

## CURS ONLINE DE GAMIFICACIÓ APLICADA A L'EDUCACIÓ

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

2 MESOS

45 HORES

### PROPERA CONVOCATÒRIA

EDICIÓ	INICI	FI
Abril	13/04/21	06/06/21

### EL PODER TRANSFORMADOR DEL JOC EN L'EDUCACIÓ

La irrupció de la Gamificació com a palanca motivadora en el món empresarial i la seva ràpida difusió en altres entorns com la salut, l'esport o els projectes socials, determinen la importància d'adaptar aquesta eina orientant-la cap a l'aula.

En algun moment de la nostra vida deixem de viure l'aprenentatge com una cosa apassionant i divertit, oblidant que l'aprenentatge és en si una experiència memorable. Com a docents hem de revivar en l'alumnat l'emoció d'aprendre, perquè solament quan es gaudeix de l'aprenentatge, aquest pot ser significatiu.

La gamificació comparteix els seus fonaments entre la psicologia, el màrqueting i els videojocs sent el seu objectiu aconseguir la motivació i el compromís de l'usuari/jugador/alumne el que pot influir de forma determinant en un augment de l'interès i atenció de l'alumnat davant la unitat didàctica proposada.

No és nou l'ús del joc en l'aprenentatge. Autors de referència com el psicòleg Jean Piaget o el filòsof Johan Huizinga ja van determinar la importància del joc en l'aprenentatge i el creixement de les persones. No obstant això, l'explosió de la indústria del videojoc ha provocat un estudi i anàlisi detallada de les variables i reaccions que influeixen en el comportament dels jugadors. Des de 2010 s'ha anat compartint i recopilant aquesta informació per a poder oferir una metodologia a l'hora de la seva aplicació en diferents camps.

Dinàmiques de joc basades en el repte, la curiositat, l'expressió, la col·laboració o l'exploració encaixen perfectament a l'aula, augmenten la motivació de l'estudiant i incrementen els resultats d'aquests. A més, promou un ambient on l'alumnat entén l'error com a font d'experiència i aprenentatge, la qual cosa estimula la creativitat i minimitza la por a la participació a l'aula.

La finalitat d'aquest curs és dotar al docent d'una nova eina per a millorar l'atenció i el rendiment a l'aula. Entendre el concepte de gamificació, els elements que la componen i com aplicar-los a la seva realitat d'aprenentatge; a través de l'aplicació d'una metodologia basada en la unitat didàctica a impartir, un major coneixement sobre els seus alumnes/as, l'elecció dels elements de joc determinants per al seu projecte i la seva aplicació a través d'una narrativa estimulants.

## MODALITAT

100% online.

## A QUI ES DIRIGEIX

Aquest curs està dirigit a un ampli perfil de persones interessades en educació, que exerceixin o estiguin relacionades amb la pràctica educativa (de totes les etapes educatives), així com a qualsevol altra persona interessada en el tema.

## DESCRIPCIÓ

Curs 100% online per a professionals de l'ensenyament que vulguin 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.

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

- Accés a un exclusiu entorn d'aprenentatge e-learning dissenyat perquè puguis aprendre amb total flexibilitat i interactivitat, disponible les 24 hores del dia, els 7 dies de la setmana.
- Continguts exclusius de gran qualitat adaptats a l'era digital desenvolupats per professionals amb una sòlida experiència en el sector educatiu.
- Continguts actualitzats sotmesos a una avaluació i adaptació contínua, subjectes a revisions periòdiques per part del nostre equip docent.
- Nombrosos recursos per al teu aprenentatge 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.
- Tutor 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.
- Continguts del curs descarregables en format PDF.

## OBJECTIUS

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

- Conèixer els principis fonamentals de la gamificació i distingir els diferents elements que la componen.
- Entendre els diferents motivadors intrínsecs de l'alumnat i la seva importància per a la gamificació.
- Analitzar sistemes gamificats ja dissenyats.
- Dotar de narrativa a un projecte gamificat.
- Aplicar un mètode per a implantar la gamificació en un procés d'ensenyament i aprenentatge.

## CONTINGUTS

Detall de continguts que s'aborden al programa formatiu:

### Mòdul 1: Endinsant-nos en la gamificació.

1. **Entenent la gamificació.**
  - 1.1. Definició de gamificació.
  - 1.2. Gamificació i aprenentatge.
2. **Els estudiants són el centre del sistema.**
  - 2.1. Anàlisi del jugador estudiant.
  - 2.2. Les motivacions del jugador.
3. **Elements del joc.**
  - 3.1. Les dinàmiques en gamificació.
  - 3.2. Mecàniques per a gamificar.
  - 3.3. Els components de joc.
  - 3.4. Cicles d'activitat.

