



INESEM

BUSINESS SCHOOL

Especialista en Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) + Gamificación: Educar Jugando (Doble Titulación + 5 Créditos ECTS)

+ Información Gratis

titulación de formación continua bonificada expedida por el instituto europeo de estudios empresariales

Especialista en Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) + Gamificación: Educar Jugando (Doble Titulación + 5 Créditos ECTS)

duración total: 325 horas

horas teleformación: 155 horas

precio: 0 € *

modalidad: Online

* hasta 100 % bonificable para trabajadores.

descripción

El Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) se basa en la utilización del juego como una herramienta de apoyo al aprendizaje, la asimilación y la evaluación de conocimientos. Es una metodología innovadora que todo docente debe conocer. Así, con el presente curso se pretende aportar los conocimientos necesarios para poder aplicar esta metodología educativa con el objetivo de facilitar el aprendizaje del alumnado y conseguir que éste sea significativo.

La gamificación consiste en aplicar características propias de los videojuegos a tareas o ámbitos que en un principio no están destinados al entrenamiento con el objetivo de aumentar el interés convirtiendo a algo que se hace por obligación a algo que se hace por diversión. Hay muchas formas de aplicar la gamificación y una de ellas es educando mediante el juego empleando diversidad de herramientas.



a quién va dirigido

Todos aquellos trabajadores y profesionales en activo que deseen adquirir o perfeccionar sus conocimientos técnicos en este área.

objetivos

- Describir el juego y conocer las nociones básicas.
- Determinar la importancia del Aprendizaje Basado en Juegos en el proceso educativo.
- Definir el papel del docente y el del alumnado en esta metodología de enseñanza.
- Conocer la aplicación del Aprendizaje Basado en Juegos en función de la etapa educativa.
- Conocer la importancia de la gamificación para el aprendizaje.
- Adquirir las habilidades necesarias para aplicar la gamificación en el ámbito educativo.
- Aprender mecánicas de juego y ponerlas en práctica.
- Utilizar diferentes herramientas de gamificación.

para qué te prepara

En el ámbito de la educación es muy importante que los profesionales estén al día de las novedades que van apareciendo en el ámbito educativo. Este curso te prepara para poder aplicar en el aula de manera profesional el aprendizaje Basado en Juegos. Este curso te prepara en el conocimiento y desarrollo de habilidades necesarias para aplicar la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

salidas laborales

Podrás desarrollar tu actividad profesional en empresas privadas y públicas relacionadas con el ámbito de la educación.

titulación

Una vez finalizado el curso, el alumno recibirá por parte de INESEM vía correo postal, la Titulación Oficial que acredita el haber superado con éxito todas las pruebas de conocimientos propuestas en el mismo.

Esta titulación incluirá el nombre del curso/máster, la duración del mismo, el nombre y DNI del alumno, el nivel de aprovechamiento que acredita que el alumno superó las pruebas propuestas, las firmas del profesor y Director del centro, y los sellos de la instituciones que avalan la formación recibida (Instituto Europeo de Estudios Empresariales).



INSTITUTO EUROPEO DE ESTUDIOS EMPRESARIALES

como centro de Formación acreditado para la impartición a nivel nacional de formación
EXPIDE LA SIGUIENTE TITULACIÓN

NOMBRE DEL ALUMNO/A

con D.N.I. XXXXXXXX ha superado los estudios correspondientes de

Nombre de la Acción Formativa

de XXX horas, perteneciente al Plan de Formación INESEM en la convocatoria de XXXX
Y para que surta los efectos pertinentes queda registrado con número de expediente XXXX-XXXX-XXXX-XXXXXX

Con una calificación de SOBRESALIENTE

Y para que conste expido la presente TITULACIÓN en
Granada, a (día) de (mes) de (año)

La dirección General

MARIA MORENO HIDALGO

Firma del alumno/a

Sello



NOMBRE DEL ALUMNO/A

forma de bonificación

- Mediante descuento directo en el TC1, a cargo de los seguros sociales que la empresa paga cada mes a la Seguridad Social.

metodología

El alumno comienza su andadura en INESEM a través del Campus Virtual. Con nuestra metodología de aprendizaje online, el alumno debe avanzar a lo largo de las unidades didácticas del itinerario formativo, así como realizar las actividades y autoevaluaciones correspondientes. Al final del itinerario, el alumno se encontrará con el examen final, debiendo contestar correctamente un mínimo del 75% de las cuestiones planteadas para poder obtener el título.

