Máster Título Propio

Gamificación y Recursos Digitales



tech universidad tecnológica



tech universidad tecnológica

Máster Título Propio
Gamificación y Recursos Digitales

Modalidad: **Online**
Duración: **12 meses**
Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**
Horas lectivas: **1.500 h.**
Acceso web: **www.techtitute.com/educacion/master/master-gamificacion-recursos-digitales**

Índice

01 Presentación — pág. 4

02 Objetivos — pág. 8

03 Competencias — pág. 14

04 Dirección del curso — pág. 20

05 Estructura y contenido — pág. 26

06 Metodología — pág. 36

07 Titulación — pág. 44

01

Presentación

El aprendizaje basado en juegos tiene cada vez mayor aceptación por parte de la comunidad educativa dados los resultados positivos obtenidos por el alumnado, que es capaz de adquirir los conocimientos de un modo más atractivo y motivador, al tiempo que dichos conceptos quedan mucho mejor integrados. Además, las nuevas tecnologías incluidas ya en las aulas aportan competencias digitales y múltiples herramientas con la Gamificación como eje conector con el estudiante. El profesional de la docencia que desee progresar en su ámbito profesional debe estar al tanto de las técnicas y estrategias metodológicas empleadas con mayor efectividad en la actualidad. Un saber que será transmitido en esta titulación 100% online por el equipo docente especializado, el cual aportará un sinfín de recursos enemigos del aburrimiento para que sean trasladados al aula independientemente de la materia que se imparta.





¿Quieres crear juegos atractivos para tu alumnado realmente efectivos? Este Máster Título Propio te ofrece las herramientas de Gamificación más efectivas. Matricúlate ahora"

Es evidente que se viven nuevos tiempos y por tanto el profesional de la docencia se encuentra en su aula con estudiantes totalmente diferentes, atraídos por las nuevas tecnologías y los cuales se motivan de manera distinta. La introducción de elementos lúdicos en el aula, si bien es cierto no es nuevo, pero sí ha sufrido un impulso importante en los últimos años acompañado por los recursos digitales.

El profesional de la docencia debe conocer las herramientas tecnológicas y emplear las técnicas de Gamificación más efectivas, dado sus beneficios. En este proceso de enseñanza son claves el conocimiento sobre las dinámicas, los juegos aplicados a las competencias y habilidades que se quieren potenciar en el alumnado. Este Máster Título Propio, con un enfoque teórico-práctico, facilita la información más actualizada en el ámbito de la Gamificación y Recursos digitales empleados en el aula. Para ello, TECH Universidad Tecnológica cuenta con un equipo docente especializado y con amplia experiencia en el sector, lo que le permitirá al alumnado progresar con un profesorado relevante en su ámbito profesional.

El Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ), el papel del propio profesorado, la organización de los centros escolares entorno a los recursos digitales, las ventajas y limitaciones de las actividades lúdicas, así como su aplicación en empresas son solo algunos de los puntos que aborda esta titulación. Un programa donde los casos prácticos tendrán gran relevancia, ya que se dedica un módulo completo a aportar ejemplos exitosos y fácilmente aplicables en el aula.

El profesional de la enseñanza está, por tanto, ante una excelente oportunidad para adquirir un aprendizaje intensivo, acorde a sus necesidades actuales y a través todo ello de una titulación 100% online. Y es que TECH Universidad Tecnológica ofrece un programa donde el alumnado podrá acceder al temario cuando y donde desee. Tan solo necesita de un dispositivo electrónico (ordenador, *Tablet* o móvil) con el que poder conectarse al campus virtual para visualizar o descargarse el contenido multimedia que ofrece este programa. Una opción académica flexible, compatible con las responsabilidades más exigentes.

Este **Máster Título Propio en Gamificación y Recursos digitales** contiene el programa más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en Educación y Gamificación
- Los contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que está concebido recogen una información científica y práctica sobre aquellas disciplinas indispensables para el ejercicio profesional
- Los ejercicios prácticos donde realizar el proceso de autoevaluación para mejorar el aprendizaje
- Su especial hincapié en metodologías innovadoras
- Las lecciones teóricas, preguntas al experto, foros de discusión de temas controvertidos y trabajos de reflexión individual
- La disponibilidad de acceso a los contenidos desde cualquier dispositivo fijo o portátil con conexión a internet

Con esta titulación lograrás conseguir objetivos, consolidar conceptos, enseñar cooperación a tu alumnado y todo a través del juego”

Inscríbete en una titulación que te aportará las herramientas y estrategias necesarias para mantener a tus estudiantes motivados”

Profundiza de manera visual y dinámica en el papel del profesorado en la denominada escuela digital.

Crece en tu carrera profesional con el dominio del Aprendizaje Basado en Juegos. Matricúlate ahora.

El programa incluye, en su cuadro docente, a profesionales del sector que vierten en esta capacitación la experiencia de su trabajo, además de reconocidos especialistas de sociedades de referencia y universidades de prestigio.

Su contenido multimedia, elaborado con la última tecnología educativa, permitirá al profesional un aprendizaje situado y contextual, es decir, un entorno simulado que proporcionará una capacitación inmersiva programada para entrenarse ante situaciones reales.

El diseño de este programa se centra en el Aprendizaje Basado en Problemas, mediante el cual el profesional deberá tratar de resolver las distintas situaciones de práctica profesional que se le planteen a lo largo del curso académico. Para ello, contará con la ayuda de un novedoso sistema de vídeo interactivo realizado por reconocidos expertos.



02

Objetivos

Este programa ha sido diseñado para ofrecer al alumnado todas las herramientas disponibles para la puesta en marcha de proyectos de Gamificación en el aula, desde su creación y gestión, aprovechando además los múltiples recursos digitales existentes. Para ello, el equipo docente que imparte esta titulación aportará su extenso saber a través del contenido multimedia al que tendrá acceso el egresado las 24 horas del día.





El equipo docente de este programa te guiará para que apliques las mejores estrategias de Gamificación en tu centro educativo"

Objetivos generales

- Identificar los presupuestos psicopedagógicos de las innovaciones en Gamificación y recursos digitales
- Diseñar sus propias gamificaciones y juegos, tanto a nivel particular como comercial
- Seleccionar los juegos utilizables en ABJ en virtud de nuestras necesidades y objetivos
- Aplicar estrategias de Gamificación en entornos empresariales
- Aplicar estrategias de Gamificación en entornos académicos
- Gestionar equipos a través de gamificaciones
- Liderar la transición digital en sus centros
- Identificar los elementos de la nueva escuela digital
- Transformar sus clases para adaptarse el nuevo paradigma educativo
- Completar un portafolio de innovaciones en Gamificación, ABJ y recursos digitales

Conseguirás tus objetivos gracias al herramientas que te aporta TECH Universidad Tecnológica en esta titulación universitaria"





Objetivos específicos

Módulo 1. Colocando el tablero: aspectos psicopedagógicos

- Aplicar los conocimientos adquiridos en cuanto a la evaluación directa e indirecta del aprendizaje, con una buena base teórica, con la que resolver cualquier problema que surja en el entorno de trabajo, adaptándose a los nuevos retos relacionados con su área de estudio
- Integrar los conocimientos adquiridos sobre la tecnología educativa, así como reflexionar sobre las implicaciones del ejercicio profesional, aplicando a los mismos los valores personales, con lo que mejorar la calidad del servicio ofrecido
- Desarrollar habilidades de autoaprendizaje que les permita una capacitación continuada para el mejor desempeño de su puesto de trabajo

Módulo 2. Fundamentos de la Gamificación. Cómo gamificar y no morir en el intento

- Diferenciar las diferentes dinámicas relacionadas con la Gamificación
- Reconocer las distintas mecánicas que constituyen la Gamificación
- Distinguir los tipos de jugadores según diferentes autores
- Analizar los tres factores claves que demuestran la finalidad de un proceso Gamificado
- Descubrir las ventajas que supone la Gamificación en diferentes entornos
- Identificar las diferencias entre ludificación y Gamificación

