ICUFOR
Cursos de Formación Permanente Universitaria

Curso de Formación Permanente

Gamificación en Centros de Educación de Personas Adultas: Retos, Insignias y Motivación del Alumnado Adulto

6 ECTS | 150 horas | Online, a tu ritmo

Formación acreditada por
Universidad de Vitoria-Gasteiz EUNEIZ



Acerca de ICUFOR

ICUFOR es un centro privado de formación online, Centro Acreditado y Autorizado por la Universidad EUNEIZ de Vitoria-Gasteiz. Diseñamos e impartimos Cursos de Formación Permanente universitarios, pensados para la actualización y la especialización de profesionales en activo.

Nuestros cursos se estudian a tu ritmo en un campus virtual propio y terminan con el diploma de la Universidad EUNEIZ y con certificados de ICUFOR verificables.

Centro acreditado
Universidad EUNEIZ

100 % online
Campus virtual propio

Equipo docente
Disponible todo el curso



Metodología de estudio

Campus virtual propio
Estudias desde cualquier lugar y dispositivo, sin horarios.

Aprendizaje autónomo, pero acompañado
Tú marcas el ritmo y nuestro equipo de docentes resuelve tus dudas y orienta tu estudio.

Contenido del curso en PDF
El material principal, para estudiarlo a fondo, tema a tema.

Abstract de cada tema
Su síntesis, para situarte al empezar y repasar al final.

Presentación con los aspectos clave
Lo esencial de cada bloque, para jerarquizar y fijar.

Cuestionarios de evaluación
De respuesta múltiple, uno por tema.



Campus virtual

Mis cursos
Tu progreso y el siguiente tema por estudiar

Materiales
Contenido en PDF, Abstract y presentación con los aspectos clave

Cuestionarios de evaluación
Tu nota y la revisión de tus respuestas

Equipo docente
Consulta por escrito, chat y asesor de IA a cualquier hora

Secretaría
Certificados en PDF con código de verificación

Pagos y facturas
Descarga de facturas en PDF



Presentación del programa



Especialízate con este programa formativo de ICUFOR diseñado para transformar la educación de personas adultas mediante estrategias innovadoras basadas en el juego. La gamificación se ha consolidado como una metodología eficaz para potenciar la motivación y el compromiso del alumnado adulto, un colectivo con características y necesidades formativas específicas que requiere enfoques pedagógicos diferenciados. Este curso te permitirá dominar las técnicas necesarias para convertir el proceso de aprendizaje en una experiencia significativa, atractiva y adaptada a los retos que afrontan los Centros de Educación de Personas Adultas en la actualidad.

A lo largo de la formación, profundizarás en los fundamentos teóricos de la andragogía y las principales teorías motivacionales, así como en el diseño de mecánicas, retos e insignias que potencien el engagement formativo.

Duración
150 horas

Créditos
6 Créditos ECTS

Metodología
Online

Matriculación
Permanente

Objetivos del curso

Comprender los fundamentos de la educación de personas adultas, identificando su marco normativo, organizativo y la diversidad de perfiles del alumnado en los CEPA.

Fundamentar teórica y conceptualmente la gamificación educativa, distinguiendo sus bases psicológicas, marcos de referencia, evidencia científica y principios éticos.

Diseñar retos, sistemas de insignias y mecanismos de reconocimiento del progreso, aplicando criterios de motivación, equidad y alineación con los objetivos curriculares.

Elaborar experiencias gamificadas completas mediante diseño instruccional sistemático, integrando narrativa, mecánicas, retroalimentación y evaluación en la programación didáctica del centro.

Analizar las teorías del aprendizaje adulto y los factores motivacionales, diferenciando los modelos teóricos con mayor relevancia para el diseño de experiencias gamificadas.

Clasificar las mecánicas, dinámicas y componentes de juego, relacionando cada elemento con su aplicación estratégica en entornos formativos de personas adultas.

Dominar las herramientas digitales y plataformas tecnológicas para la gamificación, seleccionando los recursos más adecuados al contexto del CEPA y al perfil del alumnado.

Implementar y evaluar proyectos de gamificación en centros de educación de personas adultas, aplicando procesos de seguimiento, mejora continua y difusión de buenas prácticas.

