

# CURS ONLINE DE GAMIFICACIÓ APLICADA A L'EDUCACIÓ

Curs reconegut pel Departament d'Ensenyament de la Generalitat de Catalunya

110 HORES

3 MESOS

## PROPERA CONVOCATÒRIA

24/10/2017 a 30/01/2018 (3 mesos / 110 hores).

## EL PODER TRANSFORMADOR DEL JOC EN L'EDUCACIÓ

En algun moment de la nostra vida, oblidem que l'aprenentatge és en si una experiència memorable. En algun moment de la nostra vida deixem de viure l'aprenentatge com alguna cosa apassionant i divertit, i per tant, perdem la motivació en gran manera.

Com a docents hem de reavivar en l'alumnat l'emoció d'aprendre, perquè solament quan es gaudeix de l'aprenentatge, aquest pot ser significatiu.

La gamificació, entesa com l'ús de mecàniques de joc en contextos no lúdics, troba en l'àmbit educatiu un espai excel·lent per donar resposta als problemes i necessitats que diàriament identifiquem a les nostres aules.

## DESCRIPCIÓ

Curs 100% online per a professionals de l'educació en el qual coneixerem a fons els beneficis i reptes que planteja la gamificació, donarem resposta a les necessitats dels alumnes i/o jugadors d'acord amb els seus perfils, comprendrem la importància de la motivació, descobrirem els diversos elements de joc (dinàmiques, mecàniques i competències) i aprofitarem el potencial de l'estètica, la narrativa i el "game design" per generar experiències memorables.

El Curs online de gamificació aplicada a l'educació inclou:

- Accés a un exclusiu entorn d'aprenentatge e-learning dissenyat perquè puguis aprendre tot sobre gamificació educativa amb total flexibilitat i interactivitat.
- Continguts exclusius de gran qualitat desenvolupats per un equip interdisciplinari de Conecta13, Spin-off de la Universitat de Granada.
- Continguts en vídeo especialment creats per a aquest curs, a més de nombrosos recursos en diferents formats.
- Tasques perquè puguis practicar/reflexionar sobre els continguts apresos.
- Projecte final per a treballar les habilitats i coneixements adquirits durant els mòduls teòric-pràctics.

- Diferents fòrums per reflexionar/comentar/resoldre qüestions sobre el curs.
- Professor expert en gamificació educativa responsable de guiar-te, orientar-te i recolzar-te durant el teu període d'aprenentatge, així com de resoldre totes les teves qüestions i dubtes.

## A QUI ES DIRIGEIX

El curs està dirigit a qualsevol professional de l'educació interessat a endinsar-se en la gamificació educativa, amb el clar objectiu de motivar al seu alumnat i d'aconseguir que l'aprenentatge sigui tan divertit com significatiu.

## OBJECTIUS

Principals objectius del Curs online de gamificació aplicada a l'educació:

- Conèixer els principis fonamentals de la gamificació i distingir-la d'altres conceptes i enfocats relacionats amb el joc.
- Valorar les possibilitats de la gamificació per generar compromís i motivació en l'alumnat.
- Conèixer i aplicar un mètode per implantar la gamificació en un procés d'ensenyament i aprenentatge.
- Desenvolupar un projecte gamificat per aplicar a l'aula.

## CONTINGUTS

Detall de continguts que s'aborden al programa formatiu:

### Mòdul 1: Entenent la gamificació.

1. Introducció.
2. Definició de gamificació.
  - 2.1. Anàlisi del concepte.
  - 2.2. Cas pràctic: The Speed Camera Lottery.
3. Distingint la gamificació d'altres conceptes semblants.
  - 3.1. Jocs seriosos.
  - 3.2. Disseny inspirat en jocs.
4. Gamificació i aprenentatge.
  - 4.1. El joc com a element cultural clau.
  - 4.2. Beneficis del joc en el procés d'ensenyament-aprenentatge.
  - 4.3. Gamificació com a potenciadora de metodologies actives, models i estratègies d'aprenentatge.

