

CURSO ONLINE DE GAMIFICACIÓN APLICADA A LA EDUCACIÓN

Curso Certificado por la Universidad San Jorge

3 MESES

110 HORAS

4 ECTS

PRÓXIMAS CONVOCATORIAS

EDICIÓN	INICIO	FIN
Diciembre	11/12/18	17/03/19

EL PODER TRANSFORMADOR DEL JUEGO EN LA EDUCACIÓN

En algún momento de nuestra vida, olvidamos que el aprendizaje es en sí una experiencia memorable. En algún momento de nuestra vida dejamos de vivir el aprendizaje como algo apasionante y divertido, y por tanto, perdemos la motivación en gran medida.

Como docentes debemos reavivar en el alumnado la emoción de aprender, porque solamente cuando se disfruta del aprendizaje, este puede ser significativo.

La gamificación, entendida como el uso de mecánicas de juego en contextos no lúdicos, encuentra en el ámbito educativo un espacio excelente para dar respuesta a los problemas y necesidades que diariamente identificamos en nuestras aulas.

MODALIDAD

100% online.

A QUIÉN ESTÁ DIRIGIDO

Este curso está dirigido a profesionales de la educación (de todas las etapas educativas).

DESCRIPCIÓN

Curso 100% online para profesionales de la enseñanza que quieran adentrarse en la gamificación educativa, con el claro objetivo de motivar a su alumnado y de conseguir que el aprendizaje sea tan divertido como significativo.

El Curso online de gamificación aplicada a la educación incluye:

- Acceso a un exclusivo entorno de aprendizaje e-learning diseñado para que puedas aprender todo sobre gamificación educativa con total flexibilidad e interactividad.
- Contenidos exclusivos de gran calidad desarrollados por un equipo interdisciplinar de Conecta13, Spin-off de la Universidad de Granada.
- Contenidos en vídeo especialmente creados para este curso, además de numerosos recursos en diferentes formatos.
- Tareas para que puedas practicar/reflexionar sobre los contenidos aprendidos.
- Proyecto final para trabajar las habilidades y conocimientos adquiridos durante los módulos teórico-prácticos.
- Diferentes foros para reflexionar/comentar/resolver cuestiones sobre el curso.
- Profesor experto en gamificación educativa responsable de guiarte, orientarte y apoyarte durante tu periodo de aprendizaje, así como de resolver todas tus cuestiones y dudas.

OBJETIVOS

Principales objetivos del Curso online de gamificación aplicada a la educación:

- Conocer los principios fundamentales de la gamificación y distinguirla de otros conceptos y enfoques relacionados con el juego.
- Valorar las posibilidades de la gamificación para generar compromiso y motivación en el alumnado.
- Conocer y aplicar un método para implantar la gamificación en un proceso de enseñanza y aprendizaje.
- Desarrollar un proyecto gamificado para aplicar en el aula.

CONTENIDOS

Detalle de contenidos que se abordan en el programa formativo:

Módulo 1: Entendiendo la gamificación.

1. Introducción.
2. Definición de gamificación.
 - 2.1. Análisis del concepto.
 - 2.2. Caso práctico: The Speed Camera Lottery.
3. Distinguiendo la gamificación de otros conceptos semejantes.
 - 3.1. Juegos serios.
 - 3.2. Diseño inspirado en juegos.
4. Gamificación y aprendizaje.
 - 4.1. El juego como elemento cultural clave.
 - 4.2. Beneficios del juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
 - 4.3. Gamificación como potenciadora de metodologías activas, modelos y estrategias de aprendizaje.

Módulo 2: Tipos de jugadores.

1. Los jugadores son el centro del sistema.
2. Tipos de jugador.
 - 2.1. El explorador.
 - 2.2. El triunfador.
 - 2.3. El asesino.
 - 2.4. El socializador.
 - 2.5. El test de Bartle y actualizaciones.
3. Las motivaciones del jugador.
 - 3.1. Motivadores intrínsecos y extrínsecos.
 - 3.2. Los motivadores RAMP.
 - 3.3. La clasificación de jugadores de Andrzej Marczewski.
4. El Flow en el jugador.
5. Herramientas para analizar al jugador.
 - 5.1. Entrevista.
 - 5.2. Mapa de Empatía.
 - 5.3. User persona.

