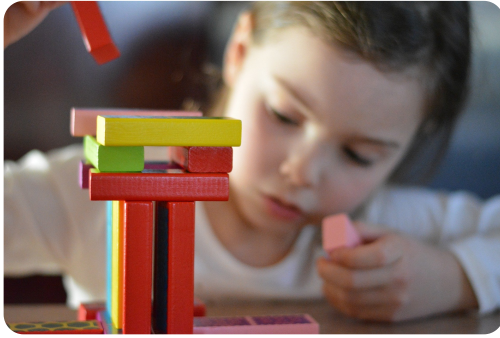


Gamificación en el aula



Sku: PM1222

Horas: 40

Formato: HTML

OBJETIVOS

Conocer y aprender a analizar la evolución de los videojuegos y su transcendencia social como agente de entretenimiento y de educador, apreciando los valores positivos y negativos que podemos encontrar en ellos. Objetivos Específicos

- Ser capaz de entender la gamificación, sus aplicaciones y posibilidades para su aprovechamiento en el aula.
- Explicar y evaluar la utilización en el aula la planificación realizada sobre un videojuego atendiendo a diversos factores.
- Realizar y diseñar una planificación de aula en la que se incluya el video juego como herramienta de apoyo para el aprendizaje de los alumnos.
- Analizar y evaluar los objetivos que se marcan en el aula a la hora de utilizar un videojuego.
- Realizar una sesión que incluya un videojuego como herramienta de aprendizaje.

CONTENIDOS

UA 1. ¿Qué es la gamificación? ¿Y los videojuegos? 1. ¿Qué es la gamificación 2. ¿Y los videojuegos? **UA 2. Historia de los videojuegos** 1. Historia de los videojuegos 2. Los géneros de los videojuegos **UA 3. ¿Por qué utilizar videojuegos en clase?** 1. Introducción 2. Beneficios de los videojuegos 3. De la enseñanza asistida por ordenador a los videojuegos en clase 4. Videojuegos y procesos cognitivos 5. Videojuegos y motivación. **UA 4. ¿Cómo elegir un juego adecuado?** 1. Clasificación de los videojuegos 2. Elegir un videojuego adecuado 3. Estándares y clasificación 4. Requisitos técnicos ¿Están nuestras aulas lo suficientemente adecuadas? **UA 5. ¿Qué esperar de un videojuego?** 1. ¿Qué esperar de un videojuego? 2. Cómo trabajar los videojuegos con niños con discapacidad 3. Juegos para discapacitados auditivos 4. Juegos para discapacitados visuales 5. Juegos para discapacitados físicos 6. Juegos para personas con dificultades de aprendizaje **UA 6. Preparación de una sesión de juego** 1. ¿Cómo organizar una sesión de juego? 2. Pasos para gamificar el aula 3. Sugerencias para la gamificación en el aula