

Herramientas para la gamificación del aprendizaje

Modalidad	Fechas de impartición	ECTS/Horas de docencia	Precio
Virtual/Online	Del 18/03/2024 al 21/04/2024	5 ECTS 37,5 horas de docencia	150€

* El coste del certificado-diploma de aprovechamiento es de 10,00 € (en concepto de gestión de expediente y emisión)

Dirección académica:

Eloy López Meneses. Profesor Titular de la Universidad Pablo de Olavide. Departamento de Educación y Psicología Social.

Dirección ejecutiva:

Pilar Tallón Bullón. Empresaria. EINE Formación.

Coordinación

Marián Tallón Bullón. Licenciada en Derecho. EINE Formación.

1

1. Objetivos del curso

La gamificación es el uso de elementos y técnicas propias de los juegos en contextos no lúdicos, como la educación. El objetivo es aumentar la motivación, el compromiso y el aprendizaje de los estudiantes mediante la creación de experiencias divertidas, desafiantes y significativas.

El curso de gamificación en la educación ofrece una introducción teórica y práctica a los principios, estrategias y herramientas de la gamificación aplicada al ámbito educativo. El curso está dirigido a docentes, educadores, diseñadores instruccionales y cualquier persona interesada en innovar en sus procesos de enseñanza y aprendizaje mediante el uso de la gamificación.

Por tanto, esta microcredencial tiene los siguientes objetivos:

- Conocer la aplicación de técnicas, herramientas y estrategias metodológicas implicadas en los procesos de gamificación en entornos no lúdicos.

- Explorar los principios fundamentales de la gamificación y distinguir los distintos elementos que la componen.
- Entender y analizar los elementos conceptuales y herramientas digitales que facilitan la implementación de la gamificación.

2. Resultados de aprendizaje

Una vez haya finalizado esta microcredencial relacionada con el sector ambiental, los resultados de aprendizaje son los siguientes:

- Aprenderá a conocer las fases técnico didácticas en el diseño de proyectos de gamificación.
- Será capaz de diseñar actividades o elementos de gamificación que sean apropiados para un contexto educativo específico.
- Buscar y conocer herramientas y aplicaciones tecnológicas que permiten gamificar contenidos educativos.

2

3. Descripción y planificación de contenidos

El curso se desarrolla en modalidad online. Presenta mejoras de accesibilidad universal y de integración con otros elementos reduciendo la carga cognitiva del usuario. La metodología que se va a llevar a cabo es una combinación de trabajo autónomo del alumno y trabajo colaborativo.

El curso tiene sesiones síncronas como el webinar y asíncronas en el temario desarrollado con exámenes de autoevaluación. El webinar se realizará al principio del curso como presentación del mismo, para presentar la metodología y los objetivos a alcanzar.

El curso está asistido en su totalidad por un tutor con un horario para atención telefónica y por correo electrónico las 24 horas durante toda la semana. Las respuestas a las consultas se realizarán en un plazo máximo de 24 horas de lunes a viernes. Si la consulta necesita una elaboración por parte del tutor se le informará al alumno del plazo de respuesta.

El curso contará con un seguimiento proactivo por parte del tutor a los alumnos con una revisión semanal del estado de cada uno.

La evaluación del curso es controlada en todo momento por la plataforma donde quedan reflejados los accesos de los alumnos y la actividad de los mismos en la plataforma de teleformación.

Nuestra propuesta ofrece la realización de estas acciones formativas en el contexto de la última versión estable de la plataforma de teleformación Moodle 4 en exclusividad para este proyecto, de las que se aprovecharán todas las posibilidades y recursos que ofrece:

- Presenta una mejora de la experiencia de usuario en lo visual con la interfaz de usuario y reestructuración de los elementos que la componen con respecto a las versiones anteriores.
- Tiene una nueva presentación gráfica simple y más intuitiva de cara al usuario final.
- La visualización de los cursos también gira sobre la experiencia del usuario.

Descripción del contenido general:

- Fundamentos y bases de la gamificación.
- Los elementos básicos de la gamificación para la educación: estéticas, dinámicas y mecánicas.
- El diseño de un sistema gamificado: modelos y estrategias.

4. Perfil del alumnado

3

No es necesario contar con una titulación previa. Fundamentalmente el curso va dirigido a estudiantes o profesionales relacionados con la educación y el marketing pudiendo ser de interés para programadores o diseñadores.

5. Sistema de evaluación

Casos Prácticos fundamentados en los contenidos teórico-prácticos del curso, lo que va a permitir evaluar con objetividad al alumnado.

