



Catálogo de Especialidades Formativas

PROGRAMA FORMATIVO

TECNICAS DE GAMIFICACION

Septiembre 2022



IDENTIFICACIÓN DE LA ESPECIALIDAD Y PARÁMETROS DEL CONTEXTO FORMATIVO

Denominación de la especialidad:	TECNICAS DE GAMIFICACION
Código:	CTRG0001
Nivel de cualificación profesional:	1
Especialidad de carácter intersectorial:	Habilidades de gestión/ organizacionales / metodológicas

Objetivo general

Desarrollar el concepto de gamificación en la implementación de procesos de mejora y su aplicación a un fin no lúdico.

Relación de módulos de formación

Módulo 1	INTRODUCCION A LA GAMIFICACION	12 horas
Módulo 2	HOMO LUDENS	12 horas
Módulo 3	MARKETING Y JUGAR	12 horas
Módulo 4	¿POR QUÉ FUNCIONA LA GAMIFICACIÓN?	12 horas
Módulo 5	TEORÍA DEL FLOW	12 horas
Módulo 6	EQUILIBRIO DEL JUEGO	12 horas
Módulo 7	ELEMENTOS DEL JUEGO (I)	12 horas
Módulo 8	ELEMENTOS DEL JUEGO (II)	12 horas
Módulo 9	MÉTODOS PARA GAMIFICACIÓN	12 horas
Módulo 10	BONUS STAGE	12 horas

Modalidades de impartición

Teleformación

Duración de la formación

Duración total 120 horas

Teleformación Duración total de las tutorías presenciales: 0 horas

Requisitos de acceso del alumnado

Acreditaciones / titulaciones	No se requieren acreditaciones/titulaciones. No obstante, se han de poseer las habilidades de comunicación lingüística suficientes que permitan cursar con aprovechamiento la formación.
Experiencia profesional	No se requiere
Modalidad de teleformación	Además de lo indicado anteriormente, los participantes han de tener las destrezas suficientes para ser usuarios de la plataforma virtual en la que se apoya la acción formativa.

Prescripciones de formadores y tutores

Acreditación requerida	Cumplir como mínimo alguno de los siguientes requisitos: <ul style="list-style-type: none">- Título de Técnico Superior (FP Grado Superior) o equivalente.- Licenciado, Ingeniero, Arquitecto o el Título de Grado correspondiente u otros títulos equivalentes.- Diplomado, Ingeniero Técnico, Arquitecto Técnico o el Título de Grado correspondiente u otros títulos equivalentes.- Título de Postgrado (Máster) o equivalente.
Experiencia profesional mínima requerida	No se requiere
Competencia docente	Se requiere un mínimo de un año de experiencia como docente, o estar en posesión del Certificado de Profesionalidad de Docencia de la Formación Profesional para el Empleo o equivalente.
Modalidad de teleformación	Además de cumplir con las prescripciones establecidas anteriormente, los tutores-formadores deben acreditar una formación, de al menos 30 horas, o experiencia, de al menos 60 horas, en esta modalidad y en la utilización de las tecnologías de la información y comunicación.

Para impartir la formación en **modalidad de teleformación**, se ha de disponer del siguiente equipamiento.

Plataforma de teleformación

La plataforma de teleformación que se utilice para impartir acciones formativas deberá alojar el material virtual de aprendizaje correspondiente, poseer capacidad suficiente para desarrollar el proceso de aprendizaje y gestionar y garantizar la formación del alumnado, permitiendo la interactividad y el trabajo cooperativo, y reunir los siguientes requisitos técnicos de infraestructura, software y servicios:

- **Infraestructura:**

Tener un rendimiento, entendido como número de alumnos que soporte la plataforma, velocidad de respuesta del servidor a los usuarios, y tiempo de carga de las páginas Web o de descarga de archivos, que permita:

- a) Soportar un número de alumnos equivalente al número total de participantes en las acciones formativas de formación profesional para el empleo que esté impartiendo el centro o entidad de formación, garantizando un hospedaje mínimo igual al total del alumnado de dichas acciones, considerando que el número máximo de alumnos por tutor es de 80 y un número de usuarios
- b) Disponer de la capacidad de transferencia necesaria para que no se produzca efecto retardo en la comunicación audiovisual en tiempo real, debiendo tener el servidor en el que se aloja la plataforma un ancho de banda mínimo de 300 Mbs,

Estar en funcionamiento 24 horas al día, los 7 días de la semana.

