

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	08/10/19	08/12/19

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 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 adaptados a la era digital desarrollados por expertos del sector educativo.
- 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 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 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: Entendiendo la gamificación.

1. Introducción.
2. Definición de gamificación.
 - 2.1. Análisis del concepto.
 - 2.2. Caso práctico: The Speed Camera Lottery.
3. Gamificación y aprendizaje.
 - 3.1. El juego como elemento cultural clave.
 - 3.2. Beneficios del juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
 - 3.3. Gamificación como potenciadora de metodologías activas, modelos y estrategias de aprendizaje.

Módulo 2: Tipos de jugadores.

1. Los jugadores son el centro del sistema.
 - 1.1. Tipos de jugadores.
2. Las motivaciones del jugador.
 - 2.1. Motivadores intrínsecos y extrínsecos.
 - 2.2. Los motivadores RAMP.
 - 2.3. La clasificación de jugadores de Andrzej Marczewski.
3. Herramientas para analizar al jugador.
 - 3.1. Mapa de Empatía.

Módulo 3: Elementos de juego.

1. Introducción a los elementos de juego.
2. Las dinámicas en gamificación.
 - 2.1. 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.
5. Ciclos de actividad. La ley del movimiento.
 - 5.1. Bucles de acción.
 - 5.2. Escaleras de progreso.

Módulo 4: La narrativa como ingrediente unificador.

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

2. La narrativa: la historia que envuelve al juego.
 - 2.1. “El comienzo”, “El durante” y “El fin del juego”.
3. Herramientas y recursos para la gamificación en el aula.
 - 3.1. Plataformas gamificadas.
 - 3.2. Herramientas para gamificar.
 - 3.3. Juegos de mesa.
 - 3.4. Aplicaciones y recursos digitales.

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 y Tutorización:

- **MIGUEL ÁNGEL ESPINAR:** Licenciado en Administración y Dirección de Empresas y Máster en Gamificación y Narrativa Transmedia. Es miembro fundador y presidente de la Asociación de creatividad "Proyéctate Ahora". Consultor certificado en Creative Problem Solving y Design Thinker. Formador en gamificación en Centros del Profesorado (CEP) y en la Red Guadalinfo.

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

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.

PRECIO

CURSO	AFILIADO	NO AFILIADO
Curso online de gamificación aplicada a la educación	210 €	235 €

Puedes fraccionar el pago en 2 cuotas sin intereses. Contacta con nosotros para más información.

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: 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.

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: 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
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 Educación Emocional en el aula	+INFO
Curso online de atención a la 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 podrá 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 "transacciones asociadas a los juegos que ofrecen retroalimentación a los jugadores, los motivan a realizar las mecánicas y/o ayudar a impulsar las dinámicas presentes en el sistema. Son el punto más tangible del sistema, los unidades más básicas y concretas que siguen todo el 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 veremos 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 (acciones de acción) y adecuar el progreso a la motivación del jugador (escalera de progresión) para alcanzar el éxito tal y como veremos 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 (Charness, Deci, Seligman o Pink) hasta alcanzar (en cualquier forma 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 alumnos en los contenidos de la unidad.

