ICUFOR
Cursos de Formación Permanente Universitaria

Curso de Formación Permanente

Recursos Digitales y Gamificación para las Áreas de Primaria: Genially, Kahoot y Wordwall

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 este programa diseñado para docentes que desean transformar su práctica educativa mediante la integración efectiva de herramientas digitales y estrategias de gamificación. En ICUFOR entendemos que la motivación del alumnado constituye un factor determinante en el proceso de enseñanza-aprendizaje, especialmente en la etapa de Educación Primaria, donde captar y mantener la atención requiere enfoques innovadores y dinámicos.

A lo largo de esta formación, profundizarás en los fundamentos de la competencia digital docente, los principios psicopedagógicos de la gamificación y su aplicación práctica en las diferentes áreas curriculares.

Duración
150 horas

Créditos
6 Créditos ECTS

Metodología
Online

Matriculación
Permanente

Objetivos del curso

Fundamentar la competencia digital docente identificando los marcos de referencia, principios pedagógicos y criterios éticos que orientan la integración de la tecnología educativa en Educación Primaria.

Diseñar situaciones de aprendizaje gamificadas aplicando los fundamentos del Diseño Universal de Aprendizaje y alineándolas con el currículo competencial de las distintas áreas de Educación Primaria.

Utilizar Kahoot como herramienta de evaluación formativa elaborando cuestionarios interactivos con diversos tipos de preguntas e interpretando los informes de rendimiento para la toma de decisiones pedagógicas.

Comprender los principios psicopedagógicos de la gamificación diferenciando sus elementos, mecánicas y dinámicas de juego respecto de otras metodologías activas como el aprendizaje basado en juegos y el juego libre.

Dominar las funcionalidades básicas y avanzadas de Genially creando presentaciones interactivas, infografías educativas, escape rooms digitales y juegos con itinerarios ramificados adaptados al alumnado de Primaria.

Desarrollar actividades interactivas con Wordwall seleccionando y adaptando las distintas plantillas disponibles, graduando su dificultad y aprovechando la función de cambio de formato para atender a la diversidad del alumnado.

Objetivos del curso

Implementar secuencias didácticas gamificadas integrando de forma complementaria Genially, Kahoot y Wordwall, articulando coherentemente las fases de presentación, práctica y evaluación dentro de narrativas transversales entre plataformas.

Planificar proyectos de innovación educativa gamificada aplicando instrumentos de evaluación del impacto sobre la motivación y el rendimiento académico, documentando evidencias y difundiendo buenas prácticas en comunidades profesionales docentes.

Temario

01 Fundamentos de la competencia digital docente y la tecnología educativa en Educación Primaria

1.1. Concepto y evolución de la competencia digital en el ámbito educativo
1.2. La tecnología educativa como disciplina: principios y fundamentos pedagógicos
1.3. El rol del docente de Primaria en entornos digitales de aprendizaje
1.4. Ecosistema de herramientas digitales para la enseñanza en Educación Primaria
1.5. Consideraciones éticas, de seguridad y protección de datos en el uso de tecnología con menores

Temario

02 La gamificación como estrategia pedagógica en el aula de Educación Primaria

2.1. Definición, orígenes y evolución del concepto de gamificación educativa
2.2. Fundamentos psicopedagógicos de la gamificación en la etapa de Primaria
2.3. Elementos y mecánicas de juego aplicables al contexto educativo
2.4. Dinámicas y estéticas de juego en el diseño de experiencias gamificadas educativas
2.5. Diferencias conceptuales entre gamificación, aprendizaje basado en juegos y juego libre
2.6. Beneficios y limitaciones de la gamificación en Educación Primaria
2.7. Diseño de sistemas gamificados adaptados a las características psicoevolutivas del alumnado de Primaria

Temario

03 Metodologías activas y aprendizaje basado en el juego en el currículo de Educación Primaria

3.1. Marco curricular de la Educación Primaria y su relación con las metodologías activas
3.2. El aprendizaje basado en el juego (ABJ) como metodología activa en el aula
3.3. Integración de la gamificación digital en las áreas curriculares de Primaria
3.4. Diseño de situaciones de aprendizaje gamificadas alineadas con el currículo competencial
3.5. Atención a la diversidad y Diseño Universal de Aprendizaje (DUA) en entornos gamificados digitales

Temario

04 Genially: fundamentos, interfaz y funcionalidades básicas para la creación de contenido interactivo

4.1. Introducción a Genially: características generales y potencial educativo de la plataforma
4.2. Registro, tipos de cuenta y configuración del entorno de trabajo
4.3. Exploración de la interfaz: panel de control, editor y opciones de navegación
4.4. Tipología de recursos creables en Genially: presentaciones, infografías, imágenes interactivas y juegos
4.5. Creación de presentaciones interactivas paso a paso
4.6. Creación de infografías educativas interactivas para el aula de Primaria
4.7. Opciones de publicación, compartición e incrustación de las creaciones en plataformas educativas
4.8. Gestión y organización de recursos dentro de la plataforma Genially