### Mòdul 2: Tipus de jugadors.

1. Els jugadors són el centre del sistema.

2. Tipus de jugador.
  - 2.1. L'explorador.
  - 2.2. El triomfador.
  - 2.3. L'assassí.
  - 2.4. El socialitzador.
  - 2.5. El test de Bartle i actualitzacions.
3. Les motivacions del jugador.
  - 3.1. Motivadors intrínsecs i extrínsecs.
  - 3.2. Els motivadors RAMP.
  - 3.3. La classificació de jugadors d'Andrzej Marczewski.
4. El Flow en el jugador.
5. Eines per analitzar al jugador.
  - 5.1. Entrevista.
  - 5.2. Mapa d'Empatia.
  - 5.3. User persona.

### Mòdul 3: Elements de joc.

1. Introducció als elements de joc.
  - 1.1. Dinàmiques.
  - 1.2. Mecàniques.
  - 1.3. Components de joc.
  - 1.4. Disseccionant un joc en els seus elements.
2. Les dinàmiques en gamificació.
  - 2.1. A través de Kevin Werbach.
  - 2.2. Els 16 motivadors de Steven Reiss.
3. Mecàniques a usar en gamificació.
  - 3.1. 42 fonaments de la diversió.
  - 3.2. Connectant dinàmiques i mecàniques.
4. Els components del joc.
  - 4.1. 35 components de joc per usar en gamificació.
5. Cicles d'activitat. La llei del moviment.
  - 5.1. Bucles d'acció.
  - 5.2. Escales de progrés.

### Mòdul 4: Estètica, narrativa i game design.

1. L'estètica: descobriment i immersió en el joc.
2. La narrativa: la història que envolta al joc.
3. "El començament", "El durant" i "La fi del joc".

## Mòdul 5: Com construir un projecte gamificat.

1. Un mètode com a eina per gamificar.
  - 1.1. Els objectius.
  - 1.2. Conèixer al jugador.
  - 1.3. Tipus de plaers de diversió.
  - 1.4. Comportaments a fomentar.
  - 1.5. Dinàmiques que s'estimulen.
  - 1.6. Mecàniques que reglen el sistema.
  - 1.7. Components de joc existents.
  - 1.8. Anàlisi de resultats.
2. Altres mètodes disponibles.
  - 2.1. Gamification Model Canvas de Sergio Jiménez.
  - 2.2. 6D's de Kevin Werbach.
3. Eines i recursos per la gamificació a l'aula.
  - 3.1. Plataformes gamificades.
  - 3.2. Eines per gamificar.

## Mòdul 6: Projecte final.

### METODOLOGIA

L'enfocament didàctic d'aquest curs està centrat en “aprendre fent” i “aprendre jugant” de manera que el paper del contingut teòric és secundari enfront de la realització de tasques i a la participació en les “converses” que anirem proposant a l'alumne al llarg del curs.

A més dels continguts en vídeo especialment creats per a aquest curs, cada unitat compta amb nombrosos recursos en diferents formats amb l'objectiu de satisfer diverses maneres d'aprenentatge i enriquir el màxim possible aquesta experiència d'aprenentatge.

Les unitats s'aniran obrint en el curs de manera seqüencial i romanent obertes fins al tancament del mateix. En cada unitat es proposen entre 2 i 4 tasques eminentment pràctiques, per les quals anirem proposant recursos externs a la plataforma d'acord amb la unitat didàctica que estiguem treballant, tot això en un context gamificat.

A més de les diferents tasques i fòrums, el curs inclou uns test de progressió al final de cada unitat amb la finalitat de consolidar el coneixement i comprovar la progressió de l'aprenentatge dels alumnes al llarg del curs.

El curs es tanca amb una última unitat dedicada a realitzar un projecte final que es basarà en la implementació d'un sistema gamificat en el procés d'ensenyament-aprenentatge. Aquest projecte, que pot ser implementat en un context d'aula, dona sentit a tot el curs tractant d'aglutinar totes les habilitats i coneixements adquirits durant els mòduls teòric-pràctics.

El Tutor online acompanyarà el procés d'aprenentatge de l'alumnat encarregant-se de la facilitació del curs i oferint, a cada moment, les indicacions necessàries per poder avançar i finalitzar el curs amb èxit.

## CERTIFICACIÓ

Curs reconegut pel Departament d'Ensenyament de la Generalitat de Catalunya (REC2080477) com a formació permanent del professorat d'ensenyament no universitari segons l'ordre ENS/248/2012 de 20 d'agost.

