

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

