

CURS ONLINE DE GAMIFICACIÓ APLICADA A L'EDUCACIÓ

Curs Certificat per la Universitat San Jorge

3 MESOS

110 HORES

4 ECTS

PROPERES CONVOCATÒRIES

EDICIÓ	INICI	FI
Febrer	05/02/19	05/05/19

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.

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 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.

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

Els alumnes que superin amb èxit aquest curs rebran un certificat expedit per la Universitat San Jorge amb el reconeixement de 4 crèdits europeus ECTS i 110 hores.

El certificat és vàlid com a mèrits per a les Oposicions a la Funció Pública Docent (RD 276/2007) i Concurs General de Trasllats (RD 1364/2010, de 29 d'octubre i Ordre EDU/2842/2010, de 2 de novembre). El barem de mèrits i reconeixement dependrà de les característiques específiques de les Oposicions en les diferents Comunitats Autònomes.

PREU

CURS	AFILIAT	NO AFILIAT
Curs online de gamificació aplicada a l'educació	265 €	300 €

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 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.

El termini d'inscripció finalitza el 03/02/19.

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.

IDD I LA UNIVERSITAT SAN JORGE

IDD - Innovación y Desarrollo Docente i la Universitat San Jorge (USJ) tenen subscrit un conveni marc de col·laboració amb l'objecte de possibilitar la col·laboració acadèmica i científica entre ambdues institucions contemplant, entre altres aspectes: la realització d'activitats docents, educatives i de recerca, realització i organització conjunta d'activitats formatives (cursos, congressos, seminaris...), realització d'estudis i projectes de recerca i assessorament mutu i intercanvi d'informació i documentació.

L'oferta formativa emparada pel present conveni compleix les exigències de qualitat establertes en el Sistema de Garantia Interna de Qualitat de la USJ referent a: disseny del programa, estructura i continguts del pla d'estudis, perfil de l'alumne, metodologies i ensenyament-aprenentatge, sistemes d'avaluació, idoneïtat del professorat, recursos per a la docència i serveis de suport a l'alumnat.



ALTRES CURSOS QUE ET PODRIEN INTERESSAR

CURS	INFORMACIÓ
Curs online d'Aprenentatge Basat en Projectes (ABP)	+INFO
Curs online de Flipped Classroom	+INFO
Curs online de gamificació aplicada a l'educació	+INFO
Curs online de competència digital docent	+INFO
Coaching online per a docents	+INFO
Curs online de metodologia AICLE/CLIL	+INFO
Curs online de gestió de les emocions a l'aula	+INFO
Curs online de diversitat a l'aula	+INFO
Curs online d'anglès	+INFO
Curs online de preparació examen Cambridge English First (FCE)	+INFO
Curs online de preparació examen Cambridge English Advanced (CAE)	+INFO

Módulo 1: Elementos de gamificación

1.1 Definición de gamificación

Es 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 1: 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 narrativas existe mucha relación y a veces de uno surge el otro y viceversa. Recordemos que las dinámicas como "competencias asociadas" en los juegos que ofrecen retroalimentación a los jugadores, los motiva 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 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

Es esta Unidad...
Al igual que en procesos de aprendizaje donde el alumno/a es el auténtico 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

Es 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 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 ampliada posteriormente por varios autores (Clifford, 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

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

- 1) Elementos, mecánicas y dinámicas de juego
- 2) Motivación, apoyo de otros y cultura de institución
- 3) Diseño de actividades y contenidos de juego

Res: 0/0

MÉS INFORMACIÓ

<https://www.mylearning.es/usoc/info>

931597294