Aquest curs (REC2080477) té els mateixos efectes administratius per al professorat que les activitats incloses en el Pla de formació permanent del Departament d'Ensenyament, sempre i quan es realitzin posteriorment a la data d'expedició del títol d'accés a la docència (vàlid per a oposicions, sexennis, estadis, concurs de trasllats...).

Els alumnes que superin el curs rebran un certificat del Departament d'Ensenyament de la Generalitat de Catalunya (els alumnes no docents rebran un certificat d'aprofitament de FSIE-CAT).

## PREU

### AFILIATS I NOUS AFILIATS

CURS	PREU
Curs online de gamificació aplicada a l'educació	265 €

### NO AFILIATS

CURS	PREU
Curs online de gamificació aplicada a l'educació	295 €

## Nº DE PLACES

50

## INSCRIPCIONS

Envia'ns emplenat el següent [FORMULARI D'INSCRIPCIÓ](#).

El termini d'inscripció finalitza el 18/02/18.

## ALTRES CURSOS QUE ET PODRIEN INTERESSAR

CURS	INFORMACIÓ
Curs online d'anglès	<a href="#">+INFO</a>
Curs online de preparació examen Cambridge English First (FCE)	<a href="#">+INFO</a>
Curs online de preparació examen Cambridge English Advanced (CAE)	<a href="#">+INFO</a>
Curs online de metodologia AICLE/CLIL	<a href="#">+INFO</a>
Curs online de competències digitals per a docents	<a href="#">+INFO</a>
Curs online de diversitat a l'aula	<a href="#">+INFO</a>
Curs online de gestió de les emocions a l'aula	<a href="#">+INFO</a>
Coaching online per a docents	<a href="#">+INFO</a>

**Módulo 1. Elementos de gamificación**  
**1.1 Definición de gamificación**

**En esta Unidad...**  
 La gamificación podría definirse así: "Uso de elementos de juego en contextos no lúdicos con el fin de promover un comportamiento". En esta unidad analizaremos en detalle el concepto y descubriremos un fascinativo ejemplo.

**Contenidos**

- 1. Introducción a la gamificación
- 2. Análisis del concepto
- 3. Caso práctico: The Speed Camera Lottery

**Módulo 2. Elementos de juego**  
**3.4 Los componentes de juego**

**1. Introducción**

**Los componentes de juego**

Al igual que las mecánicas y las dinámicas, entre los componentes de juego y las reglas de juego existe mucha relación y a veces de uno surge el otro y viceversa. Recordemos que las dinámicas como "competencias encadenadas" en los juegos que ofrecen retroalimentación a los jugadores, las mecánicas, las reglas, la información y los apoyos a impulsar las dinámicas presentes en el sistema. Son el punto más tangible del sistema, los elementos más básicos y concretos que sustentan todo el proceso para darle una consistencia y apariencia de juego a su totalidad.

**Módulo 2. Tipos de jugadores**  
**2.1 Los jugadores son el centro del sistema**

**En esta Unidad...**  
 Al igual que en procesos de aprendizaje donde el elemento es el sujeto protagonista, en el juego, los jugadores son el centro del sistema, y a su medida habrá de diseñarse como venimos en esta unidad.

**Contenidos**

- 1. Los jugadores son el centro del sistema

**Módulo 2. Elementos de juego**  
**3.5 Ciclos de actividad. La ley del movimiento**

**En esta Unidad...**  
 Resulta imprescindible analizar los ciclos que determinan la actividad del sistema (ciclos de acción) y adecuar el progreso a la motivación del jugador (escalera de progreso) para alcanzar el éxito tal y como venimos en esta unidad.

**Contenidos**

- 1. Introducción
- 2. Bucle de acción
- 3. Escalera de progreso

**Módulo 2. Tipos de jugadores**  
**2.4 Fluir en el sistema**

**1. Fluir en el sistema**

**Fluir en el sistema**

Este concepto, uno de los factores esenciales para explicar el porqué de los juegos, fue definido por Mihaly Csikszentmihalyi en 1990. Dicha definición fue aplicada posteriormente por varios autores (Cliffhanger, Deci, Seligman o Pink) hasta alcanzar casi cualquier faceta de la vida y concretarse en:

**Módulo 3. Herramientas**  
**Test de Progreso**

**EVALUATION**

**Outstanding**

**Test**

**1. Test**