

The background features abstract geometric shapes in teal and grey. A large teal shape is at the top right, while various grey polygons of different shades and orientations are scattered across the white background, creating a modern, layered effect.

Guía didáctica

SSCE079PO. 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

SSCE079PO	Gamification: Educar jugando	20 horas
UA1	<p>Gamification: Educar jugando</p> <ul style="list-style-type: none"> • Introducción a la Gamification. • Concepto gamification/ludification. • Bases pedagógicas: los procesos de aprendizaje a través del juego. • Visualización de un vídeo explicativo para la comprensión del concepto gamification/ludificación a través de la visualización de un vídeo explicativo. • Análisis de las diferentes mecánicas de gamification aplicadas a la empresa y a la educación a través de la lectura de documentación específica. • Identificación de las ventajas y desventajas del uso de campañas de gamification. • Realización de un esquema que englobe las diferentes teorías sobre la naturaleza del juego. • Lectura sobre la clasificación de los juegos según los diferentes autores. • Estructuración de los pasos metodológicos que deberemos de llevar a cabo para la enseñanza eficaz de los juegos. • Elaboración de un dossier donde se recopilen las diferentes páginas web que nos sirven como recurso para ampliar información. • Diseño de Gamification. • Estructura de gamification. • Los gamers o jugones. • Programas de recompensas: los badges o insignias. • Las herramientas de gamification. • 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. • Establecimiento de los diferentes tipos de gamers que nos podemos encontrar. 	18
	Actividad práctica de evaluación	1
	Evaluación final tipo test	1