Nuestro equipo docente y un tutor especializado harán un seguimiento exhaustivo, evaluando todos los progresos del alumno así como estableciendo una línea abierta para la resolución de consultas.

El alumno dispone de un espacio donde gestionar todos sus trámites administrativos, la Secretaría Virtual, y de un lugar de encuentro, Comunidad INESEM, donde fomentar su proceso de aprendizaje que enriquecerá su desarrollo profesional.

materiales didácticos

- Manual teórico 'Gamificación: Educar Jugando'
- Manual teórico 'Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ)'



profesorado y servicio de tutorías

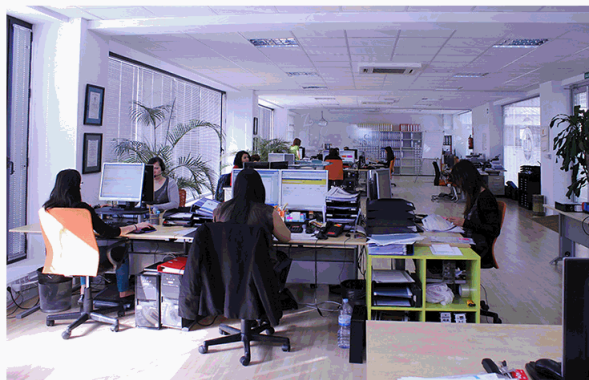
Nuestro equipo docente estará a su disposición para resolver cualquier consulta o ampliación de contenido que pueda necesitar relacionado con el curso. Podrá ponerse en contacto con nosotros a través de la propia plataforma o Chat, Email o Teléfono, en el horario que aparece en un documento denominado “Guía del Alumno” entregado junto al resto de materiales de estudio. Contamos con una extensa plantilla de profesores especializados en las distintas áreas formativas, con una amplia experiencia en el ámbito docente.

El alumno podrá contactar con los profesores y formular todo tipo de dudas y consultas, así como solicitar información complementaria, fuentes bibliográficas y asesoramiento profesional. Podrá hacerlo de las siguientes formas:

- **Por e-mail:** El alumno podrá enviar sus dudas y consultas a cualquier hora y obtendrá respuesta en un plazo máximo de 48 horas.

- **Por teléfono:** Existe un horario para las tutorías telefónicas, dentro del cual el alumno podrá hablar directamente con su tutor.

- **A través del Campus Virtual:** El alumno/a puede contactar y enviar sus consultas a través del mismo, pudiendo tener acceso a Secretaría, agilizando cualquier proceso administrativo así como disponer de toda su documentación



plazo de finalización

El alumno cuenta con un período máximo de tiempo para la finalización del curso, que dependerá de la misma duración del curso. Existe por tanto un calendario formativo con una fecha de inicio y una fecha de fin.

campus virtual online

especialmente dirigido a los alumnos matriculados en cursos de modalidad online, el campus virtual de inesem ofrece contenidos multimedia de alta calidad y ejercicios interactivos.

comunidad

servicio gratuito que permitirá al alumno formar parte de una extensa comunidad virtual que ya disfruta de múltiples ventajas: becas, descuentos y promociones en formación, viajes al extranjero para aprender idiomas...

revista digital

el alumno podrá descargar artículos sobre e-learning, publicaciones sobre formación a distancia, artículos de opinión, noticias sobre convocatorias de oposiciones, concursos públicos de la administración, ferias sobre formación, etc.

secretaría

Este sistema comunica al alumno directamente con nuestros asistentes, agilizando todo el proceso de matriculación, envío de documentación y solución de cualquier incidencia.

Además, a través de nuestro gestor documental, el alumno puede disponer de todos sus documentos, controlar las fechas de envío, finalización de sus acciones formativas y todo lo relacionado con la parte administrativa de sus cursos, teniendo la posibilidad de realizar un seguimiento personal de todos sus trámites con INESEM

programa formativo

PARTE 1. APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS (ABJ)

