



## SSCE18. Gamificación y gestión de recursos digitales

**Sku:** PM028

**Horas:** 60

**Formato:** HTML

### 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

- **Unidad 1. Conocimiento y comprensión del concepto de gamificación y la importancia de su utilización como recurso en el aula.**

- Concepto de gamificación e importancia de su utilización en el entorno educativo.
  - 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.
- 
- **Unidad 2. Comprensión, fundamentos del diseño de juegos y la actividad lúdica en el proceso de aprendizaje.**
    - Comprensión del valor del juego y la actividad lúdica en el proceso de aprendizaje.
      - Teorías psicológicas del aprendizaje.
      - Teorías motivacionales de la conducta.
      - Tipos de usuarios según su estructura de motivación.
    - Fundamentos del diseño de juegos.
- 
- **Unidad 3. Uso de herramientas para la creación de un sistema gamificado.**
    - Herramientas para crear un sistema gamificado.
      - Frameworks de trabajo.
      - Utilidades.
- 
- **Unidad 4. Elaboración y desarrollo de programas de contenidos utilizando la gamificación.**
    - Elaboración de programas de gamificación en el aula.
    - Desarrollo de un plan secuencial para implantar un programa de contenidos utilizando la gamificación.