

The background features abstract geometric shapes in teal and grey. A large teal shape is at the top right, and a grey shape is at the top left. The bottom of the page is also decorated with teal and grey geometric patterns.

# Guía didáctica

SSCE079PO. Gamification: Educar jugando

## INTRODUCCIÓN

Con este curso el alumno será capaz de desenvolverse dentro del Sector y aplicar las mecánicas de juego en entornos y aplicaciones no lúdicas con el fin de potenciar la motivación, la concentración, el esfuerzo, la fidelización y otros valores positivos comunes a todos los juegos.

## OBJETIVO GENERAL

Aplicar la gamification en el proceso de innovación educativa.

## CONTENIDO FORMATIVO

SSCE079PO	Gamification: Educar jugando	20 horas
UA1	<p><b>Gamification: Educar jugando</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Introducción a la Gamification.</li> <li>• Concepto gamification/ludification.</li> <li>• Bases pedagógicas: los procesos de aprendizaje a través del juego.</li> <li>• Visualización de un vídeo explicativo para la comprensión del concepto gamification/ludificación a través de la visualización de un vídeo explicativo.</li> <li>• Análisis de las diferentes mecánicas de gamification aplicadas a la empresa y a la educación a través de la lectura de documentación específica.</li> <li>• Identificación de las ventajas y desventajas del uso de campañas de gamification.</li> <li>• Realización de un esquema que englobe las diferentes teorías sobre la naturaleza del juego.</li> <li>• Lectura sobre la clasificación de los juegos según los diferentes autores.</li> <li>• Estructuración de los pasos metodológicos que deberemos de llevar a cabo para la enseñanza eficaz de los juegos.</li> <li>• Elaboración de un dossier donde se recopilen las diferentes páginas web que nos sirven como recurso para ampliar información.</li> <li>• Diseño de Gamification.</li> <li>• Estructura de gamification.</li> <li>• Los gamers o jugones.</li> <li>• Programas de recompensas: los badges o insignias.</li> <li>• Las herramientas de gamification.</li> <li>• La gamification en la web 2.0.</li> <li>• Construcción de una comunidad.</li> <li>• Evaluación de resultados.</li> <li>• Análisis de logros asociados a competencias, a través de la puesta en práctica de un ejercicio de simulación.</li> <li>• Establecimiento de los diferentes tipos de gamers que nos podemos encontrar.</li> </ul>	18
	<b>Actividad práctica de evaluación</b>	<b>1</b>
	<b>Evaluación final tipo test</b>	<b>1</b>