



## 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.