

CURSO ONLINE DE GAMIFICACIÓN APLICADA A LA EDUCACIÓN

Curso Certificado por la Universidad San Jorge
Formación bonificable a través de FUNDAE

2 MESES

45 HORAS

1,8 ECTS

PRÓXIMA CONVOCATORIA

EDICIÓN	INICIO	FIN
Octubre	06/10/20	06/12/20

EL PODER TRANSFORMADOR DEL JUEGO EN LA EDUCACIÓN

La irrupción de la Gamificación como palanca motivadora en el mundo empresarial y su rápida difusión en otros entornos como la salud, el deporte o los proyectos sociales, determinan la importancia de adaptar esta herramienta orientándola hacia el aula.

En algún momento de nuestra vida dejamos de vivir el aprendizaje como algo apasionante y divertido, olvidando que el aprendizaje es en sí una experiencia memorable. Como docentes debemos reavivar en el alumnado la emoción de aprender, porque solamente cuando se disfruta del aprendizaje, éste puede ser significativo.

La gamificación comparte sus cimientos entre la psicología, el marketing y los videojuegos siendo su objetivo lograr la motivación y el compromiso del usuario/jugador/alumno lo que puede influir de forma determinante en un aumento del interés y atención del alumnado ante la unidad didáctica propuesta.

No es nuevo el uso del juego en el aprendizaje. Autores de referencia como el psicólogo Jean Piaget o el filósofo Johan Huizinga ya determinaron la importancia del juego en el aprendizaje y el crecimiento de las personas. Sin embargo, la explosión de la industria del videojuego ha provocado un estudio y análisis pormenorizado de las variables y reacciones que influyen en el comportamiento de los jugadores. Desde 2010 se ha ido compartiendo y recopilando esta información para poder ofrecer una metodología a la hora de su aplicación en distintos campos.

Dinámicas de juego basadas en el reto, la curiosidad, la expresión, la colaboración o la exploración encajan perfectamente en el aula, aumentan la motivación del estudiante e incrementan los resultados de éstos. Además, promueve un ambiente donde el alumnado entiende el error como fuente de experiencia y aprendizaje, lo que estimula la creatividad y minimiza el miedo a la participación en el aula.

La finalidad de este curso es dotar al docente de una nueva herramienta para mejorar la atención y el rendimiento en el aula. Entender el concepto de gamificación, los elementos que la componen y como aplicarlos a su realidad de aprendizaje; a través de la aplicación de una metodología basada en la unidad didáctica a impartir, un mayor conocimiento sobre sus alumnos/as, la elección de los elementos de juego determinantes para su proyecto y su aplicación a través de una narrativa estimulante.

MODALIDAD

100% online.

A QUIÉN ESTÁ DIRIGIDO

Este curso está dirigido a un amplio perfil de personas interesadas en educación, que ejerzan o estén relacionadas con la práctica educativa (de todas las etapas educativas), así como a cualquier otra persona interesada en el tema.

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 con total flexibilidad e interactividad, disponible las 24 horas del día, los 7 días de la semana.
- Contenidos exclusivos de gran calidad adaptados a la era digital desarrollados por profesionales con una sólida experiencia en el sector educativo.
- Contenidos actualizados sometidos a una evaluación y adaptación continua, sujetos a revisiones periódicas por parte de nuestro equipo docente.
- Numerosos recursos para tu aprendizaje 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.
- Tutor responsable de guiarte, orientarte y apoyarte durante tu periodo de aprendizaje, así como de resolver todas tus cuestiones y dudas.
- Contenidos del curso descargables en formato PDF.
- Certificado Universitario.

OBJETIVOS

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

- Conocer los principios fundamentales de la gamificación y distinguir los distintos elementos que la componen.
- Entender los distintos motivadores intrínsecos del alumnado y su importancia para la gamificación.
- Analizar sistemas gamificados ya diseñados.
- Dotar de narrativa a un proyecto gamificado.
- Aplicar un método para implantar la gamificación en un proceso de enseñanza y aprendizaje.

CONTENIDOS

Detalle de contenidos que se abordan en el programa formativo:

Módulo 1: Adentrándonos en la gamificación.

1. Entendiendo la gamificación.

1.1. Definición de gamificación.

1.1.1. Análisis del concepto.

1.1.2. Caso práctico: The Speed Camera Lottery.

1.2. Gamificación y aprendizaje.

1.2.1. El juego como elemento cultural clave.

1.2.2. Beneficios del juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

1.2.3. Gamificación como potenciadora de metodologías activas, modelos y estrategias de aprendizaje.

2. Los estudiantes son el centro del sistema.

2.1. Análisis del jugador estudiante.

2.1.1. Tipos de jugadores.

2.1.2. Octalysis de la gamificación.

2.2. Las motivaciones del jugador.

2.2.1. Motivadores intrínsecos y extrínsecos.

2.2.2. Los motivadores RAMP.

2.2.3. La clasificación de jugadores de Andrzej Marczewski.

3. Elementos del juego.

3.1. Las dinámicas en gamificación.

3.1.1. Hacia dónde dirigir el juego.

3.1.2. Los 16 motivadores de Steven Reiss.

3.2. Mecánicas para gamificar.

3.2.1. ¿Qué son las mecánicas?

3.2.2. 42 FUNDamentos de la diversión.

3.2.3. Conectando dinámicas y mecánicas.

3.3. Los componentes de juego.

3.3.1. Definición.

3.3.2. PBL.

3.3.3. 35 componentes de juego para gamificar.

