ICUFOR
Cursos de Formación Permanente Universitaria

Curso de Formación Permanente

Gamificación y Juegos Motores en Educación Física

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



Amplía tu formación con el Curso de Formación Permanente en Gamificación y Juegos Motores en Educación Física de ICUFOR, una propuesta diseñada para profesionales que buscan transformar sus clases mediante estrategias motivadoras e innovadoras. En un contexto donde el alumnado demanda experiencias de aprendizaje más dinámicas y participativas, este programa te proporcionará las competencias necesarias para diseñar e implementar proyectos que combinen el potencial educativo del juego motor con los sistemas gamificados.

A lo largo de la formación, profundizarás en los fundamentos teóricos de la gamificación, las bases psicopedagógicas de la motivación y el aprendizaje lúdico, así como en la selección y adaptación de juegos motores para diferentes contextos educativos.

Duración
150 horas

Créditos
6 Créditos ECTS

Metodología
Online

Matriculación
Permanente

Objetivos del curso

Fundamentar los principios teóricos y psicopedagógicos de la gamificación educativa, identificando los marcos conceptuales, las teorías motivacionales y las evidencias científicas que sustentan su aplicación en Educación Física.

Dominar los elementos, mecánicas y dinámicas propios de los sistemas gamificados, diferenciando componentes como puntos, insignias, niveles y narrativas, y relacionándolos con los perfiles del alumnado en contextos de actividad física.

Utilizar herramientas digitales y recursos tecnológicos para la gamificación motriz, seleccionando plataformas, aplicaciones y dispositivos adecuados y garantizando un uso ético y seguro con menores.

Implementar instrumentos de evaluación formativa y de medición de la motivación en entornos gamificados, incorporando rúbricas, registros observacionales y procedimientos de mejora iterativa del sistema diseñado.

Analizar el juego motor como recurso didáctico, clasificando sus tipologías según la lógica interna y describiendo sus funciones en el desarrollo integral del alumnado.

Diseñar experiencias gamificadas completas en Educación Física, integrando narrativa, misiones motrices, sistemas de recompensas y materiales de soporte de manera coherente con los objetivos curriculares.

Adaptar juegos motores y propuestas gamificadas a las diferentes etapas educativas y a la diversidad del alumnado, aplicando los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje y estrategias de coeducación e inclusión.

Desarrollar competencias de implementación práctica y actualización profesional, analizando casos reales de buenas prácticas y conociendo las tendencias emergentes e implicaciones éticas de la gamificación en Educación Física.

Temario

01 Fundamentos teóricos y conceptuales de la gamificación en el ámbito educativo

1.1. Origen, evolución histórica y delimitación conceptual de la gamificación
1.2. Principales marcos teóricos que sustentan la gamificación educativa
1.3. Principios pedagógicos fundamentales de la gamificación en entornos de aprendizaje
1.4. Estado actual de la investigación sobre gamificación en educación
1.5. Relación entre gamificación y las competencias clave del currículo educativo

02 Bases psicopedagógicas de la motivación y el aprendizaje lúdico en Educación Física

2.1. Conceptualización de la motivación en el contexto de la actividad física escolar
2.2. El papel de las necesidades psicológicas básicas en las clases de Educación Física
2.3. Teorías del aprendizaje lúdico y su fundamentación psicológica
2.4. El clima motivacional en Educación Física y su influencia en la participación del alumnado
2.5. Desarrollo socioafectivo y emocional a través de experiencias lúdicas y gamificadas
2.6. Implicaciones del autoconcepto físico y la percepción de competencia motriz en el diseño de propuestas

Temario

03 El juego motor como recurso didáctico fundamental en Educación Física

3.1. Conceptualización y características definitorias del juego motor
3.2. Funciones educativas del juego motor en el desarrollo integral del alumnado
3.3. El juego motor en el marco normativo y curricular de la Educación Física
3.4. Clasificación de los juegos motores según su lógica interna
3.5. El juego tradicional y popular como patrimonio cultural y recurso educativo
3.6. Diferencias entre juego libre, juego dirigido y juego modificado en el contexto escolar
3.7. Criterios para la creación original de juegos motores adaptados a objetivos específicos de aprendizaje

Temario

04 Selección, adaptación y progresión de juegos motores para contextos educativos

4.1. Criterios pedagógicos para la selección de juegos motores en función de los objetivos de aprendizaje
4.2. Análisis de la estructura funcional de los juegos motores para su aplicación didáctica
4.3. Estrategias de adaptación y modificación de juegos motores
4.4. Diseño de progresiones y secuencias de juegos motores con complejidad creciente
4.5. Gestión del espacio, los materiales y la organización grupal en los juegos motores

