Grand Master

Enseñanza Digital y Gamificación



tech universidad tecnológica



tech universidad tecnológica

Grand Master
Enseñanza Digital y Gamificación

Modalidad: **Online**
Duración: **2 años**
Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**
Horas lectivas: **3.000 h.**
Acceso web: **www.techtitute.com/educacion/grand-master/grand-master-ensenanza-digital-gamificacion**

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. 44

07 Titulación — pág. 52

01

Presentación

La tecnología ha irrumpido en el mundo educativo acarreando numerosos cambios y un replanteamiento importante de los sistemas habituales de enseñanza. Y sin embargo, este es solo un avance relativamente corto comparado con los que están a punto de incursionar en el sistema de aprendizaje. El uso de sistemas de enseñanza alternativos, que incorporen los nuevos avances de forma orgánica y no solo como apoyo, más conectados con la situación real de la tecnología y el proceso de aprender de las nuevas generaciones, totalmente sincronizadas con los nuevos avances, es una exigencia que todo docente va a tener que dominar.





El Grand Master en Enseñanza Digital y Gamificación de TECH te permitirá adquirir los conocimientos más actualizados en este imparable progreso; una especialización de mayor intensidad duración e impacto educativo, creada para dar una respuesta de alta cualificación a los profesionales más exigentes"

El programa de este Grand Master permitirá dominar dos de las tendencias del momento: la gamificación y la transformación digital. Entendemos además que la gamificación queda definida como acción y por ello este programa no solo será realizado por profesionales que han diseñado y puesto en práctica con éxito gamificaciones y ludificaciones en empresas, grupos humanos y alumnos reales, resolviendo problemas actuales en empresas, aulas y colegios reales; sino que se integra a los alumnos en una gamificación, para que estos 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.

Si pertenece al mundo de la empresa, este programa le será útil para diseñar y aplicar iniciativas gamificadoras en departamentos como recursos humanos, marketing o ventas. Si viene del mundo educativo, le permitirá liderar la innovación educativa, al dominar dos de sus principales puntos: la implantación digital y la gamificación. Aprenderá también a diseñar juegos y gamificaciones susceptibles de ser comercializados.Todos multiplicarán así sus oportunidades de promoción y el desarrollo de su marca personal.

Esta especialización hace que los profesionales de este campo aumenten su capacidad de éxito, lo que revierte en una mejor praxis y actuación que repercutirá directamente en el tratamiento educativo, en la mejora del sistema educativo y en el beneficio social para toda la comunidad.

Un complemento imprescindible para aquellos que quieren adentrarse en el mundo de la educación, conociendo las peculiaridades de la enseñanza, aprendiendo sobre las herramientas tecnológicas aplicadas en el aula dentro de un proyecto curricular.

En este Grand master se ofrece una visión amplia y completa del ámbito de la aplicación de la tecnología en la educación desde una perspectiva aplicada, partiendo de las herramientas más básicas, pasando por el desarrollo de habilidades docentes.

Un avance sobre los programas eminentemente pedagógicos, centrados en la labor docente, que no abordan en profundidad el uso de la tecnología en el contexto educativo, sin olvidar el papel de la innovación docente.

Esta visión permite comprender mejor el funcionamiento de la tecnología adecuada a distintos niveles educativos de forma que el profesional pueda tener distintas opciones para su aplicación en su puesto de trabajo según su interés.

Este **Grand Master en Enseñanza Digital y Gamificación** contiene el programa científico más completo y actualizado del mercado Las características más destacadas de la especialización son:

- Desarrollo de casos o situaciones presentadas por expertos en las diferentes especialidades
- Contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos
- Novedades, avances y nuevas maneras de trabajo
- Presentación de talleres prácticos de aplicación de las técnicas y metodologías presentadas
- Imágenes reales en alta resolución en las demostraciones
- Ejercicios prácticos donde realizar el proceso de autoevaluación para mejorar el aprendizaje
- Sistema interactivo de aprendizaje basado en algoritmos para desarrollar la capacidad de toma de decisiones sobre las situaciones planteadas
- Lecciones teóricas, preguntas al experto, foros de discusión y trabajos de reflexión individual
- Disponibilidad de los contenidos desde cualquier dispositivo fijo o portátil con conexión a internet

Un Grand Master creado de manera especial para los profesionales que buscan la más alta cualificación, con el mejor material didáctico, trabajando sobre supuestos reales y aprendiendo de la mano de los mejores profesionales del sector”