Módulo 3. Elementos y mecánicas de juego

- Explicar la evolución de los juegos
- Describir los distintos tipos de juegos
- Aplicar videojuegos en el aula
- Aplicar técnicas para formar equipos
- Desarrollar estrategias de *Team Building* en empresas

Módulo 4. Ludificaciones y aprendizaje basado en juegos (ABJ)

- Evaluar la aplicación en ABJ de los principales juegos de tablero
- Elaborar tablas de competencias de los mismos
- Gestionar tareas de forma gamificada
- Definir estrategias y herramientas para realizar un seguimiento de las acciones
- Adquirir estrategias para fomentar la cohesión de los equipos

Módulo 5. Gamificación en la empresa. RR.HH., Marketing, ventas

- Desarrollar estrategias de motivación mediante retos compartidos
- Aplicar herramientas para fomentar la colaboración de forma digital
- Definir estrategias fomentar la motivación en un grupo de trabajo
- Aumentar la capacidad para analizar el funcionamiento de un grupo
- Dirigir las tareas repetitivas de una forma diferente



Módulo 6. Gamificación en la empresa II: gestión de equipos

- Gestionar el entorno de trabajo de la manera más efectiva y funcional posible
- Adquirir estrategias para generar gamificaciones de calidad
- Transformar un panel de control en un escenario totalmente gamificado
- Trabajar con aplicaciones web y apps para gestionar el desarrollo del trabajo en base a una Gamificación
- Adquirir estrategias para el uso de diferentes elementos de Gamificación
- Elaborar tareas individuales y sus rúbricas
- Elaborar de tareas colectivas y sus rúbricas

Módulo 7. Cómo organizar una escuela digital

- Crear guiones/presentaciones base para vídeos de *Flipped Classroom*
- Utilizar *Explain Everything* para crear vídeolecciones
- Utilizar estrategias que permitan trabajar tanto individualmente como colectivamente a los alumnos
- Desarrollar mecánicas de Gamificación
- Elaborar un vídeo narrativo
- Crear herramientas de seguimiento
- Diseñar recompensas

Módulo 8. Nuevos tiempos, nuevos alumnos

- Crear contenidos en EdPuzzle
- Crear tareas en EdPuzzle
- Utilizar herramientas de diseño para producir juegos *Print and Play*
- Crear y gestionar un canal de YouTube
- Crear y gestionar un *Podcast*

Módulo 9. El profesor en la escuela digital

- Conocer las diferentes plataformas digitales para la comunicación entre docentes y alumnos
- Crear contenido multimedia e innovador para el aula

Módulo 10. Casos prácticos

- Crear materiales en Moodle
- Crear tareas en Moodle
- Crear materiales y tareas en Google Classroom
- Crear materiales y tareas en iTunes U

Una experiencia de capacitación única, clave y decisiva para impulsar tu desarrollo profesional"

03

Competencias

Después de superar las evaluaciones del Máster Título Propio en Gamificación y Recursos Digitales, el profesional habrá adquirido las competencias profesionales necesarias para una praxis de calidad y actualizada en base a las últimas tendencias.





Sé un docente con competencias digitales, capaz de aplicar las técnicas más efectivas a través del juego, gracias a esta titulación universitaria"

Competencias generales

- Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación
- Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio
- Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios
- Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones y los conocimientos y razones últimas que las sustentan- a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades
- Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo





Competencias específicas

- Aplicar los conocimientos adquiridos en cuanto a la evaluación directa e indirecta del aprendizaje, con una buena base teórica, con lo que resolver cualquier problema que surja en el entorno de trabajo, adaptándose a los nuevos retos relacionados con su área de estudio
- Integrar los conocimientos adquiridos sobre la tecnología educativa, así como reflexionar sobre las implicaciones del ejercicio profesional, aplicando a los mismos los valores personales, con lo que mejorar la calidad del servicio ofrecido
- Desarrollar habilidades de auto-aprendizaje que les permita una capacitación continuada para el mejor desempeño de su puesto de trabajo
- Diferenciar las diferentes dinámicas relacionadas con la Gamificación
- Reconocer las distintas mecánicas que constituyen la Gamificación
- Distinguir los tipos de jugadores según diferentes autores
- Analizar los tres factores claves que demuestran la finalidad de un proceso gamificado
- Descubrir las ventajas que supone la Gamificación en diferentes entornos
- Identificar las diferencias entre ludificación y Gamificación
- Explicar la evolución de los juegos
- Describir los distintos tipos de juegos
- Aplicar videojuegos en el aula
- Aplicar técnicas para formar equipos
- Desarrollar estrategias de *Team Building* en empresas

- Evaluar la aplicación en ABJ de los principales juegos de tablero
- Elaborar tablas de competencias de los mismos
- Gestionar tareas de forma gamificada
- Definir estrategias y herramientas para realizar un seguimiento de las acciones
- Adquirir estrategias para fomentar la cohesión de los equipos
- Desarrollar estrategias de motivación mediante retos compartidos
- Aplicar herramientas para fomentar la colaboración de forma digital
- Definir estrategias fomentar la motivación en un grupo de trabajo
- Aumentar la capacidad para analizar el funcionamiento de un grupo
- Dirigir las tareas repetitivas de una forma diferente
- Gestionar el entorno de trabajo de la manera más efectiva y funcional posible
- Adquirir estrategias para generar gamificaciones de calidad
- Transformar un panel de control en un escenario totalmente gamificado
- Trabajar con aplicaciones web y apps para gestionar el desarrollo del trabajo en base a una Gamificación
- Adquirir estrategias para el uso de diferentes elementos de Gamificación
- Elaborar tareas individuales y sus rúbricas
- Elaborar de tareas colectivas y sus rúbricas
- Crear guiones/presentaciones base para vídeos de *Fliipped Classroom*
- Utilizar *Explain Everything* para crear videolecciones
- Utilizar estrategias que permitan trabajar tanto individualmente como colectivamente a los alumnos





- Desarrollar mecánicas de Gamificación
- Elaborar un vídeo narrativo
- Crear herramientas de seguimiento
- Diseñar recompensas
- Crear y gestionar un canal de YouTube
- Crear y gestionar un *Podcast*
- Crear contenidos en EdPuzzle
- Crear tareas en EdPuzzle
- Utilizar herramientas de diseño para producir juegos *Print and Play*
- Crear materiales en Moodle
- Crear tareas en Moodle
- Crear materiales y tareas en Google Classroom
- Crear materiales y tareas en iTunes U

Una opción académica que te abrirá nuevos caminos profesionales a través del dominio de los recursos digitales existentes en Enseñanza"

04

Dirección del curso

TECH Universidad Tecnológica mantiene el compromiso de ofrecer a todo su alumnado una titulación de calidad y al alcance de todos. Para ello selecciona rigurosamente a todo el personal que imparte cada uno de sus programas. Así, el alumnado que curse este programa tendrá ante sí a una dirección y equipo docente con alta cualificación en Educación, Tecnología, Psicología y Administración de Empresas. Un equipo multidisciplinar que verterá en el temario su amplio saber y experiencia en este campo. Todo ello con el principal objetivo de conseguir la progresión laboral del alumnado de esta titulación.





