

Formación online

Acciones formativas



Sello de Calidad ANCYPEL-AENOR



Este sello garantiza la calidad de los contenidos utilizados en la impartición de formación online.

El estándar ANCYPEL-AENOR certifica que los contenidos eLearning cumplen con los siguientes indicadores de calidad:

- ✓ Diseño por objetivos de aprendizaje o competencias.
- ✓ Estructuración didáctica de los contenidos atendiendo a los objetivos definidos.
- ✓ Incorporación de actividades prácticas que fomenten la metodología del aprender haciendo.
- ✓ Diseño de contenidos interactivos y multimedia.
- ✓ Establecimiento de un proceso de aprendizaje conforme a una progresión didáctica con evaluación de la adquisición de los objetivos o competencias.
- ✓ Justificación de los tiempos de duración de la acción formativa.

Los contenidos eLearning certificados obedecen la norma establecida y superan una rigurosa auditoría realizada por AENOR.



Gamificación y G.Recursos.Digitales (SSCE18)


¿Quieres conocer y utilizar una de las herramientas más innovadoras en el aprendizaje? La gamificación es una técnica que consiste en aplicar las metodologías del juego y del videojuego a entornos diferentes, como la formación/educación. Se ha demostrado que la gamificación consigue hacer más atractivos los contenidos, que el alumnado se involucre activamente en su proceso y lograr mayores niveles de motivación y éxito.


A través de este curso se va a dotar al educador de herramientas que le permitan introducir la gamificación en el aula presencial o virtual, de manera eficiente y responsable. Se van a conocer las técnicas relacionadas y las tecnologías que se utilizan en la educación, así como el uso de los elementos del juego para la adquisición de competencias, como refuerzo y herramienta en los entornos de enseñanza.


Este curso es una especialidad formativa oficial: SSCE18 GAMIFICACIÓN Y GESTIÓN DE RECURSOS DIGITALES, que ofrece una formación especializada dentro de la Familia Profesional de Servicios socioculturales y a la comunidad.

 **60 horas** de formación online

 **17 unidades** de aprendizaje

 **38 prácticas**

 **297 min.** de vídeo

 **17 test** de evaluación



CERTIFICADO POR
AENOR



DigComp 2.2

Áreas de competencia: **2, 3, 5**

Nivel de conocimiento: **Avanzado**



Gamificación y G.Recs.Digitales (SSCE18)

Unidades de aprendizaje

1. Conocimiento y comprensión del concepto de gamificación y la importancia de su utilización como recurso en el aula (I)
2. Conocimiento y comprensión del concepto de gamificación y la importancia de su utilización como recurso en el aula (II)
3. Conocimiento y comprensión del concepto de gamificación y la importancia de su utilización como recurso en el aula (III)
4. Conocimiento y comprensión del concepto de gamificación y la importancia de su utilización como recurso en el aula (IV)
5. Conocimiento y comprensión del concepto de gamificación y la importancia de su utilización como recurso en el aula (V)
6. Conocimiento y comprensión del concepto de gamificación y la importancia de su utilización como recurso en el aula (VI)
7. Comprensión, fundamentos del diseño de juegos y la actividad lúdica en el proceso de aprendizaje (I)
8. Comprensión, fundamentos del diseño de juegos y la actividad lúdica en el proceso de aprendizaje (II)
9. Comprensión, fundamentos del diseño de juegos y la actividad lúdica en el proceso de aprendizaje (III)
10. Fundamentos del diseño de juegos (I)
11. Fundamentos del diseño de juegos (II)
12. Fundamentos del diseño de juegos (III)
13. Uso de herramientas para la creación de un sistema gamificado (I)
14. Uso de herramientas para la creación de un sistema gamificado (II)
15. Uso de herramientas para la creación de un sistema gamificado (III)
16. Elaboración de programas de gamificación en el aula
17. Desarrollo de un Plan secuencial para implantar un programa de contenidos utilizando la gamificación



¿Hablamos?

info@formacionestic.com

606 72 23 41

www.formacionestic.com