Este Grand Master puede ser la mejor inversión que puedes hacer en la selección de un programa de actualización por dos motivos: además de poner al día tus conocimientos Enseñanza Digital y Gamificación, obtendrás un título de Grand Master por TECH Universidad Tecnológical"

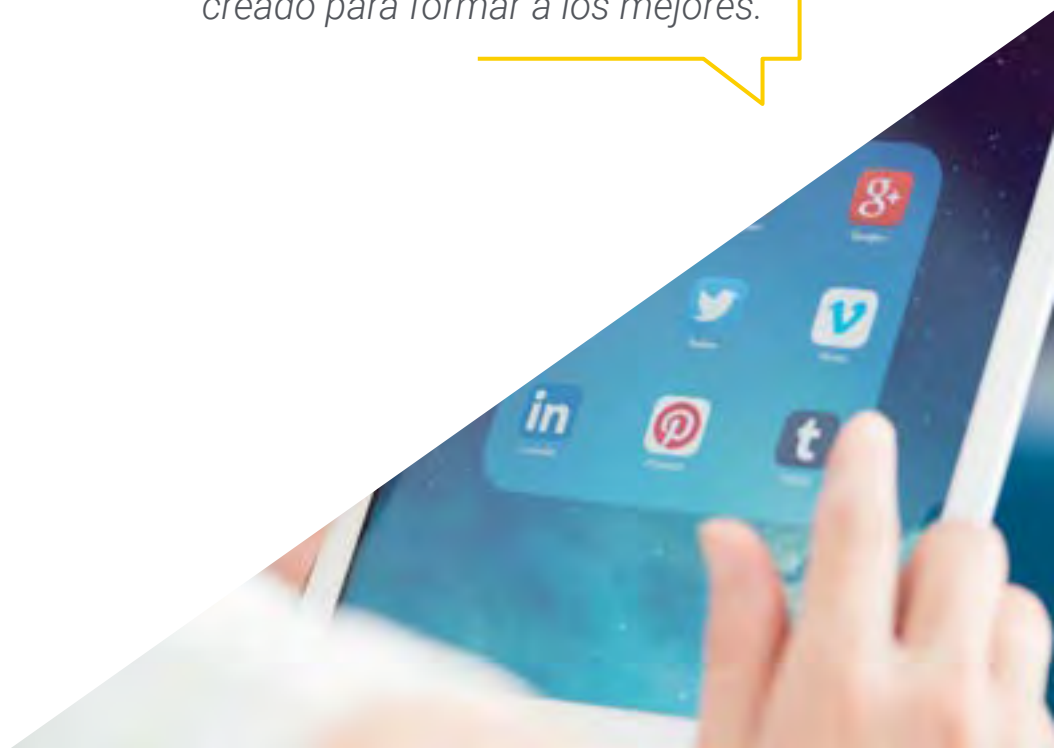
Aprovecha la oportunidad para conocer los últimos avances en Enseñanza Digital y Gamificación y mejorar tu capacidad docente con el dominio de las técnicas más novedosas: la manera más segura de posicionarse entre los mejores.

Aumenta tu seguridad en la toma de decisiones actualizando tus conocimientos a través de este Grand Master: un programa creado para formar a los mejores.

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 Grand Master en Enseñanza Digital y Gamificación está orientado a ofrecer una visión completa, detallada y actualizada del trabajo en las nuevas técnicas de Enseñanza Digital y Gamificación, como un elemento clave en los objetivos de la nueva educación. Nuestro objetivo es conseguir que te formes con la mejor calidad del mercado docente asegurando así tu crecimiento profesional hacia la excelencia.





Este Grand Master ha sido diseñado para que puedas adquirir o actualizar tus conocimientos en Enseñanza Digital y Gamificación, con el empleo de la última tecnología educativa, consiguiendo de manera fluida, eficiente y segura la capacidad para crear, supervisar y trabajar con las técnicas más vanguardistas"

Objetivos generales

Área de educación digital, e-learning y redes sociales

- 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

Área de gamificación y recursos digitales

- Introducir al alumno en el mundo de la docencia, desde una perspectiva amplia que le capacite para el trabajo futuro
- Conocer las nuevas herramientas y tecnologías aplicadas a la docencia
- Explorar en profundidad las competencias digitales
- Mostrar las diferentes opciones y formas de trabajo del docente a su puesto de trabajo
- Favorecer la adquisición de habilidades y destrezas de comunicación y de transmisión del conocimiento
- Incentivar la capacitación continuada del alumnado y el interés por la innovación docente



