

GAMIFICACIÓN APLICADA A LA EDUCACIÓN (Parte 1)



Área: General
Modalidad: Teleformación
Duración: 15 h
Precio: 80.00€

[Curso Bonificable](#)
[Contactar](#)
[Recomendar](#)
[Matricularme](#)

OBJETIVOS

“Principales objetivos del Curso online de gamificación aplicada a la educación (Parte 1):

- * Conocer los principios fundamentales de la gamificación y distinguir los distintos elementos que la componen.
- * Entender los distintos motivadores intrínsecos del alumnado y su importancia para la gamificación.”

CONTENIDOS

Detalle de contenidos que se abordan en el programa formativo:

- Entendiendo la gamificación.
 - Definición de gamificación.
 - Análisis del concepto.
 - Caso práctico: The Speed Camera Lottery.
 - Gamificación y aprendizaje.
 - El juego como elemento cultural clave.
 - Beneficios del juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
 - Gamificación como potenciadora de metodologías activas, modelos y estrategias de aprendizaje.
- Los estudiantes son el centro del sistema.
 - Análisis del jugador estudiante.
 - Tipos de jugadores.
 - Octalysis de la gamificación.
 - Las motivaciones del jugador.
 - Motivadores intrínsecos y extrínsecos.
 - Los motivadores RAMP.
 - La clasificación de jugadores de Andrzej Marczewski.
- Elementos del juego.
 - Las dinámicas en gamificación.
 - Hacia dónde dirigir el juego.
 - Los 16 motivadores de Steven Reiss.
 - Mecánicas para gamificar.
 - ¿Qué son las mecánicas?
 - 42 FUNDamentos de la diversión.
 - Conectando dinámicas y mecánicas.
 - Los componentes de juego.
 - Definición.
 - PBL.
 - 35 componentes de juego para gamificar.
 - Ciclos de actividad.
 - Bucles de acción.

3.4.2. Escaleras de progreso.