



SSCE18. Gamificación y gestión de recursos digitales.

Sku: PS_SSCE18

Horas: 60

Formato: HTML

OBJETIVOS

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

CONTENIDOS

- **1. Gamificación y gestión de recursos digitales**
 - **Conocimiento / capacidades cognitivas prácticas**
 - Conocimiento y comprensión del concepto de gamificación y la importancia de su utilización como recurso en el aula.
 - Características de los juegos.
 - Ventajas de aplicar los juegos en contextos no lúdicos.
 - Conceptos relacionados: advergaming, game-based learning.
 - Tipos de juego y su utilización para trabajar en el aula.
 - 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.
 - Mecánicos.
 - Dinámicos.
 - Estéticos.
 - Uso de herramientas para la creación de un sistema gamificado.
 - Frameworks de trabajo.
 - Utilidades.
 - Elaboración de programas de gamificación en el aula.

- Desarrollo de un Plan secuencial para implantar un programa de contenidos utilizando la gamificación.
- **Habilidades de gestión, personales y sociales**
 - Fomento de la competencia personal y vinculación a los logros.
 - Fomento de la adaptación a las reglas de juego.
 - Desarrollo de la autoexpresión del individuo para fomentar acciones y provocar feedback.
 - Animación del compromiso y la interacción entre los usuarios. Fomento de la competencia personal y vinculación a los logros.
 - Fomento de la adaptación a las reglas de juego.
 - Desarrollo de la autoexpresión del individuo para fomentar acciones y provocar feedback.
 - Animación del compromiso y la interacción entre los usuarios.