Objetivos específicos

Área de educación digital, *e-learning* **y redes sociales**

- Prestar 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 capacitación 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 desarrollar la capacidad de crítica y razonamiento, ante un público especializado y no especializado de forma clara y sin ambigüedades
- Saber el significado del término gamificar y diferenciarlo de otros procesos
- Analizar los diferentes modelos de comportamiento con relación a la gamificación
- Conocer la historia y evolución del juego
- Estudiar los diferentes los tipos de gamificación
- 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
- 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 las 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
- 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
- Utilizar la historia para organizar y también motivar a nuestros participantes
- Favorecer la implicación de los participantes a través de herramientas de la narrativa
- Darle 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 relacionados 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 capacitación en los propios grupos de trabajo
- Aprender a fomentar el conocimiento, la capacitación 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
- 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

- Valorar el papel educador de la familia en el seno de la sociedad digital
- 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

Área de gamificación y recursos digitales

- Descubrir qué es el aprendizaje incidental
- Diferenciar el aprendizaje institucional
- Conocer las ventajas del aprendizaje directo
- Aprovechar la potencialidad del aprendizaje vicario
- Reconocer deficiencias de habilidades
- Comprender las dificultades académicas
- Explorar las posibilidades de la educación informal
- Conocer las ventajas de la educación formal
- Aprovechar la relación entre Inteligencia y familia
- Aprender sobre los modelos educativos familiares
- Comprender las peculiaridades del aprendizaje en adultos
- Revisar las características de la adolescencia
- Observar el desarrollo psicosexual del adolescente
- Reconocer la identidad de género en adolescentes
- Descubrir los procesos de comunicación
- Conocer los procesos de transmisión de enseñanza
- Desarrollar habilidades de la voz en el aula
- Comprender los cuidados de la voz en el aula
- Explorar el uso de la pizarra
- Conocer sobre el uso de los proyectores
- Acercarse a la imágenes y licencias de uso
- Desarrollar las habilidades del empleo de imágenes de autor
- Explorar el vídeo como material de apoyo
- Descubrir la docencia mediante vídeos
- Preparar informes y trabajos escritos
- Conocer sobre Blogs y foros
- Observar las dificultades docentes
- Comprender sobre las dificultades en el aula
- Comprender las ventajas e inconvenientes del aprendizaje colaborativo
- Dilucidar entre ventajas e inconvenientes del aprendizaje por competencia
- Conocer sobre el material para el aula
- Diferenciar el material de consulta
- Explorar los recursos docentes en internet
- Desarrollar Wikis y material de consulta en internet

03

Competencias

Después de superar las evaluaciones del Grand Master en Enseñanza Digital y Gamificación, habrás adquirido las competencias profesionales necesarias para ejercer tu trabajo con la más alta calidad, con la mayor actualización en este campo y con la seguridad de ofrecer una enseñanza sustentada en el mayor compendio de conocimientos y experiencias disponible en el mercado docente actual. Un salto hacia la praxis de alto nivel.





Este Grand Master en Enseñanza Digital y Gamificación te impulsará hacia los más altos niveles de trabajo en este ámbito, con la cualificación y las competencias de los expertos más actualizados”

Al superar la capacitación el profesional será capaz de:

Competencias generales

Área de educación digital, *e-learning* y redes sociales

- 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
- Ser capaz 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
- 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
- Poseer las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo

Área de gamificación y recursos digitales

- Poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio
- Aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y poseer las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio
- Reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética
- Transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado
- Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía



Competencias específicas

Área de educación digital, *e-learning* y redes sociales

- Conocer sobre la capacitación de personalidad del adolescente
- Descubrir la influencia de la escuela en los valores
- Detectar la rebeldía en la escuela
- Comprender el desarrollo emocional del adolescente
- Asumir la inteligencia emocional aplicado al adolescente
- Introducir a la adaptación de material tecnológico para la infancia
- Distinguir los programas de refuerzo en casa para la infancia
- Entender las redes y foros de internet en clase en la adolescencia
- Establecer las limitaciones de internet en clase en la adolescencia
- Descubrir las bibliotecas virtuales
- Realizar planificaciones de objetivos generales y específicos
- Explorar la definición de variables dependientes e independientes
- Conocer los diseños en investigación
- Aprender sobre recursos precisos para investigar
- Desarrollar la capacidad de buscar y filtrar información
- Descubrir la comunicación Digital
- Aprender sobre la Web 2.0 vs 4.0
- Introducir el origen de las redes sociales
- Distinguir la evolución de las redes sociales
- Entender las redes profesionales

