Maestría

Gamificación y Recursos Digitales

Nº de RVOE: 20190117

RVOE
EDUCACIÓN SUPERIOR



tech universidad tecnológica



tech universidad tecnológica

Maestría
Gamificación y Recursos Digitales

Nº de RVOE: **20190117**
Fecha de RVOE: **28/06/2018**
Modalidad: **100% en línea**
Duración: **21 meses**
Acceso web: **www.techtitute.com/mx/educacion/maestria/maestria-gamificacion-recursos-digitales**

Índice

01
Presentación
pág. 4

02
Plan de Estudios
pág. 8

03
Objetivos
pág. 18

04
Competencias
pág. 26

05
¿Por qué nuestro programa?
pág. 30

06
Salidas Profesionales
pág. 34

07
Idiomas gratuitos
pág. 38

08
Metodología
pág. 42

09
Requisitos de acceso y proceso de admisión
pág. 50

10
Titulación
pág.54

01

Presentación

Con el paso de los años, se han desarrollado nuevas formas para aprender y enseñar. En este sentido, la gamificación es una mecánica tomada del mundo de los videojuegos para incrementar la motivación de los estudiantes a aprender y participar en clases. Todo esto, está atado a las emociones, por tanto, los docentes deben conectar con sus alumnos para facilitar las actividades en el aula. Es por ello, que esta Maestría en Gamificación y Recursos Digitales ha sido concebida para proporcionarle las herramientas y los conocimientos necesarios a los docentes para llevar este sistema a la realidad académica, con garantías de éxito.





Lleva a tu aula la forma de aprendizaje más divertida y eficiente, con las técnicas más avanzadas en ludificación"

El programa de esta maestría les permitirá a los estudiantes dominar dos de las tendencias del momento: la gamificación y la transformación digital. En cuanto a la primera, el docente debe reconocer las necesidades de los jóvenes y encontrar una dinámica de juego que ayude a implicarlos para alcanzar sus metas. Por ejemplo, si el objetivo es despertar el interés por algún tema, lo mejor es emplear un sistema de recompensa; por el contrario, si quiere motivar la participación en una actividad, se puede aplicar una dinámica de competición.

Por otro lado, la revolución tecnológica ha favorecido la inclusión de este y otro tipo de técnicas en los ambientes educativos. Así, el docente se encuentra ante un mundo de oportunidades que le permite beneficiarse en distintos aspectos: la búsqueda de información actualizada, contenidos más interactivos, incremento de la participación y trabajo en equipo, rupturas de las barreras geográficas, entre otros.

Así, esta Maestría se realizado por profesionales que han diseñado y puesto en práctica con éxito gamificaciones y ludificaciones en empresas, grupos humanos y alumnos reales, permitiendo a los estudiantes aprender cómo usar este sistema para resolver los problemas actuales en el aula y los colegios. Para ello, integramos a los alumnos en una gamificación, para que descubran en primera persona lo que significa aprender en un entorno gamificado. Además, los módulos de recursos digitales les permitirán liderar la transformación educativa en sus centros.

En el mundo educativo, este programa permitirá liderar la innovación educativa, al dominar dos de sus principales puntos: la implantación digital y la gamificación.
Se aprenderá también a diseñar juegos y gamificaciones susceptibles de ser comercializados. Se multiplicarán así tus oportunidades de promoción y el desarrollo de tu marca personal.





El planteamiento docente de esta Maestría, se apoya en los sistemas de aprendizaje más eficientes, ofreciéndote sistemas de alta eficacia. Un trabajo intensivo que, sin embargo, es perfectamente compatible con otras ocupaciones laborales o personales. Para ello, se ha desarrollado un aprendizaje contextual y colaborativo que se centra en la competencia del docente, permitiéndole llevar lo aprendido a su propia realidad de forma eficiente. Todo ello, a distancia, adaptando el aprendizaje a tu ritmo y a tus propias necesidades de tiempo y evolución.

Por todo esto, al finalizar la Maestría, el docente tendrá la oportunidad de incorporarse efectivamente en el mercado laboral, ofreciendo nuevas estrategias y metodologías de enseñanzas a sus estudiantes.

TECH brinda la oportunidad de obtener la Maestría en Gamificación y Recursos Digitales en un formato 100% en línea, con titulación directa y un programa diseñado para aprovechar cada tarea en la adquisición de competencias para desempeñar un papel relevante en la empresa. Pero, además, con este programa, el estudiante tendrá acceso al estudio de idiomas extranjeros y formación continuada de modo que pueda potenciar su etapa de estudio y logre una ventaja competitiva con los egresados de otras universidades menos orientadas al mercado laboral.

Un camino creado para conseguir un cambio positivo a nivel profesional, relacionándose con los mejores y formando parte de la nueva generación de futuros docentes capaces de desarrollar su labor en c ualquier lugar del mundo.

Una Maestría creada para ser versátil y flexible, que te permitirá compaginar tu vida personal o profesional con la mejor formación online”

02

Plan de Estudios

El temario de esta Maestría se adapta a las necesidades del sector educativo. Por ello, se ha creado un completo recorrido que abarca todos los aspectos que los docentes necesitaran para aplicar estrategias de gamificación en sus aulas de clases. Así, lograrán motivar a sus estudiantes a participar activamente y romperán las barreras geográficas de la enseñanza.





El programa docente de esta Maestría está pensado para ayudarte a potenciar tu carrera profesional”

El programa de la Maestría se imparte en formato 100% en línea, para que el estudiante pueda elegir el momento y el lugar que mejor se adapte a la disponibilidad, horarios e intereses. Este programa, pretende ser una experiencia única y estimulante que siembre las bases para el éxito profesional.

Durante los 10 módulos del programa, el estudiante analizará multitud de casos prácticos mediante los escenarios simulados planteados en cada uno de ellos. Ese planteamiento práctico se completará con actividades y ejercicios, acceso a material complementario, vídeos in focus, videos de apoyo, clases magistrales y presentaciones multimedia, para hacer sencillo lo más complejo y establecer una dinámica de trabajo que permita al estudiante la correcta adquisición de competencias.

