jugadores?".

Los participantes exploran los perfiles de los jugadores y los alumnos utilizando el modelo de Bartle (triunfadores, exploradores, socializadores y competidores). Analizan cómo se manifiestan estos perfiles en sus aulas reales y cómo adaptar la enseñanza a cada uno de ellos.



#### Taller: Elementos del juego en acción.

Exploración práctica de los principales componentes de la gamificación: objetivos, retroalimentación, colaboración, narración y progreso.



#### Laboratorio de juegos: "Motivación en movimiento".

Los equipos modifican una actividad educativa existente, añadiendo elementos lúdicos para aumentar la motivación. Reflexión en grupo sobre lo que funcionó, lo que no funcionó y cómo podrían responder los alumnos.



#### DÍA 3 - DISEÑO DE EXPERIENCIAS GAMIFICADAS



#### El proceso creativo.

Guía para diseñar una actividad gamificada: desde la definición de los objetivos de aprendizaje hasta la elección de la mecánica del juego, las recompensas y los métodos de retroalimentación.



#### Laboratorio práctico: "Prototipando tu juego".

Utilizando materiales y plantillas sencillos, los participantes diseñan su propia experiencia de aprendizaje gamificada. Los formadores proporcionan comentarios y orientación sobre la alineación entre el diseño del juego y los resultados del aprendizaje.



#### Reto al aire libre: "Gamifica la ciudad".

Un juego urbano por las calles de Bilbao que combina exploración, trabajo en equipo y resolución de problemas. Los participantes completan misiones creativas y aprenden de manera informal en un entorno real.



#### Resumen y reflexión.

Conectando el aprendizaje al aire libre con la práctica en el aula: ¿cómo pueden el juego, el descubrimiento y el movimiento mejorar el aprendizaje de los adultos?



#### DÍA 4 - HERRAMIENTAS, PRUEBAS Y APLICACIÓN



### Herramientas útiles y accesibles para el aprendizaje gamificado.

Los participantes explorarán una selección de herramientas digitales gratuitas y fáciles de usar para crear experiencias de aprendizaje atractivas, interactivas y gamificadas. La sesión se centra en herramientas que pueden aplicarse inmediatamente en contextos de educación para adultos, fomentando la creatividad, la participación y la inclusión.



#### Taller: "Diseña tu sesión gamificada".

Trabajando en pequeños grupos, los participantes seleccionan una de las herramientas y la utilizan para diseñar una actividad de aprendizaje gamificada o microdesafío. Aplican los principios y mecanismos explorados a lo largo del cursomientras adaptan el diseño a situaciones reales de aprendizaje para adultos.



#### Presentación y comentarios de los compañeros.

Los participantes presentan sus actividades y se votan las mejores iniciativas.



#### Reflexión en grupo y ceremonia de clausura.

Reflexión final sobre las lecciones aprendidas y los próximos pasos. Los certificados se entregan en un ambiente distendido, con una pausa para degustar pintxos y celebrar la creatividad, el trabajo en equipo y el aprendizaje compartido.

<sup>\*</sup> El programa puede experimentar algunas modificaciones y su contenido se adapta siempre a los conocimientos previos, las expectativas y las necesidades de los participantes. Éstos reciben el material informativo unas semanas antes del inicio del curso.

### COMPETENCIAS A ADQUIRIR POR EL ALUMNADO



## COMPETENCIAS



- Comprensión de los principios de la gamificación y la motivación del alumnado.
- Capacidad para diseñar y facilitar actividades de aprendizaje gamificadas.
- Actitud docente creativa y reflexiva.
- Manejo de herramientas digitales para el aprendizaje participativo.
- Confianza para aplicar metodologías lúdicas e inclusivas en la educación de adultos.

#### SEGUIMIENTO, ACOMPAÑAMIENTO Y EVALUACIÓN



## MÉTODOS DE SEGUIMIENTO Y ACOMPAÑAMIENTO DEL ALUMNADO ANTES, DURANTE Y DESPUÉS DE LA FORMACIÓN

- Contacto continuo con la persona que participa en la formación.
- Cuestionario de evaluación previo y posterior.
- Acompañamiento por parte de la entidad de acogida y la de origen.
- Verificación de las expectativas e intereses de la persona participante.
- Entrevistas individuales.
- Informe de evaluación de la persona participante.
- Encuentros con los demás participantes en la formación: reflexiones y debates en los que se evaluará la calidad de los resultados del aprendizaje.

### USO PREVISTO DE LOS RESULTADOS Y EVALUACIÓN

#### Aplicación de estrategias de gamificación en programas de aprendizaje para adultos.

- Diseño de nuevas actividades y herramientas para aumentar la participación de los alumnos.
- Intercambio de buenas prácticas entre educadores.
- Evaluación mediante comentarios de compañeros, observación y reflexión personal.

## CERTIFICACIÓN Y MATERIALES

- Certificado de participación (formato Erasmus+).
- Acceso digital a materiales didácticos y recursos de apoyo.
- Diario de reflexión del participante.
- Recomendaciones de aprendizaje tras el curso.

## ¿Todo listo para gamificar tu aula y transformar la forma en que aprenden los adultos?

Comprueba las fechas e inscríbete por correo electrónico.

Contacto: <u>info@mediacreativa.eu</u> <u>www.mediacreativa.eu</u>



¡Preinscríbete ahora, sin necesidad de anticipo!