- Conocer las redes de ocio y personales
- Aproximarse a la creación de planes de estudio
- Conocer la innovación aplicada a los planes de estudio
- Descubrir la internacionalización de la docencia
- Reconocer las ventajas de la virtualización de la docencia
- Identificar el seguimiento del progreso del alumnado
- Establecer plataformas colaborativas
- Comprender los foros y chats colaborativos
- Establecer el ámbito de aplicación de la Identidad Digital
- Descubrir la Identidad Digital y blogs
- Distinguir la Identidad Digital y redes sociales
- Entender la Identidad Digital y Youtube
- Conocer la Identidad Digital y Youtubers

Área de gamificación y recursos digitales

- 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 autoaprendizaje que les permita una capacitación continuada para el mejor desempeño de su puesto de trabajo
- Diferenciar las dinámicas relacionadas con la gamificación
- Reconocer las distintas mecánicas que constituyen la gamificación
- Distinguir los tipos de jugadores según diferentes autores
- Analizar los 3 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
- 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 con base 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

Incorpórate en la excelencia con la capacitación de los expertos mejor formados del momento e impulsa tu competitividad hasta las primeras posiciones con un CV imbatible"

04

Dirección del curso

El programa incluye en su cuadro docente especialistas de referencia en Enseñanza Digital y Gamificación, que vierten en esta especialización la experiencia de su trabajo. Además participan, en su diseño y elaboración, otros especialistas de reconocido prestigio que completan el programa de un modo interdisciplinar. Un cuadro docente de especialistas escogidos por su trayectoria profesional y su capacidad docente, que te permitirán aprender de la experiencia directa de los mejores del sector.





Aprende de los mejores con este excepcional y amplísimo cuadro docente formado por los mejores profesionales del sector, que te permitirá aprender de la experiencia directa de los especialistas más reputados en todas las áreas de la Enseñanza Digital y Gamificación"

Dirección



D. Cabezuelo Doblaré, Álvaro

- Psicólogo
- Experto en Identidad Digital y Master en Comunicación
- Marketing Digital y Redes Sociales
- Docente en Identidad Digital
- Social Media Manager en Agencia de Comunicación
- Docente en Aula Salud



D. Morilla Ordóñez, Javier

- Apple Distinguished Educator
- Licenciado en Historia
- Jefe de Estudios en Colegio JABY, Especialista en Gamificación, Flipped Classroom y Transición Digital
- Autor de la gamificación estructural "Las Guerras Clío" y las ABJ "La flecha del tiempo", "La Corte de los Milagros" o "La Guerra que pondría fin a todas las guerras"



D. Albiol Martín, Antonio

- Master en Educación y Tecnologías de la Información y de la Comunicación por la UOC
- Master en Estudios Literarios, Licenciado en Filosofía y Letras
- Responsable de CuriosiTIC: Programa de Integración de las TIC en el aula del Colegio JABY

Profesores

D. De la Serna, Juan Moisés
- Doctor en Psicología, Master en Neurociencias y Biología del Comportamiento
- Director de la Cátedra Abierta de Psicología y Neurociencias y divulgador científico
- Diplomado en Relaciones Laborales
- Especialista Universitario en Hipnosis Clínica
- Experto Universitario en Metodología Didáctica

D. Fuster García, Carlos
- Doctor en Didácticas Específicas, en la especialidad de Ciencias Sociales
- Licenciado en Historia por la Universitat de València
- Master Universitario en Profesor de Educación Secundaria y Master en Investigación en Didácticas Específicas por la misma institución

D. Herrero González, Jesús
- Graduado en Psicología
- Master en educación, trabaja para DEVIR (principal empresa española de juegos de mesa y rol) y la cadena de Hobby y Jugueterías POLY
- Experto en juegos y gamificación

D. Illán, Raúl
- Licenciado en ADE con especialidad en Dirección Financiera (UCM)
- Cursando Grado en Derecho y Grado en Psicología (UNED)
- Congreso Internacional de Mindfulness en las Organizaciones y Empresas (UNED)
  El Estrés y Ansiedad: cómo reducir su impacto (UNED) Inteligencia Aplicada (UNED)
  Investigación Científica del delito (UNED) Bolsa y Mercados Financieros (Bolsa de Madrid)
  Financial Advisor Training (Credit Suisse Private Banking)





Dña. López Gómez, Virginia

- Cofundadora del Equipo Talentos, 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

