

# Curso de verano: Juegos y gamificación como herramientas de aprendizaje

---

## Presentación

Los cursos de verano de la Universidad de Verano-UDIMA se configuran como una oferta académica diferente y atractiva para el periodo estival. Versan sobre diferentes temas de actualidad en el campo de las ciencias sociales, las ciencias jurídicas, la educación, la economía, el marketing o el turismo. Estos cursos tienen el formato on-line.

## Presentación del curso

Las tendencias educativas actuales exigen una respuesta en el contexto educativo a sus expectativas tecnológicas y necesidades más inmediatas. Así, en la UDIMA se han ido incorporando diferentes juegos formativos, repartidos entre las distintas aulas de Grados y Másteres, con el propósito de implementar una metodología basada en la incorporación de elementos gamificados. Con todo esto, se ha permitido a los estudiantes tener un aprendizaje más significativo, basado en experiencias y estrategias que aumentan su motivación. Basándonos en la amplia experiencia de la UDIMA en este ámbito, se ha diseñado este curso, de carácter eminentemente práctico, con el propósito de dotar a los estudiantes de todas las herramientas y recursos necesarios, para que sean capaces de adaptar contenidos didácticos mediante juegos, expresamente diseñados para apoyar el aprendizaje inmersivo y experiencial.

## Dirigido a

El curso se dirige fundamentalmente a maestros y profesorado en activo, de cualquier nivel formativo, o responsables de formación en empresas, que deseen adquirir o mejorar competencias tecnológicas y profesionales. Así mismo, está dirigido a todos aquellos profesionales interesados en adquirir conocimientos asociados al uso y manejo de herramientas y recursos, que favorezcan el aprendizaje, mediante la aplicación de técnicas de gamificación.

## Objetivos

- Trasladar la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional.
- Desarrollar una metodología innovadora que anime al alumnado a mejorar diferentes habilidades (motivación, implicación, atención, cooperación).
- Incorporar herramientas que ofrezcan un mayor potencial en el desarrollo de aprendizajes.
- Mejorar la adquisición de competencias digitales.

## Programa

Módulo 1: Qué, cómo, cuándo y dónde Gamificar en el aula virtual:

- 1.1. Conceptos clave
- 1.2. La necesidad didáctica de introducir la gamificación en un aula.
- 1.3. Los 4 ejes de una experiencia gamificada
- 1.4. Elementos de un juego: Objetivos, el átomo del juego, onboarding, avatares y otros conceptos
- 1.5. Diseño de un sistema de gamificación: mecánicas, dinámicas, estéticas, bucles de actividad.
- 1.6. Factores psicológicos de la gamificación: motivación, atención, establecimiento de objetivos.

Módulo 2: Herramientas de gamificación:

- 2.1. Herramientas y recursos para gamificar el aula.
- 2.2. Estrategias de gamificación.
- 2.3. Diseño de juegos no calificables.
- 2.4. Diseño de juegos calificables.

Módulo 3: Escape-Room vs BreakOut; integración del aprendizaje mediante desafíos, adivinanzas y retos:

- 3.1. Escape Room y BreakOut educativos: similitudes y diferencias, ventajas y desventajas.
- 3.2. Diseño del escape Room educativo. Decisiones previas.
- 3.3. Herramientas de implementación del escape-room educativo.

## Director-es

Dra. Silvia Prieto Preboste. Universidad a Distancia de Madrid.

## Equipo docente

**D.ª Alicia Onieva Lupiáñez.** Máster en Neuropsicología. Licenciada en Psicología.

Miembro del departamento de Innovación de la UDIMA. Especialista en gamificación y juegos serios.  
Profesora de Tecnología y Gestión de la información y del Conocimiento en las titulaciones de Grado y Máster de la UDIMA.

**D. Antonio Díaz Escobar.** Graduado en Magisterio Educación Primaria.

Miembro del departamento de Innovación de la UDIMA. Especialista en gamificación y juegos serios.  
Profesor de Tecnología y Gestión de la información y del Conocimiento en las titulaciones de Grado y Máster de la UDIMA.

## Sistema de enseñanza y metodología de estudio

Al matricularse en el curso el estudiante tendrá acceso a un aula virtual a lo largo de una semana. Durante esa semana, se celebrarán las conferencias y/o clases magistrales, se dispondrá de todo el material didáctico (incluidas las grabaciones de las conferencias/clases), así como de las orientaciones necesarias para la realización del curso. Las sesiones online se celebrarán el lunes, miércoles y viernes de 19:00 a 21:00.

El estudiante tendrá una semana para realizar las actividades académicas, tras lo cual, el curso se cerrará. Aquellos estudiantes, matriculados y que hayan realizado las actividades previstas, con la valoración de Apto, recibirán un diploma acreditativo del curso así como 2 créditos ECTS<sup>(\*)</sup>.

**(\*)** Los estudiantes de la UDIMA pueden acumular hasta 6 créditos y solicitar el reconocimiento de los mismos siempre y cuando estén asociados a la tipología optativa de su plan de estudios de Grado (no aplicable a la optatividad de mención).

## Material didáctico

El curso se desarrollará con el material disponible on-line en el aula virtual (grabaciones de conferencias, documentos gráficos, textos...)



Tel. 91 856 16 99