

## CURS ONLINE DE GAMIFICACIÓ APLICADA A L'EDUCACIÓ

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

3 MESOS

90 HORES

### PROPERES CONVOCATÒRIES

EDICIÓ	INICI	FI
Abril	02/04/19	30/06/19

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

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 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.

Amb aquesta idea sorgeix aquesta proposta formativa, amb la qual es pretén presentar els beneficis i reptes que planteja la gamificació educativa a partir d'exclusius continguts de gran qualitat i de la mà d'experts en gamificació educativa que estem convençuts et proporcionaran una excel·lent experiència d'aprenentatge.

### MODALITAT

100% online.

### A QUI ES DIRIGEIX

Aquest curs està dirigit a professionals de l'educació (de totes les etapes educatives).

### 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 tot sobre gamificació educativa amb total flexibilitat i interactivitat.
- Continguts exclusius de gran qualitat adaptats a l'era digital desenvolupats per experts del sector educatiu.
- 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.
- Tutor 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.

## 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.

#### **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.

Tindràs absoluta flexibilitat per connectar-te a l'entorn d'aprenentatge quan vulguis i on vulguis. No obstant això, i amb l'objectiu d'assegurar els millors resultats d'aprenentatge, els continguts s'aniran obrint progressivament conforme vagi avançant el curs en base al calendari establert. Una vegada oberts, els continguts romandran sempre disponibles fins a la finalització del curs.

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 recursos externs a la plataforma 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 expert 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'Ensenyament 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 (Codi activitat: REC3060477).

Aquest curs 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, concursos de trasllats...).

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

## PREU

CURS	AFILIAT	NO AFILIAT
Curs online de gamificació aplicada a l'educació	265 €	295 €

## INSCRIPCIONS I MÈTODES DE PAGAMENT

El nombre de places és limitat.

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

Com a mètodes de pagament, pots triar entre:

- Targeta dèbit/crèdit.
- Transferència bancària.

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

El termini d'inscripció finalitza el 31/03/19.

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.

## ALTRES CURSOS QUE ET PODRIEN INTERESSAR

CURS	INFORMACIÓ
Curs online d'Aprenentatge Basat en Projectes (ABP)	<a href="#">+INFO</a>
Curs online de Flipped Classroom	<a href="#">+INFO</a>
Curs online de gamificació aplicada a l'educació	<a href="#">+INFO</a>
Curs online de competència digital docent	<a href="#">+INFO</a>
Curs online de competència digital docent: comunicació en xarxa	<a href="#">+INFO</a>
Curs online de competència digital docent: disseny d'activitats d'aprenentatge	<a href="#">+INFO</a>
Coaching online per a docents	<a href="#">+INFO</a>
Curs online de metodologia AICLE/CLIL	<a href="#">+INFO</a>
Curs online d'iniciació a la metodologia AICLE/CLIL	<a href="#">+INFO</a>
Curs online d'aprofundiment a la metodologia AICLE/CLIL	<a href="#">+INFO</a>
Curs online d'Educació Emocional a l'aula	<a href="#">+INFO</a>
Curs online de diversitat a l'aula	<a href="#">+INFO</a>
Curs online d'anglès (Nivells A1-A2-B1-B2-C1)	<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>

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 3. Elementos de juego

### 3.4 Los componentes de juego

#### 1. Introducción

**En esta Unidad...**  
Al igual que las mecánicas y las dinámicas, entre los componentes de juego y las relaciones entre ellas hay tensión y a veces de uno surge el otro y viceversa. Recordemos que los diseñamos como "transferencias" incorporados en los juegos que sirven de información a los jugadores, sus roles, a realizar las mecánicas y/o ayudar a impulsar las dinámicas presentes en el sistema. Son el punto más tangible del sistema, los elementos más básicos y concretos que siguen siendo todo el proceso para darle una consistencia y apariencia de juego a su totalidad."

**Contenidos**

1. Introducción
2. Roles de acción
3. Escaleras de progreso

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 3. 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 (acciones de acción) y seleccionar 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. Roles de acción
3. Escaleras 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 (Cliffhartz, Deci, Seligman o Pink) hasta alcanzar casi cualquier faceta de la vida y concretarse en:

Módulo 4. Herramientas

### Test de Progreso

# EVALUATION

Outstanding

**1. Test**

¿Qué pasa con el sistema gamificado en los momentos de los alumnos?

- 1. ¿Cómo se relacionan con los roles?
- 1. Información sobre el estado de los roles.
- 1. Datos de comportamiento y contenidos de juego.

Por: [Nombre]