- **Software:**

- Compatibilidad con el estándar SCORM y paquetes de contenidos IMS.
- Niveles de accesibilidad e interactividad de los contenidos disponibles mediante tecnologías web que como mínimo cumplan las prioridades 1 y 2 de la Norma UNE 139803:2012 o posteriores actualizaciones, según lo estipulado en el capítulo III del Real Decreto 1494/2007, de 12 de noviembre.
- El servidor de la plataforma de teleformación ha de cumplir con los requisitos establecidos en la Ley Orgánica 3/2018, de 5 de diciembre, de Protección de Datos Personales y garantía de los derechos digitales, por lo que el responsable de dicha plataforma ha de identificar la localización física del servidor y el cumplimiento de lo establecido sobre transferencias internacionales de datos en los artículos 40 a 43 de la citada Ley Orgánica 3/2018, de 5 de diciembre, así como, en lo que resulte de aplicación, en el Reglamento (UE) 2016/679 del Parlamento Europeo y del Consejo, de 27 de abril de 2016, relativo a la protección de las personas físicas respecto del tratamiento de datos personales y la libre circulación de estos datos y por el que se deroga la Directiva 95/46/CE.
- Compatibilidad tecnológica y posibilidades de integración con cualquier sistema operativo, base de datos, navegador de Internet de los más usuales o servidor web, debiendo ser posible utilizar las funciones de la plataforma con complementos (plug-in) y visualizadores compatibles. Si se requiriese la instalación adicional de algún soporte para funcionalidades avanzadas, la plataforma debe facilitar el
- Disponibilidad del servicio web de seguimiento (operativo y en funcionamiento) de las acciones formativas impartidas, conforme al modelo de datos y protocolo de transmisión establecidos en el anexo V de la Orden/TMS/369/2019, de 28 de marzo.

- **Servicios y soporte:**

- Sustentar el material virtual de aprendizaje de la especialidad formativa que a través de ella se imparta.
- Disponibilidad de un servicio de atención a usuarios que de soporte técnico y mantenga la infraestructura tecnológica y que, de forma estructurada y centralizada, atienda y resuelva las consultas e incidencias técnicas del alumnado. Las formas de establecer contacto con este servicio, que serán mediante teléfono y mensajería electrónica, tienen que estar disponibles para el alumnado desde el inicio hasta la finalización de la acción formativa, manteniendo un horario de funcionamiento de mañana y de tarde y un tiempo de demora en la respuesta no
- Personalización con la imagen institucional de la administración laboral correspondiente, con las pautas de imagen corporativa que se establezcan.

Con el objeto de gestionar, administrar, organizar, diseñar, impartir y evaluar acciones formativas a través de Internet, la plataforma de teleformación integrará las herramientas y recursos necesarios a tal fin, disponiendo, específicamente, de

- Comunicación, que permitan que cada alumno pueda interactuar a través del navegador con el tutor-formador, el sistema y con los demás alumnos. Esta comunicación electrónica ha de llevarse a cabo mediante herramientas de comunicación síncronas (aula virtual, chat, pizarra electrónica) y asíncronas (correo electrónico, foro, calendario, tablón de anuncios, avisos). Será obligatorio que cada acción formativa en modalidad de teleformación disponga, como mínimo, de un servicio de mensajería, un foro y un chat.