UNIDAD DIDÁCTICA 1. CARACTERÍSTICAS DEL DESARROLLO INFANTIL

- 1.Principales teorías del desarrollo
 - 1.- Teoría del Desarrollo, Jean Piaget
 - 2.- Teoría de Vigotsky
- 2.Características generales en el desarrollo Infantil
 - 1.- El papel de los adultos
- 3.Dimensiones del desarrollo
 - 1.- Dimensión física
 - 2.- Dimensión cognitiva
 - 3.- Dimensión social
 - 4.- Dimensión afectiva
- 4.Necesidades del alumnado
- 5.La socialización en la etapa de Educación Infantil
 - 1.- El proceso de socialización
 - 2.- Los agentes de Socialización
 - 3.- El apego
 - 4.- Tipos de apego
 - 5.- De la Individualización a la Socialización
 - 6.- Socialización y familia
 - 7.- Socialización y escuela
- 6.La imaginación y la creatividad Infantil

UNIDAD DIDÁCTICA 2. EL JUEGO EN LA EDUCACIÓN INFANTIL

- 1.Concepto y características del juego
- 2.Evolución de los juegos infantiles: tipos de juego
- 3.Teorías del juego
 - 1.- Teoría del recreo de F. Shiller (1985)
 - 2.- Teoría del descanso de M. Lazarus (1883)
 - 3.- Teoría del exceso de energía de H. Spencer (1887)
 - 4.- Teoría de la anticipación funcional de K.Groos (1902)
 - 5.- Teoría de la recapitulación de Stanley Hall (1906)
 - 6.- Teoría organicista del desarrollo humano de Jean Piaget (1969)
- 4.El juego como aprendizaje y enseñanza
- 5.La metodología lúdica
- 6.El juguete didáctico
 - 1.- Juguetes adecuados a las características del desarrollo
- 7.La importancia de adquirir habilidades y conocimientos a través del juego
- 8.El papel del educador
- 9.La socialización a través del juego

UNIDAD DIDÁCTICA 3. JUEGO Y DESARROLLO INFANTIL

- 1.Concepto y naturaleza del juego infantil
- 2.Teorías del juego
 - 1.- Vigotsky, su teoría y el juego
 - 2.- Piaget, estadios evolutivos y el juego
 - 3.- Bruner, andamiaje y teoría sobre el juego
 - 4.- Klein, una visión psicoanalítica del juego
 - 5.- Etapas de la evolución en el juego en relación a las teorías expuestas
- 3.Tipo y clases de juegos

- 1.- Clasificaciones de juegos por autores
- 2.- El juego psicomotor
4. Juego y aprendizaje escolar
5. Juego y evolución infantil
6. Implicación del juego con las dimensiones afectiva, social, cognitiva, sensorial y motora
 - 1.- Desarrollo afectivo y social
 - 2.- Desarrollo cognitivo
 - 3.- Desarrollo sensorial
 - 4.- Desarrollo motor

UNIDAD DIDÁCTICA 4. APRENDIZAJE BASADO EN EL JUEGO (GAME-BASED LEARNING)

1. Conceptos básicos a tener en cuenta
2. ¿Qué es el aprendizaje a través del juego?
 - 1.- La simulación en game-based learning
3. Ventajas del game-based learning
4. Aplicación de game-based learning en el aula

UNIDAD DIDÁCTICA 5. LA EXPRESIÓN CORPORAL INFANTIL

1. El cuerpo
2. El movimiento
3. La creatividad
4. La comunicación (el grupo)
5. Sentido Lúdico
6. Propuesta de Trabajo
7. El conocimiento del cuerpo
 - 1.- ¿Quién eres tú?
 - 2.- ¿Qué hay dentro de ti?
 - 3.- ¿Cómo es tu cuerpo por fuera?
8. El mimo en la educación infantil
 - 1.- Acercamiento al mimo
 - 2.- El mimo y su importancia en la educación infantil
 - 3.- Valor educativo del mimo
9. La danza en la educación infantil
 - 1.- La danza infantil
 - 2.- Valor educativo de la danza

UNIDAD DIDÁCTICA 6. LA IMPORTANCIA DE LA PSICOMOTRICIDAD EN LA INFANCIA Y EN EL JUEGO

1. Concepto de Psicomotricidad
2. La Estimulación Psicomotriz
 - 1.- Educación del Esquema Corporal
 - 2.- El Niño en Relación con los Objetos
 - 3.- El Niño ante el Mundo de los Demás
3. La Intervención Psicomotriz
4. La Coordinación Dinámica General o Psicomotricidad Gruesa.
 - 1.- Desarrollo de la Psicomotricidad Gruesa
5. La Coordinación Visomotora o Psicomotricidad Fina.
 - 1.- Desarrollo de la Psicomotricidad Fina