En esta titulación irás de la mano de profesionales relevantes y con experiencia en la aplicación de la Gamificación en el aula”

Dirección



D. Morilla Ordóñez, Javier

- Docente Especialista en Historia Contemporánea y TIC
- Jefe de Estudios en Colegio JABY
- Apple Distinguished Educator
- Profesor Universidad Complutense y Universidad de Alcalá
- Licenciado en Filosofía y Letras e Historia, Universidad de Alcalá
- Especialista en Gamificación, *Flipped Classroom* y Transición Digital
- Autor de los contenidos de Historia proyecto GENIOX, Oxford University Press



D. Albiol Martín, Antonio

- Coordinador TIC en el Colegio JABY
- Jefe del Departamento de Lengua Castellana y Humanidades
- Profesor de Lengua Castellana y Literatura
- Licenciado en Filosofía por la Universidad Complutense de Madrid
- Máster en Estudios Literarios, Universidad Complutense de Madrid
- Máster en Educación y TIC, Especialidad en *E-Learning*, Universidad Oberta de Catalunya

Profesores

D. Martín Centeno, Óscar

- Escritor y Conferenciante
- Presidente del Consejo de Directores de Educación Infantil, Primaria y Especial de la Comunidad de Madrid
- Director del Centro de Educación Infantil, Primaria y Secundaria Santo Domingo en Algete, Madrid
- Director de documentales, propuestas educativas multimedia y piezas de videoarte para el Museo de Arte Contemporáneo Reina Sofía, el Museo Thyssen Bornemisza o el Ayuntamiento de Málaga
- Formador de docentes de la Comunidad de Madrid en cursos sobre TIC en el aula, Recursos Digitales o animación a la lectura en la era digital
- Máster Universitario en Liderazgo y Dirección de Centros Educativos
- Licenciado en Historia y Ciencias de la Música
- Diplomado en Magisterio Musical
- Premio Internacional Florentino Pérez-Embid de la Real Academia Sevillana de Buenas Letras por su primer libro Espejos enfrentados
- Premio Nacional Nicolás del Hierro por su segundo libro Las Cántigas del Diablo
- Premio Internacional Paul Beckett por su tercer libro Sucio tango del alma por la Fundación Valparaíso

Dr. De la Serna, Juan Moisés

- Psicólogo y Escritor experto en Neurociencias
- Escritor especialista en Psicología y Neurociencias
- Autor de la Cátedra Abierta de Psicología y Neurociencias
- Divulgador científico
- Doctor en Psicología
- Licenciado en Psicología, Universidad de Sevilla
- Máster en Neurociencias y Biología del Comportamiento, Universidad Pablo de Olavide, Sevilla
- Experto en Metodología Docente, Universidad de la Salle
- Especialista Universitario en Hipnosis Clínica, Hipnoterapia, Universidad Nacional de Educación a Distancia - UNED
- Diplomado en Graduado Social, Gestión de recursos humanos, Administración de personal, Universidad de Sevilla
- Experto en Dirección de Proyectos, Administración y gestión de empresas, Federación de Servicios UGT
- Formador de Formadores, Colegio Oficial de Psicólogos de Andalucía

Dr. Fuster García, Carlos

- Doctor en Didáctica de las Ciencias Sociales
- Profesor de Educación Secundaria y Universitario en diferentes instituciones de España
- Tutor de Prácticas del Grado de Maestro
- Colaborador del Grupo de investigación GEA-CLÍO
- Doctor en Didácticas Específicas, en la especialidad de Ciencias Sociales
- Licenciado en Historia por la Universitat de València
- Máster Universitario en Profesor de Educación Secundaria
- Máster en Investigación en Didácticas Específicas por la misma institución
- Máster Propio Cómic y Educación

D. Herrero González, Jesús

- Psicólogo experto en Juegos y Gamificación
- Especialista en DEVIR
- Especialista en la cadena de Hobby y Jugueterías POLY
- Graduado en Psicología
- Máster en educación
- Experto en Juegos y Gamificación

D. Illán, Raúl

- Coaching Empresarial
- Ponente de diversos congresos Internacionales
- Licenciado en ADE con especialidad en Dirección Financiera, UCM
- Grado en Derecho
- Grado en Psicología
- Coaching Empresarial (Gesem RR.HH)





Dña. López Gómez, Virginia

- Formadora experta en metodologías activas y herramientas digitales
- Creadora de Serendipia Educativa, grupo de investigación y educación
- Cofundadora del Equipo Tablentos, especializado en formación sobre actividades de enseñanza-aprendizaje con recursos digitales
- Formadora de docentes para la Comunidad de Madrid y la Junta de Andalucía en cursos de ABP
- Creación de RRDD Gamificación o TIC
- Licenciada en Documentación, Universidad Complutense de Madrid
- Certificado de Aptitudes Pedagógicas
- Postgrado en Gamificación en el Aula: aprender jugando "Cum Laude"
- Experto en *e-learning*, Confederación Española de Centros de Enseñanza
- Curso Inteligencias Múltiples y Aprendizaje Cooperativo, Universidad Nebrija
- Diplomatura, Biblioteconomía, Universidad Complutense de Madrid

Aprovecha la oportunidad para conocer los últimos avances en esta materia para aplicarla a tu práctica diaria"

05

Estructura y contenido

Los vídeos en detalle, los vídeo resúmenes o los esquemas interactivos forman parte de los recursos multimedia a los que tendrá acceso el alumnado que forme parte de este Máster Título Propio. A través de estas herramientas multimedia y con el sistema *Relearning*, el alumnado progresará de un modo mucho más dinámico y natural por los 10 módulos que conforman este plan de estudio. De esta manera profundizará en los procesos de aprendizaje, los distintos juegos y recursos necesarios para aplicarlos en el aula, así como la evaluación de los contenidos a través de la Gamificación.





Un plan de estudios que te llevará del tablero de juego a las apps y dispositivos electrónicos empleados en la actualidad en el aula"

Módulo 1. Colocando el tablero: aspectos psicopedagógicos

1.1. Los procesos de aprendizaje
  1.1.1. Definición del aprendizaje
  1.1.2. Características del aprendizaje
1.2. Procesos cognitivos del aprendizaje
  1.2.1. Procesos básicos
  1.2.2. Procesos superiores
1.3. Cognición y metacognición en el aprendizaje
  1.3.1. Cognición en el aprendizaje
  1.3.2. Metacognición en el aprendizaje
1.4. Evaluación del aprendizaje
  1.4.1. Evaluaciones directas
  1.4.2. Evaluaciones indirectas
1.5. Dificultades del aprendizaje
  1.5.1. Deficiencias de habilidades
  1.5.2. Dificultades ambientales
1.6. El papel del juego en el desarrollo
  1.6.1. El papel socializado del juego
  1.6.2. El juego terapéutico
1.7. El papel del juego en el aprendizaje
  1.7.1. El aprendizaje de conocimientos
  1.7.2. El aprendizaje procedimental
1.8. La tecnología educativa
  1.8.1. Escuela 4.0
  1.8.2. Habilidades digitales
1.9. Dificultades tecnológicas
  1.9.1. Acceso a la tecnología
  1.9.2. Destrezas tecnológicas
1.10. Recursos tecnológicos
  1.10.1. Blogs y foros
  1.10.2. YouTube y Wikis



Módulo 2. Fundamentos de la Gamificación. Cómo gamificar y no morir en el intento

2.1. Gamificar
- 2.1.1. ¿Qué es gamificar?
- 2.1.2. ¿Qué no es gamificar?

2.2. El cerebro en marcha: modelos de comportamiento
- 2.2.1. "¿Qué hago?": conductivismo
- 2.2.2. "¿Por qué me comporto así?" cognitivismo
- 2.2.3. "¡Necesito dopamina!" motivación

2.3. ¿Un repaso a la historia?
- 2.3.1. Érase una vez... el juego
- 2.3.2. "¿Qué hay de nuevo viejo?" el juego en la actualidad

2.4. *Move, Move, Move*... dinámicas
- 2.4.1. ¡Por aquí no!: restricciones o limitaciones del juego
- 2.4.2. "Cuéntame una historia": la narrativa
- 2.4.3. Con corazón: las emociones
- 2.4.4. "Me hago mayo"r: el progreso o la evolución del jugador
- 2.4.5. "Porque yo lo valgo": estatus o reconocimiento
- 2.4.6. "¡Anda! ¿tú también?": las relaciones o interacciones sociales

