

Gamificación en el aula

Duración: 30 h

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.

TEMARIO

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