



El proceso formativo y nuevos entornos de aprendizaje desde la Gamificación y Gamificación en el Aprendizaje

Sku: 3260EC_PA5555

Horas: 30

OBJETIVOS

Modulo 1: El proceso formativo y los nuevos entornos de aprendizaje

- Conocer el proceso formativo, definición de aprendizaje, sus teorías, enfoques y tipos.
- Introducir en nuevos entornos de aprendizaje.

Modulo 2: Gamificación en el Aprendizaje

- Conocer las diferencias entre el juego y la gamificación y las teorías en las que se sustenta.
- Conocer los recursos que podemos utilizar en un sistema gamificado, cómo desarrollar el proceso de gamificación y cómo lo podemos aplicar en la enseñanza y en otros ámbitos.

CONTENIDOS

MODULO I: El proceso formativo y los nuevos entornos de aprendizaje 1.

Introducción: aproximación a la sociedad del siglo XXI 2. El proceso formativo 1.

Definición de aprendizaje 2. Teorías de aprendizaje 2.1. Conductivismo 2.2. Cognitivismo 2.3. Constructivismo 2.4. Conectivismo 3. Enfoques de aprendizaje 4. Tipos de aprendizaje

3. Nuevos entornos de aprendizaje 1. Nuevos escenarios para la enseñanza-aprendizaje a través de las tecnologías de la información y comunicación (TIC) 2. Papel y funciones del usuario-docente 3. Papel y funciones del usuario-alumno 4. Metodología y recursos didáctico 5. Sistema de evaluación **4. Conclusiones generales**

MÓDULO II: Gamificación en el Aprendizaje UNIDAD 1. La gamificación como herramienta educativa emocional 1. Qué es la gamificación 1.1. Definición clásica de gamificación 1.2. Análisis de la definición de gamificación 2. Qué es un juego 2.1. Concepto de juego 2.2. El derecho a jugar 2.3. Juego libre y juego serio 2.4. Concepto de gamificación 2.5. Beneficios de la gamificación en entornos educativos 2.6. Técnicas mecánicas 2.7. Técnicas dinámicas 2.8. Gamificación en entornos no educativos 3. Características propias de los juegos 3.1. Es espontáneo 3.2.

Tiene límites y reglas 3.3. Tiene una finalidad 3.4. Evoluciona, cambia y permite la integración del individuo en su cultura 3.5. Favorece la psicomotricidad, las funciones intelectuales y las emocionales 3.6. Interactúa con la realidad 4. Juegos serios o serious games 4.1. Los juegos de realidad alternativa ARG y videojuegos 4.2. Concepto de juegos de realidad alternativa 4.3. Ejemplos de juegos ARG con éxito viral 4.4. Uso en el aula de juegos ARG 4.5. Videojuegos

UNIDAD 2. La motivación y las teorías de la gamificación

1. La teoría de la autodeterminación de Ryan y Deci 2. La motivación según Pink 3. El modelo RAMP 4. La teoría del Flujo de Csikszentmihalyi 5. Requisitos para el estado de flujo 6. Componentes que posibilitan el flujo 7. Qué es el círculo mágico 8. Concepto de círculo mágico 8.1. La motivación extrínseca 8.2. La gamificación en la historia 9. La teoría del establecimiento de objetivos de Locke y Latham 9.1. Teoría de fijación de metas 9.2. Ejemplos de aplicación de la teoría de fijación de metas

UNIDAD 3. Diseño de un sistema de gamificación

1. Los ciclos, o bucles, de actividad 1.1. Tipos de actividad 1.2. Bucle de compromiso 1.4. Escala de progreso o bucles de progresión 1.5. El concepto de diversión en los juegos 2. El proceso de gamificación en el aprendizaje 2.1. Las mecánicas 2.2. Las dinámicas 2.3. Componentes de la gamificación y tipos de jugadores 2.4. Aplicar las técnicas del storytelling 2.5. Beneficios del storytelling en un proyecto gamificado 2.6. La estética y el diseño 2.7. Ejemplos destacados de gamificación 2.8. Herramientas para gamificar 2.9. Proceso y finalidad de la gamificación 3. La motivación y la diversión en los jugadores 3.1. Los juegos de escape 3.2 Gamificación mediante juegos de escape 3.3. Fases de implementación de un juego de escape 3.4. Deporte y juego 3.5. Qué valores transmitir a través del deporte escolar 3.6. Cómo transmitir estos valores 3.7. Videojuegos competitivos o e-sports 3.8. Utilización de videojuegos competitivos en la gamificación 3.9. Habilidades y destrezas que favorecen el uso de e-sports 4. Gamificación en el ámbito profesional 4.1. Gamificación en la salud 4.2. Gamificación en el Gobierno 4.3. Gamificación y crowdsourcing 4.4. Aplicación de la gamificación en la vida cotidiana