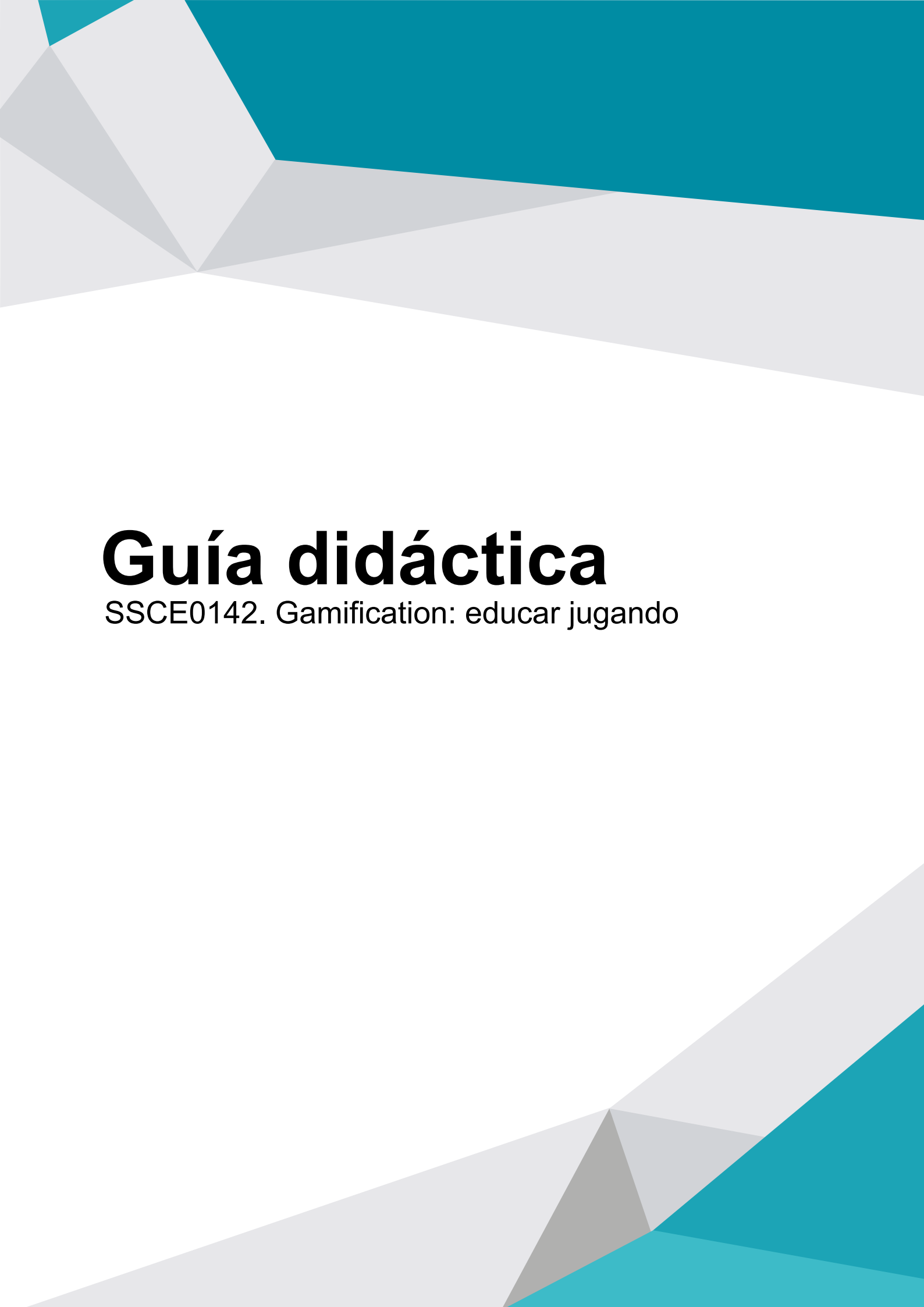




Guía didáctica

SSCE0142. Gamification: educar jugando

INTRODUCCIÓN

Con este curso el alumno será capaz de desenvolverse dentro del Sector y aplicar las mecánicas de juego en entornos y aplicaciones no lúdicas con el fin de potenciar la motivación, la concentración, el esfuerzo, la fidelización y otros valores positivos comunes a todos los juegos.

OBJETIVO GENERAL

Aplicar la gamification en el proceso de innovación educativa.

CONTENIDO FORMATIVO

SSCE0142	Gamification: educar jugando	20 horas
UA1	El aprendizaje en la "gamification" • Aproximación a la relación entre el juego y el aprendizaje • Teorías sobre la naturaleza del juego • Clasificación de los juegos • Bases pedagógicas: los procesos de aprendizaje a través del juego • Estructuración de los pasos metodológicos a llevar a cabo para la enseñanza eficaz de los juegos • Identificación de los componentes clave de la gamification • Nociones básicas de la gamification • Diseño • Estructura • Herramientas • Programas de recompensas: los badges o insignias	9,5
	Cuestionario de autoevaluación	0,5
	Tiempo total de la unidad de aprendizaje	10
UA2	La "gamification" en el contexto educativo • Análisis de la gamification • Diferenciación entre gamification y ludification • Ventajas y desventajas del uso de campañas de gamification • Diferenciación de las mecánicas de gamification aplicadas a la empresa y a la educación • Recursos web para la ampliación de información • Aterrizaje de la gamification en las acciones formativas • Perfiles psicológicos de personas gamers o jugones • La gamification en la web 2.0 • Construcción de una comunidad • Evaluación de resultados • Análisis de logros asociados a competencias, a través de la puesta en práctica de un ejercicio de simulación	7,5
	Cuestionario de autoevaluación	0,5
	Tiempo total de la unidad de aprendizaje	8
	Prueba final de evaluación. Tipo test	1
	Actividad practica de evaluación	1