

# criteria

## Gamificación



Área: EDUCACIÓN  
Duración: 60h  
Metodología: online

### Objetivos

- Crear y aplicar dinámicas de juego.
- Aprender aspectos de diseño de sistemas gamificados.
- Aprender a conocer contextos y formas en los que aplicar recursos de gamificación.
- Comprender la relevancia del juego en entornos poco lúdicos.

### Contenidos y estructura del curso

1. Concepto de gamificación y aplicaciones.
2. Qué es la gamificación.
3. Datos de los jugadores en la actualidad.
4. Datos de la gamificación en la actualidad.
5. Algunos ejemplos de gamificación.
6. Historia del juego y gamificación.
7. Ámbitos de la gamificación.
8. Juegos, reglas y elementos.
9. Juegos.
10. Reglas de diseño.
11. Elementos del juego.
12. Fundamentos psicológicos y motivación.
13. Fundamentos psicológicos.
14. Recompensas.
15. Motivación.
16. Conocer a los jugadores.
17. Presente y futuro de la gamificación.
18. Dos enfoques del concepto de gamificación.

19. Riesgos de la gamificación.

20. Futuro de la gamificación.

21. Ejemplo de gamificación.

### Metodología

En Critería creemos que para que la formación e-Learning sea realmente exitosa, tiene que estar basada en contenidos 100% multimedia (imágenes, sonidos, vídeos, etc.) diseñados con criterio pedagógico y soportados en una plataforma que ofrezca recursos de comunicación como chats, foros y conferencias...Esto se logra gracias al trabajo coordinado de nuestro equipo e-Learning integrado por profesionales en pedagogía, diseño multimedia y docentes con mucha experiencia en las diferentes áreas temáticas de nuestro catálogo.

### Perfil persona formadora

Esta acción formativa será impartida por un/a experto/a en el área homologado/a por Critería, en cumplimiento con los procedimientos de calidad, con experiencia y formación pedagógica.

*En Critería queremos estar bien cerca de ti, ayúdanos a hacerlo posible:  
¡Suscríbete a nuestro blog y síguenos en redes sociales!*

Blog de Critería

