

Nombre de la actividad formativa

Gamificación: una forma divertida de lograr el éxito

Modalidad	Estrategia metodológica	Tipo de capacitación	Duración
Por participación	Capacitación no presencial-virtual *	Curso	16.0 horas efectivas *

* **Curso bimodal:** Dos semanas de sesiones telepresenciales y simultáneas a través de la Plataforma Zoom (una sesión por semana) y dos semanas de trabajo en la Plataforma virtual, es decir serán dichas sesiones intercaladas una telepresencial luego plataforma virtual.

Descripción:

Este curso busca brindar una primera experiencia con esta herramienta, ofreciendo una base teórica y otra práctica de manera técnica y experiencial.

Dirigido a:

Destacar aquellos colegiados por profesión (administradores, financistas, recursos humanos, mercadólogos, entre otros) a los cuales se dirige el curso.

Objetivo general

Ampliar el conocimiento sobre el significado y la aplicación de la gamificación en los diferentes ámbitos.

Objetivos específicos	Contenido temático	Actividades a realizar	Tiempo
<p>Semana 1 Esta semana se trabajará con una sesión previamente calendarizada <u>a través de Zoom</u> y una tarea de trabajo a distancia</p> <p>Objetivo específico 1: Definir la gamificación como un sistema y no un juego.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Definición de gamificación Modelos de gamificación Uso de los videojuegos en la gamificación <p>Explicación de los parámetros sobre el prototipo</p>	<p>Tarea 1. Tiempo: 1 hora de trabajo a distancia</p> <p>Lectura de 2 artículos cortos y de una infografía, para luego discutirlos en la siguiente sesión.</p>	4 horas
<p>Semana 2 Esta semana se trabajará un promedio de 4 horas en la <u>Plataforma Virtual</u> (Moodle)</p> <p>Objetivo específico 2: Comprender los alcances de la gamificación</p>	<ul style="list-style-type: none"> Los beneficios de la gamificación Aprendizaje experiencial Tipos de jugadores 	<p>Actividades a realizar en la Plataforma virtual.</p> <ol style="list-style-type: none"> Seleccionar un juego de mesa y analizar 2 posibles formas de aplicarlo en su entorno laboral. Ver y analizar el video para luego discutirlo. Realizar el test de tipos de jugadores. 	4 horas



Objetivos específicos	Contenido temático	Actividades a realizar	Tiempo
<p>Semana 3 Esta semana se trabajará con una sesión previamente calendarizada <u>a través de Zoom</u> y una tarea de trabajo a distancia</p> <p>Objetivo específico 3: <i>Analizar los beneficios de la gamificación</i></p>	<ul style="list-style-type: none">• Usos de la gamificación• Juego serio• Aprendizaje basado en juego	<p>Tarea 2. Tiempo: 1 hora de trabajo a distancia</p> <p>Completar el cuadro comparativo</p> <p>Lectura de una infografía y un artículo</p>	4 horas
<p>Semana 4 Esta semana se trabajará un promedio de 4 horas en la <u>Plataforma Virtual</u> (Moodle)</p> <p>Objetivo específico 4: <i>Comprender la psicología de la gamificación y sus teorías</i></p>	<ul style="list-style-type: none">• Teoría del FLOW• Neurodidáctica• Neurociencia	<p>Actividades a realizar en la Plataforma virtual.</p> <p>Realizar un mapa del FLOW</p> <p>Diseñar una actividad gamificada para un tema en específico (debe cumplir todos los parámetros explicados en la sesión 1.</p>	4 horas