

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:

1. Entendiendo la gamificación.
 - 1.1. Definición de gamificación.
 - 1.1.1. Análisis del concepto.
 - 1.1.2. Caso práctico: The Speed Camera Lottery.
 - 1.2. Gamificación y aprendizaje.
 - 1.2.1. El juego como elemento cultural clave.
 - 1.2.2. Beneficios del juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
 - 1.2.3. Gamificación como potenciadora de metodologías activas, modelos y estrategias de aprendizaje.
2. Los estudiantes son el centro del sistema.
 - 2.1. Análisis del jugador estudiante.
 - 2.1.1. Tipos de jugadores.
 - 2.1.2. Octalysis de la gamificación.
 - 2.2. Las motivaciones del jugador.
 - 2.2.1. Motivadores intrínsecos y extrínsecos.
 - 2.2.2. Los motivadores RAMP.
 - 2.2.3. La clasificación de jugadores de Andrzej Marczewski.
3. Elementos del juego.
 - 3.1. Las dinámicas en gamificación.
 - 3.1.1. Hacia dónde dirigir el juego.
 - 3.1.2. Los 16 motivadores de Steven Reiss.
 - 3.2. Mecánicas para gamificar.
 - 3.2.1. ¿Qué son las mecánicas?
 - 3.2.2. 42 FUNDamentos de la diversión.
 - 3.2.3. Conectando dinámicas y mecánicas.
 - 3.3. Los componentes de juego.
 - 3.3.1. Definición.
 - 3.3.2. PBL.
 - 3.3.3. 35 componentes de juego para gamificar.
 - 3.4. Ciclos de actividad.
 - 3.4.1. Bucles de acción.

3.4.2. Escaleras de progreso.