Temario

05 Genially: diseño avanzado y aplicación didáctica en las áreas curriculares de Primaria

5.1. Funcionalidades avanzadas de interactividad y animación en Genially
5.2. Creación de juegos educativos interactivos con Genially
5.3. Diseño de recursos de presentación avanzados: líneas de tiempo, infografías animadas y guías visuales
5.4. Aplicación de Genially en las áreas curriculares de Primaria: ejemplos y propuestas prácticas
5.5. Integración de Genially con otras herramientas y plataformas educativas
5.6. Buenas prácticas y errores frecuentes en el diseño de recursos educativos con Genially

Temario

06 Kahoot: fundamentos, interfaz y creación de cuestionarios interactivos para Educación Primaria

6.1. Introducción a Kahoot: características, filosofía de la plataforma y potencial pedagógico
6.2. Registro, modalidades de cuenta y configuración inicial del entorno de trabajo
6.3. Exploración de la interfaz: panel principal, editor de kahoots y biblioteca de recursos
6.4. Creación de kahoots paso a paso: cuestionarios de opción múltiple
6.5. Modalidades de juego: en vivo en el aula, en equipo y a distancia mediante desafíos
6.6. Análisis de resultados e informes de rendimiento del alumnado generados por Kahoot
6.7. Gestión, organización y reutilización de kahoots en la biblioteca personal del docente

Temario

07 Kahoot: estrategias avanzadas e integración en los procesos de evaluación y aprendizaje

7.1. Funcionalidades avanzadas de Kahoot para el docente de Primaria
7.2. Kahoot como herramienta de evaluación formativa en el aula de Primaria
7.3. Estrategias de dinamización y fomento del engagement con Kahoot en el aula
7.4. Aplicación de Kahoot en las áreas curriculares de Primaria: ejemplos y propuestas prácticas
7.5. Limitaciones de Kahoot y estrategias para un uso pedagógicamente responsable y equilibrado

08 Wordwall: fundamentos, interfaz y creación de actividades interactivas para Educación Primaria

8.1. Introducción a Wordwall: características generales y valor educativo de la plataforma
8.2. Registro, tipos de cuenta y configuración inicial del entorno de trabajo
8.3. Exploración de la interfaz: panel de control, editor de actividades y biblioteca comunitaria
8.4. Tipología de plantillas de actividades interactivas disponibles en Wordwall
8.5. Creación de actividades interactivas paso a paso
8.6. Opciones de asignación, publicación y compartición de actividades con el alumnado

Temario

09 Wordwall: funcionalidades avanzadas y aplicación transversal en las áreas de Primaria

9.1. Funcionalidades avanzadas de Wordwall para el docente de Primaria
9.2. Creación de actividades adaptadas a distintos niveles de dificultad y ciclos de Educación Primaria
9.3. Aplicación de Wordwall en las áreas curriculares de Primaria: ejemplos y propuestas prácticas
9.4. Seguimiento del rendimiento del alumnado mediante los informes de resultados de Wordwall
9.5. Exploración y aprovechamiento de la biblioteca comunitaria de recursos compartidos

Temario

10 Diseño integrado de experiencias de aprendizaje gamificadas con herramientas digitales combinadas

10.1. Principios para el diseño integrado de experiencias de aprendizaje con múltiples herramientas digitales
10.2. Complementariedad funcional entre Genially, Kahoot y Wordwall
10.3. Diseño de secuencias didácticas gamificadas combinando las tres herramientas
10.4. Modelos de experiencias integradas para las áreas curriculares de Primaria
10.5. Gestión del tiempo, los espacios y los dispositivos en el aula durante experiencias gamificadas integradas
10.6. Estrategias de coordinación docente para la implementación de experiencias gamificadas de centro
10.7. Coherencia pedagógica y equilibrio entre lo digital y lo analógico en el diseño integrado

Temario

11 Evaluación del impacto educativo de los recursos digitales gamificados en Educación Primaria

11.1. Marco conceptual de la evaluación del impacto de la gamificación digital en el aprendizaje
11.2. Indicadores de eficacia de los recursos digitales gamificados en el aula de Primaria
11.3. Instrumentos y técnicas para la recogida de datos sobre el impacto educativo
11.4. Evidencias y resultados de investigación sobre gamificación digital en Educación Primaria

12 Proyectos de innovación: planificación e implementación de propuestas digitales gamificadas en el aula de Primaria

12.1. El proyecto de innovación educativa como marco para la integración sostenible de la gamificación digital
12.2. Fases de planificación de un proyecto de innovación gamificado para Educación Primaria
12.3. Implementación del proyecto en el aula: estrategias de puesta en marcha y dinamización
12.4. Seguimiento, evaluación y documentación del proyecto de innovación
12.5. Difusión y transferencia de buenas prácticas en innovación educativa gamificada
12.6. Tendencias emergentes y prospectiva sobre el futuro de la gamificación digital en Educación Primaria

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

