



#### **CURSO DE FORMACIÓN A DISTANCIA:**

### **“LA GAMIFICACIÓN EN EL AULA: APLICACIÓN DE LAS MECÁNICAS DE JUEGO EN EL AULA DE PRIMARIA Y SECUNDARIA”**

**(105 HORAS. 10 CRÉDITOS)**

#### **1. CALENDARIO.**

- Del 4 de noviembre al 19 de diciembre.
- Duración mínima 45 días.

#### **2. PARTICIPANTES.**

- Número máximo 50 por tutor.
- Selección: por orden de inscripción.
- Condiciones de participación: docentes en activo en Castilla – La Mancha o personas con titulación que les permita el acceso a la docencia y que residan en Castilla - La Mancha.

#### **3. FORMADORES Y TUTORES.**

- Coordinador: Manuel Amigo Carceller. Profesor de Organización y proyectos de fabricación mecánica en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha.
- Tutor: Miguel Galán Vega. Maestro de la especialidad de Inglés en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha.

#### **4. PRESUPUESTO DE LA ACTIVIDAD.**

- Presupuesto aproximado de:

## 5. CURRÍCULO DE LA ACTIVIDAD.

- **Justificación:**

La gamificación contribuye a mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje, haciéndolo más atractivo. Es un método que utiliza las dinámicas propias del juego y entornos lúdicos dentro del aula. Como ya sabemos, el motor del aprendizaje es la motivación, y una de las mejores motivaciones para el alumnado es la de aprender jugando, pues el juego puede llegar a ser entendido, como sostuvo el filósofo Johan Huizinga en 1938 en su obra *Homo Ludens*, como una de las características definitorias de la esencia humana.

Los docentes necesitan conocer cuáles son las principales aplicaciones, software informático o plataformas de aprendizaje que mejor se ajustan a las características de su alumnado. Una de las principales ventajas de la gamificación es la amplia variedad de recursos que permiten adaptarse a las diferentes etapas educativas: infantil, primaria y secundaria; así como a las diferentes materias que las componen.

- **Objetivos:**

- Dotar de recursos educativos para trabajar a través de la gamificación.
- Descubrir distintas técnicas, modelos y metodologías para llevar a cabo la gamificación.
- Fomentar el trabajo en equipo a través de la gamificación en el aula.
- Crear un vínculo curricular con el contenido a trabajar.
- Favorecer la adquisición de conocimientos del alumnado.
- Mejorar la atención y convivencia dentro del grupo-clase.

- **Módulos de contenidos**

- BLOQUE I: Concepto de gamificación. Características y teorías.
  - Concepto y definición de juego.
  - Del juego a la gamificación.
  - Unplugged y plugged gamification.
  - Teorías que avalan la inclusión de la gamificación como elemento motivador en la clase invertida o *Flipped classroom*.
- BLOQUE II: Herramientas de gamificación y su diseño.
  - Herramientas útiles para la gamificación: Kahoot!, Quizizz...
  - Elementos principales de la dinámica de juego: metas y objetivos, reglas, narrativa, libertad de elección, libertad para equivocarse, recompensas, retroalimentación, estatus visible, cooperación y competencia, restricción de tiempo, progreso y sorpresa.
- BLOQUE III: Ejes de la experiencia memorable.
  - Estética.
  - Plataforma tecnológica.
  - Historia o narrativa.
  - Elementos y mecánicas de gamificación de Moodle,

- BLOQUE IV: Gamificación en Infantil y Primaria.
  - Aplicación didáctica de la gamificación en dichas etapas.
  - Mecánicas de juego en la dinámica de enseñanza-aprendizaje.
  - Mecánicas individuales (puntos, insignias, niveles, etc.).
  - Mecánicas sociales (competición o colaboración, Escape Rooms, etc.).
- BLOQUE V: Gamificación en Secundaria.
  - Aplicación didáctica de la gamificación en dicha etapa.
  - Situación actual de la gamificación en secundaria: proyectos de innovación en ejecución o de ejecución reciente.
  - Aplicación de la gamificación y las mecánicas individuales y sociales en el contexto de las diferentes asignaturas.
  - El caso de la Gamificación en los cursos de PMAR.