D. Martín Centeno, Óscar

- 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
- Autor premiado, con obras como Manual de creación literaria en la era de Internet y Animación a la lectura mediante las nuevas tecnologías
- 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

D. Gris Ramos, Alejandro

- Ingeniero Técnico en Informática de Gestión
- Master en Comercio Electrónico y especialista en últimas tecnologías aplicadas a la docencia, Marketing Digital, desarrollo de aplicaciones web y de negocios en internet

05

Estructura y contenido

La estructura de los contenidos han sido diseñados por un equipo de profesionales de los mejores centros y universidades del territorio nacional. Conscientes de la relevancia de la actualidad de la especialización han creado un recorrido didáctico en el que cada tema abordará uno de los aspectos relevantes para el desarrollo de un profesional de alta competencia. Todo ello compone un temario de alta intensidad formativa e inigualable calidad, que incluye teoría y práctica virtual de última generación, y que te impulsará al más completo nivel de dominio de esta área.





Este Grand Master es una oportunidad incomparable para conseguir, en una sola especialización, todos los conocimientos necesarios en Enseñanza Digital y Gamificación"

Gamificación y recursos digitales

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. Dando 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 tesoro: 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: lo narrativo y el juego de rol
- 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 día a día
- 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
- 4.3.1. 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. 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 con base en 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
7.2.1. 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 mi 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 elegimos?
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 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
- 8.6.3. 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. Dales feedback
- 8.9.1. La evaluación por competencias
- 8.9.2. Autoevaluación y co-evaluación
- 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 necesitamos 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 vídeo
- 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 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

Educación digital *e-learning* **y redes sociales**

Módulo 11. El modelo de aprendizaje digital

11.1. Definiendo el aprendizaje
  11.1.1. Conociendo el aprendizaje
  11.1.2. Tipos de aprendizaje
11.2. Evolución de los procesos psicológicos en el aprendizaje
  11.2.1. El origen de los procesos psicológicos en el aprendizaje
  11.2.2. Evolución de los procesos psicológicos en el aprendizaje
11.3. El contexto educativo
  11.3.1. Características de la educación no formal
  11.3.2. Características de la educación formal
11.4. La tecnología educativa
  11.4.1. Escuela 4.0
  11.4.2. Habilidades digitales
11.5. Dificultades tecnológicas
  11.5.1. Acceso a la tecnología
  11.5.2. Destrezas tecnológicas
11.6. Recursos tecnológicos
  11.6.1. Blogs y Foros
  11.6.2. Youtube y Wikis
11.7. La enseñanza a distancia
  11.7.1. Características definitorias
  11.7.2. Ventajas e inconvenientes sobre la enseñanza tradicional
11.8. *Blended Learning*
  11.8.1. Características definitorias
  11.8.2. Ventajas e inconvenientes sobre la enseñanza tradicional
11.9. La enseñanza virtual
  11.9.1. Características definitorias
  11.9.2. Ventajas e inconvenientes sobre la enseñanza tradicional
11.10. Las redes sociales
  11.10.1. Facebook y psicología
  11.10.2. Twitter y psicología

Módulo 12. Nuevos modelos de docencia

12.1. La docencia tradicional
  12.1.1. Ventajas e inconvenientes
  12.1.2. Los nuevos retos de la docencia
12.2. Educación 4.0
  12.2.1. Ventajas e inconvenientes
  12.2.2. Necesidad de reciclaje
12.3. El modelo de comunicación 4.0
  12.3.1. Abandono de las clases magistrales
  12.3.2. Interoperatividad en el aula

12.4. Nuevos retos docentes
- 12.4.1 Formación continua del profesorado
- 12.4.2. Evaluación del aprendizaje

12.5. Externalización de la enseñanza
- 12.5.1. Programas de intercambios
- 12.5.2. La red colaborativa

12.6. Internet y la educación tradicional
- 12.6.1. Retos de la educación por libros
- 12.6.2. Realidad aumentada en clase

12.7. Nuevos roles del docente 4.0
- 12.7.1. Dinamizador de clase
- 12.7.2. Gestor de contenido

12.8. Nuevos roles del alumno 4.0
- 12.8.1. Cambio del modelo pasivo al activo
- 12.8.2. La introducción del modelo cooperativo
- 12.8.3. La creación de contenido por parte de docentes
- 12.8.4. Materiales interactivos
- 12.8.5. Fuentes de consulta

12.9. Nueva evaluación del aprendizaje
- 12.9.1. Evaluación del producto tecnológico
- 12.9.2. Elaboración de contenidos por parte de alumnos

