

CURSO ONLINE DE GAMIFICACIÓN APLICADA A LA EDUCACIÓN

Curso Certificado por la Universidad San Jorge

3 MESES

110 HORAS

4 ECTS

PRÓXIMA CONVOCATORIA

24/04/2018 a 16/07/2018 (3 meses / 110 horas / 4 ECTS).

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.

DESCRIPCIÓN

Curso 100% online para profesionales de la educación en el que conoceremos a fondo los beneficios y retos que plantea la gamificación, daremos respuesta a las necesidades de los alumnos y/o jugadores en base a sus perfiles, comprenderemos la importancia de la motivación, descubriremos los diversos elementos de juego (dinámicas, mecánicas y competencias) y aprovecharemos el potencial de la estética, la narrativa y el “game design” para generar experiencias memorables.

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.

A QUIÉN ESTÁ DIRIGIDO

El curso está dirigido a cualquier profesional de la educación interesado en 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.

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.

Módulo 6: Proyecto final.

METODOLOGÍA

El enfoque didáctico de este curso está centrado en “aprender haciendo” y “aprender jugando”, de modo que el papel del contenido teórico es secundario frente a la realización de tareas y a la participación en las “conversaciones” y prácticas gamificadas que iremos proponiendo al alumno a lo largo del curso.

Además de los contenidos en vídeo especialmente creados para este curso, cada unidad cuenta con numerosos recursos en diferentes formatos con el objetivo de satisfacer diversos modos de aprendizaje y enriquecer lo máximo posible esta experiencia de aprendizaje.

Las unidades se irán abriendo en el curso de modo secuencial y permaneciendo abiertas hasta el cierre del mismo. En cada unidad se proponen entre 2 y 4 tareas eminentemente prácticas, para cuyo desarrollo iremos proponiendo recursos externos a la plataforma de acorde con la unidad didáctica que estemos trabajando, todo ello en un contexto gamificado.

Además de las diferentes tareas y foros, el curso incluye unos test de progresión al final de cada unidad con el fin de consolidar el conocimiento y comprobar la progresión del aprendizaje de los alumnos a lo largo del curso.

El curso se cierra con una última unidad dedicada a realizar un proyecto final que se basará en la implementación de un sistema gamificado en el proceso de enseñanza aprendizaje. 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.

El Tutor online acompañará el proceso de aprendizaje del alumnado 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.
- **AZAHARA GARCÍA PERALTA:** Licenciada en Ciencias Políticas y Sociología. Máster en e-learning: Tecnologías y métodos de formación y especializada en gamificación educativa desde el TFM: "Diseño de una guía de ludificación de contenidos educativos en Entornos Virtuales de Aprendizaje". Amplia experiencia en talleres tanto presenciales como virtuales sobre gamificación educativa y aprendizaje basado en juego (CRFP de Castilla la Mancha, Encuentro provincial de primaria en Jaén, CEP de Almería y Asociación Axdial, Fundación Telefónica).
- **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

AFILIADOS

CURSO	PRECIO
Curso online de gamificación aplicada a la educación	265 €

NO AFILIADOS

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

INSCRIPCIONES Y MÉTODOS DE PAGO

El número de plazas es limitado y se asignarán por riguroso orden de inscripción.

Si estás interesado en inscribirte, envíanos cumplimentado el siguiente [FORMULARIO DE INSCRIPCIÓN](#).

Como métodos de pago, puedes elegir entre:

- Tarjeta débito/crédito.
- Transferencia bancaria: BBVA - **ES54 0182 1015 0702 0234 2013** (escribe la siguiente descripción en el apartado “concepto” de la transferencia: “NOMBRE APELLIDO - C0103115”).

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 22/04/18.

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
Curso online de inglés
Curso online de preparación examen Cambridge English First (FCE)
Curso online de preparación examen Cambridge English Advanced (CAE)
Curso online de metodología AICLE/CLIL
Curso online de diversidad en el aula
Curso online de gestión de las emociones en el aula
Curso online de competencias digitales para docentes
Coaching online para docentes

Módulo 1: Elementos de gamificación

1.1 Definición de gamificación

En esta Unidad...
La gamificación podría 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 reglas de juego existe mucha relación y a veces de uno surge el otro y viceversa. Recordemos que los diseñamos como "características asociadas a los juegos que sirven de información a los jugadores, sus roles, a realizar las mecánicas y/o ayudar a impulsar las dinámicas presentes en el sistema. Son el punto más tangible del sistema, los elementos más básicos y concretos que sustentan todo el proceso para darle una consistencia y apariencia de juego a su totalidad".

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 sujeto 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 (acciones de acción) y seleccionar el progreso a la motivación del jugador (escalera de progreso) para alcanzar el éxito tal y como venimos en esta unidad.



Contenidos

- 1 Introducción
- 2 Bucle de acción
- 3 Escalera 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 (Clifford, Deci, Seligman o Pink) hasta alcanzar casi cualquier faceta de la vida y concretarse en:

Módulo 3: Herramientas

Test de Progreso

EVALUATION

Outstanding



Test

1. Test

¿Qué pasa por el sistema gamificado en los momentos de los alumnos?

- 1) Diferencia de actividades y momentos de juego
- 2) Información sobre el estado de actividad
- 3) Datos de comportamiento y conductas de juego

Por: [Nombre]

MÁS INFORMACIÓN

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

911595595