

CURSO

Gamificación: estrategias didácticas para aprender jugando



Tema 1: Introducción a la Gamificación

- 1.1 Introducción
- 1.2 ¿Qué es la gamificación?
- 1.3 Objetivos
- 1.4 Elementos de la Gamificación
- 1.5 Programa de recompensas en Gamificación: PBL

Tema 2: La naturaleza de los Juegos

- 2.1 Introducción
- 2.2 ¿Qué es un juego?
- 2.3 Los Gamers o tipos de jugadores
- 2.4 Elementos del diseño de los juegos
- 2.5 Función cognitiva de los juegos

Tema 3: La Gamificación en entornos educativos

- 3.1 Introducción
- 3.2 Ventajas de la Gamificación aplicada a la docencia
- 3.3 Gamificación, Serious Games y Educación basada en juegos
- 3.4 Psicología y Gamificación: aspectos a tener en cuenta
- 3.5 Neurodidáctica y Gamificación: sistema de recompensa cerebral
- 3.6 Motivación y Gamificación: la Teoría del flujo
- 3.7 Ejemplos de Gamificación educativa

Tema 4: Gamificando mi aula

- 4.1 Introducción
- 4.2 Pasos metodológicos para construir una experiencia gamificada
- 4.3 Técnicas de gamificación
- 4.4 Utilizar Insignias o Badges
- 4.5 Ejemplo de Gamificación de una asignatura
- 4.6 Casos prácticos

Tema 5: Gamificación 2.0

- 5.1 Introducción
- 5.2 Valoración de la herramienta
- 5.3 Juegos y Herramientas para gamificar
- 5.4 Gamificar la educación socioemocional: ClassDojo
- 5.5 Gamificar los deberes: Toovari
- 5.6 Crear y gestionar Insignias: Classbadges
- 5.7 Crear avatares personalizados: Voki