2.5. No pueden faltar... ¡Mecánicas!
- 2.5.1. ¡A por ello!: retos y objetivos
- 2.5.2. Superman: competición
- 2.5.3. La liga de los hombres extraordinarios: cooperación
- 2.5.4. "¿Qué tal lo he hecho?" *Feedback*
- 2.5.5. Mi tesoroooo...: recompensas
- 2.5.6. ¡Me toca!: turnos

2.6. Tres 'personas' y un destino: clasificar a los jugadores
- 2.6.1. Teoría de Richard Bartle: su apuesta es a 4
- 2.6.2. Teoría de Andrzej Mrczewski: subiendo a 5
- 2.6.3. Teoría de Amy Jo Kim: se queda en 4

2.7. ¿Con qué fin?
- 2.7.1. Motivación: "te gusto"
- 2.7.2. Fidelización: "quédate conmigo"
- 2.7.3. Optimización: "si nos sale mejor"

2.8. Ventajas de la Gamificación

Módulo 3. Elementos y mecánicas de juego

3.1. Jugando con conceptos y conceptualizando juegos: una introducción
- 3.1.1. ¿Qué son las mecánicas de juego?
- 3.1.2. Conceptos básicos

3.2. Empezando por el principio: mecánicas básicas
- 3.2.1. Marcos de juego
- 3.2.1.1. Agrupamientos
- 3.2.1.2. Cooperación y competición
- 3.2.2. El tiempo

3.3. "El azar y tú": mecánicas de aleatorización
- 3.3.1. El azar como recurso
- 3.3.2. Posibilidad, probabilidad y seguridad

3.4. Juntos, pero no revueltos: mecánica e interacción
- 3.4.1. Interacción y no interacción
- 3.4.2. El alcance

3.5. Sin esto no hay juego 1: interactuando con el sistema
- 3.5.1. Recursos
- 3.5.2. Mecánicas de espacio
- 3.5.3. Puzles y preguntas

3.6. Sin esto no hay juego 2: interacción entre jugadores
- 3.6.1. Mecánicas sociales
- 3.6.2. La narrativa

3.7. Del aperitivo al postre: mecánicas de recompensa y finalización
- 3.7.1. Condiciones de victoria
- 3.7.2. Sistemas comparativos
- 3.7.3. Victoria y derrota en juegos cooperativos
- 3.7.4. Combinaciones

3.8. Hay algo ahí fuera: recompensas más allá del aula
- 3.8.1. Los clásicos
- 3.8.2. Otras formas de recompensa

3.9. De obstáculos imprevistos y fallos inesperados: problemas y dificultades
- 3.9.1. ¿Los juegos no eran divertidos?
- 3.9.2. El azar y su control
- 3.9.3. Bolas de nieve y pozos
- 3.9.4. ¿Qué hora es?
- 3.9.5. El cuento de la lechera

3.9.6. Alfas, betas y versiones de prueba

Módulo 4. Ludificaciones y aprendizaje basado en juegos (ABJ)

4.1. "Pero, ¿tú sabes a qué estamos jugando?"
- 4.1.1. Diferencias entre ludificación y Gamificación
- 4.1.2. Ludificación y juegos
- 4.1.3. Historia de los juegos

4.2. "¿A qué jugamos?"
- 4.2.1. Según sus objetivos
  - 4.2.1.1. Competitivos
  - 4.2.1.2. Colaborativos
- 4.2.2. Según sus elementos
  - 4.2.2.1. De tablero
  - 4.2.2.2. De cartas
  - 4.2.2.3. De dados
  - 4.2.2.4. De papel y lápiz (rol)

4.3. Tableros de los padres
- 4.3.1. Primeras civilizaciones, primeros juegos
  - 4.3.1.1. Senet
  - 4.3.1.2. Juego Real de Ur
- 4.3.2. Mancala
- 4.3.3. Ajedrez
- 4.3.4. *Backgammon*
- 4.3.5. Parchís
- 4.3.6. Juego de la Oca

4.4. ¿Quién quiere ser millonario?
- 4.4.1. El juego de la vida
  - 4.4.1.1. *The Mansion of Happiness*
  - 4.4.1.2. *The Chequered Game of Life*
  - 4.4.1.3. *The Game of Life*
  - 4.4.1.4. Qué nos enseña *The Game* of Life sobre los valores
- 4.4.2. *Monopoly*
  - 4.4.2.1. *The Landlord's Game*
  - 4.4.2.2. *Finance* y otros
  - 4.4.2.3. El *Monopoly* de Darrow
  - 4.4.2.4. Patentes, diseños y qué debes de tener en cuenta en una ludificación
- 4.4.3. Scrabble

4.5. Se ha escrito un juego de éxito
- 4.5.1. *Risk*
- 4.5.2. *Cluedo*
- 4.5.3. *Trivial Pursuit*
- 4.5.4. *Pictionary*

4.6. Juegos de guerra/ *Wargame* y simulación histórica
- 4.6.1. El origen: Avalon Hill
- 4.6.2. La madurez de los *Wargames*
- 4.6.3. La revolución de los CDG's
- 4.6.4. Últimas tendencias en los wargames
- 4.6.5. *Wargames* de miniaturas
- 4.6.6. Los juegos de estrategia en España

4.7. La compañía del anillo, el lápiz y el papel
- 4.7.1. El principio
- 4.7.2. La Edad de Oro y las primeras polémicas
- 4.7.3. El rol narrativo
- 4.7.4. Los juegos de rol en el siglo XXI
- 4.7.5. Los juegos de rol en España

4.8. Érase una vez en América, *Magic* los TCG´s y los Ameritrash
- 4.8.1. Magic y los TCG's
  - 4.8.1.1. *Magic*, *The Gathering*
  - 4.8.1.2. Otros TCG's
  - 4.8.1.3. LCG's
- 4.8.2. *Ameritrash*
  - 4.8.2.1. Concepto
  - 4.8.2.2. Desarrollo
- 4.8.3. Mezclando. Juegos híbridos

4.9. Más allá de coches y salchichas. La revolución de los juegos de mesa en Alemania
- 4.9.1. Alemania cambia las reglas
  - 4.9.1.1. La industria juguetera alemana
  - 4.9.1.2. La consideración social al juego en Alemania
  - 4.9.1.3. Un tipo de juego diferente
- 4.9.2. Los *Eurogames*
  - 4.9.2.1. La prehistoria
  - 4.9.2.2. Colonos de Catán
  - 4.9.2.3. Los alemanes a la conquista del mundo
  - 4.9.2.4. La edad de oro de los *Eurogames*
  - 4.9.2.5. *Eurogames* y educación

4.10. De compras. Análisis de la principal oferta comercial en español
- 4.10.1. *Wargames*
- 4.10.2. Juegos de rol
- 4.10.3. *Eurogames*
- 4.10.4. Híbridos
- 4.10.5. Juegos infantiles

Módulo 5. Gamificación en la empresa. RR.HH, Marketing, ventas

5.1. Gamificación en la empresa
- 5.1.1. ¿Por qué gamificar en la empresa?
- 5.1.2. Superpoderes de la Gamificación (+)
- 5.1.3. Krytonita de la Gamificación (-)

5.2. Aumentar las ventas ¿para eso nació la Gamificación empresarial, no?

5.3. Marketing el arte del deseo
- 5.3.1. "¿Qué me cuentas?": comunicación
- 5.3.2. "¡Quiero un *like*!": redes sociales

5.4. Recursos Humanos gamificados
- 5.4.1. "¡Lo vales!": atención, gestión y retención de talento
- 5.4.2. "¡Así somos!": consolidación de la cultura empresa
- 5.4.3. "¡Participo!": motivación y cumplimiento con la burocracia interna

5.5. Y por qué no… ¡Acreedores!

Módulo 6. Gamificación en la empresa II: gestión de equipos

6.1. ¿Cómo se juega a esto?
- 6.1.1. Conceptos generales
- 6.1.2. Narrativa para una Gamificación conjunta
- 6.1.3. Gestión gamificada de las tareas
- 6.1.4. Seguimiento de las acciones

