



# Guía didáctica

SSCE18. Gamificación y gestión de recursos digitales

## 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

Desarrollar el concepto de gamificación como recurso del aula para la actividad lúdica en el proceso de aprendizaje.

Contenidos

<b>SSCE18. GAMIFICACIÓN Y GESTIÓN DE RECURSOS DIGITALES (60 horas)</b>	
<b>UNIDADES DE APRENDIZAJE</b>	<b>HORAS</b>
<p><b>UA1. Conocimiento y comprensión del concepto de gamificación y la importancia de su utilización como recurso en el aula.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Características de los juegos.</li> <li>• Ventajas de aplicar los juegos en contextos no lúdicos.</li> <li>• Conceptos relacionados: adverfaming, game-based learning.</li> </ul>	16 min
Cuestionario de Autoevaluación	30 min
<b>Tiempo total de la unidad</b>	<b>16.30 min</b>
<p><b>UA2. Comprensión, fundamentos del diseño de juegos y la actividad lúdica en el proceso de aprendizaje.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprensión del valor del juego y la actividad lúdica en el proceso de aprendizaje.</li> <li>• Teorías psicológicas del aprendizaje.</li> <li>• Teorías motivacionales de la conducta.</li> <li>• Tipos de usuarios según su estructura de motivación.</li> <li>• Fundamentos del diseño de juegos.</li> </ul>	16
Cuestionario de Autoevaluación	30 min
<b>Tiempo total de la unidad</b>	<b>16.30 min</b>
<p><b>UA3. Uso de herramientas para la creación de un sistema gamificado.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Frameworks de trabajo.</li> <li>• Utilidades.</li> </ul>	12
Cuestionario de Autoevaluación	30 min
<b>Tiempo total de la unidad</b>	<b>12.30 min</b>

<p><b>UA4. Elaboración y desarrollo de programas de contenidos utilizando la gamificación.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Elaboración de programas de gamificación en el aula.</li> <li>• Desarrollo de un plan secuencial para implantar un programa de contenidos utilizando la gamificación.</li> </ul>	12
Cuestionario de Autoevaluación	30 min
<b>Tiempo total de la unidad</b>	<b>12.30 min</b>
Actividad de Evaluación 1	1
Actividad de Evaluación 2	1
<b>4 UNIDADES</b>	<b>60 HORAS</b>