Módulo 1	Colocando el tablero: aspectos psicopedagógicos
Módulo 2	Fundamentos de la gamificación. Cómo gamificar y no morir en el intento
Módulo 3	Elementos y mecánicas de juego
Módulo 4	Ludificaciones y aprendizaje basado en juegos (ABJ)
Módulo 5	Gamificación en la empresa. RRHH, marketing, ventas
Módulo 6	Gamificación en la empresa II: gestión de equipos
Módulo 7	Cómo organizar una escuela digital
Módulo 8	Nuevos tiempos, nuevos alumnos
Módulo 9	El profesor en la escuela digital
Módulo 10	Casos prácticos

Con un planteamiento didáctico basado en la resolución de situaciones reales, te capacitarás en poco tiempo y de manera eficiente”



Dónde, cuándo y cómo se imparte

Esta Maestría se ofrece 100% en línea, por lo que alumno podrá cursarla desde cualquier sitio, haciendo uso de una computadora, una tableta o simplemente mediante su smartphone.

Además, podrá acceder a los contenidos tanto online como offline. Para hacerlo offline bastará con descargarse los contenidos de los temas elegidos, en el dispositivo y abordarlos sin necesidad de estar conectado a internet.

El alumno podrá cursar la Maestría a través de sus 10 módulos, de forma autodirigida y asincrónica. Adaptamos el formato y la metodología para aprovechar al máximo el tiempo y lograr un aprendizaje a medida de las necesidades del alumno.

> *Incorpórate a la vanguardia en esta área de trabajo con una Maestría competitiva por calidad y prestigio, ayudándote a distinguirte en cualquier ambiente laboral"*

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? Conductismo
- 2.2.2. ¿Por qué me comporto así? Cognitivismo
- 2.2.3. ¡Necesito dopamina! Motivación

2.3. ¿Damos 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 mayor: 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 nuestros padres
4.4. ¿Quién quiere ser millonario?
4.5. ¿Se ha escrito un juego de éxito?
4.6. Juegos de guerra/ Wargame y simulación histórica
4.7. La compañía del anillo, el lápiz y el papel
4.8. Érase una vez en América, Magic los TCG´s y los Ameritrash
4.9. Más allá de coches y salchichas. La revolución de los juegos de mesa en Alemania
4.10. De compras. Análisis de la principal oferta comercial en español



Módulo 5. Gamificación en la empresa. RRHH, 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 nuestras 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 nuestra 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
7.3. 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
7.4. ¿Qué necesita mi centro?
7.5. Analicemos antes de empezar
7.6. El diseño como clave de la implantación
7.7. La importancia de unos buenos cimientos: el desarrollo
7.8. ¿Por qué elegir un iPad para el aula?
7.9. El mapa para descubrir tesoros
7.10. Evaluación y continuidad del programa

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
8.2. 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
8.3. Alumnos activos y autónomos
8.3.1. Aprendizaje por proyectos en el contexto digital
8.3.2. Otras metodologías activas
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
8.6. ¿Tienen nuestros 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
8.7. 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. Dales feedback
8.9.1. La evaluación por competencias
8.9.2. Autoevaluación y co-evaluación
8.10. Demos jugables
8.10.1. En clase
8.10.2. En casa

Módulo 9. El profesor en la escuela digital

9.1. Replantear la educación: hacia la sociedad global del 2030
9.2. La competencia digital docente
9.3. La formación docente en la escuela digital
9.4. La ineficiencia del profesor solitario
9.5. TPACK: un modelo para el docente de hoy
9.6. Materiales creativos y comunicativos
9.7. La evaluación en la era digital
9.8. Plataformas digitales para la comunicación entre docentes y alumnos
9.9. Familia y escuela: rompiendo la brecha digital
9.10. Recursos para la enseñanza en la era del conocimiento

Módulo 10. Casos prácticos

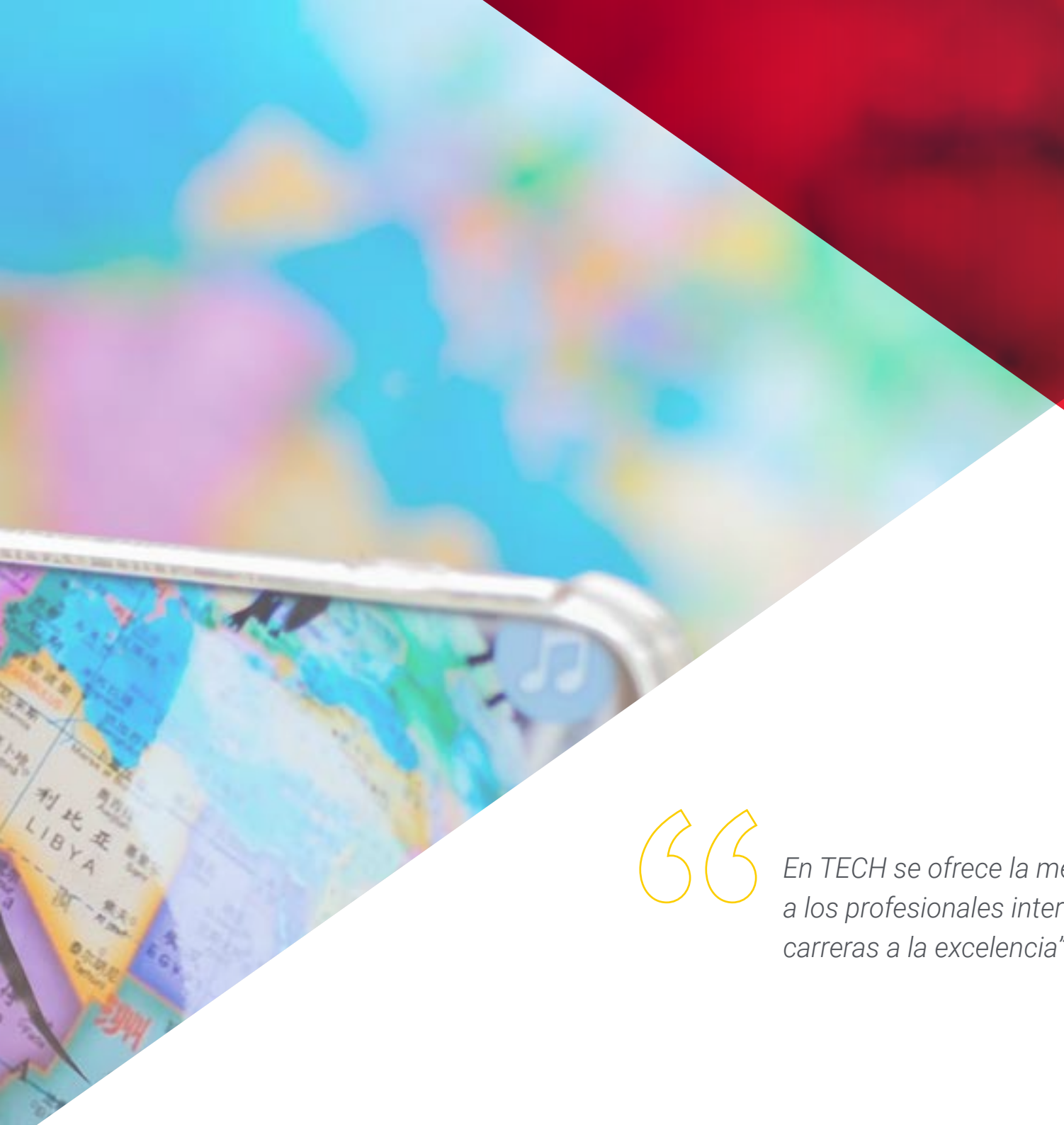
10.1. ¿Qué hay de nuevo Doc? La necesidad de la innovación
10.2. Juguemos a dar la vuelta a la clase: planteamiento y objetivos de la innovación en el aula: una gamificación con flipped classroom
10.3. Cómo Diseñar Las Guerras Clío y no morir en el intento: Las herramientas. Parte I Diseño de una gamificación
  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 Clio
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