- Colaboración, que permitan tanto el trabajo cooperativo entre los miembros de un grupo, como la gestión de grupos. Mediante tales herramientas ha de ser posible realizar operaciones de alta, modificación o borrado de grupos de alumnos, así como creación de «escenarios virtuales» para el trabajo cooperativo de los miembros de un grupo (directorios o «carpetas» para el intercambio de archivos, herramientas para la publicación de los contenidos, y foros o chats
- Administración, que permitan la gestión de usuarios (altas, modificaciones, borrado, gestión de la lista de clase, definición, asignación y gestión de permisos, perfiles y roles, autenticación y asignación de niveles de seguridad) y
- Gestión de contenidos, que posibiliten el almacenamiento y la gestión de archivos (visualizar archivos, organizarlos en carpetas –directorios- y subcarpetas, copiar, pegar, eliminar, comprimir, descargar o cargar archivos), la publicación organizada y selectiva de los contenidos de dichos archivos, y la
- Evaluación y control del progreso del alumnado, que permitan la creación, edición y realización de pruebas de evaluación y autoevaluación y de actividades y trabajos evaluables, su autocorrección o su corrección (con retroalimentación), su calificación, la asignación de puntuaciones y la ponderación de las mismas, el registro personalizado y la publicación de calificaciones, la visualización de información estadística sobre los resultados y el progreso de cada alumno y la obtención de informes de seguimiento.

Material virtual de aprendizaje:

El material virtual de aprendizaje para el alumnado mediante el que se imparta la formación se concretará en el curso completo en formato multimedia (que mantenga una estructura y funcionalidad homogénea), debiendo ajustarse a todos los elementos de la programación (objetivos y resultados de aprendizaje) de este programa formativo que figura en el Catálogo de Especialidades Formativas y cuyo contenido

- Como mínimo, ser el establecido en el citado programa formativo del Catálogo de Especialidades Formativas.
- Estar referido tanto a los objetivos como a los conocimientos/ capacidades cognitivas y prácticas, y habilidades de gestión, personales y sociales, de manera que en su conjunto permitan conseguir los resultados de aprendizaje
- Organizarse a través de índices, mapas, tablas de contenido, esquemas, epígrafes o titulares de fácil discriminación y secuenciarse pedagógicamente de tal manera que permitan su comprensión y retención.
- No ser meramente informativos, promoviendo su aplicación práctica a través de actividades de aprendizaje (autoevaluables o valoradas por el tutor-formador) relevantes para la adquisición de competencias, que sirvan para verificar el progreso del aprendizaje del alumnado, hacer un seguimiento de sus dificultades
- No ser exclusivamente textuales, incluyendo variados recursos (necesarios y relevantes), tanto estáticos como interactivos (imágenes, gráficos, audio, video, animaciones, enlaces, simulaciones, artículos, foro, chat, etc.). de forma
- Poder ser ampliados o complementados mediante diferentes recursos adicionales a los que el alumnado pueda acceder y consultar a voluntad.
- Dar lugar a resúmenes o síntesis y a glosarios que identifiquen y definan los términos o vocablos básicos, relevantes o claves para la comprensión de los

- Evaluar su adquisición durante y a la finalización de la acción formativa a través de actividades de evaluación (ejercicios, preguntas, trabajos, problemas, casos, pruebas, etc.), que permitan medir el rendimiento o desempeño del alumnado.

Requisitos oficiales de las entidades o centros de formación

Estar inscrito en el Registro de entidades de formación (Servicios Públicos de Empleo).

DESARROLLO MODULAR

MÓDULO DE FORMACIÓN 1: INTRODUCCION A LA GAMIFICACION

OBJETIVO

Introducir a los participantes al concepto de gamificación, en relación con el juego, viendo que “es” y que “no es” juego, y analizando su relación con su entorno, sus elementos y su narrativa.

DURACIÓN:

12 horas

Teleformación:

Duración de las tutorías presenciales: 0 horas

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Conocimientos / Capacidades cognitivas y prácticas

- Conocimiento y comprensión del concepto de gamificación y su relación con el juego -
- Funciones principales, elementos y narrativa -
- Conocimiento y comprensión del valor del juego en gamificación -
- Estructura y acción de la experiencia el juego

Habilidades de gestión, personales y sociales

- Concienciación de que la gamificación es una tecnología activa de aprendizaje
- Fomento de la participación del alumnado en su proceso de aprendizaje.
- Fomento de la adaptación a las reglas de juego

OBJETIVO

Delimitar el marco de definición del juego y la importancia de conseguir que la gamificación, como el juego, sea lúdica para cualquier persona. Aprender qué es el juego, qué es jugar y qué es un juguete. Reconocer la importancia del juego en cualquier cultura y su contexto psico-social.