### Mòdul 2: Aplicant la gamificació a l'aula.

1. **La narrativa com a ingredient unificador.**
  - 1.1. L'experiència del jugador.
  - 1.2. La narrativa que dona sentit a la gamificació.
  - 1.3. El camí del jugador.
2. **Un mètode com a eina per a gamificar.**
  - 2.1. Fases per a gamificar un projecte educatiu.
  - 2.2. Eines i recursos per a la gamificació a l'aula.

**Projecte final.**

## METODOLOGIA

Sistema d'aprenentatge centrat en l'alumne basat en exclusius continguts de gran qualitat adaptats a l'era digital i tasques eminentment pràctiques desenvolupades per experts que t'ajudaran a practicar i comprendre millor els continguts treballats en les diferents unitats.

Els continguts estaran sempre disponibles des del primer dia fins a la finalització del curs. Podràs accedir a l'entorn d'aprenentatge amb absoluta flexibilitat, quan vulguis i on vulguis. No obstant això, el Tutor anirà treballant les diferents unitats, tasques i fòrums temàtics que componen el curs segons el calendari proposat i existeixen unes dates específiques per al lliurament de les Tasques i el Projecte Final.

Cada unitat inclou un Test de progressió per consolidar el coneixement i comprovar la progressió dels alumnes al llarg del curs, així com diferents tasques pel desenvolupament de les quals anirem proposant diferents recursos d'acord amb la unitat didàctica que estiguem treballant.

Habilitarem també diferents fòrums temàtics que ens serviran per canalitzar tots els dubtes, comentaris i reflexions al voltant de converses amb l'objectiu d'afavorir i facilitar un aprenentatge compartit.

El curs es tanca amb una última unitat dedicada a realitzar un projecte final. 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.

Un Tutor amb una sòlida experiència en el sector educatiu t'acompanyarà durant tot el procés d'aprenentatge 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'Educació de la Generalitat de Catalunya com a formació permanent del professorat d'ensenyament no universitari segons l'ordre ENS/248/2012 de 20 d'agost.

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

Els alumnes que superin el curs rebran un certificat del Departament d'Educació de la Generalitat de Catalunya.

## PREU

CURS	AFILIAT	NO AFILIAT
Curs online de gamificació aplicada a l'educació	210 €	235 €

## INSCRIPCIONS I MÈTODES DE PAGAMENT

Si estàs interessat en inscriure't en aquest curs, envia'ns emplenat el següent [Formulari d'inscripció](#).

Com a mètode de pagament, oferim:

- Transferència bancària:
  - Titular: FEUSO
  - Entitat: CAIXABANK
  - Número de compte (IBAN): ES31 2100 4991 6522 0005 2313
  - Concepte: escriu "NOM COGNOM - C0103115" en l'apartat "concepte".

Una vegada rebem l'ingrés, t'enviarem un e-mail de confirmació i donarem per finalitzat el procés d'inscripció.

Ens reservem el dret de cancel·lar la celebració del curs quan no s'aconsegueixi el nombre mínim d'alumnes establert. En aquest cas, es retornaria l'import total abonat.

## GARANTIA DE QUALITAT

Prova el nostre curs sense compromís durant 10 dies i, si no et satisfà, et retornem íntegrament els diners.

Devolució vàlida durant els 10 primers dies des de la data d'inici del curs, condicionada a no haver completat més de 2 Unitats ni haver lliurat cap Tasca.

## ALTRES CURSOS QUE ET PODRIEN INTERESSAR

CURS	INFORMACIÓ
Aprentatge Basat en Projectes (ABP)	<a href="#">+INFO</a>
Flipped Classroom	<a href="#">+INFO</a>
Gamificació aplicada a l'educació	<a href="#">+INFO</a>
Metodologia AICLE/CLIL	<a href="#">+INFO</a>
Competència digital docent: comunicació i disseny	<a href="#">+INFO</a>
Google for Education 1	<a href="#">+INFO</a>
Google for Education 2	<a href="#">+INFO</a>
Educació Emocional a l'aula	<a href="#">+INFO</a>
Atenció a la diversitat a l'aula	<a href="#">+INFO</a>
Educació Afectiva i Sexual a l'aula	<a href="#">+INFO</a>
Anglès (Nivells A1-A2-B1-B2-C1)	<a href="#">+INFO</a>
Preparació examen Cambridge English First (FCE)	<a href="#">+INFO</a>
Preparació examen Cambridge English Advanced (CAE)	<a href="#">+INFO</a>