- **Metodología:**

El curso es A DISTANCIA (NO PRESENCIAL Y ON LINE) y consistirá en:

- Consultas interactivas durante todo el curso con el docente/tutor que serán contestadas en la plataforma digital y tendrán un carácter abierto, contribuyendo al aprendizaje común y a la formación de comunidades de conocimiento.
- Dos sesiones obligatorias mediante VIDEOCONFERENCIA por Zoom: una al inicio del curso, donde nos presentaremos y trataremos nuestras inquietudes respecto al curso, además de expresar los alumnos en el chat sus opiniones sobre un tema propuesto, y otra VIDEOCONFERENCIA final, donde trataremos una situación práctica en relación a los contenidos teóricos desarrollados en los diferentes bloques.
- La realización de un trabajo final consistente en el diseño de una dinámica de gamificación enfocada a una etapa educativa y curso concreto, para trabajar la enseñanza de un campo en particular.

- **Recursos materiales:**

- Material didáctico compuesto por PDFs, enlaces a webs y plataformas de gamificación, etc. Todo ello accesible a través del perfil del alumno en la plataforma digital donde se desarrolla el curso.
- Guía didáctica del curso.
- Cuaderno de evaluación.
- Claves de acceso a la plataforma digital y a las sesiones telemáticas a través de Zoom, así como instrucciones sobre el funcionamiento y utilidad de cada una de ellas.

- **Orientaciones para el proceso formativo y la fase práctica.**

- Para el proceso formativo:
    - Estudio resumen del libro-material de consulta citado.
    - Consultas al tutor
    - Trabajo independiente de cada participante en tiempo y horario a determinar por cada uno.
- Para la fase práctica: se tendrá en cuenta la participación en las actividades de obligado cumplimiento ya descritas en la sección de metodología.

- **Evaluación:**

Dimensiones: global.

Para que la Consejería de Educación, Cultura y Deportes certifiquen la participación de los alumnos en el curso es necesario que éstos participen obligatoriamente en las sesiones obligatorias por Zoom y presenten el trabajo final.

- **Indicadores y criterios:** el trabajo debe recoger con claridad la comprensión de la temática del curso y dejar patente la comprensión exhaustiva y la precisión terminológica en relación a los contenidos explicados, además de realizarse de acuerdo a las normas ortográficas y gramaticales del Español.

El tutor realizará un seguimiento y asesoramiento continuo al alumnado para favorecer la superación de los cuestionarios y el trabajo propuesto.

- **Responsables:** Cada tutor controlará la asistencia virtual al curso, recogerá el trabajo de los asistentes y procederá a su evaluación emitiendo posteriormente un informe individualizado a cada uno.
- **Comisión de evaluación:**
  - Coordinador del curso.
  - Tutores.

## 6.- REQUISITOS DE LA MODALIDAD A DISTANCIA

- **Guía Informativa:**

- Modalidad del curso: a distancia
- Homologado: sí
- Número de horas: 105
- Administración que homologa: Consejería de Educación, Cultura y Deportes de la JCCM.
- Calendario: citado anteriormente.
- Tutorías a Distancia: en foro interactivo virtual a través de la plataforma digital

- **Relación de Tutores:** (citada anteriormente).

- **Relación de responsables:** (citada anteriormente).

- **Sesiones presenciales:** (citadas anteriormente) sustituidas en esta modalidad por las sesiones en Zoom.

- **Estrategias para facilitar la interacción:**

- Todos los asistentes deben disponer de acceso a Internet.
- A todos los participantes se les facilitará una clave de acceso al foro virtual interactivo donde expondrán de forma permanente sus consultas que podrán ser visualizadas por todos los alumnos y deberán ser respondidas por el tutor, de tal manera que preguntas y respuestas sean conocidas.
- Todos los alumnos recibirán con suficiente antelación el enlace y las claves de acceso para las sesiones telemáticas por Zoom, así como

las instrucciones sobre los contenidos que se desarrollarán en estas sesiones y la participación que se espera y requiere del alumnado.

- **Trabajos Prácticos:**

- Trabajo final propuesto anteriormente.
- Deberán ser entregados al tutor antes de la fecha indicada como día de finalización del presente curso y a través de la propia plataforma educativa.