Módulo 13. Google *GSuite for Education*

13.1. El Universo Google
- 13.1.1. Historia de Google
- 13.1.2. Quién es Google hoy
- 13.1.3. La importancia de asociarse con Google
- 13.1.4. Catálogo de aplicaciones de Google
- 13.1.5. Resumen

13.2. Google y la Educación
- 13.2.1. Implicación de Google en la Educación
- 13.2.2. Gestiones para la solicitud en tu centro
- 13.2.3. Versiones y Tipos de soporte técnico
- 13.2.4. Primeros pasos con la consola de gestión de *GSuite*
- 13.2.5. Usuarios y grupos
- 13.2.6. Resumen

13.3. *GSuite*, uso avanzado
- 13.3.1. Perfiles
- 13.3.2. Informes
- 13.3.3. Funciones de administrador
- 13.3.4. Administración de dispositivos
- 13.3.5. Seguridad
- 13.3.6. Dominios
- 13.3.7. Migración de datos
- 13.3.8. Grupos y listas de difusión
- 13.3.9. Política de Privacidad y protección de datos
- 13.3.10. Resumen

13.4. Herramientas para la búsqueda de información en el aula
- 13.4.1. El buscador de Google
- 13.4.2. Búsqueda avanzada de información
- 13.4.3. Integración del motor de búsqueda
- 13.4.4. Google Chrome
- 13.4.5. Google News
- 13.4.6. Google Maps
- 13.4.7. Youtube
- 13.4.8. Resumen

13.5. Herramientas de Google para la comunicación en el aula
- 13.5.1. Introducción a Google Classroom
- 13.5.2. Instrucciones de uso para profesores
- 13.5.3. Instrucciones de uso para alumnos
- 13.5.4. Resumen

13.6. Google Classroom: Usos avanzados y componentes adicionales
- 13.6.1. Usos avanzados de Google Classroom
- 13.6.2. *Flubaroo*
- 13.6.3. *FormLimiter*
- 13.6.4. *Autocrat*
- 13.6.5. *Doctopus*
- 13.6.6. Resumen

13.7. Herramientas para la organización de la información
- 13.7.1. Primeros pasos Google Drive
- 13.7.2. Organización de archivos y carpetas
- 13.7.3. Compartir archivos
- 13.7.4. Almacenamiento
- 13.7.5. Resumen

13.8. Herramientas para trabajo cooperativo de Google
- 13.8.1. Calendar
- 13.8.2. *Google Sheets*
- 13.8.3. Google Docs
- 13.8.4. Google Presentations
- 13.8.5. Google Forms
- 13.8.6. Resumen

Módulo 14. Las TIC y su aplicación práctica e interactiva

14.1. Las nuevas tecnologías en la educación
- 14.1.1. El contexto educativo 2.0
- 14.1.2. ¿Por qué usar las TIC?
- 14.1.3. Las competencias digitales del docente y alumno
- 14.1.4. Resumen

14.2. TIC en el aula y su aplicación
- 14.2.1. Libro digital
- 14.2.2. Pizarra digital
- 14.2.3. Mochila digital
- 14.2.4. Dispositivos móviles
- 14.2.5. Resumen

14.3. TIC en la web y su aplicación
- 14.3.1. Navegar, buscar y filtrar la información
- 14.3.2. Software educativo
- 14.3.3. Actividades guiadas en internet
- 14.3.4. Blogs educativos y páginas web
- 14.3.5. Wikis de profesores de lengua y literatura
- 14.3.6. Plataformas de aprendizaje: *Moodle* y *Schoology*
- 14.3.7. Google Classroom
- 14.3.8. Google Docs
- 14.3.9. *MOOCs*
- 14.3.10. Resumen

14.4. Redes Sociales y sus aplicaciones en la docencia
- 14.4.1. Introducción a las redes sociales
- 14.4.2. Facebook
- 14.4.3. Twitter
- 14.4.4. Instagram
- 14.4.5. Linkedin
- 14.4.6. Resumen

14.5. Nuevas metodologías en el aula
- 14.5.1. Esquemas, mapas conceptuales y mentales
- 14.5.2. Infografías
- 14.5.3. Presentaciones y textos en movimiento
- 14.5.4. Creación de vídeos y tutoriales
- 14.5.5. Gamificación
- 14.5.6. *Flipped classroom*
- 14.5.7. Resumen