6.2. "Aquí jugamos todos"
- 6.2.1. Motivación mediante retos conjuntos
- 6.2.2. Itinerario de trabajo como viaje compartido
- 6.2.3. Colaboración en la aldea digital

6.3. "Nos hemos venido arriba"
- 6.3.1. Localizar a los nodos para motivar a toda la red
- 6.3.2. Transformación de tareas repetitivas en retos estimulantes
- 6.3.3. Transformación del entorno a través de acciones conjuntas
- 6.3.4. Cómo hacer de la colaboración el triunfo de todos
- 6.3.5. Posibilidades para convertir una tarea minúscula en una tarea transformadora
- 6.3.6. Ámbitos informales: conversación dirigida mediante estrategias de Gamificación

6.4. Hemos tenido una idea genial
- 6.4.1. La historia evoluciona con la participación de todos
- 6.4.2. La narrativa se convierte en nuestro diagrama de Gantt
- 6.4.3. Gestión del trabajo mediante la gestión de la historia

6.5. Subiendo el marcador
- 6.5.1. Insignias enfocadas a la gestión, no al premio
- 6.5.2. Una carta de poder es una carta de responsabilidad
- 6.5.3. Estrategias para establecer cauces que saquen partido a la autonomía de gestión

6.6. Acabo de pasar de pantalla
- 6.6.1. Concepto de nivel dentro del trabajo conjunto
- 6.6.2. Posibilidades de reparto de funciones en base a distintos niveles

6.7. Consejo de sabios
- 6.7.1. Una comunidad que trabaja de forma cooperativa también aprende de forma cooperativa
- 6.7.2. Cómo enlazar el conocimiento individual a partir de la narrativa conjunta
- 6.7.3. Fórmulas para compartir el conocimiento, para enseñar de forma interna y para motivar a las personas clave

6.8. Este equipo funciona porque no nos parecemos en nada
- 6.8.1. Roles de trabajo en base a los roles de juego
- 6.8.2. Características de los diferentes roles en la narrativa compartida
- 6.8.3. Personas que generan historias: giros en la narrativa a partir de aportaciones individuales

6.9. Los trucos del mago
- 6.9.1. Transformación de un panel de control en un escenario gamificado
- 6.9.2. Aplicaciones web y apps para gestionar la Gamificación
- 6.9.3. Entornos virtuales y entornos físicos, relación y conexión entre ellos

6.10. "Hagamos recuento"
- 6.10.1. Evaluación inicial: punto de partida para la historia
- 6.10.2. Evaluación procesual: evaluar el desarrollo de la narrativa para valorar el rendimiento y realizar ajustes
- 6.10.3. Revisión de la efectividad de los procesos
- 6.10.4. Revisión de los roles como fórmula para evaluar el trabajo individual
- 6.10.5. Valoración de la conexión entre los diferentes participantes y su facilidad para hacer fluir los procesos
- 6.10.6. Evaluación del cumplimiento del reto
  - 6.10.6.1. Asamblea final de evaluación
  - 6.10.6.2. Celebración conjunta de los retos conseguidos
- 6.10.7. Resultados medibles
  - 6.10.7.1. Niveles
  - 6.10.7.2. Medallas
  - 6.10.7.3. Puntos

Módulo 7. Cómo organizar una escuela digital

7.1. Antes de empezar
- 7.1.1. La educación en la sociedad digital
- 7.1.2. ¿Qué es una escuela digital?

7.2. La institución escolar en la sociedad digital
- 7.2.1. El impulso del equipo directivo
- 7.2.2. El papel fundamental de los docentes
- 7.2.3. Familias y escuelas en la sociedad digital

7.3. Los alumnos de la *iGeneration* o Generación Z
- 7.3.1. Mitos y realidades sobre los nativos digitales
- 7.3.2. El aprendizaje en la sociedad digital
- 7.3.3. El *M-learning*
- 7.3.4. ¿El caballo de Troya?

7.4. ¿Qué necesita el centro?
- 7.4.1. Filosofía educativa
- 7.4.2. "El que lee mucho y anda mucho, ve mucho y sabe mucho"

7.5. Analicemos antes de empezar
- 7.5.1. Prioridades
- 7.5.2. Decisiones fundamentales
  - 7.5.2.1. ¿Carritos o proporción 1:1?
  - 7.5.2.2. ¿Qué modelo concreto elegir?
  - 7.5.2.3. ¿PDI o televisión? ¿Ninguno de los dos?
- 7.5.3. Planificación

7.6. El diseño como clave de la implantación
- 7.6.1. El DEP
- 7.6.2. ¿Qué son los Apple ID gestionados?



7.6.3. Sistemas de gestión de dispositivos
7.6.4. Apple School Manager
7.6.5. Compras por volumen
7.7. La importancia de unos buenos cimientos: el desarrollo
7.7.1. Conectividad
7.7.2. Humanos: la comunidad educativa
7.7.3. Organizativos
7.7.4. Formación
7.8. ¿Por qué elegir un iPad para el aula?
7.8.1. Criterios tecnopedagógicos
7.8.2. Otras consideraciones
7.8.3. Objeciones típicas
7.9. El mapa para descubrir tesoros
7.9.1. La suite ofimática de Apple
7.9.1.1. Pages
7.9.1.2. Keynote
7.9.1.3. Numbers
7.9.2. Apps para la creación multimedia
7.9.2.1. iMovie
7.9.2.2. Garage Band
7.9.3. La clase en manos del profesor
7.9.3.1. Gestión docente: aula
7.9.3.2. iTunes U como entorno virtual de aprendizaje
7.9.4. *Swift Playgrounds* y LEGO
7.10. Evaluación y continuidad del programa
7.10.1. Evaluación intempestiva
7.10.2. Compromisos para el nuevo ciclo

Módulo 8. Nuevos tiempos, nuevos alumnos

8.1. Nuevos tiempos, nuevos alumnos
- 8.1.1. Virtualidades y límites de los alumnos de la era digital
- 8.1.2. PISA como referente de la educación actual
- 8.1.3. Otros referentes de la educación actual

8.2. Que sean competentes, pero también felices
- 8.2.1. La competencia digital como eje transversal del aprendizaje
- 8.2.2. Dimensiones de la competencia digital
- 8.2.3. Buscando la felicidad en Google, no vamos a encontrarla

8.3. Alumnos activos y autónomos
- 8.3.1. Aprendizaje por proyectos en el contexto digital
- 8.3.2. Otras metodologías activas
- 8.3.3. El aprendizaje autónomo en el s. XXI

8.4. "Tú solo no puedes, con amigos sí"
- 8.4.1. Elementos clave del aprendizaje cooperativo en el contexto digital
- 8.4.2. Google Suite para el aprendizaje cooperativo

8.5. Alumnos creativos y comunicativos
- 8.5.1. La narración digital
- 8.5.2. El formato audiovisual
- 8.5.3. *Flipped Classroom*

8.6. ¿Tienen los alumnos suficientes estímulos?
- 8.6.1. Recursos para hablar el mismo idioma que los estudiantes
- 8.6.2. El buen uso de la pizarra digital interactiva
- 8.6.3. Proyectar o no proyectar, he aquí la cuestión

8.7. Enemigos del aburrimiento
- 8.7.1. Concursos y desafíos
- 8.7.2. Personajes, tramas y poderes

8.8. "Me gusta, comparte, comenta"
- 8.8.1. Redes sociales
- 8.8.2. Entornos sociales de aprendizaje y plataformas de Gamificación

8.9. Darles *feedback*
- 8.9.1. La evaluación por competencias
- 8.9.2. Autoevaluación y coevaluación
- 8.9.3. Heteroevaluación gamificada

8.10. "Demos jugables"
- 8.10.1. En clase
- 8.10.2. En casa
- 8.10.3. Juegos de mesa