Módulo 3: Elementos de juego.

1. Introducción a los elementos de juego.
 - 1.1. Dinámicas.
 - 1.2. Mecánicas.
 - 1.3. Componentes de juego.
 - 1.4. Diseccionando un juego en sus elementos.
2. Las dinámicas en gamificación.
 - 2.1. A través de Kevin Werbach.
 - 2.2. Los 16 motivadores de Steven Reiss.
3. Mecánicas a usar en gamificación.
 - 3.1. 42 fundamentos de la diversión.
 - 3.2. Conectando dinámicas y mecánicas.
4. Los componentes del juego.
 - 4.1. 35 componentes de juego para usar en gamificación.
5. Ciclos de actividad. La ley del movimiento.
 - 5.1. Bucles de acción.
 - 5.2. Escaleras de progreso.

Módulo 4: Estética, narrativa y game design.

1. La estética: descubrimiento e inmersión en el juego.

2. La narrativa: la historia que envuelve al juego.
3. “El comienzo”, “El durante” y “El fin del juego”.

Módulo 5: Cómo construir un proyecto gamificado.

1. Un método como herramienta para gamificar.
 - 1.1. Los objetivos.
 - 1.2. Conocer al jugador.
 - 1.3. Tipos de placeres de diversion.
 - 1.4. Comportamientos a fomentar.
 - 1.5. Dinámicas que se estimulan.
 - 1.6. Mecánicas que reglan el sistema.
 - 1.7. Componentes de juego existentes.
 - 1.8. Análisis de resultados.
2. Otros métodos disponibles.
 - 2.1. Gamification Model Canvas de Sergio Jiménez.
 - 2.2. 6D's de Kevin Werbach.
3. Herramientas y recursos para la gamificación en el aula.
 - 3.1. Plataformas gamificadas.
 - 3.2. Herramientas para gamificar.

Proyecto final.

METODOLOGÍA

Sistema de aprendizaje centrado en el alumno basado en exclusivos contenidos de gran calidad adaptados a la era digital y tareas eminentemente prácticas desarrolladas por expertos que te ayudarán a practicar y comprender mejor los contenidos trabajados en las diferentes unidades.

Tendrás absoluta flexibilidad para conectarte al entorno de aprendizaje cuando quieras y donde quieras. No obstante, y con el objetivo de asegurar los mejores resultados de aprendizaje, los contenidos se irán abriendo progresivamente conforme vaya avanzando el curso en base al calendario establecido. Una vez abiertos, los contenidos permanecerán siempre disponibles hasta la finalización del curso.

Cada unidad incluye un Test de progresión para consolidar el conocimiento y comprobar la progresión de los alumnos a lo largo del curso, así como diferentes tareas para cuyo desarrollo iremos proponiendo recursos externos a la plataforma de acorde con la unidad didáctica que estemos trabajando.

Habilitaremos también diferentes foros temáticos que nos servirán para canalizar todas las dudas, comentarios y reflexiones en torno a conversaciones con el objetivo de favorecer y facilitar un aprendizaje compartido.

El curso se cierra con una última unidad dedicada a realizar un proyecto final. Este proyecto, que puede ser implementado en un contexto de aula, da sentido a todo el curso tratando de aglutinar todas las habilidades y conocimientos adquiridos durante los módulos teórico-prácticos.

Un Tutor experto te acompañará durante todo el proceso de aprendizaje encargándose de la facilitación del curso y ofreciendo, en cada momento, las indicaciones necesarias para poder avanzar y finalizar el curso con éxito.