14.6. Diseño de actividades colaborativas
- 14.6.1. Creación de actividades colaborativas
- 14.6.2. Leer y escribir con TIC
- 14.6.3. Ampliar el diálogo y las habilidades de razonamiento con TIC
- 14.6.4. Atención a la diversidad del grupo
- 14.6.5. Programación y seguimiento de las actividades
- 14.6.6. Resumen

14.7. Evaluación con TIC
- 14.7.1. Sistemas de evaluación con TIC
- 14.7.2. El *e-Portfolio*
- 14.7.3. Autoevaluación, evaluación entre pares y retroalimentación
- 14.7.4. Resumen

14.8. Posibles riesgos de la web
- 14.8.1. Filtrar la información y la infoxicación
- 14.8.2. Distractores en la red
- 14.8.3. El seguimiento de actividades
- 14.8.4. Resumen

14.9. Mis recursos TIC
- 14.9.1. Almacenamiento y recuperación de los recursos, materiales y herramientas
- 14.9.2. Actualización de recursos, materiales y herramientas
- 14.9.3. Resumen

Módulo 15. Las TIC en la orientación académica

15.1. Tecnología en la Educación
- 15.1.1. Historia y evolución de la tecnología
- 15.1.2. Nuevos retos
- 15.1.3. Resumen

15.2. Internet en las Escuelas
- 15.2.1. Historia y primeros años de Internet
- 15.2.2. El impacto de internet en la educación
- 15.2.3. Resumen

15.3. Dispositivos para profesores y alumnos
- 15.3.1. Dispositivos en el aula
- 15.3.2. La pizarra electrónica
- 15.3.3. Dispositivos para alumnos
- 15.3.4. Las tablets
- 15.3.5. 7 Formas de usar los dispositivos móviles en el aula
- 15.3.6. Resumen

15.4. Tutoría online
- 15.4.1. ¿Por qué tutorizar online?
- 15.4.2. Adaptación de los alumnos
- 15.4.3. Ventajas e inconvenientes
- 15.4.4. Tareas del tutor
- 15.4.5. Puesta en práctica
- 15.4.6. Resumen

15.5. Creatividad en escuelas
- 15.5.1. La creatividad en las escuelas
- 15.5.2. Pensamiento lateral práctico
- 15.5.3. Los primeros docentes tecnológicos
- 15.5.4. El nuevo perfil docente
- 15.5.5. Resumen

15.6. Los padres y profesores como migrantes digitales
- 15.6.1. Nativos digitales vs Migrantes digitales
- 15.6.2. Formación tecnológica en migrantes digitales
- 15.6.3. Desarrollo y potenciación de los nativos digitales
- 15.6.4. Resumen

15.7. Uso responsable de las nuevas tecnologías
- 15.7.1. Privacidad
- 15.7.2. Protección de datos
- 15.7.3. Ciberdelitos
- 15.7.4. Resumen

15.8. Adicciones y patologías
- 15.8.1. Definición de adicción a la tecnología
- 15.8.2. Evitar una adicción
- 15.8.3. ¿Cómo salir de una adicción?
- 15.8.4. Nuevas patologías producidas por la tecnología
- 15.8.5. Resumen

15.9. Algunos proyectos y experiencias de Orientación y TICs
- 15.9.1. Introducción
- 15.9.2. Proyecto H.O.L.A. (Herramienta para la Orientación Laboral de Asturias)
- 15.9.3. "*My vocational e-portfolio*" (MYVIP)
- 15.9.4. *MyWayPass*. Plataforma online gratuita para la toma de decisiones
- 15.9.5. *Uveni*. Plataforma de orientación para secundaria y bachillerato
- 15.9.6. A golpe de timbre
- 15.9.7. Sociescuela
- 15.9.8. *Orientaline*
- 15.9.9. Salón virtual del estudiante
- 15.9.10. Descubre la FP
- 15.9.11. Resumen

15.10. Algunos recursos digitales para la orientación educativa
- 15.10.1. Introducción
- 15.10.2. Asociaciones y portales de interés en el campo de la orientación
- 15.10.3. Blogs
- 15.10.4. Wikis
- 15.10.5. Redes sociales de profesionales o instituciones de orientación académico-laboral
- 15.10.6. Grupos de Facebook
- 15.10.7. Apps asociadas al campo de la orientación
- 15.10.8. Hashtags interesantes
- 15.10.9. Otros recursos TIC
- 15.10.10. Entornos personales de aprendizaje en orientación; el orientaPLE