Temario

01 Fundamentos de la educación de personas adultas: marco conceptual, normativo y organizativo

1.1. Evolución histórica de la educación de personas adultas en el contexto español y europeo
1.2. Marco normativo y legislativo de la educación de personas adultas
1.3. Tipología y organización de los centros de educación de personas adultas (CEPA)
1.4. Características sociodemográficas y diversidad de perfiles del alumnado adulto
1.5. Retos actuales e innovación pedagógica en la educación de personas adultas

Temario

02 Teorías del aprendizaje adulto y factores motivacionales en la formación permanente

2.1. Fundamentos de la andragogía y su diferenciación respecto a la pedagogía infantil
2.2. Teorías cognitivas y constructivistas aplicadas al aprendizaje adulto
2.3. El aprendizaje experiencial y transformativo en la educación de personas adultas
2.4. La motivación en el alumnado adulto: conceptos fundamentales y tipología
2.5. Teorías motivacionales de especial relevancia para la gamificación educativa
2.6. Barreras psicosociales y emocionales del alumnado adulto ante el proceso de aprendizaje
2.7. Estrategias generales para el fomento de la motivación y la permanencia en el sistema educativo

Temario

03 Fundamentos teóricos y conceptuales de la gamificación educativa

3.1. Definición, origen y evolución del concepto de gamificación
3.2. Bases psicológicas y neurocientíficas de la gamificación: por qué jugamos y por qué funciona
3.3. Modelos teóricos y marcos de referencia para la gamificación educativa
3.4. Evidencia científica sobre la eficacia de la gamificación en contextos educativos
3.5. Críticas, limitaciones y riesgos del uso inadecuado de la gamificación en educación
3.6. Principios éticos de la gamificación: manipulación, autonomía y respeto al alumnado adulto

Temario

04 Mecánicas, dinámicas y componentes de juego aplicados a entornos formativos

4.1. Taxonomía de los elementos de juego: mecánicas, dinámicas y componentes
4.2. Mecánicas de juego esenciales para la gamificación educativa
4.3. Dinámicas de juego y su impacto en la experiencia del alumnado adulto
4.4. Componentes estéticos y de experiencia de usuario en la gamificación educativa
4.5. Selección y combinación estratégica de elementos de juego según los objetivos de aprendizaje
4.6. Gamificación analógica y de baja tecnología para contextos con limitaciones digitales
4.7. Errores frecuentes en la aplicación de mecánicas de juego en contextos formativos

Temario

05 Diseño de retos y desafíos como estrategia motivacional central en la educación de adultos

5.1. Concepto y tipología de retos en la gamificación educativa
5.2. Principios para el diseño de retos eficaces y motivadores con alumnado adulto
5.3. Estructura narrativa y contextualización de los retos en situaciones significativas
5.4. Secuenciación y progresión de retos a lo largo de un programa formativo completo
5.5. Estrategias para la gestión de la frustración y el fracaso constructivo en los retos
5.6. Ejemplos y modelos de retos gamificados para diferentes áreas formativas en CEPA

06 Sistemas de insignias, recompensas y reconocimiento del progreso del alumnado adulto

6.1. Concepto, funciones y tipología de las insignias digitales en educación
6.2. Diseño de sistemas de insignias alineados con los objetivos curriculares
6.3. Sistemas de recompensas y su impacto diferencial en la motivación del alumnado adulto
6.4. Portafolios gamificados y acreditación de competencias mediante insignias digitales
6.5. Adaptación de los sistemas de reconocimiento a la diversidad del alumnado adulto

Temario

07 Herramientas digitales y plataformas tecnológicas para la gamificación en educación de adultos

7.1. Panorama actual de herramientas y plataformas para la gamificación educativa
7.2. Plataformas de gestión del aprendizaje (LMS) con funcionalidades de gamificación
7.3. Herramientas específicas de gamificación y creación de experiencias interactivas
7.4. Criterios de selección de herramientas según el contexto del CEPA y el perfil del alumnado
7.5. Protección de datos, privacidad y normativa aplicable al uso de plataformas digitales educativas
7.6. Estrategias de alfabetización digital como fase preparatoria para la gamificación tecnológica

