

Gamificación y gestión de recursos digitales

Modalidad: curso e-Learning Duración: 60 horas

Categorías: Educación, servicios socioculturales y a la comunidad

OBJETIVOS

- Desarrollar el concepto de gamificación como recurso del aula para la actividad lúdica en el proceso de aprendizaje
- Conocer las características de los juegos en general, con el objetivo de incorporarlos a la práctica docente
- Comprender el valor del juego y la actividad lúdica en el proceso de aprendizaje
- Conocer los fundamentos del diseño de juegos: mecánicos, dinámicos, estéticos
- Gestionar recursos digitales para aplicarlos en el aula
- Aplicar estrategias para elaborar programas de gamificación en el aula
- Seleccionar estrategias para implantar programas de contenidos utilizando la gamificación.

CONTENIDOS

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

Introducción

Características de los juegos

Características clave de la gamificación en el aula

Características de los juegos

Ventajas de aplicar los juegos en contextos no lúdicos

Beneficios del uso de juegos en el ámbito educativo

Ejemplos del uso de los juegos en contextos no lúdicos

Desafíos y consideraciones éticas sobre los juegos

Conceptos relacionados: advergaming, game-based learning

Advergaming: fusión de videojuegos y publicidad creativa

Game-based learning

Tipos de juego y su utilización para trabajar en el aula

Resumen

Comprensión del valor del juego y la actividad lúdica en el proceso de aprendizaje

Introducción

Teorías psicológicas del aprendizaje

- Teorías conductistas del aprendizaje
- Teorías cognitivas del aprendizaje
- Teorías motivacionales de la conducta
 - Teoría de la autodeterminación
 - Teoría de la motivación intrínseca
 - Teoría de la motivación extrínseca
 - Teoría de la necesidad de logro, afiliación y poder
 - Teoría del reforzamiento y la extinción
 - Teoría de la autonomía en el aprendizaje
- Tipos de usuarios según su estructura de motivación
 - Taxonomía de Bartle
 - Modelo de los verbos de fidelización social de Amy Jo Kim
 - Modelo Andrzej Marczewski
- Resumen

- Fundamentos del diseño de juegos
- Introducción
- Fundamentos del diseño de juegos
- Elementos comunes al diseño de juegos
 - Teoría del flow
 - El engagement
 - Fundamentos de la diversión
 - Sistema PBL (Points, Badgets, Leaderboards)
- Marco de diseño MDA
 - Mecánicos
 - Dinámicos
 - Componentes
 - Estéticos
- Resumen

- Uso de herramientas para la creación de un sistema gamificado
- Introducción
- Frameworks de trabajo
 - Modelo Canvas
 - Metodología Octalysis
 - Modelo LEGA
 - Framework 6d
 - Otros frameworks
- Utilidades

Breakout educativo
Escape room
ClassDojo
Kahoot
Captain Up
Mentimeter
Plickers
Poll Everywhere
Brainscape
Socrative
Smile and Learn
Classcraft
Resumen

Elaboración de programas de gamificación en el aula
Introducción
Gamificar el aula
 Recomendaciones para gamificar el aula
Gamificar una asignatura
 Gamificar presentaciones
 Flipped class room
Gamificación en cursos e-learning
 Gamificar Moodle
 Gamificar Google Classroom
Resumen

Desarrollo de un Plan secuencial para implantar un programa de contenidos utilizando la gamificación
Introducción
Desarrollo de un plan secuencial
Identificación del perfil de usuario de juegos
Acompañamiento en el camino del jugador
Evaluación en gamificación
 Evaluación del aprendizaje
 Evaluación de la experiencia de usuario
Gestión de recursos digitales
Resumen