EXPERTOS

Dirección del curso:

- **MIGUEL ÁNGEL ESPINAR CERREJÓN:** Licenciado en Administración y Dirección de Empresas y Máster en Gamificación y Narrativa Transmedia. Su TFM (Ayudando a emprender. Un gestor de proyectos gamificado) se transformó en 2015 en "Innycia" Guadalinfo, un ecosistema de innovación gamificado de la Junta de Andalucía dirigido a emprendedores. Es miembro fundador y presidente de la Asociación de creatividad "Proyéctate Ahora". Consultor certificado en Creative Problem Solving y Design Thinker.

Tutorización:

- **MIGUEL ÁNGEL ESPINAR CERREJÓN:** Máster en Gamificación y Narrativa Transmedia. Formador en gamificación a través de charlas, talleres y cursos en Centros del Profesorado (CEP) y en la Red Guadalinfo. Experiencia en tutorización online en los cursos: Curso de Experto en Gamificación y Gamificación en el Aula. Colaborador de la Universidad de Granada y Alicante. Ha participado en la VI Gamification Spain Meetup y gamificado eventos como Innycia Offline o la JamToday Almería.
- **DAVID ÁLVAREZ JIMÉNEZ:** Licenciado en Matemáticas y Experto en e-learning. Coordinador pedagógico del primer curso masivo gamificado de MONDRAGON UNIBERTSITATEA: "Hacking Ético". Actualmente realizando la tesis doctoral "Estrategias para la mejora del compromiso del aprendiz autónomo: gamificación en un MOOC basado en tareas sociales".

CERTIFICACIÓN

Los alumnos que superen con éxito este curso recibirán un certificado expedido por la Universidad San Jorge con el reconocimiento de 4 créditos europeos ECTS y 110 horas.

El certificado es válido como méritos para las Oposiciones a la Función Pública Docente (RD 276/2007) y Concurso General de Traslados (RD 1364/2010, de 29 de octubre y Orden EDU/2842/2010, de 2 de noviembre). La baremación y reconocimiento dependerá de las características específicas de las Oposiciones en las diferentes Comunidades Autónomas.

PRECIO

CURSO	PRECIO
Curso online de gamificación aplicada a la educación	295 €

Consúltanos sobre la posibilidad de financiar el importe del curso sin intereses.

INSCRIPCIONES Y MÉTODOS DE PAGO

El número de plazas es limitado.

Si estás interesado en inscribirte, envíanos cumplimentado el siguiente [Formulario de inscripción](#).

Como métodos de pago, puedes elegir entre:

- Tarjeta débito/crédito.
- Transferencia bancaria:
 - Titular: IDD - Innovación y Desarrollo Docente
 - Entidad: BBVA
 - Número de cuenta (IBAN): **ES54 0182 1015 0702 0234 2013**
 - Concepto: escribe “NOMBRE APELLIDO - C0103115” en el apartado “concepto”.

Una vez recibamos el ingreso, te enviaremos un e-mail de confirmación y daremos por finalizado el proceso de inscripción.

El plazo de inscripción finaliza el 09/12/18.

IDD - Innovación y Desarrollo Docente se reserva el derecho de cancelar la celebración del curso cuando no se alcance el número mínimo de alumnos establecido. En este caso, se devolvería el importe total abonado.

IDD Y LA UNIVERSIDAD SAN JORGE

IDD - Innovación y Desarrollo Docente y la Universidad San Jorge (USJ) tienen suscrito un convenio marco de colaboración con el objeto de posibilitar la colaboración académica y científica entre ambas instituciones contemplando, entre otros aspectos: la realización de actividades docentes, educativas y de investigación, realización y organización conjunta de actividades formativas (cursos, congresos, seminarios...), realización de estudios y proyectos de investigación y asesoramiento mutuo e intercambio de información y documentación.

La oferta formativa amparada por el presente convenio cumple las exigencias de nivel de calidad establecidas en el Sistema de Garantía Interna de Calidad de la USJ en lo referente a: diseño del programa, estructura y contenidos del plan de estudios, perfil del alumno, metodologías y enseñanza-aprendizaje, sistemas de evaluación, idoneidad del profesorado, recursos para la docencia y servicios de apoyo al alumnado.