Se parte de una experiencia única que te ayudará a completar tu perfil profesional"

03
Objetivos

Esta Maestría en Gamificación y Recursos Digitales tiene el objetivo de ayudar a los docentes a llevar a las aulas de clases los recursos digitales más avanzados que se aplican en la actualmente, como los sistemas de ludificación, una herramienta imprescindible en los sistemas educativos de vanguardia. Todo ello condensado en un programa que permite, además, una titulación directa. Es decir, sin ningún trabajo final.





En TECH se ofrece la mejor educación para ayudar a los profesionales interesados en llevar sus carreras a la excelencia"

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 portfolio de innovaciones en gamificación, ABJ y recursos digitales

Objetivos específicos

Módulo 1. Colocando el tablero: aspectos psicopedagógicos

- Actualizar los conocimientos sobre el aprendizaje y sus características, prestando especial atención a la evaluación y los procesos que implica, con el fin de aumentar la calidad de la praxis del profesional en su desempeño
- Introducir al alumno en el extenso mundo del juego desde una perspectiva aplicada al ámbito de la educación, para que conozca las distintas aportaciones e implicaciones tanto en el desarrollo humano como en la adquisición de nuevas destrezas
- Conocer las posibilidades que ofrecen las nuevas herramientas tecnológicas empleadas en la práctica educativa
- Permitir el desarrollo de las habilidades y destrezas incentivando la formación continua y la investigación
- Comprender los principios del aprendizaje que proporcionen una oportunidad para el inicio o el desarrollo profesional en esta área
- Transmitir los conocimientos teóricos y prácticos adquiridos, así como desarrollen la capacidad de crítica y razonamiento, ante un público especializado y no especializado de forma clara y sin ambigüedades

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

- Saber el significado del término gamificar y diferenciarlo de otros procesos
- Analizar los diferentes modelos de comportamiento en relación a la gamificación
- Conocer la historia y evolución del juego
- Estudiar los diferentes los tipos de gamificación



Módulo 3. Elementos y mecánicas de juego

- Conocer qué son las mecánicas de juego y cómo utilizarlas a nuestro favor
- Analizar las distintas formas de organización de los jugadores y su repercusión durante el desarrollo del juego
- Conocer las divisiones temporales que secuencian los momentos del juego
- Analizar el concepto de azar, su utilidad y mecánicas que lo generan
- Conocer las formas de interacción entre jugadores que se pueden provocar mediante diferentes mecánicas, así como la importancia de ajustar el avance de los jugadores participantes
- Descubrir diversas mecánicas de juego que, aunque no tienen por qué aparecer en todos los juegos, contribuyen a su desarrollo y determinan la interacción entre los jugadores y el propio juego
- Aprender a establecer el final de un juego y las diversas mecánicas que nos ayudan a aproximarnos al mismo
- Analizar formas diferentes de trasladar los resultados de un juego más allá de la propia partida o sesión, extendiendo su importancia en el día a día de la escuela
- Reconocer distintos problemas que pueden aparecer a la hora de elaborar un juego y de ajustar las mecánicas que lo conforman
- Reflexionar sobre la necesidad de analizar los objetivos educativos que se pretenden conseguir cuando queremos diseñar un nuevo juego
- Valorar la distinta aportación de los objetivos de juego, competición y colaboración, para su aplicación en empresa o aula

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

- Apreciar la importancia de los distintos elementos de los juegos
- Identificar las características de los distintos juegos de tablero
- Valorar la aportación de cada elemento a la experiencia ludificadora
- Seleccionar tipos de juegos según nuestras necesidades

- Reflexionar sobre cómo afectan las mecánicas a la experiencia lúdica
- Diferenciar naipes y cartas
- Definir las distintas mecánicas de los juegos de cartas y dados
- Diferenciar entre los distintos tipos de juegos
- Definir el concepto y la historia de los juegos de rol
- Identificar los elementos del juego de rol
- Diferenciar juego de rol y RPG
- Reflexionar sobre la importancia del storytelling en los juegos de rol
- Conocer la historia de los videojuegos
- Identificar juegos y apps educativos
- Apreciar los elementos educativos que tienen tanto el juego individual como el juego en equipo
- Elegir entre juegos competitivos y juegos colaborativos según nuestros objetivos
- Describir los principales juegos de tablero
- Explicar los principales juegos de cartas, rol y dados
- Evaluar la aplicación en ABJ de los principales juegos de cartas, rol y dados
- Definir los principales videojuegos con aplicación educativa
- Evaluar su aplicación en ABJ