3.4. Ciclos de actividad.

3.4.1. Bucles de acción.

3.4.2. Escaleras de progreso.

Tarea Final Módulo.

Módulo 2: Aplicando la gamificación en el aula.

1. La narrativa como ingrediente unificador.

1.1. La experiencia del jugador.

1.1.1. La estética.

1.1.2. Tipos de diversión.

1.2. La narrativa que da sentido a la gamificación.

- 1.2.1. El método abierto.
- 1.2.2. El viaje del héroe.

1.3. El camino del jugador.

- 1.3.1. Inmersión.
- 1.3.2. El juego intermedio.
- 1.3.3. Fin del juego.

2. Un método como herramienta para gamificar.

2.1. Fases para gamificar un proyecto educativo.

- 2.1.1. Un modelo de gamificación.
- 2.1.2. Los objetivos.
- 2.1.3. Conocer al estudiante.
- 2.1.4. Tipos de Placeres de diversión.
- 2.1.5. Comportamientos a fomentar.
- 2.1.6. Dinámicas que se estimulan.
- 2.1.7. Mecánicas que reglan el sistema.
- 2.1.8. Componentes de juego existentes.
- 2.1.9. Análisis de resultados.

2.2. Herramientas y recursos para la gamificación en el aula.

- 2.2.1. Plataformas gamificadas.
- 2.2.2. Herramientas para gamificar.

Tarea Final Módulo.

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 diferentes recursos 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 con una sólida experiencia en el sector educativo 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.

EQUIPO DOCENTE

Dirección del curso:

- **MIGUEL ÁNGEL ESPINAR:** Licenciado en Administración y Dirección de Empresas. Especializado en gamificación y aprendizaje basado en juego.
- **DAVID ÁLVAREZ JIMÉNEZ:** Licenciado en Matemáticas. Especializado en e-learning, innovación educativa y formación permanente del profesorado.

Tutorización:

- **JESÚS SANTOS:** Licenciado en Biología. Máster en Profesorado ESO, Bachillerato, FP e Idiomas. Especializado en competencia digital, ABP y PLE.

CERTIFICACIÓN

Curso certificado por la Universidad San Jorge (USJ) con el reconocimiento de 1,8 créditos europeos ECTS y 45 horas.

Este curso es válido como méritos para las Oposiciones a la Función Pública Docente y Concurso General de Traslados según RD 276/2007 y RD 1364/2010, que reconocen los cursos de las Universidades a todos los efectos y ajustados en todo a los requisitos exigidos por las Comisiones de Baremación. Las especificaciones a las que deben ajustarse los baremos de méritos serán determinadas siempre en las respectivas convocatorias de las distintas Comunidades Autónomas. Por lo tanto, sobre la posibilidad de baremación y otros méritos será necesario consultar siempre las bases de cada convocatoria.

Los alumnos que superen con éxito este curso recibirán por correo postal en su domicilio un certificado expedido directamente por la Universidad San Jorge (USJ) en un plazo aproximado de 2-3 semanas a contar a partir de la fecha de finalización del curso. El certificado incluye los datos del alumno junto con la duración del curso, las fechas, las horas, los créditos ECTS, el programa del curso en el reverso, la firma del Rector y el sello de la Universidad San Jorge (USJ).

FORMACIÓN BONIFICABLE

Este curso cumple con todos los requisitos establecidos para ser 100% bonificable a través de la Fundación Estatal para la Formación en el Empleo (FUNDAE).

Todas las empresas privadas o de capital mixto, con independencia de su tamaño y sector, que tengan asalariados en su plantilla que coticen por formación profesional, disponen de un crédito exclusivamente destinado a la formación de sus trabajadores y podrán hacerlo efectivo mediante la aplicación de bonificaciones en las cotizaciones a la Seguridad Social. Si este crédito no es utilizado por la empresa en el año natural, lo pierde.

Si eres un profesional en activo de un centro privado o concertado, consulta en tu escuela la posibilidad de realizar este curso mediante este sistema de bonificaciones. Desde IDD - Innovación y Desarrollo Docente te facilitaremos el asesoramiento necesario y podemos encargarnos de todos los trámites y gestiones.

Para más información, consulta nuestra [Guía de formación bonificada](#).

PRECIO

CURSO	PRECIO
Curso online de gamificación aplicada a la educación	235 €

Puedes fraccionar el pago en 2 cuotas: en caso de estar interesado, ingresa el 50% del importe del curso mediante transferencia y, posteriormente, te enviaremos un sencillo documento de financiación para domiciliar el segundo pago a 30 días sin intereses.

INSCRIPCIONES Y MÉTODOS DE PAGO

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: Innovación y Desarrollo Docente
 - Entidad: CAIXABANK
 - Número de cuenta (IBAN): **ES25 2100 3678 0422 0002 4642**
 - 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.

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.

GARANTÍA DE CALIDAD

Prueba nuestro curso sin compromiso durante 10 días y, si no es de tu entera satisfacción, te devolvemos íntegramente el dinero.

Devolución válida durante los 10 primeros días desde la fecha de inicio del curso, condicionada a no haber completado más de 2 Unidades ni haber entregado ninguna Tarea.

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 gamificación aplicada a la educación	+INFO
Curso online de competencia digital docente: comunicación y diseño	+INFO
Curso online de comunicación en red y gestión de recursos digitales	+INFO
Curso online de diseño de actividades en entornos digitales	+INFO
Curso online de creación de contenidos multimedia en el ámbito educativo	+INFO

