

# Temario del curso de El poder del juego: Gamificación

50 horas | 11 Temas | Test | Infografías dinámicas | vídeos

## Módulo 1: Introducción a la Gamificación

1. Objetivos
2. Introducción
3. Conceptos de gamificación
4. Otras definiciones de Gamificación
5. Tipos de Gamificación
6. ¿Qué no es Gamificación?
7. Objetivos de la Gamificación
8. Diferencias entre Juegos, Gamificación y Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ)
9. Aprendizaje Digital basado en Juegos o DGBL
10. Elementos de la Gamificación
  - 10.1. Otros elementos de la Gamificación

## Módulo 2: Pensamiento de juego (Game Thinking)

1. Objetivos
2. Introducción
3. El pensamiento de juego – Game Thinking
  - 3.1. Diseñador del juego
  - 3.2. Las emociones como elementos clave
  - 3.3. La diversión
4. Gamificación como diseño emocional

### **Módulo 3: Psicología y gamificación**

1. Objetivos
2. Introducción
3. La gamificación es psicología antes que tecnología
4. Psicología cognitiva
5. Psicología positiva
6. Relación conducta y Gamificación
7. La dopamina

### **Módulo 4: Motivación y gamificación**

1. Objetivos
2. Introducción
3. Gamificación y motivación
4. Engagement y motivación
5. Pirámide de Maslow
6. Teoría de la Autodeterminación
7. Estrategias para fomentar la motivación intrínseca
8. Teoría de la motivación
9. El modelo RAMP
10. El modelo SAPS
11. Teoría del Flujo de Csikszentmihalyi
12. 16 motivadores de Steven Reiss
13. Jon Radoff y sus 42 cosas divertidas

## **Módulo 5: Aprendizaje y gamificación**

1. Objetivos
2. Introducción
3. Gamificación y aprendizaje
4. Mitos sobre los juegos y el aprendizaje
5. Aprendizaje Tradicional Vs Gamificación
6. Gamificando para educar
7. Gamificando en el aula
8. Los alumnos como jugadores
9. Ejemplos de Gamificación educativa en varios países
10. Gamificación para aprender una segunda lengua
11. Sugerencias para la gamificación educativa (caso práctico)

## **Módulo 6: Otros temas relacionados con la gamificación**

1. Objetivos
2. Introducción
3. Estudios relacionados que demuestran que la gamificación es exitosa
4. Gamificación en otras áreas
5. Otros conceptos relacionados con Gamificación
6. Limitaciones, problemas y errores de la Gamificación
7. Cómo ayuda la gamificación en el desarrollo de las competencias claves

## Módulo 7: El juego y la gamificación

1. Objetivos
2. Introducción
3. Definición de juego y características
4. Tipos de jugadores
5. Diferencias entre Game y Play
6. El círculo mágico
7. Gamificación y generación “Y”
8. Dinámicas de juego
9. Mecánicas de juego
10. Componentes de juego
11. Triada PBL

## Módulo 8: Ciclos de actividad

1. Objetivos
2. Introducción
3. Ciclos de actividad
4. Bucles de acción
5. Bucles de progresión
6. El papel de la diversión

## **Módulo 9: Programas de recompensas**

1. Objetivos
2. Introducción
3. Concepto de recompensa
4. Tipos de recompensas
5. Insignias
6. Calendarización de recompensas
7. Plataformas de asignación de insignias

## **Módulo 10: Herramientas y aplicaciones de gamificación**

1. Objetivos
2. Introducción
3. Herramientas
4. Aplicaciones

## **Módulo 11: Resumen: ¡Vamos a Gamificar!**

1. Lo que no podemos olvidar de Gamificar
2. Técnicas de la Gamificación
3. Puntos que debemos tomar en cuenta para Gamificar
4. Cómo podemos Gamificar
  - 4.1. Definir un objetivo
  - 4.2. Transformar el aprendizaje en juego
  - 4.3. Proponer un reto
  - 4.4. Establecer las normas del juego
  - 4.5. Crear recompensas y motivar
  - 4.6. Definir el público

#### 4.7. Medición y evaluación de los resultados

#### 5. Proceso de la gamificación