



## OBJETIVO GENERAL

Diseñar gamificaciones y juegos que permitan diversificar las estrategias de enseñanza en entornos académicos a través de presupuestos psicopedagógicos de las innovaciones sobre las cuales se produce el aprendizaje.

## MÓDULOS & CONTENIDOS

### > **Módulo I: Diseño de soluciones basadas en juegos:**

- Diseño de soluciones.
- Basada en juegos.
- Gamificación.
- A.B.J

### > **Módulo II: Experiencias memorables para el aprendizaje (gamificación como medio para emocionar):**

- Neurociencia del juego: Memoria, emoción y aprendizaje.

### > **Módulo III: Elementos que configuran un entorno Gamificado.**

- Tipos de jugadores.
- Mecánicas, dinámicas y elementos del juego.
- Narrativa (el arte del storytelling).
- Recompensas y control del sistema Gamificado.

### > **Módulo IV:**

- Diseño y construcción de una experiencia Gamificada.
- Modelo de construcción LEVEL UP para crear experiencias Gamificadas.
- Niveles de aplicación de actividades Gamificadas.
- Prototipado y construcción de un ambiente Gamificado).

## DESTINATARIOS

- ★ Equipos de docentes y de aula de todos los niveles y modalidades de aprendizaje.
- ★ Equipos de Programa de Integración Escolar de establecimientos técnico-profesionales.
- ★ Equipos Técnicos - Directivos.
- ★ Asistentes de la Educación con un rol pedagógico.

## METODOLOGÍA

- Fase teórica: requerimientos normativos y teorizaciones.
- Fase reflexiva: reflexión de la realidad y la brecha con la teoría.
- Fase práctica: diseño y construcción de recursos pedagógicos.
- Fase de innovación: generar estrategias innovadoras en materia pedagógica.

## OBJETIVOS ESPECÍFICOS

✓ Reconocer los elementos básicos para diseñar sus propias gamificaciones y juegos.

✓ Reconocer las bases científicas de la gamificación como motivador intrínseco.

Definir el término gamificar y diferenciarlo de otros procesos de aprendizaje.

✓ Comprender los componentes de la gamificación y recomendaciones para el diseño de experiencias de aprendizaje significativas.

✓ Comprender qué son las mecánicas de juego y cómo utilizarlas a en contextos académicos.

✓ Ejemplificar juegos utilizables en ABJ en virtud de las necesidades y objetivos.

✓ Analizar los diferentes modelos de comportamiento en relación a la gamificación.

✓ Analizar los diferentes los tipos de gamificación.

✓ Diferenciar entre los distintos tipos de juegos para el desarrollo de habilidades del siglo XXI.

✓ Diferenciar entre distintos tipos de GAME THINKING asociadas a experiencias pedagógicas significativas.

## MODALIDADES

- b-Learning: programa que articula las ventajas del formato e-Learning con la interacción de la modalidad On-Line.

- On-Line: para aportar al fortalecimiento de competencias a través interacciones directas entre facilitador y participantes.

- e-Learning: enseñanza diseñada en plataforma virtual para generar experiencias de aprendizaje continuas y autónomas. Con apoyo de tutores especialistas, motivacionales y una mesa de ayuda técnica.

Estas acciones formativas cuentan con estructura modular de los contenidos y materiales descargables y formularios para la implementación de las innovaciones pedagógicas estudiadas, complementadas con foros, chat, cuestionarios, módulos de consulta y encuestas para la interacción con los especialistas, de carácter responsivo para su usabilidad desde cualquier dispositivo tecnológico.