



## **SSCE18. Gamificación y gestión de recursos digitales**

## **Objetivos**

### **□ Objetivo General**

- Desarrollar el concepto de gamificación como recurso del aula para la actividad lúdica en el proceso de aprendizaje.

### **□ Objetivos Específicos**

- Conocer la importancia que tiene la gamificación en un entorno educativo.
- Comprender los diferentes tipos o géneros de juegos, para su correcta utilización en el aula.
- Definir las ventajas de aplicar juegos fuera y dentro del aula.
- Comprender las diferentes teorías para llevar a cabo un correcto aprendizaje.
- Exponer los fundamentos necesarios para el diseño de juegos.
- Conocer cómo influye la motivación en el proceso de aprendizaje.
- Establecer qué herramientas pueden emplearse en un sistema gamificado.
- Conocer las utilidades de un sistema gamificado en personas con diversidad funcional.
- Implantar programas de gamificación para desarrollar en el aula.
- Conocer las pautas a seguir en el desarrollo de un programa de gamificación en el aula.

## Contenidos

<b>SSCE18. Gamificación y gestión de recursos digitales</b>	<b>Tiempo estimado</b>
<p><b>Unidad 1:</b> Conocimiento y comprensión del concepto de gamificación y la importancia de su utilización como recurso en el aula.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Concepto de gamificación e importancia de su utilización en el entorno educativo.             <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ Características de los juegos.</li> <li>◦ Ventajas de aplicar los juegos en contextos no lúdicos.</li> <li>◦ Conceptos relacionados: adverfaming, game-based learning.</li> <li>◦ Tipos de juego y su utilización para trabajar en el aula.</li> </ul> </li> </ul>	
Cuestionario de Autoevaluación UA 01	<b>30 minutos</b>
Tiempo total de la unidad	<b>17 horas</b>
<p><b>Unidad 2:</b> Comprensión, fundamentos del diseño de juegos y la actividad lúdica en el proceso de aprendizaje.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprensión del valor del juego y la actividad lúdica en el proceso de aprendizaje.             <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ Teorías psicológicas del aprendizaje.</li> <li>◦ Teorías motivacionales de la conducta.</li> <li>◦ Tipos de usuarios según su estructura de motivación.</li> </ul> </li> <li>• Fundamentos del diseño de juegos.</li> </ul>	
Cuestionario de Autoevaluación UA 02	<b>30 minutos</b>
Tiempo total de la unidad	<b>17 horas</b>

<b>Unidad 3:</b> Uso de herramientas para la creación de un sistema gamificado.	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Herramientas para crear un sistema gamificado.             <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ Frameworks de trabajo.</li> <li>◦ Utilidades.</li> </ul> </li> </ul>	
Cuestionario de Autoevaluación UA 03	<b>30 minutos</b>
Tiempo total de la unidad	<b>12.30 horas</b>
<b>Unidad 4:</b> Elaboración y desarrollo de programas de contenidos utilizando la gamificación.	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Elaboración de programas de gamificación en el aula.</li> <li>• Desarrollo de un plan secuencial para implantar un programa de contenidos utilizando la gamificación.</li> </ul>	
Cuestionario de Autoevaluación UA 04	<b>30 minutos</b>
Actividad de evaluación 1 UA 04	<b>1 hora</b>
Actividad de evaluación 2 UA 04	<b>1 hora</b>
Tiempo total de la unidad	<b>12.30 horas</b>
Examen final	<b>1 hora</b>
<b>4 unidades</b>	<b>60 horas</b>