



info@atecid.com

Formación Bonificable



Fundación Estatal
PARA LA FORMACIÓN EN EL EMPLEO

Teleformación

SSCE18. Gamificación y gestión de recursos digitales

Objetivos

□ **Objetivo General**

- Desarrollar el concepto de gamificación como recurso del aula para la actividad lúdica en el proceso de aprendizaje.

□ **Objetivos Específicos**

- Conocer la importancia que tiene la gamificación en un entorno educativo.
- Comprender los diferentes tipos o géneros de juegos, para su correcta utilización en el aula.
- Definir las ventajas de aplicar juegos fuera y dentro del aula.
- Comprender las diferentes teorías para llevar a cabo un correcto aprendizaje.
- Exponer los fundamentos necesarios para el diseño de juegos.
- Conocer cómo influye la motivación en el proceso de aprendizaje.
- Establecer qué herramientas pueden emplearse en un sistema gamificado.
- Conocer las utilidades de un sistema gamificado en personas con diversidad funcional.
- Implantar programas de gamificación para desarrollar en el aula.
- Conocer las pautas a seguir en el desarrollo de un programa de gamificación en el aula.

Contenidos

SSCE18. Gamificación y gestión de recursos digitales	Tiempo estimado
<p>Unidad 1: Conocimiento y comprensión del concepto de gamificación y la importancia de su utilización como recurso en el aula.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Concepto de gamificación e importancia de su utilización en el entorno educativo. <ul style="list-style-type: none"> ○ Características de los juegos. ○ Ventajas de aplicar los juegos en contextos no lúdicos. ○ Conceptos relacionados: adverfaming, game-based learning. ○ Tipos de juego y su utilización para trabajar en el aula. 	
Cuestionario de Autoevaluación UA 01	30 minutos
Tiempo total de la unidad	17 horas
<p>Unidad 2: Comprensión, fundamentos del diseño de juegos y la actividad lúdica en el proceso de aprendizaje.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprensión del valor del juego y la actividad lúdica en el proceso de aprendizaje. <ul style="list-style-type: none"> ○ Teorías psicológicas del aprendizaje. ○ Teorías motivacionales de la conducta. ○ Tipos de usuarios según su estructura de motivación. • Fundamentos del diseño de juegos. 	
Cuestionario de Autoevaluación UA 02	30 minutos
Tiempo total de la unidad	17 horas

<p>Unidad 3: Uso de herramientas para la creación de un sistema gamificado.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Herramientas para crear un sistema gamificado. <ul style="list-style-type: none"> ○ Frameworks de trabajo. ○ Utilidades. 	
Cuestionario de Autoevaluación UA 03	30 minutos
Tiempo total de la unidad	12.30 horas
<p>Unidad 4: Elaboración y desarrollo de programas de contenidos utilizando la gamificación.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Elaboración de programas de gamificación en el aula. • Desarrollo de un plan secuencial para implantar un programa de contenidos utilizando la gamificación. 	
Cuestionario de Autoevaluación UA 04	30 minutos
Actividad de evaluación 1 UA 04	1 hora
Actividad de evaluación 2 UA 04	1 hora
Tiempo total de la unidad	12.30 horas
Examen final	1 hora
4 unidades	60 horas