Módulo 5. Gamificación en la empresa. RRHH, marketing, ventas

- Explicar las principales características de la gamificación en la empresa
- Reconocer los aspectos positivos y posibles negativos de implantar un sistema de gamificación empresarial
- Descubrir qué puede hacer la gamificación en el sector de las ventas de una empresa
- Analizar estrategias de gamificación aplicadas al marketing empresarial
- Valorar cómo la gamificación ha cambiado la forma de trabajar en una empresa y cómo se ha llevado a cabo desde los departamentos de recursos humanos





- Estimar la importancia de la gamificación a través de ejemplos de buenas prácticas
- Describir diferentes plataformas de gamificación empresarial y sus resultados
- Fomentar un gran respeto a la narrativa, puesto que se convierte en nuestra principal tabla de organización

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

- Utilizar la historia para organizar y también motivar a nuestros participantes
- Favorecer la implicación de los participantes a través de herramientas de la narrativa
- Darles a los elementos de la narrativa funciones de gestión dentro de los distintos procesos
- Convertir los niveles en etiquetas para la distribución de tareas
- Conseguir que las diferentes funciones de los participantes estén relacionadas con el nivel que poseen
- Aprender a propiciar un ambiente de colaboración
- Hacer del conocimiento compartido el principal capital de cada equipo
- Dar estrategias para generar formación en los propios grupos de trabajo
- Aprender a fomentar el conocimiento, la formación y la comunicación
- Comprender cómo influyen los roles de juego y los roles de los jugadores en una estrategia de gamificación
- Conocer los roles de juego esenciales para el diseño de las dinámicas
- Aprender a cuidar el ambiente de la narrativa teniendo en cuenta los distintos tipos de jugadores
- Ofrecer cauces de intervención en la narrativa planteada
- Comprender cómo influye el entorno físico en el ambiente de trabajo y en el desarrollo de la gamificación

Módulo 7. Cómo organizar una escuela digital

- Diferenciar entre el paradigma educativo industrial y el contemporáneo, así como los elementos constitutivos de la escuela digital
- Valorar el papel de los agentes institucionales implicados en la transformación digital del centro
- Identificar y valorar las modalidades de uso de algunos recursos tecnológicos para inspirar y motivar a los alumnos
- Analizar las características de las distintas modalidades y elementos del juego con el fin de equilibrar el entretenimiento y la consecución de objetivos pedagógicos
- Identificar los distintos tipos e instrumentos de evaluación por competencias en el contexto digital

Módulo 8. Nuevos tiempos, nuevos alumnos

- Conocer las virtudes y limitaciones de los alumnos en la era digital
- Valorar la competencia digital como eje transversal del aprendizaje
- Identificar los recursos para hablar el mismo idioma que los estudiantes, empleando herramientas como la pizarra digital
- Conocer el funcionamiento de las redes sociales en entornos de aprendizaje





Módulo 9. El profesor en la escuela digital

- Conocer los modelos educativos que se han planteado para la sociedad del 2030
- Establecer las nuevas competencias digitales que deben tener los docentes
- Conocer las plataformas digitales empleadas para la comunicación entre docentes y alumnos
- Valorar el papel educador de la familia en el seno de la sociedad digital

Módulo 10. Casos prácticos

- Conocer los nuevos planteamientos y objetivos de la innovación en el aula, usando la gamificación con flipped classroom
- Emplear estrategias de gamificación para enseñar distintos hitos de la historia: la corte de los milagros, la flecha del tiempo
- Utilizar la metodología de los famosos "escape room" para motivar la participación de los estudiantes en clases

04

Competencias

Al acreditar las evaluaciones de la Maestría en Gamificación y Recursos Digitales, el profesional habrá adquirido las competencias profesionales necesarias para una praxis de calidad y actualizada en base a la metodología didáctica más innovadora. Podrá lograr sus objetivos como docente aplicando en el aula la última tecnología educativa.


Te damos +



Con este programa serás capaz de dominar nuevas metodologías y estrategias en Gamificación y Recursos Digitales"

El alumno al finalizar esta maestría será capaz de:

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
- 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
- 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
- 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
- Desarrollar 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 formación 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 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
- 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

Da el paso para ponerte al día en las últimas novedades en el manejo de los recursos digitales para gamificar las actividades de tus sesiones docentes”

05

¿Por qué nuestro programa?

Realizar la Maestría en TECH supone incrementar las posibilidades del profesional para desarrollarse como docente de centro educativo. Es todo un reto que implica esfuerzo y dedicación, pero que abre las puertas a un área de conocimiento apasionante. Se trata, por tanto, de una oportunidad única en manos del docente quien podrá identificar los presupuestos psicopedagógicos de las innovaciones en gamificación y recursos digitales. Todo esto de la mano del mejor cuadro docente y con la metodología educativa más flexible y novedosa.





Este programa te ayudará a conocer una nueva metodología psicopedagógica desde cualquier lugar del mundo”

01

Orientación 100% laboral

Con esta Maestría, el estudiante tendrá acceso a los mejores materiales didácticos del mercado. Todos ellos, además, concebidos con un enfoque eminentemente profesionalizante, es decir, que permiten al alumno comenzar a trabajar como docente educativo inmediatamente después de su titulación. Es todo un lujo que, solo estudiando en TECH, es posible.

02

La mejor institución

Estudiar en TECH Universidad Tecnológica supone una apuesta de éxito a futuro, que garantiza al estudiante una estabilidad profesional y personal. Gracias a los mejores contenidos académicos, 100% en línea, y al profesorado de esta Maestría, el alumno se asegura la mejor especialización del mercado. Y todo ello, desde casa y sin renunciar a su actividad profesional y personal.

03

Titulación directa

No hará falta que el estudiante haga una tesina, ni examen final, ni nada más para poder egresar y obtener su título. En TECH, el alumno tendrá una vía directa de titulación.

04

Los mejores recursos pedagógicos 100% en línea

TECH Universidad Tecnológica pone al alcance de los estudiantes de esta Maestría la última metodología educativa en línea, basada en una tecnología internacional de vanguardia, que permite estudiar sin tener que asistir a clase, y sin renunciar a adquirir ninguna competencia indispensable en la alta dirección educativa.

