



Guía didáctica

MOSSCGA. Gamificación en el aula

INTRODUCCIÓN

La figura del docente sigue siendo imprescindible en el aula por ello, no puede ser sustituida pero debe adaptarse, actualizarse y habituarse al contexto natural e histórico en el que nos encontramos actualmente: la revolución tecnológica.

Este curso pretende actualizar el papel del docente tradicional para convertirlo en un docente 2.0 acorde a su contexto actual. En las siguientes páginas se analizará el papel de los juegos como herramienta de aprendizaje, como refuerzo del conocimiento para ser utilizado en el aula.

OBJETIVO GENERAL

Conocer y aprender a analizar la evolución de los videojuegos y su transcendencia social como agente de entretenimiento y de educador, apreciando los valores positivos y negativos que podemos encontrar en ellos.

COMPETENCIAS PROFESIONALES

- Ser capaz de entender la gamificación, sus aplicaciones y posibilidades para su aprovechamiento en el aula.
- Explicar y evaluar la utilización en el aula la planificación realizada sobre un videojuego atendiendo a diversos factores.
- Realizar y diseñar una planificación de aula en la que se incluya el video juego como herramienta de apoyo para el aprendizaje de los alumnos.
- Analizar y evaluar los objetivos que se marcan en el aula a la hora de utilizar un videojuego.
- Realizar una sesión que incluya un videojuego como herramienta de aprendizaje.

Contenidos

MOSSCGA. GAMIFICACIÓN EN EL AULA (40 horas)	
UNIDADES DE APRENDIZAJE	HORAS
UA1. ¿Qué es la gamificación? ¿Y los videojuegos?	7
UA2. Historia de los video juegos	6
UA3. ¿Por qué utilizar videojuegos en clase?	7
UA4. ¿Cómo elegir un juego adecuado?	6
UA5. ¿Qué esperar de un videojuego?	7
UA6. Preparación de una sesión de juego	7