UNIDAD DIDÁCTICA 7. EL JUEGO CREATIVO COMO RECURSOS DE LA EXPRESIÓN CORPORAL Y LA DRAMATIZACIÓN

1. Introducción
2. El juego creativo como recurso de la expresión corporal
 - 1.- ¿Qué entendemos por Juego Creativo?
 - 2.- Objetivos que surgen en el juego creativo
3. La dramatización. El juego simbólico y dramático

- 1.- El juego simbólico
- 2.- El juego dramático
- 3.- Elementos que conforman la dramatización
- 4.- Recursos didácticos que forman parte de los procesos dramáticos: modalidades de representación
- 4.Las actividades dramáticas
 - 1.- Los rincones de juego dramático: la casita y la tienda
 - 2.- Las actividades dramáticas y los cuentos
 - 3.- Metodología para contar cuentos

UNIDAD DIDÁCTICA 8. PROYECTOS DE INTERVENCIÓN LÚDICO-CREATIVOS EN LA INFANCIA

- 1.La observación en el juego
 - 1.- Diferentes instrumentos de observación
- 2.Técnicas y recursos del modelo lúdico: concepto y características del modelo lúdico
 - 1.- Características del modelo lúdico
 - 2.- El recurso lúdico: generación y renovación
 - 3.- La intervención del educador-a en el juego de los niños y niñas
- 3.Organización de los espacios: creación de ambientes lúdicos. Organización por rincones y/o zonas de juegos
 - 1.- ¿Qué función cumplen los rincones en el aula? ¿Cuál es su finalidad?
 - 2.- Posibles rincones en el aula de Educación Infantil
 - 3.- Actividades a realizar en los rincones
 - 4.- Materiales a utilizar y temporalización
- 4.Juegos y juguetes: juguetes y nivel de desarrollo
 - 1.- Influencia de los medios de comunicación en los juegos y juguetes de los niños y las niñas
 - 2.- Juegos y juguetes no sexistas
 - 3.- Legislación sobre juguetes
- 5.Materiales y recursos necesarios para los juegos escolares y extraescolares
 - 1.- Organización de los recursos materiales. Disposición, utilización y conservación de los materiales y juguetes
 - 2.- Desarrollo de las actividades
- 6.Papel del juego en el currículum
- 7.Atención a la diversidad educativa

UNIDAD DIDÁCTICA 9. PROGRAMAS E INSTITUCIONES DE OFERTA LÚDICA

- 1.Sectores productivos de oferta lúdica
 - 1.- Ejemplo de sectores con oferta lúdica
- 2.Servicios y organizaciones de carácter lúdico
 - 1.- Ludotecas
 - 2.- Centros de Ocio
 - 3.- Locales socioculturales
 - 4.- Organizaciones-Fundaciones sin ánimo de Lucro
 - 5.- Proyectos educativos
- 3.Aspectos organizativos y legislativos
 - 1.- En lo referente al marco legal
- 4.El juego en los programas de integración social
 - 1.- Igualdad de mujeres y hombres a través del juego: sectores de integración social
 - 2.- Otros sectores integración social
- 5.Distintos procesos evolutivos y situaciones de riesgo social
- 6.Programas y proyectos de integración social y uso del juego. Adaptaciones de los recursos y ayudas técnicas
 - 1.- Ejemplo de entidades y asociaciones que promueven proyectos y programas lúdicos

PARTE 2. GAMIFICACIÓN: EDUCAR JUGANDO

UNIDAD DIDACTICA 1. INTRODUCCIÓN A LA GAMIFICACIÓN

- 1.Concepto de gamificación
 - 1.- Tipos de gamificación
- 2.¿Qué no es la gamificación?

- 3.Objetivos de la gamificación y ámbitos de aplicación
- 4.Diferencia entre gamificación, juegos serios y aprendizaje basado en el juego
 - 1.- Juegos serios y aprendizaje basado en el juego
- 5.La importancia de gamificar en el ámbito educativo
- 6.Primeras consideraciones para diseñar un sistema gamificado

UNIDAD DIDÁCTICA 2. GAME THINKING O PENSAMIENTO DE JUEGO

- 1.Concepto de game thinking
 - 1.- Los diseñadores en game thinking
- 2.Reglas de diseño
- 3.Cómo aprovechar las emociones
- 4.La diversión
 - 1.- Las emociones en el juego

