

GAMIFICACIÓN APLICADA A LA EDUCACIÓN (Parte 2)



Área: General
Modalidad: Teleformación
Duración: 30 h
Precio: 155.00€

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

OBJETIVOS

- * Analizar sistemas gamificados ya diseñados.
- * Dotar de narrativa a un proyecto gamificado.
- * Aplicar un método para implantar la gamificación en un proceso de enseñanza y aprendizaje.

CONTENIDOS

1. La narrativa como ingrediente unificador.
 - 1.1. La experiencia del jugador.
 - 1.1.1. La estética.
 - 1.1.2. Tipos de diversión.
 - 1.2. La narrativa que da sentido a la gamificación.
 - 1.2.1. El método abierto.
 - 1.2.2. El viaje del héroe.
 - 1.3. El camino del jugador.
 - 1.3.1. Inmersión.
 - 1.3.2. El juego intermedio.
 - 1.3.3. Fin del juego.
 2. Un método como herramienta para gamificar.
 - 2.1. Fases para gamificar un proyecto educativo.
 - 2.1.1. Un modelo de gamificación.
 - 2.1.2. Los objetivos.
 - 2.1.3. Conocer al estudiante.
 - 2.1.4. Tipos de Placeres de diversión.
 - 2.1.5. Comportamientos a fomentar.
 - 2.1.6. Dinámicas que se estimulan.
 - 2.1.7. Mecánicas que reglan el sistema.
 - 2.1.8. Componentes de juego existentes.
 - 2.1.9. Análisis de resultados.
 - 2.2. Herramientas y recursos para la gamificación en el aula.
 - 2.2.1. Plataformas gamificadas.
 - 2.2.2. Herramientas para gamificar.
- Proyecto final.