Temario

08 Diseño instruccional de experiencias gamificadas para centros de educación de personas adultas

8.1. El diseño instruccional como proceso sistemático para la creación de experiencias gamificadas
8.2. Análisis previo del contexto, necesidades y perfiles del alumnado destinatario
8.3. Diseño de la experiencia gamificada: planificación integral del sistema
8.4. Diseño de sistemas de progresión, retroalimentación y reconocimiento integrados
8.5. Desarrollo y producción de materiales y recursos gamificados
8.6. Accesibilidad y diseño universal en experiencias gamificadas para alumnado adulto
8.7. Adaptación del diseño gamificado a diferentes modalidades formativas
8.8. Pilotaje, iteración y ajuste del diseño antes de la implementación definitiva

Temario

09 Implementación práctica de proyectos de gamificación en centros de educación de personas adultas

9.1. Planificación estratégica de la implementación en el contexto organizativo del CEPA
9.2. Formación y acompañamiento del profesorado en competencias de gamificación
9.3. Comunicación y presentación del sistema gamificado al alumnado al inicio del proceso
9.4. Resolución de problemas frecuentes durante la implementación de experiencias gamificadas
9.5. Estudio de casos y experiencias de éxito en centros de educación de personas adultas
9.6. Sostenibilidad y escalabilidad de los proyectos de gamificación a medio y largo plazo

10 Evaluación, seguimiento y mejora continua de programas gamificados en educación de adultos

10.1. Modelos y enfoques de evaluación aplicados a experiencias gamificadas
10.2. Indicadores y herramientas para medir el impacto de la gamificación
10.3. Procesos de mejora continua y rediseño iterativo de la experiencia gamificada
10.4. Difusión de resultados, buenas prácticas y contribución a la investigación en gamificación educativa

Titulación y certificados

Diploma de la Universidad EUNEIZ

Al aprobar todos los cuestionarios de evaluación recibes el **diploma en formato digital** de Curso de Formación Permanente, con sus 6 créditos ECTS y 150 horas.

Certificados de ICUFOR

Se descargan en PDF desde la Secretaría del campus, con un código único y QR para verificarlos.



Universidad de Vitoria-Gasteiz EUNEIZ

Proceso de matriculación

1 **Pulsa «Matricularme» en la ficha del curso**
Completa tus datos personales y de facturación.

2 **Elige la forma de pago**
Tarjeta, PayPal o transferencia bancaria.

3 **Entra en el campus y empieza**
Recibes por correo tus datos de acceso y, en cuanto se confirma el pago, tienes el temario completo. La matrícula está abierta todo el año.

Matricúlate | Más información



Métodos de pago

Pago único
El precio se abona una sola vez, sin cuotas ni renovaciones.

Seguridad
Pago online en la pasarela de Stripe o de PayPal.

Flexibilidad
Tarjeta de crédito o débito, PayPal o transferencia.

Acceso inmediato
Con tarjeta o PayPal, el campus se activa al momento.

Simplicidad
Matrícula y pago en dos pasos.

Facturación
Facturas en «Pagos y facturas» del campus.



¿Por qué elegir ICUFOR?

01

Formación accesible

Formación universitaria rigurosa y acreditada, íntegramente online y compatible con tu trabajo.

02

Calidad universitaria

Cada curso está acreditado por la Universidad EUNEIZ, con su memoria académica y sus créditos ECTS.

03

Impulso a tu carrera

Contenidos de utilidad práctica y una titulación que suma en méritos, concursos y bolsas de empleo.

04

Especialización

Cada curso trata una única temática a fondo: combínalos y construye tu propio itinerario.

05

Atención de calidad

Consultas al equipo docente por escrito o por chat, y un asesor de IA a cualquier hora.

¿Por qué elegir ICUFOR?

06 **Contenidos actualizados**
Los cursos se revisan periódicamente para incorporar las novedades de cada ámbito.

07 **El curso, por escrito**
Cada tema en tres formatos: contenido en PDF, Abstract y presentación con los aspectos clave.

08 **Autónomo, pero acompañado**
Tú decides tu ritmo y nuestro equipo de docentes resuelve tus dudas y orienta tu estudio.

09 **Enseñanza adaptada**
Sin horarios ni conexiones obligatorias: seis meses para terminar, ampliables si lo necesitas.

10 **Estudio sencillo e intuitivo**
Un campus virtual propio, sin instalar nada y accesible desde cualquier dispositivo.

¿Necesitas más información?

Te contamos cómo funciona el curso, los plazos y la titulación, sin compromiso.

www.icufor.com

info@icufor.com

+34 858 895 080

+34 746 044 519

Formación acreditada por Universidad de Vitoria-Gasteiz EUNEIZ