Módulo 9. El profesor en la escuela digital

9.1. Replantear la educación: hacia la sociedad global del 2030
- 9.1.1. ¿Qué educación se necesita para el siglo XXI?
- 9.1.2. Educación para una ciudadanía global
- 9.1.3. El papel de lo digital en la escuela
- 9.1.4. Retos y objetivos de la educación del siglo XXI

9.2. La competencia digital docente
- 9.2.1. Ser competente en educación
- 9.2.2. La tecnología educativa digital
- 9.2.3. Modelos de distribución de las TIC en la escuela
- 9.2.4. La competencia digital docente

9.3. La formación docente en la escuela digital
- 9.3.1. La formación docente: un breve estado de la cuestión
- 9.3.2. Rol del docente en el siglo XXI
- 9.3.3. Destrezas del docente en la escuela digital
- 9.3.4. Portafolio de la competencia digital docente

9.4. La ineficiencia del profesor solitario
- 9.4.1. El proyecto educativo y el proyecto curricular
- 9.4.2. La cultura de los grupos de trabajo
- 9.4.3. La tecnología al servicio del trabajo cooperativo: gestión, formación y colaboración

9.5. TPACK: un modelo para el docente de hoy
- 9.5.1. El modelo TPACK
- 9.5.2. Tipos de conocimientos para el empleo del modelo TPACK
- 9.5.3. Implementación del modelo TPACK

9.6. Materiales creativos y comunicativos
- 9.6.1. La narración digital en el aula
- 9.6.2. Los libros digitales en la escuela
- 9.6.3. Creación de recursos educativos en abierto
- 9.6.4. Visualizando pensamientos e ideas
- 9.6.5. La narración en video
- 9.6.6. El videojuego

9.7. La evaluación en la era digital
- 9.7.1. Hacia una evaluación auténtica del aprendizaje
- 9.7.2. Aportaciones de la tecnología a la evaluación
- 9.7.3. Instrumentos de evaluación con tecnología educativa
- 9.7.4. Evaluación mediante rúbrica electrónica

9.8. Plataformas digitales para la comunicación entre docentes y alumnos
- 9.8.1. Introducción a las plataformas virtuales en educación
- 9.8.2. Dimensiones pedagógicas de las aulas virtuales
- 9.8.3. Planificación didáctica de un aula virtual
- 9.8.4. Plataformas para crear un aula virtual

9.9. Familia y escuela: rompiendo la brecha digital
- 9.9.1. El papel de la familia en la escuela digital
- 9.9.2. La importancia de las relaciones en el ámbito educativo
- 9.9.3. Plataformas para la comunicación entre la familia y la escuela

9.10. Recursos para la enseñanza en la era del conocimiento
- 9.10.1. Enseñar a pensar a través del currículo
- 9.10.2. Taxonomía de Bloom para la era digital
- 9.10.3. La unidad didáctica integrada como instrumento de planificación
- 9.10.4. Rediseñar el examen como instrumento de evaluación

Módulo 10. Casos prácticos

10.1. ¿Qué hay de nuevo, Doc? La necesidad de la innovación

10.2. Juguemos a dar la vuelta a la clase: planteamiento y objetivos de la innovación en el aula: una Gamificación con *Flipped Classroom*

10.3. Cómo diseñar Las Guerras Clío Y no morir en el intento: las herramientas. Parte I diseño de una Gamificación
- 10.3.1. Vídeos narrativos
- 10.3.2. Seguimiento
- 10.3.3. Recompensas

10.4. Cómo diseñar Las Guerras Clío Y no morir en el intento: las herramientas. Parte II diseño de una Gamificación

10.5. Bricolaje en la Gamificación. Mantenimiento, evaluación y actualización en Las Guerras Clío

10.6. Jugando con la historia. Parte I. Creando juegos para aprender en clase: La Corte de los Milagros

10.7. Jugando con la historia. Parte II. Creando juegos para aprender en clase. La Flecha del Tiempo y La Guerra que Pondría Fin a Todas las Guerras

10.8. *Knock, Knock, Knocking On The Escape Room Door.* Diseño de un *Escape Room* en clase y su implementación en una Gamificación

10.9. Del revés. Elaborando video lecciones

10.10. Video *Killed the Radio Star*. Trabajando con las video lecciones

Diseña tu Scape Room, vídeos o desarrolla el modelo pedagógico Flipped Classroom en tu aula con esta enseñanza universitaria. Matricúlate ahora"

06

Metodología

Este programa de capacitación ofrece una forma diferente de aprender. Nuestra metodología se desarrolla a través de un modo de aprendizaje de forma cíclica: ***el Relearning***.

Este sistema de enseñanza es utilizado, por ejemplo, en las facultades de medicina más prestigiosas del mundo y se ha considerado uno de los más eficaces por publicaciones de gran relevancia como el ***New England Journal of Medicine.***





Descubre el Relearning, un sistema que abandona el aprendizaje lineal convencional para llevarte a través de sistemas cíclicos de enseñanza: una forma de aprender que ha demostrado su enorme eficacia, especialmente en las materias que requieren memorización"

En TECH Education School empleamos el Método del Caso

Ante una determinada situación concreta, ¿qué debería hacer un profesional? A lo largo del programa, los estudiantes se enfrentarán a múltiples casos simulados, basados en situaciones reales en los que deberá investigar, establecer hipótesis y, finalmente, resolver la situación. Existe abundante evidencia científica sobre la eficacia del método.

Con TECH el educador, docente o maestro experimenta una forma de aprender que está moviendo los cimientos de las universidades tradicionales de todo el mundo.



Se trata de una técnica que desarrolla el espíritu crítico y prepara al educador para la toma de decisiones, la defensa de argumentos y el contraste de opiniones.

¿Sabías que este método fue desarrollado en 1912, en Harvard, para los estudiantes de Derecho? El método del caso consistía en presentarles situaciones complejas reales para que tomasen decisiones y justificasen cómo resolverlas. En 1924 se estableció como método estándar de enseñanza en Harvard"

La eficacia del método se justifica con cuatro logros fundamentales:

1. Los educadores que siguen este método no solo consiguen la asimilación de conceptos, sino un desarrollo de su capacidad mental, mediante ejercicios de evaluación de situaciones reales y aplicación de conocimientos.
2. El aprendizaje se concreta de una manera sólida en capacidades prácticas que permiten al educador una mejor integración del conocimiento a la práctica diaria.
3. Se consigue una asimilación más sencilla y eficiente de las ideas y conceptos, gracias al planteamiento de situaciones que han surgido de la docencia real.
4. La sensación de eficiencia del esfuerzo invertido se convierte en un estímulo muy importante para el alumnado, que se traduce en un interés mayor en los aprendizajes y un incremento del tiempo dedicado a trabajar en el curso.