El alumnado deberá entregar en plazo estipulado todas las actividades propuestas y superar todas las actividades evaluadoras establecidas en la actividad formativa para que el curso se considere como finalizado. El método que desarrollamos es un sistema de evaluación sumativa con la realización de un examen tipo test. Tras la finalización de cada unidad temática cuyo objetivo básico es comprobar la evolución de los aprendizajes adquiridos antes de la realización del examen final del curso. En este sentido, se pueden obtener puntuaciones con respecto a los siguientes parámetros:

- Participación en los distintos webinars organizados: Máximo 1 punto.
- Participación en el foro: Máximo 1 punto.

- Superación del examen final: Máximo 5 puntos (2 punto en calificaciones en este examen entre 5 y 6; 3 puntos en calificaciones entre 7 y 8; 4 puntos en calificaciones entre 9 y 10)
- Trabajo final: Máximo 3 puntos

La suma de calificaciones debe aportar una puntuación total entre 5 y 10 para ser considerado el alumno apto, siendo las calificaciones finales de la actividad formativa las siguientes:

Calificaciones:

- Aprobado: 5
- Bien: 6
- Notable: Calificaciones entre 7 y 8
- Sobresaliente: Calificaciones 9
- Matrícula de Honor: 10

Evaluación de la calidad:

La Fundación Universidad Pablo de Olavide realizará la evaluación de la calidad de la formación a través de un cuestionario de satisfacción dirigido a estudiantes y docentes.

Esta evaluación consistirá, por un lado, en un cuestionario de satisfacción en el que las/los estudiantes evaluarán la gestión realizada por la organización, la información recibida antes y durante la formación, los recursos audiovisuales y de docencia, la duración y calidad de la jornada y la valoración general de la gestión.

Del mismo modo se evaluarán los contenidos de la acción formativa, el programa y su cumplimiento, el interés y profundización de los temas tratados y la calidad de las/los docentes. Por otro lado, se realizará la evaluación de la satisfacción de las/los docentes, valorando el servicio prestado por la organización antes y durante la acción formativa, las infraestructuras y plataforma de enseñanza online, los medios técnicos y audiovisuales y la gestión en general.

Todas estas consideraciones, junto a las sugerencias aportadas por estudiantes y docentes, serán remitidas al equipo de coordinación de los Cursos de Desarrollo Profesional Avanzado con el objeto de mejorar todos los puntos críticos en futuras ediciones y alcanzar la calidad deseada mediante los procesos de mejora continua.

6. Calendario de la microcredencial

Esta acción formativa arranca el 18 de marzo de 2024 y finaliza el 21 de abril de 2024.

Fecha	Contenidos	Duración
18 de marzo	Webinar de presentación.	1,5 horas
19 de Marzo	Módulo 1. Fundamentos y bases de la gamificación	2 horas
20 de Marzo	Módulo 1. Fundamentos y bases de la gamificación	2 horas
21 de Marzo	Módulo 1. Fundamentos y bases de la gamificación	2 horas
22 de Marzo	Módulo 1. Fundamentos y bases de la gamificación	2 horas
25 de Marzo	Módulo 1. Fundamentos y bases de la gamificación	2 horas
26 de Marzo	Módulo 1. Fundamentos y bases de la gamificación	2 horas
27 de Marzo	Módulo 1. Fundamentos y bases de la gamificación	2 horas
1 de Abril	Módulo 1. Fundamentos y bases de la gamificación	2 horas
2 de Abril	Módulo 1. Fundamentos y bases de la gamificación	2 horas
3 de Abril	Módulo 1. Fundamentos y bases de la gamificación. Caso práctico 1.	2 horas
4 de Abril	Módulo 2. Elementos básicos de la gamificación	1 hora
5 de Abril	Módulo 2. Elementos básicos de la gamificación	1 hora
8 de Abril	Módulo 2. Elementos básicos de la gamificación	1 hora
9 de Abril	Módulo 2. Elementos básicos de la gamificación	1 hora
10 de Abril	Módulo 2. Elementos básicos de la gamificación	2 horas
11 de Abril	Módulo 2. Elementos básicos de la gamificación	1 hora
12 de Abril	Módulo 3. El diseño de un sistema gamificado.	1 hora
15 de Abril	Módulo 3. El diseño de un sistema gamificado.	1 hora
16 de Abril	Módulo 3. El diseño de un sistema gamificado.	1 hora
17 de Abril	Módulo 3. El diseño de un sistema gamificado.	1 hora
18 de Abril	Módulo 3. El diseño de un sistema gamificado.	2 horas
19 de Abril	Módulo 3. El diseño de un sistema gamificado.	1 hora
20 de Abril	Módulo 3. El diseño de un sistema gamificado.	1 hora
21 de Abril	Módulo 3. El diseño de un sistema gamificado. Tutoría y evaluación.	2 horas

7. Link a la página de la microcredencial

A través de este enlace puede acceder al resto de información del curso, así como proceder a la matriculación o enviar una consulta sobre el mismo:

<https://www.upo.es/formacionpermanente/microcredenciales/herramientas-para-la-gamificacion-del-aprendizaje/>

8. Entidades colaboradoras

