

Módulo formativo

AF21 Gamificación de actividades y propuestas educativas



Tutora del módulo

Karla Estefanía Gordillo Rivera

Ingeniera de Telecomunicaciones por la Universidad Politécnica de Madrid.
Desarrolladora web, especializada en tecnologías Microsoft.
Gamer empedernida y aficionada al diseño gráfico.



www.linkedin.com/in/karla-gordillo-rivera



Antes de empezar



En este curso veremos la importancia del juego en el mundo actual, cómo su influencia ha convertido a las nuevas generaciones (y otras no tan nuevas...) en 'gamers' por defecto. ¡El aprendizaje puede ser divertido!



Objetivos del módulo

Objetivos generales

Conocer la metodología de gamificación para la creación de entornos de aprendizaje significativos y motivadores.

Ofrecer estrategias, recursos y herramientas para desarrollar proyectos gamificados en el telecentro de forma innovadora.

Entender la importancia del juego como forma de conocer el mundo.

Objetivos específicos

Analizar cuándo es apropiado utilizar gamificación.

Acercar herramientas digitales o no que facilitan la creación de actividades gamificadas.

Aprender a motivar y motivarte porque lo más importante para aprender es...
¡divertirse en el proceso!

Analizar casos de éxito y buenas prácticas.



Contenidos del módulo

Unidad 1. Del juego a la gamificación como metodología para generar experiencias de éxito. Qué es y no es la gamificación, cuáles son sus componentes y para qué se utiliza.

En esta unidad entenderemos la importancia del juego en el mundo actual, analizaremos las principales diferencias entre el uso de videojuegos y la enseñanza tradicional. Buscaremos comprender la diferencia entre ‘serious game’, ‘PBL’, ‘teoría de juegos’ y ‘proceso gamificado’ buscando entender qué es la gamificación a través del análisis de los componentes de un proceso de juego. Y, finalmente, haremos un análisis de casos de éxito

Unidad 2. Diseño y desarrollo de un proceso gamificado. Análisis de experiencias en diferentes ámbitos.

En esta unidad estudiaremos la motivación como origen de un proceso gamificado de éxito. Veremos la teoría de la diversión, la teoría RAMP y analizaremos el árbol de toma de decisiones sobre el juego

Unidad 3. Apps y herramientas digitales para el desarrollo de actividades gamificadas.

En esta unidad haremos un recorrido por las diferentes herramientas digitales que nos pueden servir para llevar a cabo un proceso gamificado, así como buscaremos entender la importancia de la tecnología en este campo.

Unidad 4. ¿Jugamos? Propuesta práctica colaborativa de creación de un proyecto gamificado con orientación socioeducativa. (PARTE 1)

En esta unidad unificaremos todo lo aprendido en las unidades anteriores para desarrollar un proyecto gamificado. Pondremos en común ideas para elegir la mejor opción.

Unidad 5. ¿Jugamos? Propuesta práctica colaborativa de creación de un proyecto gamificado con orientación socioeducativa. (PARTE 2)

En esta unidad, tras haber elegido el proyecto a realizar, compararemos las herramientas disponibles y elegiremos las que nos parezcan más útiles. Estudiaremos y describiremos cada fase del proceso ayudándonos de herramientas digitales.

Unidad de cierre

- Realizaremos el cierre del curso y las evaluaciones.



¿A quién va dirigido el módulo?

El módulo va dirigido a profesionales de la dinamización y educación TIC.



Organización del módulo, metodología de trabajo

Duración del módulo

El módulo comenzará el **25/05/2020**, la duración total será de **6** semanas. Cada semana se trabajará una unidad de contenido que constará del material de lectura y de las actividades y recursos asociados. El tiempo de dedicación global estimado es de 32 horas, con una media estimada de trabajo de 6 horas semanales de dedicación por unidad. Del día **29/06** al día **05/07** daremos paso a la unidad de cierre del módulo.

Módulos, actividades y tareas

El módulo contiene 5 unidades de aprendizaje, cada una con tres secciones:

- Presentación de la unidad, con los objetivos y la orientación general.
- La guía didáctica, donde están descritas paso a paso las tareas que hay que realizar para adquirir los aprendizajes (lecturas, tareas, cuestionarios...)
- Recursos adicionales, son complementos optativos de conocimiento para profundizar en los aprendizajes de la unidad.

Hay que trabajar cada unidad de manera secuencial, es decir, primero hay que leer los materiales y lecturas atentamente, ya que nos permitirán realizar posteriormente las tareas y actividades especificadas de forma satisfactoria.

De tareas y actividades, habrá de varios tipos, pero por lo general siempre habrá una actividad que será evaluable, (documento escrito, tarea individual o de grupo, propuestas de análisis a enlaces o vídeos, cuestionario...), y una actividad de discusión o reflexión colaborativa

En la unidad encontrarás también un cuestionario de autoevaluación que te permitirá contrastar los avances conseguidos.

Cada unidad de aprendizaje tiene una duración de una semana. Es importante respetar el ritmo de trabajo pautado para que el aprovechamiento y la buena marcha del módulo sean idóneos.



Evaluación y certificación

La realización del módulo formativo da acceso a un certificado de aprovechamiento expedido por Fundación Esplai. Para poder obtenerlo hay que cumplir satisfactoriamente los requisitos de evaluación siguientes:

1. **Actividades** obligatorias: haber realizado satisfactoriamente como mínimo el 75 por ciento de ellas. Normalmente hay una actividad obligatoria por unidad formativa.
2. **Participación**: haber contribuido activamente en los espacios comunes de intercambio y reflexión. Estos espacios se concretan en foros de discusión en los que el alumno ha de participar de manera activa.
3. **Conexión**: haber estado conectado a la plataforma al menos un 75% de las horas del curso.
4. **Práctica final y Examen** de evaluación de conocimientos: es un cuestionario situado en el la Unidad de Cierre, deben responderse correctamente el 75% de las preguntas que contiene.

Los requisitos de evaluación están ampliamente descritos en la unidad de bienvenida del módulo formativo



Requisitos técnicos y personales

Requisitos personales

Para realizar este módulo se requieren conocimientos y habilidades en el uso de la computadora medianamente consolidadas.

Hay que estar familiarizado con el entorno operativo de Windows o Linux (Ubuntu, Fedora o similar) y conocer a nivel usuario el procesador de textos (como Microsoft Office, OpenOffice...), y navegar por Internet de manera fluida...

Requisitos técnicos

Para poder seguir sin problemas el módulo es necesario:

- Disponer de un ordenador con conexión de banda ancha a Internet.
- Tener instalado un procesador de textos, como Word de Microsoft Office o Writer de OpenOffice.org.
- Disponer de una dirección de correo electrónico de trabajo.
- Es muy recomendable tener configurado el monitor con una resolución mínima de 1024x768.
- Tener habilitado el uso de Javascript en el navegador.
- Recomendamos usar Firefox como navegador.



Tutoría

El equipo de tutores está formado por personas expertas en educación, dinamización de las TIC y profesionales del mundo de las nuevas tecnologías. Su principal bagaje es una gran experiencia en el trabajo con los telecentros y espacios TIC.

Durante el desarrollo del módulo tendrás acceso permanente a la persona tutora que te guiará el proceso formativo y responderá a todas las cuestiones que el desarrollo del módulo formativo plantee, tanto por correo de la plataforma o en el foro de dudas.