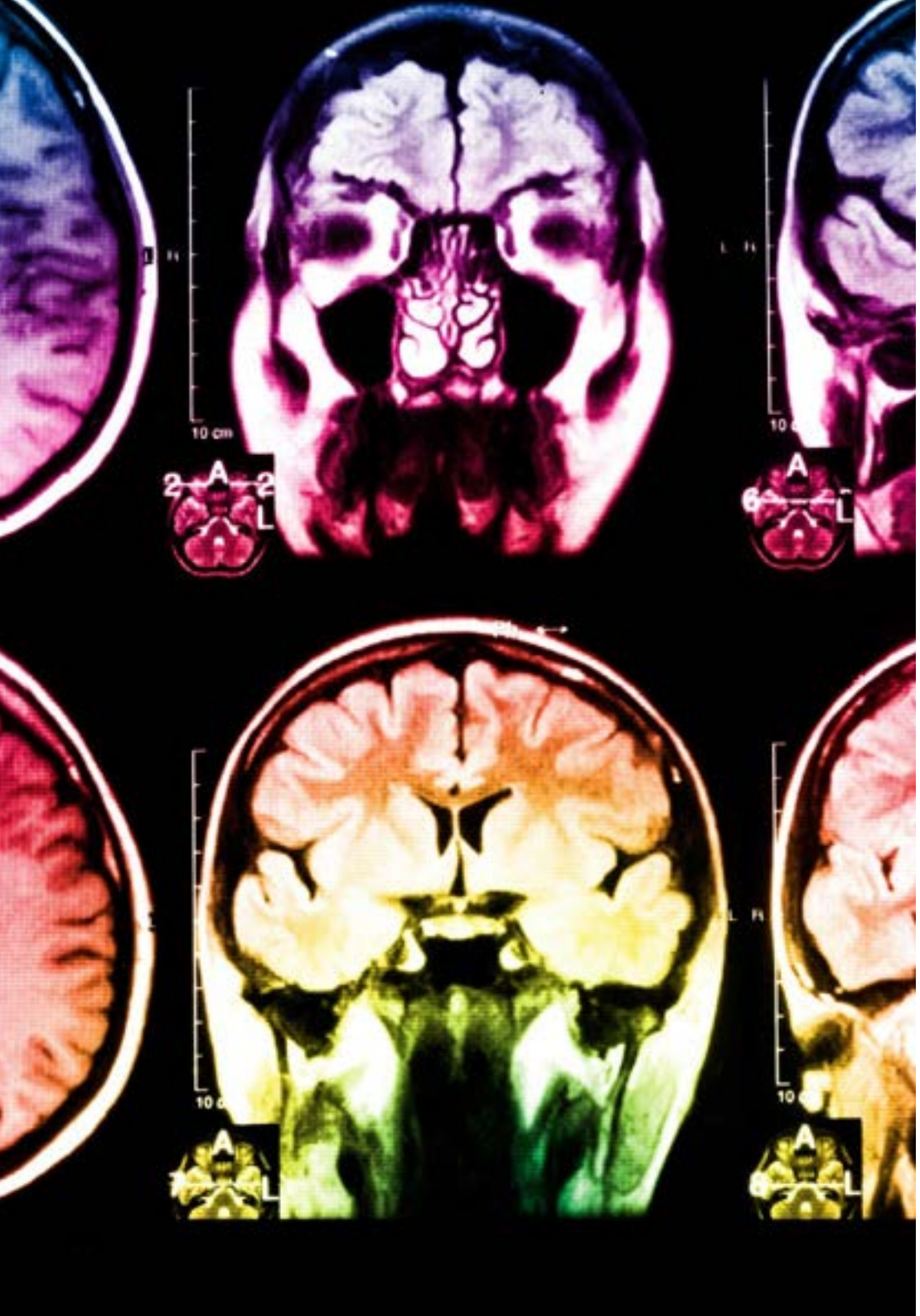
Relearning Methodology

TECH aúna de forma eficaz la metodología del Estudio de Caso con un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración, que combina 8 elementos didácticos diferentes en cada lección.

Potenciamos el Estudio de Caso con el mejor método de enseñanza 100% online: el Relearning.

El educador aprenderá mediante casos reales y resolución de situaciones complejas en entornos simulados de aprendizaje. Estos simulacros están desarrollados a partir de software de última generación que permiten facilitar el aprendizaje inmersivo.





Situado a la vanguardia pedagógica mundial, el método Relearning ha conseguido mejorar los niveles de satisfacción global de los profesionales que finalizan sus estudios, con respecto a los indicadores de calidad de la mejor universidad online en habla hispana (Universidad de Columbia).

Con esta metodología se han capacitado más de 85.000 educadores con un éxito sin precedentes en todas las especialidades. Nuestra metodología pedagógica está desarrollada en un entorno de máxima exigencia, con un alumnado universitario de un perfil socioeconómico medio-alto y una media de edad de 43,5 años.

El Relearning te permitirá aprender con menos esfuerzo y más rendimiento, implicándote más en tu especialización, desarrollando el espíritu crítico, la defensa de argumentos y el contraste de opiniones: una ecuación directa al éxito.

En nuestro programa, el aprendizaje no es un proceso lineal, sino que sucede en espiral (aprender, desaprender, olvidar y reaprender). Por eso, combinan cada uno de estos elementos de forma concéntrica.

La puntuación global que obtiene nuestro sistema de aprendizaje es de 8.01, con arreglo a los más altos estándares internacionales.

Este programa ofrece los mejores materiales educativos, preparados a conciencia para los profesionales:

Material de estudio

Todos los contenidos didácticos son creados por los educadores especialistas que van a impartir el programa universitario, específicamente para él, de manera que el desarrollo didáctico sea realmente específico y concreto.

Estos contenidos son aplicados después al formato audiovisual, para crear el método de trabajo online de TECH. Todo ello, con las técnicas más novedosas que ofrecen piezas de gran calidad en todos y cada uno los materiales que se ponen a disposición del alumno.

Técnicas y procedimientos educativos en vídeo

TECH acerca al alumno las técnicas más novedosas, con los últimos avances educativos, al primer plano de la actualidad en Educación. Todo esto, en primera persona, con el máximo rigor, explicado y detallado para su asimilación y comprensión. Y lo mejor, puedes verlos las veces que quieras.