Temario

05 Elementos, mecánicas y dinámicas de gamificación aplicados a la Educación Física

5.1. Marco conceptual de los componentes de un sistema gamificado
5.2. Tipologías de jugadores y su aplicación al perfil del alumnado en Educación Física
5.3. Sistemas de puntuación y recompensas adaptados al contexto de la Educación Física
5.4. Sistemas de progresión, niveles y desbloqueo de contenidos en propuestas motrices
5.5. Mecánicas de cooperación y competición equilibrada para contextos de actividad física
5.6. Sistemas de retroalimentación inmediata y diferida en las sesiones de Educación Física
5.7. La estética y el componente emocional como elementos motivacionales del sistema gamificado

Temario

06 Diseño integral de experiencias gamificadas en Educación Física

6.1. Metodología de diseño de un proyecto gamificado: fases y planificación
6.2. Construcción de la narrativa y la ambientación temática del proyecto gamificado
6.3. Diseño de misiones, retos y desafíos motrices dentro del sistema gamificado
6.4. Articulación del sistema de reglas, recompensas y consecuencias del proyecto
6.5. Integración de las competencias motrices específicas en la estructura gamificada
6.6. Temporalización y secuenciación de la experiencia gamificada a lo largo de una unidad didáctica o curso escolar
6.7. Elaboración de materiales y recursos de soporte para el proyecto gamificado
6.8. Ejemplo práctico de diseño completo de una experiencia gamificada en Educación Física

Temario

07 Herramientas digitales y recursos tecnológicos para la gamificación en Educación Física

7.1. Panorama de las tecnologías digitales aplicables a la gamificación en contextos de actividad física
7.2. Plataformas y aplicaciones de gestión de aula gamificada
7.3. Aplicaciones de creación de cuestionarios y retos interactivos con componente motriz
7.4. Tecnologías de seguimiento de la actividad física y su integración en sistemas gamificados
7.5. Códigos QR, realidad aumentada y geolocalización como recursos para juegos motores gamificados
7.6. Protección de datos, privacidad y uso ético de la tecnología con menores en entornos educativos

08 Gamificación y juegos motores en las diferentes etapas educativas

8.1. Características evolutivas del alumnado relevantes para el diseño de propuestas gamificadas y lúdicas
8.2. Gamificación y juegos motores en Educación Infantil
8.3. Gamificación y juegos motores en Educación Primaria
8.4. Gamificación y juegos motores en Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato
8.5. Adaptaciones de la gamificación motriz para contextos de educación no formal y actividades extraescolares

Temario

09 Inclusión, atención a la diversidad y coeducación en juegos motores gamificados

9.1. Principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) aplicados a la gamificación en Educación Física
9.2. Adaptación de juegos motores y mecánicas gamificadas para alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo
9.3. Estrategias para garantizar la participación equitativa de todo el alumnado en propuestas gamificadas
9.4. Perspectiva de género y coeducación en el diseño de juegos motores gamificados
9.5. Atención a la diversidad cultural y a contextos socioeconómicos desfavorecidos en las propuestas gamificadas
9.6. Prevención de conflictos, situaciones de exclusión y conductas disruptivas en dinámicas gamificadas

Temario

10 Evaluación del aprendizaje y de la motivación en entornos gamificados de Educación Física

10.1. Enfoque competencial de la evaluación en Educación Física y su articulación con la gamificación
10.2. Evaluación formativa y formadora como eje del proceso gamificado
10.3. Instrumentos y técnicas de evaluación aplicables a propuestas gamificadas de Educación Física
10.4. Evaluación de la motivación y la implicación del alumnado en el sistema gamificado
10.5. Evaluación de la eficacia del diseño gamificado y calificación de resultados

11 Implementación práctica de proyectos gamificados de juegos motores en Educación Física

11.1. Planificación operativa de la puesta en marcha de un proyecto gamificado en el centro educativo
11.2. Desarrollo y conducción de las sesiones gamificadas: rol del docente
11.3. Resolución de problemas y situaciones imprevistas durante la implementación
11.4. Documentación, reflexión y sistematización de la experiencia práctica
11.5. Análisis de casos reales y buenas prácticas de gamificación en Educación Física
11.6. Elaboración de un proyecto gamificado completo como producto final del curso

Temario

12 Tendencias actuales, innovación y desarrollo profesional en gamificación y juegos motores

12.1. Tendencias emergentes en gamificación educativa aplicada a la actividad física
12.2. Investigación e innovación educativa en gamificación y juegos motores
12.3. Comunidades de práctica, redes profesionales y recursos para la formación continua del profesorado
12.4. Reflexión crítica sobre los límites y consideraciones éticas de la gamificación en Educación Física

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