05

Educación adaptada al mundo real

TECH Universidad Tecnológica muestra al alumno las últimas tendencias, avances, trucos y estrategias para llevar a cabo su trabajo como docente de centro educativo en un entorno cambiante. El objetivo será, entontes, actualizar los conocimientos sobre el aprendizaje y sus características, prestando especial atención a la evaluación y los procesos que implica, con el fin de aumentar la calidad de la praxis del profesional en su desempeño. Y para ello, el profesional necesita los recursos personales, mentales y profesionales más actualizados en este campo.

06

Aprender idiomas y obtener su certificado oficial

TECH da la posibilidad, además de obtener la certificación oficial de Inglés en el nivel B2, de seleccionar de forma optativa hasta otros 6 idiomas en los que, si el alumno desea, podrá certificarse.



07 Mejorar tus habilidades directivas

TECH es consciente de que para ser docente educativo hace falta mucho más que saber de pedagogía. Por eso, con esta Maestría mejora las habilidades directivas de los alumnos a partir de un recorrido completo por todas y cada una de las áreas a las que tendrá que hacer frente en su desarrollo profesional: desde la administración y las finanzas, hasta los recursos humanos y el liderazgo.

08 Especialización integral

En TECH Universidad Tecnológica, el profesional adquirirá una visión global en la docencia de centros educativos tanto privados como públicos. Así conocerá como transmitir los conocimientos teóricos y prácticos adquiridos, así como desarrollen la capacidad de crítica y razonamiento, ante un público especializado y no especializado de forma clara y sin ambigüedades.

09 Formar parte de una comunidad exclusiva

Estudiando en TECH, el docente tendrá acceso a una comunidad de profesionales de élite, grandes instituciones educativas, centros escolares de renombre y profesores cualificados procedentes de las universidades más prestigiosas del mundo: la comunidad TECH.

06

Salidas profesionales

El perfil de egreso de la Maestría en Gamificación y Recursos Digitales es el de un profesional con altas habilidades para contribuir al desarrollo de sus estudiantes implementando nuevas estrategias metodológicas. En este sentido, al finalizar el programa, el educador será capaz Reflexionar sobre la necesidad de analizar los objetivos educativos que se pretenden conseguir cuando se quiere diseñar un nuevo juego didáctico. De esta forma, se convertirá en un directivo solvente, competitivo y con gran capacidad de adaptación.



Upgrading...



Conviértete en el líder educativo que siempre quisiste ser cursando esta Maestría"

Perfil profesional

El egresado de esta Maestría será un profesional competente y hábil para desempeñarse, de manera responsable y efectiva, en las instituciones académicas que precisen de sus servicios. Para ello, contará con las competencias profesionales que le permitirán ejercer en los numerosos campos de acción que se deben controlar para garantizar el funcionamiento óptimo de un colegio o un centro de educación segundaria.

Asimismo, este profesional contará con gran capacidad para valorar cómo la gamificación ha cambiado la forma de trabajar en una empresa y cómo se ha llevado a cabo desde los departamentos de recursos humanos. Todo esto gracias a su capacidad para pensar de forma analítica y a sus profundos conocimientos del sector.

De esta manera, su capacitación con TECH le permitirá comprender y analizar el entorno que le rodea y su sentido crítico le hará competente para interpretar la veracidad de la información que recibe y tomar decisiones como medio para imponer soluciones a las problemáticas propias del sector educativo.

El egresado será, de esta forma, un docente técnicamente solvente y preparado para desempeñarse profesionalmente en el campo laboral.

Perfil investigativo

El egresado de esta Maestría tendrá la capacidad de planificar, dirigir, gestionar y mejorar los procesos de pensamiento crítico, análisis de situaciones y elaboración de respuestas eficientes, innovadoras, ajustadas y precisas. A su vez, adquirirá competencias para comprender e interpretar los problemas cardinales de su profesión, relacionados con el fomento del pensamiento crítico y la adaptación a nuevos entornos y exigencias profesionales.





Perfil ocupacional y campo de acción

Tras el logro de los objetivos de especialización planteados en este programa, el egresado tendrá la capacidad de planificar, dirigir, gestionar y mejorar los procesos de pensamiento crítico, análisis de situaciones y elaboración de respuestas eficientes innovadoras que ayuden a mejorar de forma exponencial el sector educativo.

El egresado de TECH en Gamificación y Recursos Digitales estará preparado para desempeñar los siguientes puestos de trabajo:

- Docente de primaria
- Docente de secundaria
- Director de planes de estudios
- Docente independiente
- Capacitador en un centro de enseñanza especializado
- Jefe de proyectos educativos o programas académicos

Estas a un paso de la vanguardia. Comienza hoy a implementar nuevas estrategias pedagógicas usando elementos de los videojuegos"

07

Idiomas gratuitos

Convencidos de que la formación en idiomas es fundamental en cualquier profesional para lograr una comunicación potente y eficaz, TECH ofrece un itinerario complementario al plan de estudios curricular, en el que el alumno, además de adquirir las competencias de la Maestría, podrá aprender idiomas de un modo sencillo y práctico.



TECH te incluye el estudio de idiomas en la Maestría de forma ilimitada y gratuita”

En el mundo competitivo de hoy, hablar otros idiomas forma parte clave de nuestra cultura moderna. Hoy en día resulta imprescindible disponer de la capacidad de hablar y comprender otros idiomas, además de lograr un certificado oficial que acredite y reconozca nuestra competencia en aquellos que dominemos. De hecho, ya son muchos las escuelas, las universidades y las empresas que sólo aceptan a candidatos que certifican su nivel mediante un certificado oficial en base al Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (MCERL).

El Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas es el máximo sistema oficial de reconocimiento y acreditación del nivel del alumno. Aunque existen otros sistemas de validación, estos proceden de instituciones privadas y, por tanto, no tienen validez oficial. El MCERL establece un criterio único para determinar los distintos niveles de dificultad de los cursos y otorga los títulos reconocidos sobre el nivel de idioma que poseemos.

TECH ofrece los únicos cursos intensivos de preparación para la obtención de certificaciones oficiales de nivel de idiomas, basados 100% en el MCERL. Los 48 Cursos de Preparación de Nivel idiomático que tiene la Escuela de Idiomas de TECH están desarrollados en base a las últimas tendencias metodológicas de aprendizaje online, el enfoque orientado a la acción y el enfoque de adquisición de compentencia lingüística, con la finalidad de prepararte para los exámenes oficiales de certificación de nivel.

