GAMIFICACIÓN EN EL APRENDIZAJE

(20 h)

Duración: 20 horas

Modalidad: Teleformacióm

Objetivos

Conocer las diferencias entre el juego y la gamificación y las teorías en las que se sustenta. También conocer los recursos que podemos utilizar en un sistema gamificado, cómo desarrollar el proceso de gamificación y cómo lo podemos aplicar en la enseñanza y en otros ámbitos.

Contenidos

La gamificación como herramienta educativa emocional

Qué es la gamificación

Definición clásica de gamificación

Análisis de la definición de gamificación

Qué es un juego

Concepto de juego

El derecho a jugar

Juego libre y juego serio

Concepto de gamificación

Beneficios de la gamificación en entornos educativos

Técnicas mecánicas

Técnicas dinámicas

Gamificación en entornos no educativos

Características propias de los juegos

Es espontáneo

Tiene límites y reglas

Tiene una finalidad

Evoluciona, cambia y permite la integración del individuo en su cultura

Favorece la psicomotricidad, las funciones intelectuales y las emocionales

Interactúa con la realidad

Juegos serios o serious games

Los juegos de realidad alternativa ARG y videojuegos

Concepto de juegos de realidad alternativa

Ejemplos de juegos ARG con éxito viral

Uso en el aula de juegos ARG

Videojuegos

La motivación y las teorías de la gamificación

La teoría de la autodeterminación de Ryan y Deci

La motivación según Pink

El modelo RAMP

La teoría del Flujo de Csikszentmihalyi

Requisitos para el estado de flujo

Componentes que posibilitan el flujo

Qué es el círculo mágico

Concepto de círculo mágico

La motivación extrínseca

La gamificación en la historia

La teoría del establecimiento de objetivos de Locke y Latham

Teoría de fijación de metas

Ejemplos de aplicación de la teoría de fijación de metas

Diseño de un sistema de gamificación

Los ciclos, o bucles, de actividad

Tipos de actividad

Bucles de compromiso

Escala de progreso o bucles de progresión

El concepto de diversión en los juegos

El proceso de gamificación en el aprendizaje

Las mecánicas

Las dinámicas

Componentes de la gamificación y tipos de jugadores

Aplicar las técnicas del storytelling

Beneficios del storytelling en un proyecto gamificado

La estética y el diseño

Ejemplos destacados de gamificación

Herramientas para gamificar

Proceso y finalidad de la gamificación

La motivación y la diversión en los jugadores

Los juegos de escape

Gamificación mediante juegos de escape

Fases de implementación de un juego de escape

Deporte y juego

Qué valores transmitir a través del deporte escolar

Cómo transmitir estos valores

Videojuegos competitivos o e-sports

Utilización de videojuegos competitivos en la gamificación

Habilidades y destrezas que favorecen el uso de e-sports

Gamificación en el ámbito profesional

Gamificación en la salud

Gamificación en el Gobierno

Gamificación y crowdsourcing

Aplicación de la gamificación en la vida cotidiana