OTROS CURSOS QUE TE PODRÍAN INTERESAR

CURSO	INFORMACIÓN
Curso online de Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP)	+INFO
Curso online de Flipped Classroom	+INFO
Curso online de gamificación aplicada a la educación	+INFO
Curso online de competencia digital docente	+INFO
Curso online de competencia digital docente: comunicación en red	+INFO
Curso online de competencia digital docente: diseño de actividades de aprendizaje	+INFO
Curso online de pensamiento computacional en la educación	+INFO
Curso online de programación y robótica aplicada a la educación	+INFO
Coaching online para docentes	+INFO
Curso online de metodología AICLE/CLIL	+INFO
Curso online de iniciación a la metodología AICLE/CLIL	+INFO
Curso online de profundización en la metodología AICLE/CLIL	+INFO
Curso online de gestión de las emociones en el aula	+INFO
Curso online de diversidad en el aula	+INFO
Curso online de inglés (Niveles A1-A2-B1-B2-C1)	+INFO
Curso online de preparación examen Cambridge English First (FCE)	+INFO
Curso online de preparación examen Cambridge English Advanced (CAE)	+INFO

Módulo 1: Elementos de gamificación

1.1 Definición de gamificación

En esta Unidad...
La gamificación puede definirse así: "Uso de elementos de juego en contextos no lúdicos con el fin de promover un comportamiento". En esta unidad analizaremos en detalle el concepto y descubriremos un fascinante ejemplo.

Contenidos

- 1. Introducción a la gamificación
- 2. Análisis del concepto
- 3. Caso práctico: The Speed Camera Lottery

Módulo 1: Elementos de juego

3.4 Los componentes de juego

1. Introducción

Los componentes de juego

Al igual que las mecánicas y las dinámicas, entre los componentes de juego y las plataformas existe mucha relación y a veces de uno surge el otro y viceversa. Recordamos que los diseñamos como "mecánicas asociadas a los juegos que ofrecen retroalimentación a los jugadores, los motivan a realizar las mecánicas y/o ayudan a impulsar las dinámicas presentes en el sistema. Son el punto más tangible del sistema, los unidades más básicas y concretas que siguen el flujo del proceso para darle una consistencia y apariencia de juego a su actividad".

Módulo 2: Tipos de jugadores

2.1 Los jugadores son el centro del sistema

En esta Unidad...
Al igual que en procesos de aprendizaje donde el estudiante es el auténtico protagonista, en el juego, los jugadores son el centro del sistema, y a su medida habrá de diseñarse como venimos en esta unidad.

Contenidos

- 1. Los jugadores son el centro del sistema

Módulo 2: Elementos de juego

3.5 Ciclos de actividad. La ley del movimiento

En esta Unidad...
Resulta imprescindible analizar los ciclos que determinan la actividad del sistema (acción de acción) y adecuar el progreso a la motivación del jugador (escalera de progresión) para alcanzar el éxito tal y como venimos en esta unidad.

Contenidos

- 1. Introducción
- 2. Burles de acción
- 3. Escaleras de progreso

Módulo 2: Tipos de jugadores

2.4 Fluir en el sistema

1. Fluir en el sistema

Fluir en el sistema

Este concepto, uno de los factores esenciales para explicar el porqué de los juegos, fue definido por Mihaly Csikszentmihalyi en 1990. Dicha definición fue ampliada posteriormente por varios autores (Chenard, Deci, Seligman o Pink) hasta alcanzar (en cualquier fecha de la vida y concretamente en...

Módulo 3: Herramientas

Test de Progreso

EVALUATION

Outstanding

Test

1. Test

Este test está diseñado para evaluar el progreso de los estudiantes en el curso de gamificación. Incluye preguntas de opción múltiple, verdadero/falso y preguntas de desarrollo.

MÁS INFORMACIÓN

iddocente.com

936555566