ICUFOR
Cursos de Formación Permanente Universitaria

Curso de Formación Permanente

Gamificación en el Aula de Audición y Lenguaje: Juegos Digitales para el Desarrollo Fonológico y Léxico

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



Curso de Formación Permanente en Gamificación en el Aula de Audición y Lenguaje: Juegos Digitales para el Desarrollo Fonológico y Léxico de ICUFOR te permitirá transformar tu práctica profesional integrando metodologías innovadoras en la intervención lingüística. En un contexto educativo donde la tecnología y el aprendizaje lúdico cobran cada vez mayor protagonismo, los especialistas en Audición y Lenguaje necesitan dominar estrategias que potencien la motivación del alumnado con dificultades comunicativas, maximizando así los resultados de su intervención.

A lo largo de esta formación, profundizarás en las bases neuropsicológicas del desarrollo fonológico y léxico infantil, comprendiendo cómo los juegos digitales pueden optimizar la adquisición de estas competencias.

Duración
150 horas

Créditos
6 Créditos ECTS

Metodología
Online

Matriculación
Permanente

Objetivos del curso

Conocer el marco conceptual, normativo y profesional del aula de Audición y Lenguaje, identificando las funciones del maestro especialista, los modelos de intervención y los retos asociados a la competencia digital docente.

Analizar los fundamentos psicolingüísticos del desarrollo léxico en la infancia, diferenciando las etapas evolutivas, las dificultades léxico-semánticas y su repercusión en el rendimiento académico y comunicativo.

Clasificar los juegos digitales educativos según su tipología y finalidad, aplicando criterios pedagógicos, lingüísticos y técnicos para su selección e integración en la intervención fonológica y léxica.

Desarrollar estrategias de evaluación del aprendizaje en entornos gamificados, utilizando analíticas de juego e instrumentos complementarios para el seguimiento del progreso del alumnado y la toma de decisiones de intervención.

Comprender las bases neuropsicológicas y evolutivas del desarrollo fonológico infantil, distinguiendo las etapas de adquisición típica, los trastornos asociados y los procedimientos de evaluación pertinentes.

Dominar los fundamentos teóricos de la gamificación educativa, relacionando sus bases psicológicas, elementos constitutivos y marcos de diseño con la intervención dirigida a alumnado con dificultades lingüísticas.

Diseñar experiencias gamificadas orientadas al desarrollo de habilidades fonológicas y léxicas, integrando mecánicas de juego digital con los objetivos terapéuticos del plan de intervención logopédica individualizado.

Implementar proyectos gamificados en el aula de Audición y Lenguaje, incorporando la programación didáctica, la coordinación interprofesional y el análisis de buenas prácticas como referentes para una intervención sostenible y eficaz.

Temario

01 Fundamentos del aula de Audición y Lenguaje: marco conceptual, normativo y profesional

1.1. Definición, objetivos y funciones del aula de Audición y Lenguaje en el sistema educativo actual
1.2. Marco normativo y legislativo que regula la atención al alumnado con necesidades en comunicación y lenguaje
1.3. Modelos de intervención en el aula de Audición y Lenguaje: enfoques directos, indirectos y colaborativos
1.4. Perfil del alumnado atendido en el aula de Audición y Lenguaje: tipología de dificultades comunicativas y lingüísticas
1.5. Competencia digital del maestro de Audición y Lenguaje y retos contemporáneos de la práctica profesional

Temario

02 Bases neuropsicológicas y evolutivas del desarrollo fonológico en la infancia

2.1. Fundamentos neurocognitivos del procesamiento fonológico: percepción, discriminación y producción del habla
2.2. Etapas evolutivas del desarrollo fonológico típico desde el nacimiento hasta la consolidación del sistema fonológico
2.3. Trastornos y dificultades del desarrollo fonológico: clasificación, etiología y manifestaciones
2.4. La conciencia fonológica como predictor del aprendizaje de la lectoescritura y como objetivo de intervención prioritario
2.5. Señales de alerta e indicadores de riesgo en el desarrollo fonológico infantil
2.6. Evaluación del desarrollo fonológico: instrumentos estandarizados y procedimientos de observación funcional

Temario

03 Bases psicolingüísticas y evolutivas del desarrollo léxico en la infancia

3.1. Fundamentos teóricos del desarrollo del léxico: modelos de adquisición y organización del vocabulario
3.2. Etapas evolutivas del desarrollo léxico desde las primeras palabras hasta la competencia léxica escolar
3.3. Relaciones entre desarrollo fonológico y desarrollo léxico: implicaciones para la intervención integrada
3.4. Dificultades y trastornos del desarrollo léxico-semántico: tipología y perfiles lingüísticos
3.5. Evaluación del desarrollo léxico: pruebas formales, análisis de muestras de lenguaje y registros funcionales

Temario

04 Fundamentos teóricos y conceptuales de la gamificación aplicada a contextos educativos

4.1. Conceptualización de la gamificación: definición, delimitación terminológica y diferenciación de conceptos afines
4.2. Bases psicológicas de la gamificación: motivación, engagement y teoría del flujo
4.3. Elementos y mecánicas fundamentales de la gamificación educativa
4.4. Marcos de diseño gamificado: modelos para la planificación sistemática de experiencias de aprendizaje ludificadas
4.5. Taxonomías de jugadores y su aplicación al diseño de experiencias gamificadas para alumnado con dificultades lingüísticas
4.6. Evidencia científica sobre la eficacia de la gamificación en contextos educativos y de intervención logopédica
4.7. Limitaciones, riesgos y consideraciones éticas del uso de la gamificación con alumnado vulnerable