DURACIÓN:

12 horas

Teleformación:

Duración de las tutorías presenciales: 0 horas

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Conocimientos / Capacidades cognitivas y prácticas

- Conocimiento y comprensión del juego y su importancia como expresión lúdica -
- Características del Homo Ludens -
- Definición de juego -
- Condiciones culturales y psicosociales del juego -

Habilidades de gestión, personales y sociales

- Comprensión de las reglas del juego para su aplicación en el aula formativa.
- Identificación de los beneficios del aprendizaje a través del juego

OBJETIVO

Conocer la importancia de la gamificación en el marketing. Aprender a utilizar el juego en la consecución de usuarios.

DURACIÓN:

12 horas

Teleformación:

Duración de las tutorías presenciales: 0 horas

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Conocimientos / Capacidades cognitivas y prácticas

- Adquisición de la gamificación en el área de marketing y sus aplicaciones -
- Utilización del juego como elemento de marketing -
 - Importancia de la diferenciación y el valor de marca -
- Herramientas de estandarización personalizada -
- Conceptos relacionados: -

Habilidades de gestión, personales y sociales

- Establecer una táctica de marketing atractiva utilizando las estrategias propias del juego.
- Captación de potenciales clientes con métodos de gamificación
- Incrementar el valor de la marca.

MÓDULO DE FORMACIÓN 4: ¿POR QUÉ FUNCIONA LA GAMIFICACIÓN?

OBJETIVO

Descubrir los cuatro secretos que proporciona el juego para ser feliz. Adquirir los conocimientos sobre la utilidad del juego como elemento de motivación, esfuerzo y superación de retos.

DURACIÓN:

12 horas

Teleformación:

Duración de las tutorías presenciales: 0 horas

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Conocimientos / Capacidades cognitivas y prácticas

- Conocimiento y comprensión de la gamificación como elemento cultural
- Comprensión de las estructuras de motivación y felicidad en el esfuerzo y en el juego
- Motivaciones y recompensas en el proceso de disfrute de la gamificación
- Razones por las que la gamificación funciona como elemento motivador

Habilidades de gestión, personales y sociales

- Aprender a utilizar la motivación y la persuasión en “positivo”
- Manejar el juego como refuerzo en el aprendizaje.

MÓDULO DE FORMACIÓN 5: TEORÍA DEL FLOW

OBJETIVO

Aprender en qué consiste el Flow y cómo hacer para conseguirlo en gamificación. Conocer los distintos tipos de jugadores y cómo tiene que ser la primera impresión de un juego (onboarding) para seducir al usuario.

DURACIÓN:

12 horas

Teleformación:

Duración de las tutorías presenciales: 0 horas

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Conocimientos / Capacidades cognitivas y prácticas

- Conocimiento del entorno de la gamificación y el concepto del Flow
- Elementos de la teoría del Flow
- Conceptos relacionados con el desarrollo del juego
- Tipos de jugadores e importancia de la primera impresión del juego

Habilidades de gestión, personales y sociales

- Fomento de competencias personales y laborales a través de un marco de

progresión en el aprendizaje.

- Desarrollo de capacidades del individuo desde la praxis siguiendo las reglas establecidas

MÓDULO DE FORMACIÓN 6: EQUILIBRIO DEL JUEGO

OBJETIVO

Analizar la experiencia del juego viendo la satisfacción que proporciona al poder elegir nuestros actos y tener la expectativa de ganar.

DURACIÓN:

12 horas

Teleformación:

Duración de las tutorías presenciales: 0 horas

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Conocimientos / Capacidades cognitivas y prácticas

- Conocimiento y comprensión del juego en el que subyace un sistema de bucles de conexión que engancha a jugar.