1. Descripción de los contenidos de la unidad

2. Descripción de los contenidos de la unidad

3. Descripción de los contenidos de la unidad

4. Descripción de los contenidos de la unidad

5. Descripción de los contenidos de la unidad

6. Descripción de los contenidos de la unidad

7. Descripción de los contenidos de la unidad

8. Descripción de los contenidos de la unidad

9. Descripción de los contenidos de la unidad

10. Descripción de los contenidos de la unidad

11. Descripción de los contenidos de la unidad

12. Descripción de los contenidos de la unidad

13. Descripción de los contenidos de la unidad

14. Descripción de los contenidos de la unidad

15. Descripción de los contenidos de la unidad

16. Descripción de los contenidos de la unidad

17. Descripción de los contenidos de la unidad

18. Descripción de los contenidos de la unidad

19. Descripción de los contenidos de la unidad

20. Descripción de los contenidos de la unidad

21. Descripción de los contenidos de la unidad

22. Descripción de los contenidos de la unidad

23. Descripción de los contenidos de la unidad

24. Descripción de los contenidos de la unidad

25. Descripción de los contenidos de la unidad

26. Descripción de los contenidos de la unidad

27. Descripción de los contenidos de la unidad

28. Descripción de los contenidos de la unidad

29. Descripción de los contenidos de la unidad

30. Descripción de los contenidos de la unidad

31. Descripción de los contenidos de la unidad

32. Descripción de los contenidos de la unidad

33. Descripción de los contenidos de la unidad

34. Descripción de los contenidos de la unidad

35. Descripción de los contenidos de la unidad

36. Descripción de los contenidos de la unidad

37. Descripción de los contenidos de la unidad

38. Descripción de los contenidos de la unidad

39. Descripción de los contenidos de la unidad

40. Descripción de los contenidos de la unidad

41. Descripción de los contenidos de la unidad

42. Descripción de los contenidos de la unidad

43. Descripción de los contenidos de la unidad

44. Descripción de los contenidos de la unidad

45. Descripción de los contenidos de la unidad

46. Descripción de los contenidos de la unidad

47. Descripción de los contenidos de la unidad

48. Descripción de los contenidos de la unidad

49. Descripción de los contenidos de la unidad

50. Descripción de los contenidos de la unidad

51. Descripción de los contenidos de la unidad

52. Descripción de los contenidos de la unidad

53. Descripción de los contenidos de la unidad

54. Descripción de los contenidos de la unidad

55. Descripción de los contenidos de la unidad

56. Descripción de los contenidos de la unidad

57. Descripción de los contenidos de la unidad

58. Descripción de los contenidos de la unidad

59. Descripción de los contenidos de la unidad

60. Descripción de los contenidos de la unidad

61. Descripción de los contenidos de la unidad

62. Descripción de los contenidos de la unidad

63. Descripción de los contenidos de la unidad

64. Descripción de los contenidos de la unidad

65. Descripción de los contenidos de la unidad

66. Descripción de los contenidos de la unidad

67. Descripción de los contenidos de la unidad

68. Descripción de los contenidos de la unidad

69. Descripción de los contenidos de la unidad

70. Descripción de los contenidos de la unidad

71. Descripción de los contenidos de la unidad

72. Descripción de los contenidos de la unidad

73. Descripción de los contenidos de la unidad

74. Descripción de los contenidos de la unidad

75. Descripción de los contenidos de la unidad

76. Descripción de los contenidos de la unidad

77. Descripción de los contenidos de la unidad

78. Descripción de los contenidos de la unidad

79. Descripción de los contenidos de la unidad

80. Descripción de los contenidos de la unidad

81. Descripción de los contenidos de la unidad

82. Descripción de los contenidos de la unidad

83. Descripción de los contenidos de la unidad

84. Descripción de los contenidos de la unidad

85. Descripción de los contenidos de la unidad

86. Descripción de los contenidos de la unidad

87. Descripción de los contenidos de la unidad

88. Descripción de los contenidos de la unidad

89. Descripción de los contenidos de la unidad

90. Descripción de los contenidos de la unidad

91. Descripción de los contenidos de la unidad

92. Descripción de los contenidos de la unidad

93. Descripción de los contenidos de la unidad

94. Descripción de los contenidos de la unidad

95. Descripción de los contenidos de la unidad

96. Descripción de los contenidos de la unidad

97. Descripción de los contenidos de la unidad

98. Descripción de los contenidos de la unidad

99. Descripción de los contenidos de la unidad

100. Descripción de los contenidos de la unidad

MÁS INFORMACIÓN

<https://formacion.iddocente.com/fsie/info>

936 555 566