El estudiante aprenderá, mediante actividades en contextos reales, la resolución de situaciones cotidianas de comunicación en entornos simulados de aprendizaje y se enfrentará a simulacros de examen para la preparación de la prueba de certificación de nivel.



48 Cursos de Preparación de Nivel para la certificación oficial de 8 idiomas en los niveles MCRL A1, A2, B1, B2, C1 y C2”

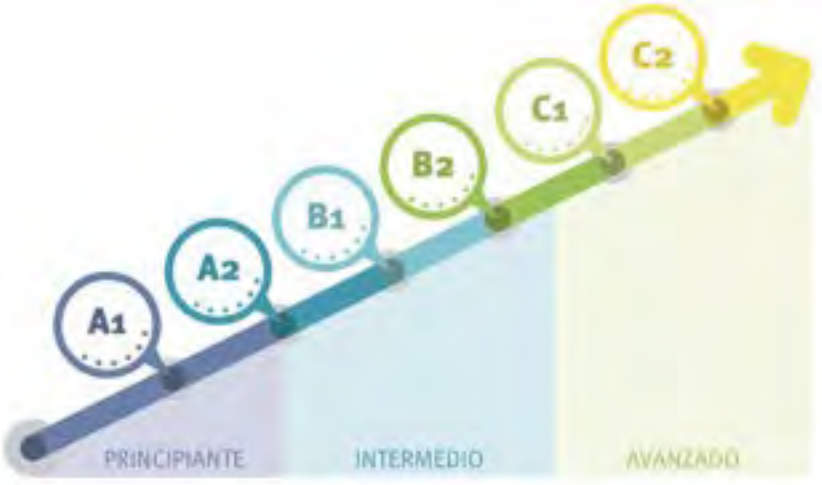




TECH incorpora, como contenido extracurricular al plan de estudios oficial, la posibilidad de que el alumno estudie idiomas, seleccionando aquellos que más le interesen de entre la gran oferta disponible:

- Podrá elegir los Cursos de Preparación de Nivel de los idiomas, y nivel que desee, de entre los disponibles en la Escuela de Idiomas de TECH, mientras estudie la maestría, para poder prepararse el examen de certificación de nivel.
- En cada programa de idiomas tendrá acceso a todos los niveles MCERL, desde el nivel A1 hasta el nivel C2.
- Podrá presentarse a un único examen telepresencial de certificación de nivel, con un profesor nativo experto en evaluación lingüística. Si supera el examen, TECH le expedirá un certificado de nivel de idioma.
- Estudiar idiomas NO aumentará el coste del programa. El estudio ilimitado y la certificación única de cualquier idioma, están incluidas en la maestría.

Solo el coste de los Cursos de Preparación de idiomas y los exámenes de certificación, que puedes llegar a hacer gratis, valen más de 3 veces el precio de la Maestría"



08
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.



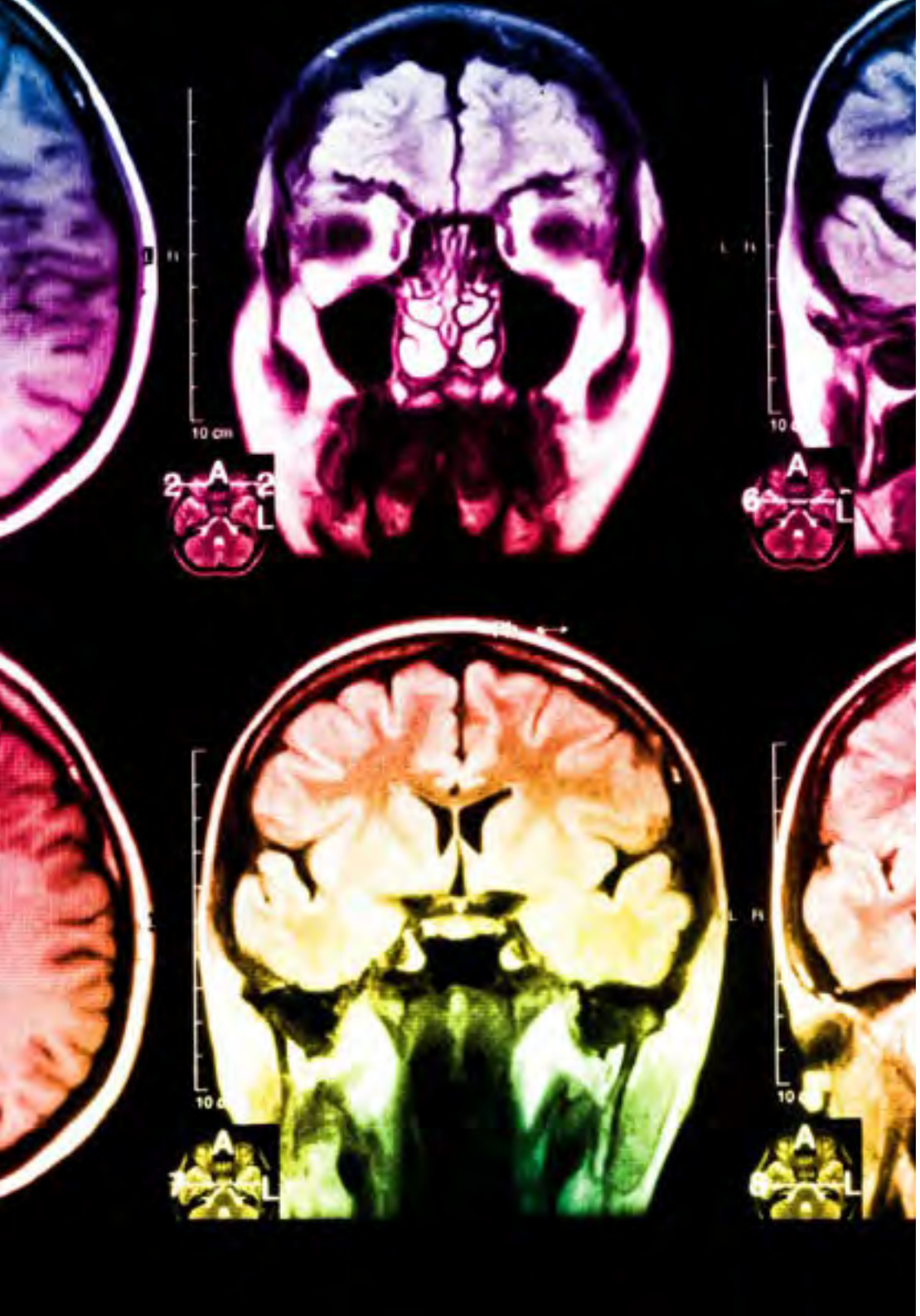
Relearning Methodology

TECH potencia el uso del método del caso de Harvard con la mejor metodología de enseñanza 100% online del momento: el Relearning.