Sus elementos: motivación, acción y feedback

Análisis de juegos y funcionamiento de las redes sociales

- Comprensión del valor del juego y la actividad lúdica
 - Satisfacción de poder elegir
 - Expectativa de ganar

Habilidades de gestión, personales y sociales

- Fomento de actitudes positivas desde la práctica del juego.
- Manejo de la frustración.

MÓDULO DE FORMACIÓN 7: ELEMENTOS DEL JUEGO (I)

OBJETIVO

Analizar los elementos, las dinámicas y el ecosistema de jugadores que resultan importantes a la hora de realizar la gamificación.

DURACIÓN: 12 horas

Teleformación: Duración de las tutorías presenciales: 0 horas

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Conocimientos / Capacidades cognitivas y prácticas

- Conocimiento y análisis de los diferentes elementos y dinámicas de los jugadores que intervienen en el juego.

Elementos de un juego y sus principales características -

Cómo son las dinámicas de un juego -

Habilidades de gestión, personales y sociales

- Animación del compromiso y la interacción entre los usuarios.
- Mejora de capacidad de planificación y organización de trabajo en equipo.

MÓDULO DE FORMACIÓN 8: ELEMENTOS DEL JUEGO (II)

OBJETIVO

Profundizar en los elementos del juego, sus mecánicas y componentes que han de formar parte de la gamificación.

DURACIÓN: 12 horas

Teleformación: Duración de las tutorías presenciales: 0 horas

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Conocimientos / Capacidades cognitivas y prácticas

- Conocimiento de la configuración y ejecución de las mecánicas y componentes del juego y su importancia

Elementos del juego -

Habilidades de gestión, personales y sociales

- Fomento de la adaptación a las reglas de juego
- Fomento de la innovación y de las soluciones creativas.

OBJETIVO

Conocer los métodos existentes para implementar gamificación considerando que no todo nos divierte a todos y que existen diferentes tipos de jugadores.

DURACIÓN:

12 horas

Teleformación:

Duración de las tutorías presenciales: 0 horas

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Conocimientos / Capacidades cognitivas y prácticas

- Conocimiento y comprensión de los métodos para implementar gamificación. -
- Versatilidad y adaptabilidad de la gamificación
 - Tipos de diversión -
- Introducción al método PBL -

Habilidades de gestión, personales y sociales

- Implementar procesos de gamificación para el aprendizaje.
- Fomento de la búsqueda de soluciones de forma cooperativa.
- Desarrollo de la capacidad del autoaprendizaje.

OBJETIVO

Conocer aspectos de la gamificación importantes a tener en cuenta en la evolución experimentada por esta técnica de aprendizaje. Conocer las zonas grises detectadas y poner solución, reflexionar y opinar.

DURACIÓN:

12 horas

Teleformación:

Duración de las tutorías presenciales: 0 horas

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Conocimientos / Capacidades cognitivas y prácticas

- Conocimiento y comprensión de las diferentes posibilidades que ofrece la gamificación en el entorno de las técnicas de aprendizaje.
- Conocimiento de los motivos para la gamificación en la empresa
- Análisis de la empresa y el uso de la gamificación como parte de un plan de marketing
- Conocer el contexto en la industria del videojuego y la aplicación de la gamificación
- Conocer cuándo no debemos usar gamificación

Habilidades de gestión, personales y sociales

- Identificación de factores que ayuden a la implantación de un sistema de gamificación en la empresa y en su plan de marketing.
- Aplicación de la gamificación como recurso para el aprendizaje de competencias profesionales.

ORIENTACIONES METODOLÓGICAS

Durante la acción formativa se combinan dos metodologías: pasiva y activa.

Al inicio de la formación se utiliza la metodología pasiva, ya que se produce la transferencia de información hacia el alumno. Se facilitan los conceptos claves del contenido formativo a estudiar, que más tarde será ampliado por parte del alumno a través de las actividades teórico-prácticas. En este caso, se aplica una metodología activa que consiste en que el estudiante participa de una forma constructiva en su propio proceso de aprendizaje.

Dichas actividades fomentan la colaboración y la interactividad entre compañeros y formador.

