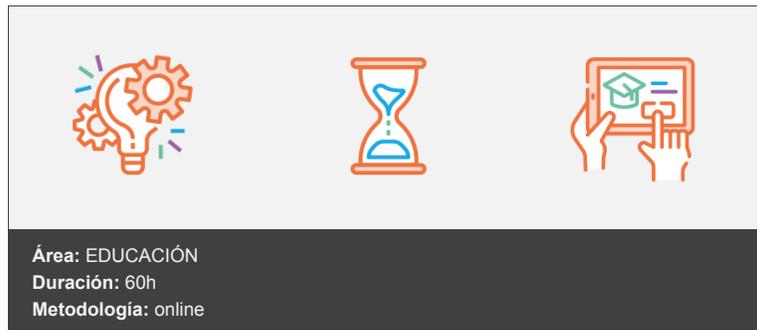


criteria

Gamificación y gestión de recursos digitales (SSCE18)



Objetivos

Desarrollar el concepto de gamificación como recurso del aula para la actividad lúdica en el proceso de aprendizaje.

Contenidos y estructura del curso

Conocimiento y comprensión del concepto de gamificación y la importancia de su utilización como recurso en el aula (I)

Introducción

Características de los juegos

Tipos de juegos y su utilización para trabajar en el aula

Tipos de juego

Utilización en el aula

Ventajas de aplicar los juegos en contextos no lúdicos

Recursos digitales para juegos en el ámbito educativo

Resumen

Conocimiento y comprensión del concepto de gamificación y la importancia de su utilización como recurso en el aula (II)

Introducción

¿Qué es gamificación?

Qué es y no es gamificación

Ejemplos de gamificación

Ámbito educativo

Estableciendo los límites de la gamificación

Historia de la gamificación

Resumen

Conocimiento y comprensión del concepto de gamificación y la importancia de su utilización como recurso en el aula (III)

Introducción

¿Por qué es importante estudiar la gamificación?

Uso de la gamificación

Crowdsourcing

Haciéndolo divertido

Más difícil es más divertido

Resumen

Conocimiento y comprensión del concepto de gamificación y la importancia de su utilización como recurso en el aula (IV)

Introducción

Videojuegos

Videojuegos y gamificación

Videojuegos y escuela

Conceptos relacionados: advergaming

Definiendo conceptos

Advergaming como creación de videojuego para marcas

Narrativa transmedia

Resumen

Conocimiento y comprensión del concepto de gamificación y la importancia de su utilización como recurso en el aula (V)

Introducción

Conceptos relacionados: game based learning

¿Qué es el game based learning?

Características y ventajas del game based learning

Serious games

Un paso más allá: otros mundos en este

Resumen

Conocimiento y comprensión del concepto de gamificación y la importancia de su utilización como recurso en el aula (VI)

Introducción

Gestión de recursos digitales

Modalidades de formación

M-learning, microlearning y u-learning

Blended learning o modalidad mixta

Herramientas

Herramientas para e-learning y clases en línea

Herramientas para los docentes

Resumen

Comprensión, fundamentos del diseño de juegos y la actividad lúdica en el proceso de aprendizaje (I)

Introducción

Teorías psicológicas del aprendizaje

Escuela conductista

Conductismo y gamificación

Límites y riesgos de la escuela conductista

Escuela cognitivista

Motivadores internos y externos

Marco SAPS

¿Cómo las recompensas pueden desmotivar?

Teoría de la autodeterminación

Resumen

Comprensión, fundamentos del diseño de juegos y la actividad lúdica en el proceso de aprendizaje (II)

Introducción

Teorías motivacionales de la conducta

Teorías de la motivación basadas en necesidades

Teoría de la jerarquía de necesidades de Maslow

Teoría del factor dual de Herzberg

Teoría de los tres factores de McClelland

Relación con la gamificación

Teorías basadas en los procesos cognitivos

Teoría X y Teoría Y de McGregor

Teoría de las Expectativas

Teoría de la Fijación de Metas de Edwin Locke

Teoría de la Equidad de Stacy Adams

Relación con la gamificación

Resumen

Comprensión, fundamentos del diseño de juegos y la actividad lúdica en el proceso de aprendizaje (III)

Introducción

Tipos de usuarios según su estructura de motivación

Tipología de Bartle

Tipología de Amy Jo Kim y los social engagement verbs

Tipología de Andrzej Marczewski y los tipos de usuarios

La recompensa como herramienta

Tipos de recompensas

Gamificación programada

Resumen

Fundamentos del diseño de juegos (I)

Introducción

Elementos del juego para la gamificación

Elementos del juego

Marco MDA

La pirámide de elementos

Componentes

La tríada PBL

Insignias

Open Badges

Proyecto Mozilla

Diseño de insignias

Resumen

Fundamentos del diseño de juegos (II)

Introducción

Mecánicas

Desafíos y suerte

Competición y cooperación

Retroalimentación y recompensas

Dinámicas

Estéticos

Estética

Narrativa

Emociones

Resumen

Fundamentos del diseño de juegos (III)

Introducción

Relación entre los elementos

El cuadrado de los elementos

Algunas advertencias para el uso de los elementos

Riesgos de la tríada PBL

Riesgos de las recompensas en un sistema gamificado

La narrativa

Resumen

Uso de herramientas para la creación de un sistema gamificado (I)

Introducción

Frameworks de trabajo

Pensamiento de diseño

Método de las 6D para implementar un sistema gamificado

Bucles de actividad

Octalysis como marco conceptual motivacional

El modelo Canvas para gamificación de Sergio Jiménez

Resumen

Uso de herramientas para la creación de un sistema gamificado (II)

Introducción

Utilidades

Las dos caras de la gamificación

Entornos de gamificación y motivación

Utilidades por ámbito de uso

Gamificación y marketing

Gamificación en la empresa

Gamificación en educación

Gamificación para el cambio social

Resumen

Uso de herramientas para la creación de un sistema gamificado (III)

Introducción

Gamificación digital

La digitalización en educación

Aspectos legales

Críticas y riesgos de la gamificación

Pointification

Exploitationware

Los fracasos

Futuro de la gamificación

Resumen

Elaboración de programas de gamificación en el aula

Introducción

¿Es la gamificación para mi clase?

Errores de la gamificación en educación

Elaboración de programas de gamificación en el aula
El diseño instruccional
Apps, plataformas y otras herramientas para educación
Resumen

Desarrollo de un Plan secuencial para implantar un programa de contenidos utilizando la gamificación
Introducción
Desarrollo de un Plan secuencial
Áreas de enseñanzas
Ejemplos para el área de infantil, primaria y jóvenes
Ejemplos en el área de Universidad y enseñanza para adultos
Ejemplos para el área de formación para empresas con elearning
Evaluación
Riesgos de la evaluación en gamificación
Consejos para evaluar la gamificación
Gamificación para ser feliz
¿Game Over?
Resumen

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