Temario

05 Juegos digitales educativos: tipología, diseño instruccional y criterios de selección para el aula de Audición y Lenguaje

5.1. Concepto y características definitorias de los juegos digitales educativos orientados al desarrollo del lenguaje
5.2. Taxonomía de los juegos digitales según su tipología, plataforma y finalidad educativa
5.3. Principios del diseño instruccional aplicados a la creación y selección de juegos digitales para intervención lingüística
5.4. Criterios pedagógicos, lingüísticos y técnicos para la evaluación y selección de juegos digitales
5.5. Integración de la retroalimentación inmediata y correctiva como soporte al aprendizaje fonológico y léxico
5.6. Recursos tecnológicos y dispositivos para la implementación de juegos digitales en el aula de Audición y Lenguaje

Temario

06 Plataformas y herramientas digitales para la gamificación en la intervención fonológica y léxica

6.1. Panorámica general de plataformas de gamificación adaptables al aula de Audición y Lenguaje
6.2. Herramientas de gamificación genéricas con potencial para la intervención en el lenguaje
6.3. Aplicaciones y juegos digitales específicos para el desarrollo de habilidades fonológicas
6.4. Aplicaciones y juegos digitales específicos para el desarrollo y enriquecimiento del léxico
6.5. Herramientas de creación de contenidos gamificados propios por parte del docente
6.6. Tecnologías emergentes aplicadas a la gamificación logopédica: realidad aumentada, realidad virtual e inteligencia artificial
6.7. Criterios de integración de múltiples herramientas en un sistema gamificado coherente y sostenible

Temario

07 Diseño de experiencias gamificadas para el desarrollo de habilidades fonológicas

7.1. Principios metodológicos para el diseño de actividades gamificadas centradas en el desarrollo fonológico
7.2. Contextualización del diseño gamificado fonológico dentro del plan de intervención logopédica individualizado
7.3. Diseño de juegos digitales para la mejora de la discriminación y la percepción auditiva
7.4. Diseño de juegos digitales para el desarrollo de la conciencia fonológica en sus distintos niveles
7.5. Diseño de juegos digitales para la mejora de la articulación y la producción de sonidos del habla
7.6. Papel del refuerzo, la retroalimentación y la corrección de errores en los juegos digitales de intervención fonológica
7.7. Diseño de narrativas y sistemas de progresión aplicados a programas de intervención fonológica prolongada
7.8. Adaptaciones del diseño gamificado según el perfil y la edad del alumnado con dificultades fonológicas

Temario

08 Diseño de experiencias gamificadas para el desarrollo y enriquecimiento del léxico

8.1. Principios metodológicos para el diseño de actividades gamificadas centradas en el desarrollo léxico-semántico
8.2. Diseño de juegos digitales para la ampliación del vocabulario comprensivo y expresivo
8.3. Diseño de juegos digitales para el desarrollo de la organización semántica y las relaciones léxicas
8.4. Diseño de juegos digitales para la mejora del acceso léxico y la recuperación de palabras
8.5. Diseño de experiencias gamificadas para la integración del léxico en contextos comunicativos funcionales
8.6. Gamificación del vocabulario académico y del léxico curricular transversal
8.7. Adaptaciones del diseño gamificado léxico a perfiles específicos: trastorno del desarrollo del lenguaje, discapacidad intelectual y trastorno del espectro autista

Temario

09 Evaluación del aprendizaje y seguimiento del progreso en entornos gamificados de intervención lingüística

9.1. Funciones y tipología de la evaluación en contextos de intervención gamificada: diagnóstica, formativa y sumativa
9.2. Integración de la evaluación en las mecánicas de juego: evaluación embebida y analíticas de aprendizaje
9.3. Instrumentos y estrategias complementarios de evaluación de la eficacia de la intervención gamificada
9.4. Diseño de sistemas de retroalimentación gamificada que informen al alumno y al profesional sobre el progreso
9.5. Comunicación de resultados y coordinación con familias y equipos docentes a partir de los datos del entorno gamificado

Temario

10 Implementación práctica, programación y gestión del aula de Audición y Lenguaje gamificada

10.1. Planificación e integración de la gamificación en la programación del aula de Audición y Lenguaje
10.2. Organización del espacio físico y digital para la implementación de juegos digitales en el aula
10.3. Gestión de la motivación sostenida, la frustración y las dinámicas sociales durante las sesiones gamificadas
10.4. Implicación de las familias en el proceso de gamificación: transferencia de actividades al entorno doméstico
10.5. Coordinación interprofesional para la coherencia de la intervención gamificada
10.6. Sostenibilidad del proyecto gamificado: actualización de recursos, formación continua y gestión del cambio

Temario

11 Buenas prácticas, estudios de caso y análisis de experiencias reales de gamificación en Audición y Lenguaje

11.1. Análisis de experiencias de gamificación para el desarrollo fonológico en aulas de Audición y Lenguaje
11.2. Análisis de experiencias de gamificación para el desarrollo léxico en aulas de Audición y Lenguaje
11.3. Análisis de experiencias de gamificación integrada para el desarrollo simultáneo de habilidades fonológicas y léxicas
11.4. Diseño de un proyecto gamificado propio: guía metodológica para la planificación, implementación y evaluación

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