Durante la impartición de la acción formativa se utilizan diferentes métodos didácticos, entre los que se destacan los siguientes:

- Aprendizaje Basado en Problemas

- El alumnado debe resolver un problema que le plantea el profesor con el objetivo de mejorar sus habilidades-conocimientos. Facilita la interdisciplinariedad y curiosidad del estudiante.
- Cada instrumento de evaluación se acompañará de su correspondiente sistema de corrección y puntuación en el que se explicita, de forma clara e inequívoca, los criterios de medida para evaluar los resultados alcanzados por los participantes.
- Aprendizaje Basado en Proyectos

Se organizan pequeños grupos de trabajo donde cada participante tiene que investigar un aspecto de un tema propuesto por el formador y relacionado con el

mundo real, dando sus propias soluciones.

- La gamificación

Se trata de aplicar conceptos y dinámicas propias del diseño de juegos que estimulan y hacen más atractiva la interacción del alumno

- Flipped Classroom (FC)

Transfiere el trabajo de determinados procesos de aprendizaje fuera del aula.

EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE EN LA ACCIÓN FORMATIVA

- La evaluación tendrá un carácter teórico-práctico y se realizará de forma sistemática y continua, durante el desarrollo de cada módulo y al final del curso.
- Puede incluir una evaluación inicial de carácter diagnóstico para detectar el nivel de partida del alumnado.
- La evaluación se llevará a cabo mediante los métodos e instrumentos más adecuados para comprobar los distintos resultados de aprendizaje, y que garanticen la fiabilidad y validez de la misma.
- La puntuación final alcanzada se expresará en términos de Apto/ No Apto.

- El seguimiento de evaluación consta de dos aspectos:

1. **SEGUIMIENTO ACTITUDINAL:** Se miden aspectos como la participación, regularidad y constancia en el estudio. La plataforma registra la información necesaria para la elaboración del informe de registro actitudinal.

El tutor se ocupa de que el participante se sienta apoyado y tomará iniciativas de comunicación para favorecer la continuidad en la relación con el estudiante. En la teleformación es primordial evitar la sensación de aislamiento del estudiante.

2. **SEGUIMIENTO COGNITIVO:** Mide el grado de asimilación de los contenidos en relación con los objetivos. La plataforma registra y permite gestionar todos los resultados de los exámenes, test de apoyo, autoevaluaciones y ejercicios prácticos que realizan los alumnos.

La estrategia con los alumnos que no acceden con regularidad a la plataforma de teleformación es la del contacto directo, transmitiéndoles mensajes personalizados de carácter motivador. El tutor se pone a disposición del alumno para ayudarle a solucionar cualquier problema que tenga, ya sea de carácter técnico o personal.

A fin de evaluar la adquisición de los contenidos y competencias a desarrollar en la materia, se utiliza un sistema de evaluación diversificado, seleccionando las técnicas de evaluación más adecuadas para la materia, que permitan poner de manifiesto los conocimientos adquiridos por el alumnado al cursar la formación.

Las técnicas e instrumentos empleados son los siguientes:

1. Controles no evaluables. (Controles auto corregibles)

Son actividades no evaluables y preguntas de autoevaluación que se encuentran en el programa de aprendizaje multimedia de cada unidad didáctica. La plataforma registra el porcentaje de ejecución y el tiempo de permanencia del alumno en la unidad didáctica correspondiente.

Entre las que se destacan:

A. **Tareas de aprendizaje:** Se encuentran distribuidas a lo largo del contenido multimedia, disponen de corrección automática y retroalimentación indicando los errores cometidos y permitiendo evaluar el aprendizaje de los contenidos de manera inmediata por el mismo alumno. La finalidad de estas actividades y ejercicios es que el alumno pueda comprobar si va asimilando los conceptos expuestos.

B. **Autoevaluación:** La autoevaluación se encuentra al final de cada unidad didáctica, dentro del contenido multimedia. Si no se supera, se deben repasar los

contenidos formativos de la unidad didáctica antes de seguir avanzando en el curso.
Se pueden consultar las puntuaciones obtenidas desde CALIFICACIONES.

2. Controles evaluables.

- A. Actividades teórico-prácticas
- B. Examen final online