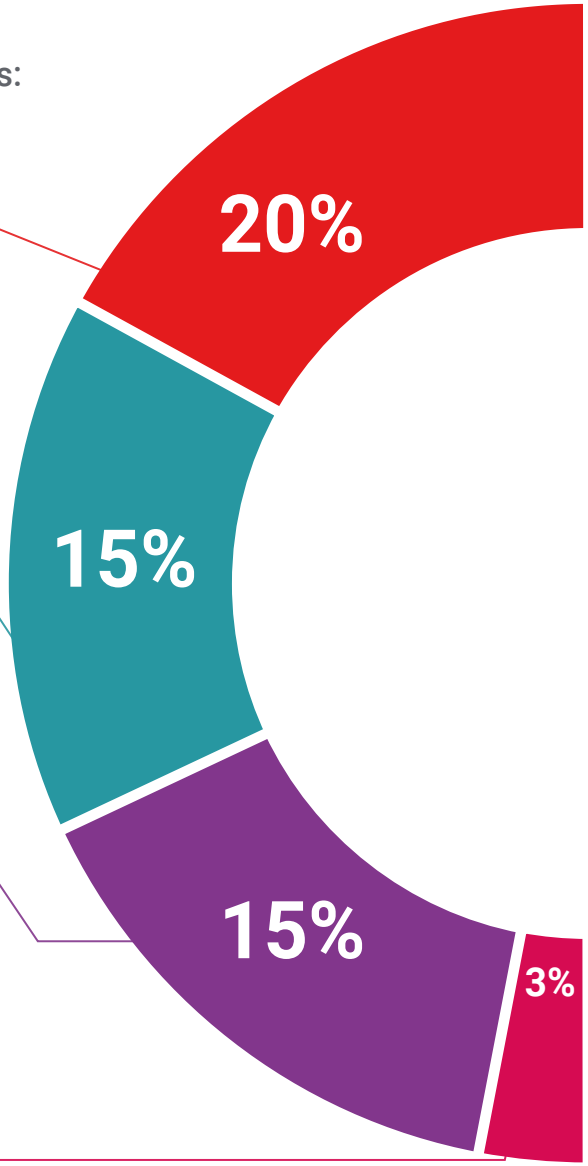
Resúmenes interactivos

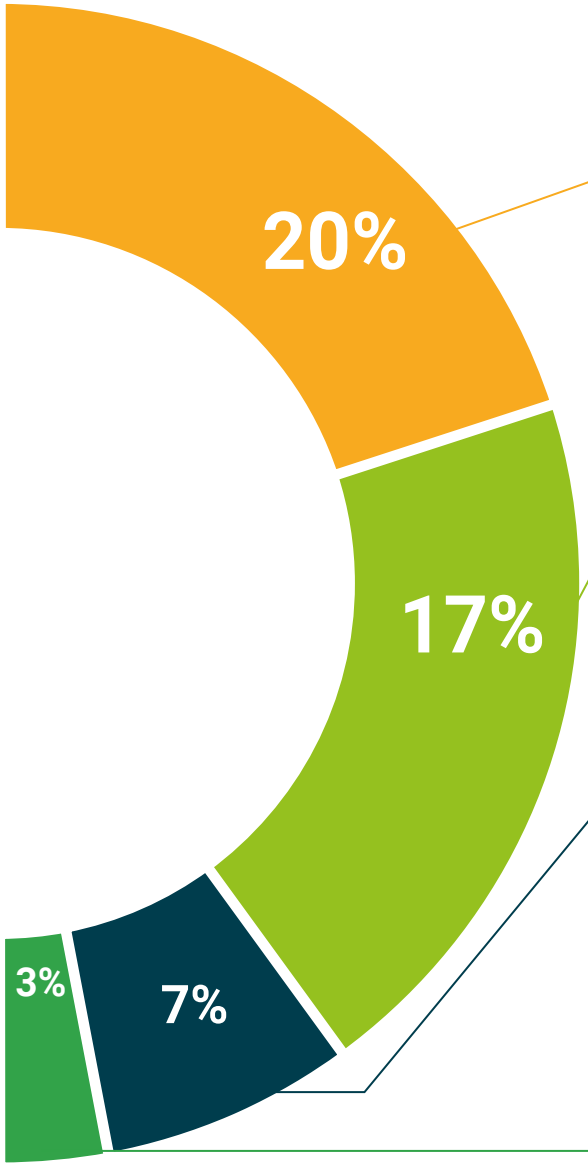
El equipo de TECH presenta los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audios, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

Este exclusivo sistema educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".

Lecturas complementarias

Artículos recientes, documentos de consenso y guías internacionales, entre otros. En la biblioteca virtual de TECH el estudiante tendrá acceso a todo lo que necesita para completar su capacitación.





Análisis de casos elaborados y guiados por expertos

El aprendizaje eficaz tiene, necesariamente, que ser contextual. Por eso, TECH presenta los desarrollos de casos reales en los que el experto guiará al alumno a través del desarrollo de la atención y la resolución de las diferentes situaciones: una manera clara y directa de conseguir el grado de comprensión más elevado.

Testing & Retesting

Se evalúan y reevalúan periódicamente los conocimientos del alumno a lo largo del programa, mediante actividades y ejercicios evaluativos y autoevaluativos para que, de esta manera, el estudiante compruebe cómo va consiguiendo sus metas.

Clases magistrales

Existe evidencia científica sobre la utilidad de la observación de terceros expertos.

El denominado Learning from an Expert afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en las futuras decisiones difíciles.

Guías rápidas de actuación

TECH ofrece los contenidos más relevantes del curso en forma de fichas o guías rápidas de actuación. Una manera sintética, práctica y eficaz de ayudar al estudiante a progresar en su aprendizaje.

07

Titulación

El Máster Título Propio en Gamificación y Recursos digitales garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Máster Título Propio expedido por TECH Universidad Tecnológica.





Supera con éxito este programa y recibe tu titulación universitaria sin desplazamientos ni farragosos trámites”

Este **Máster Título Propio en Gamificación y Recursos digitales** contiene el programa más completo y actualizado del mercado.

Tras la superación de la evaluación, el alumno recibirá por correo postal* con acuse de recibo su correspondiente título de **Máster Propio** emitido por **TECH Universidad Tecnológica.**

El título expedido por **TECH Universidad Tecnológica** expresará la calificación que haya obtenido en el Máster Título Propio, y reunirá los requisitos comúnmente exigidos por las bolsas de trabajo, oposiciones y comités evaluadores de carreras profesionales.

Título: **Máster Título Propio en Gamificación y Recursos digitales**

N.º Horas Oficiales: **1.500 h.**


tech universidad tecnológica

Otorga la presente

CONSTANCIA

a

C. _____, con documento de identificación nº_____

Por haber superado con éxito y acreditado el programa de

MÁSTER TÍTULO PROPIO

en

Gamificación y Recursos digitales

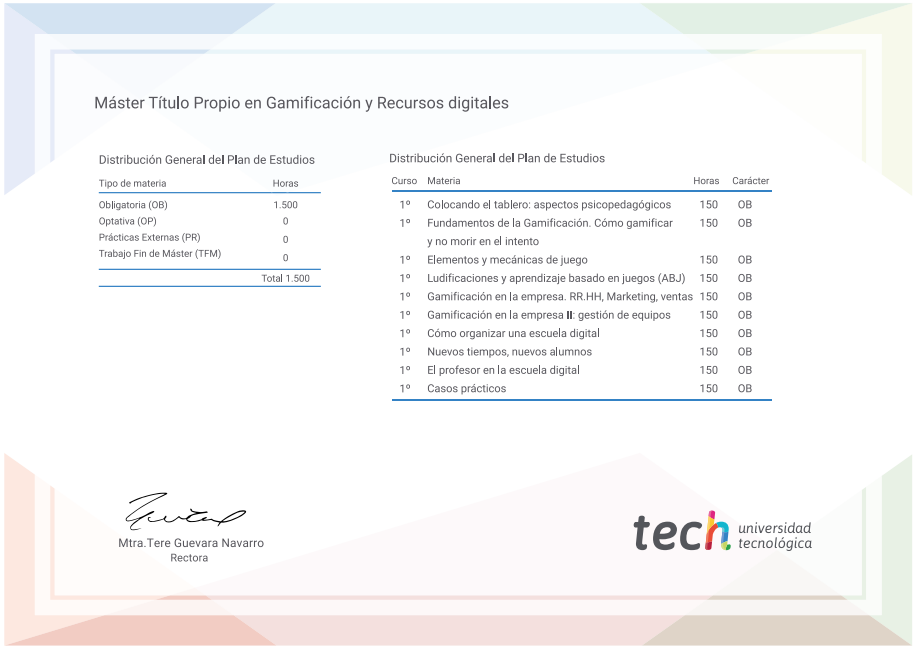
Se trata de un título propio de esta Universidad con una duración de 1.500 horas, con fecha de inicio dd/mm/aaaa y fecha de finalización dd/mm/aaaa.

TECH es una Institución Particular de Educación Superior reconocida por la Secretaría de Educación Pública a partir del 28 de junio de 2018.

A 17 de junio de 2020

Mtra.Tere Guevara Navarro
Rectora

código único TECH: AFWOR23S techtitute.com/titulos


Máster Título Propio en Gamificación y Recursos digitales

Distribución General del Plan de Estudios

Tipo de materia	Horas
Obligatoria (OB)	1.500
Optativa (OP)	0
Prácticas Externas (PR)	0
Trabajo Fin de Máster (TFM)	0
	Total 1.500

Distribución General del Plan de Estudios

Curso	Materia	Horas	Carácter
1º	Colocando el tablero: aspectos psicopedagógicos	150	OB
1º	Fundamentos de la Gamificación. Cómo gamificar y no morir en el intento	150	OB
1º	Elementos y mecánicas de juego	150	OB
1º	Ludificaciones y aprendizaje basado en juegos (ABJ)	150	OB
1º	Gamificación en la empresa. RR.HH, Marketing, ventas	150	OB
1º	Gamificación en la empresa II: gestión de equipos	150	OB
1º	Cómo organizar una escuela digital	150	OB
1º	Nuevos tiempos, nuevos alumnos	150	OB
1º	El profesor en la escuela digital	150	OB
1º	Casos prácticos	150	OB

Mtra.Tere Guevara Navarro
Rectora

tech universidad tecnológica

*Apostilla de La Haya. En caso de que el alumno solicite que su título en papel recabe la Apostilla de La Haya, TECH EDUCATION realizará las gestiones oportunas para su obtención, con un coste adicional.

tech universidad tecnológica

Máster Título Propio
Gamificación y Recursos Digitales

Modalidad: **Online**
Duración: **12 meses**
Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**
Horas lectivas: **1.500 h.**

Máster Título Propio

Gamificación y Recursos Digitales



tech universidad tecnológica