Esta universidad es la primera en el mundo que combina el estudio de casos con un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración, que combina un mínimo de 8 ettlementos diferentes en cada lección, y que suponen una auténtica revolución con respecto al simple estudio y análisis de casos.

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 video

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.

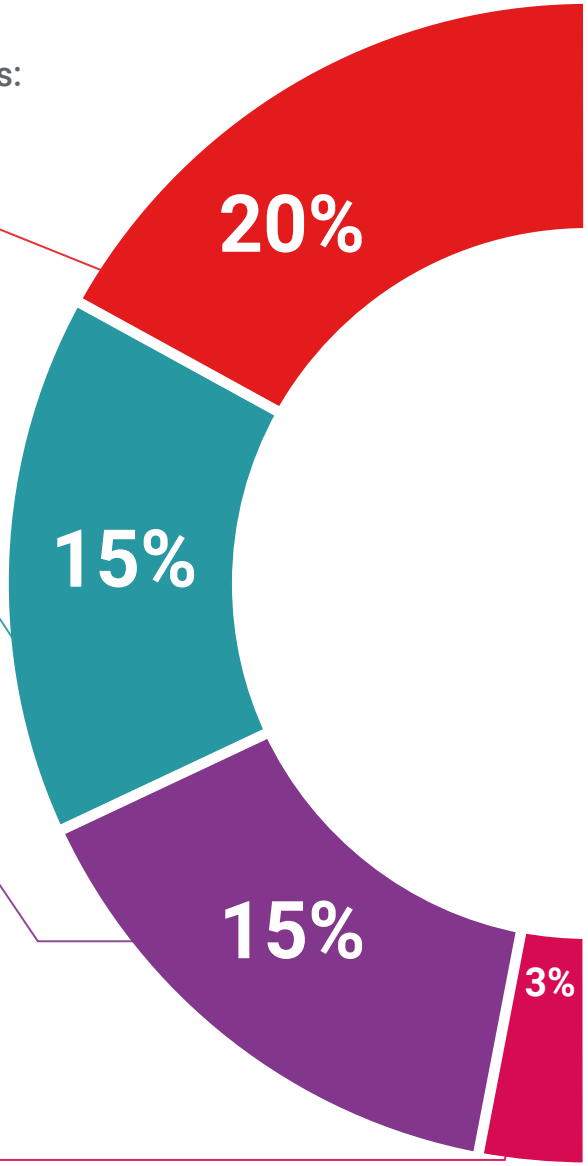
Resúmenes interactivos

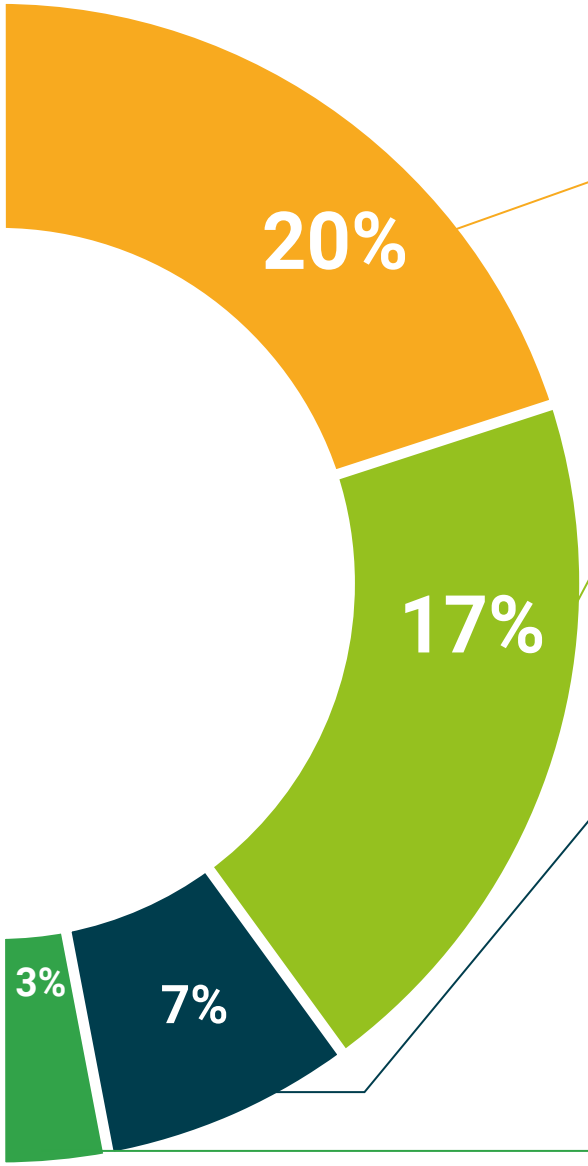
El equipo de TECH presenta los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audios, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

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.

09

Requisitos de acceso y proceso de admisión

El proceso de admisión de TECH es el más sencillo de las universidades en línea en todo el país. Podrás comenzar la maestría sin trámites ni demoras: empieza a preparar la documentación y entrégala más adelante, sin premuras. Lo más importante para TECH es que los procesos administrativos, para ti, sean sencillos y no te ocasionen retrasos, ni incomodidades.





Ayudándote desde el inicio, TECH ofrece el procedimiento de admisión más sencillo y rápido de todas las universidades en línea del país”

Requisitos de acceso

Para poder acceder a los estudios de Maestría en Gamificación y Recursos Digitales es necesario haber concluido una Licenciatura en el área de la Educación, Recursos Humanos, Ingeniería Industrial, Mercadotecnia, Ingeniería en Computación, Programación o la Psicología. En caso de que el alumno no cuente con un título en el área mencionada, deberá acreditar documentalmente que cuenta con un mínimo de 4 años de experiencia en el área. Puede consultar requisitos establecidos en el Reglamento de TECH.

