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.

CONTENIDO FORMATIVO

SSCE18	Gamificación y Gestión de recursos digitales	60 horas
UA1	**Conocimiento y comprensión de concepto de gamificación y la importancia de su utilización como recurso en el aula** • Introducción y objetivos • Concepto de gamificación e importancia de su utilización en el entorno educativo • Características de los juegos • Ventajas de aplicar los juegos en contextos no lúdicos • Conceptos relacionados: advergaming, game-based learning • Tipos de juego y su utilización para trabajar en el aula	15,5
	Cuestionario de autoevaluación	0,5
	Tiempo total de la unidad de aprendizaje	**16**
UA2	**Comprensión, fundamentos del diseño de juegos y la actividad lúdica en el proceso de aprendizaje** • Introducción y objetivos • Comprensión del valor del juego y la actividad lúdica en el proceso de aprendizaje • Teorías psicológicas del aprendizaje • Teorías motivacionales de la conducta • Tipos de usuarios según su estructura de motivación • Fundamentos del diseño de juegos	15,5
	Cuestionario de autoevaluación	0,5
	Tiempo total de la unidad de aprendizaje	**16**
UA3	**Uso de herramientas para la creación de un sistema gamificado** • Introducción y objetivos • Herramientas para crear un sistema gamificado • Frameworks de trabajo • Utilidades	12
	Cuestionario de autoevaluación	0,5
	Tiempo total de la unidad de aprendizaje	**12,5**
UA4	**Elaboración y desarrollo de programas de contenidos utilizando la gamificación** • Introducción y objetivos • Elaboración de programas de gamificación en el aula	12

	• Desarrollo de un plan secuencial para implantar un programa de contenidos utilizando la gamificación	
	Cuestionario de autoevaluación	0,5
	Actividad de evaluación 1	1
	Actividad de evaluación 2	1
	Tiempo total de la unidad de aprendizaje	**14,5**
	Prueba final de evaluación	**1**