UNIDAD DIDÁCTICA 3. PSICOLOGÍA Y GAMIFICACIÓN

- 1.La gamificación como diseño emocional
 - 1.- La psicología cognitiva y los psicólogos humanistas de la motivación
 - 2.- Psicología de los estados positivos
- 2.Conceptos de psicología y gamificación
- 3.Relación conducta/gamificación
 - 1.- La dopamina

UNIDAD DIDÁCTICA 4. TEORÍAS EN LA GAMIFICACIÓN Y ANÁLISIS DE LA MOTIVACIÓN EN LA GAMIFICACIÓN

- 1.Motivación y gamificación
 - 1.- Engagement y motivación
 - 2.- Tipos de motivación
- 2.Teoría sobre la motivación humana: pirámide de Maslow
- 3.Teoría de la autodeterminación
 - 1.- Estrategias para fomentar la motivación intrínseca
- 4.Daniel Pink y la teoría de la motivación
 - 1.- Factores de motivación
- 5.El modelo RAMP y la motivación intrínseca
 - 1.- Tipos de jugadores según Marczewski
- 6.Teoría del Flujo o teoría del Flow de Csikszentmihalyi
 - 1.- Componentes del flujo

UNIDAD DIDÁCTICA 5. LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE A TRAVÉS DEL JUEGO

- 1.Gamificación y aprendizaje
- 2.Gamificando para educar
 - 1.- Aplicación de la gamificación en el aula
 - 2.- Claves para aplicar la gamificación en el aula ¿educamos jugando?
 - 3.- Gamificando en educación. Ejemplos de herramientas y aplicaciones
- 3.Sugerencias para la gamificación educativa

UNIDAD DIDÁCTICA 6. EL JUEGO Y SU DISEÑO

- 1.Definición de juego y características básicas
- 2.Tipos de jugadores
 - 1.- Jugador ambicioso
 - 2.- Jugador triunfador
 - 3.- Jugador sociable
 - 4.- Jugador explorador
- 3.Diferencias entre “game” y “play”
 - 1.- El círculo mágico
- 4.Gamificación y generación Y
- 5.Diseño del juego en la gamificación

UNIDAD DIDÁCTICA 7. ELEMENTOS DEL JUEGO EN LA GAMIFICACIÓN

- 1.Introducción a los elementos de juego
- 2.Dinámicas de juego
 - 1.- Las dinámicas en gamificación según Kevin Werbach
 - 2.- Los 16 motivadores de Steven Reiss
- 3.Mecánicas de juego
 - 1.- Mecánicas a usar en gamificación
 - 2.- Fundamentos de la diversión
- 4.Componentes de juego
 - 1.- 35 componentes de juego para usar en gamificación
- 5.La jerarquía de los elementos de juego en la gamificación
- 6.La tríada PBL (points, badges, lists)
 - 1.- Points-Puntos
 - 2.- Badges-Medallas
 - 3.- Leaderboards-Clasificaciones
- 7.Limitaciones de los elementos

UNIDAD DIDÁCTICA 8. CICLOS DE ACTIVIDAD. LEY DEL MOVIMIENTO

- 1.Ciclos de actividad
 - 1.- Bucles de acción
 - 2.- Bucles de progresión
- 2.El papel de la diversión

UNIDAD DIDÁCTICA 9. PROGRAMAS DE RECOMPENSAS

- 1.Concepto de recompensa
 - 1.- Clasificación de las recompensas
 - 2.- Tipos básicos de recompensas
- 2.Concepto de insignias en el aula
 - 1.- Objetivos de las insignias en educación
 - 2.- Insignia digital
- 3.Plataformas de gamificación relacionadas con la asignación de insignias
 - 1.- Herramientas para crear badges para el aula
- 4.Calendarización de recompensas
 - 1.- Dimensiones de las recompensas variables
- 5.Teorías conductuales: limitaciones y riesgos
- 6.Teorías cognitivistas
 - 1.- Esquema de recompensas SAPS

UNIDAD DIDÁCTICA 10. EMPLEO DE HERRAMIENTAS DE GAMIFICACIÓN EN EL AULA

- 1.Herramientas de gamificación para el aula
- 2.Brainscape
- 3.Cerebriti edu
- 4.Pear Deck
- 5.Ribbon Hero
- 6.KnowRe
- 7.Duolingo
- 8.World Peace Game
- 9.Otras herramientas