Proceso de admisión

Para TECH es del todo fundamental que, en el inicio de la relación académica, el alumno esté centrado en el proceso de enseñanza, sin demoras ni preocupaciones relacionadas con el trámite administrativo. Por ello, hemos creado un protocolo más sencillo en el que podrás concentrarte, desde el primer momento en tu formación, contando con un plazo mucho mayor de tiempo para la entrega de la documentación pertinente.

De esta manera, podrás incorporarte al curso tranquilamente. Algún tiempo más tarde, te informaremos del momento en el que podrás ir enviando los documentos, a través del campus virtual, de manera muy sencilla, cómoda y rápida. Solo deberás cargarlos y enviarlos, sin traslados ni pérdidas de tiempo.

Llegado el momento podrás contar con nuestro soporte, si te hace falta. Todos los documentos que nos facilites deberán ser rigurosamente ciertos y estar en vigor en el momento en que los envías.

Ingresa al programa de maestría de forma rápida y sin complicarte en trámites administrativos. Para que empieces a formarte desde el primer momento”



En cada caso, los documentos que debes tener listos para cargar en el campus virtual son:

Estudiantes con estudios universitarios realizados en México

Deberán subir al Campus Virtual, escaneados con calidad suficiente para su lectura, los siguientes documentos:

- Copia digitalizada del documento que ampare la identidad legal del alumno: acta de nacimiento, carta de naturalización, acta de reconocimiento, acta de adopción, Cédula de Identificación Personal o Documento Nacional de Identidad, Pasaporte, Certificado Consular o, en su caso, Documento que demuestre el estado de refugiado
- Copia digitalizada de la Clave Única de Registro de Población (CURP)
- Copia digitalizada de Certificado de Estudios Totales de Licenciatura legalizado
- Copia digitalizada del título legalizado

En caso de haber estudiado la licenciatura fuera de méxico, consulta con tu asesor académico. Se requerirá documentación adicional en casos especiales, como inscripciones a la maestría como opción de titulación o que no cuenten con el perfil académico que el plan de estudios requiera. Tendrás un máximo de 2 meses para cargar todos estos documentos en el campus virtual.

Estudiantes con estudios universitarios realizados fuera de México

Deberán subir al Campus Virtual, escaneados con calidad suficiente para su lectura, los siguientes documentos:

- Copia digitalizada del documento que ampare la identidad legal del alumno: acta de nacimiento, carta de naturalización, acta de reconocimiento, acta de adopción, Cédula de Identificación Personal o Documento Nacional de Identidad, Pasaporte, Certificado Consular o, en su caso, Documento que demuestre el estado de refugiado
- Copia digitalizada del Título, Diploma o Grado Académico oficiales de Licenciatura que ampare los estudios realizados en el extranjero
- Copia digitalizada del Certificado de Estudios de Licenciatura. En el que aparezcan las asignaturas con las calificaciones de los estudios cursados, que describan las unidades de aprendizaje, periodos en que se cursaron y calificaciones obtenidas

Se requerirá documentación adicional en casos especiales como inscripciones a maestría como opción de titulación o que no cuenten con el perfil académico que el plan de estudios requiera. Tendrás un máximo de 2 meses para cargar todos estos documentos en el campus virtual.

Es del todo necesario que atestigües que todos los documentos que nos facilitas son verdaderos y mantienen su vigencia en el momento en que los envías.

10

Titulación

Este programa te permite alcanzar el grado de Maestría en Gamificación y Recursos Digitales, obteniendo un reconocimiento universitario oficial válido tanto en tu país como de modo internacional.





Consigue tu título y cédula profesional evitando trámites y complicaciones. TECH Universidad realizará todas las gestiones por ti”

Este programa te permite alcanzar el grado de Maestría en Gamificación y Recursos Digitales, obteniendo un reconocimiento universitario oficial válido tanto en tu país como de modo internacional.

Los títulos de la Universidad TECH están reconocidos por la Secretaría de Educación Pública (SEP). Este plan de estudios se encuentra incorporado al Sistema Educativo Nacional, con fecha 28 de JUNIO 2018 y número de acuerdo de Registro de Validez Oficial de Estudios (RVOE): 20190117.

Puedes consultar la validez de este programa en el acuerdo de Registro de Validez Oficial de Estudios: **RVOE Maestría en Gamificación y Recursos Digitales**

Para más información sobre qué es el RVOE puedes consultar ***aquí:***

RVOE

EDUCACIÓN SUPERIOR

Titulación: **Maestría en Gamificación y Recursos Digitales**

Nº de RVOE: **20190117**

Fecha de RVOE: **28/06/2018**

Modalidad: **100% en línea**

Duración: **21 meses**

Para recibir el presente título no será necesario realizar ningún trámite.
TECH Universidad Tecnológica realizará todas las gestiones oportunas ante las diferentes administraciones públicas en su nombre, para hacerle llegar a su domicilio:

- Grado de la Maestría
- Certificado total de estudios
- Cédula Profesional

Si requiere que cualquiera de estos documentos le lleguen apostillados a su domicilio, póngase en contacto con su asesor académico.
TECH Universidad Tecnológica se hará cargo de todos los trámites.


tech universidad tecnológica

Otorga el presente

GRADO

a

D/Dña _____, con documento de identificación nº_____

Por haber superado con éxito y acreditado el programa de

MAESTRÍA

en

Gamificación y Recursos Digitales

Con Reconocimiento de Validez Oficial de Estudios de la Secretaría de Educación Pública, según Acuerdo Nº. 20190117 en virtud de que demostró cumplir con los estudios correspondientes y aprobó conforme titulación automática el 28 Junio 2018.

A 28 de abril de 2021

Mtra.Tere Guevara Navarro
Rectora

código único TECH: AFWOR23S techtitute.com/titulos

*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

Maestría
Gamificación y Recursos Digitales

Nº de RVOE: **20190117**
Fecha de RVOE: **28/06/2018**
Modalidad: **100% en línea**
Duración: **21 meses**

Maestría

Gamificación y Recursos Digitales

Nº de RVOE: 20190117

RVOE
EDUCACIÓN SUPERIOR



tech universidad tecnológica