Módulo 16. Identidad digital y branding digital

16.1. La Identidad Digital
- 16.1.1. Definición de la Identidad Digital
- 16.1.2. Gestionando la Identidad Digital en la Docencia
- 16.1.3. Ámbitos de aplicación de la Identidad Digital
- 16.1.4. Resumen

16.2. Blogs
- 16.2.1. Introducción a los blogs en la docencia
- 16.2.2. Blogs e Identidad Digital
- 16.2.3. Resumen

16.3. Roles en la Identidad Digital
- 16.3.1. Identidad Digital del alumnado
- 16.3.2. Identidad Digital del profesorado
- 16.3.3. Resumen

16.4. *Branding*
- 16.4.1. Qué es el *Branding* Digital
- 16.4.2. Cómo trabajar el *Branding* Digital
- 16.4.3. Resumen

16.5. Cómo posicionarse en la docencia Digital
- 16.5.1. Introducción al SEO
- 16.5.2. Posicionando un blog
- 16.5.3. Introducción a la marca personal
- 16.5.4. Casos de éxito de imagen de marca docente
- 16.5.5. Usos típicos
- 16.5.6. Resumen

16.6. Reputación Online
- 16.6.1. Reputación Online vs. Reputación física
- 16.6.2. Reputación Online en la docencia
- 16.6.3. Gestión de Crisis de reputación online
- 16.6.4. Resumen

16.7. La Comunicación Digital
- 16.7.1. Comunicación digital
- 16.7.2. Comunicación personal e Identidad Digital
- 16.7.3. Comunicación corporativa e Identidad Digital
- 16.7.4. Herramientas de comunicación docente
- 16.7.5. Protocolos de comunicación docente
- 16.7.6. Resumen

16.8. Herramientas de comunicación
- 16.8.1. Planes de comunicación
- 16.8.2. Gestores de mensajería instantánea
- 16.8.3. Correo electrónico
- 16.8.4. La agenda digital en las nuevas plataformas
- 16.8.5. Videoconferencias
- 16.8.6. Resumen

16.9. Evaluación con TIC
- 16.9.1. Sistemas de evaluación con TIC
- 16.9.2. El *e-Portafolio*
- 16.9.3. Autoevaluación, evaluación entre pares y retroalimentación
- 16.9.4. Resumen

16.10. Recursos para la gestión de materiales
- 16.10.1. Almacenamiento y recuperación de los recursos, materiales y herramientas
- 16.10.2. Actualización de recursos, materiales y herramientas
- 16.10.3. Resumen

Módulo 17. Redes sociales y blogs en docencia

17.1. Redes Sociales
- 17.1.1. Origen y evolución
- 17.1.2. Redes Sociales para Docentes
- 17.1.3. Estrategia, analítica y contenido
- 17.1.4. Resumen

17.2. Facebook
- 17.2.1. El origen y evolución de Facebook
- 17.2.2. Páginas de Facebook para divulgación docente
- 17.2.3. Grupos
- 17.2.4. Búsqueda y base de datos en Facebook
- 17.2.5. Herramientas
- 17.2.6. Resumen

17.3. Twitter
- 17.3.1. El origen y evolución de Twitter
- 17.3.2. Perfil de Twitter para divulgación docente
- 17.3.3. Búsqueda y base de datos en Twitter
- 17.3.4. Herramientas
- 17.3.5. Resumen

17.4. Linkedin
- 17.4.1. El origen y evolución de Linkedin
- 17.4.2. Perfil docente de Linkedin
- 17.4.3. Grupos de Linkedin
- 17.4.4. Búsqueda y base de datos en Linkedin
- 17.4.5. Herramientas
- 17.4.6. Resumen

17.5. Youtube
- 17.5.1. El origen y evolución de Youtube
- 17.5.2. Canales de Youtube para divulgación docente
- 17.5.3. Herramientas para Youtube
- 17.5.4. Resumen

17.6. Instagram
- 17.6.1. El origen y evolución de Instagram
- 17.6.2. Perfil de Instagram para la divulgación docente
- 17.6.3. Herramientas
- 17.6.4. Resumen

17.7. Contenidos Multimedia
- 17.7.1. Fotografía
- 17.7.2. Infografías
- 17.7.3. Vídeo
- 17.7.4. Vídeos en directo
- 17.7.5. Resumen

17.8. Blogs y gestión de Redes Sociales
- 17.8.1. Reglas básicas en la gestión de Redes Sociales
- 17.8.2. Usos en la docencia
- 17.8.3. Herramientas de creación de contenido
- 17.8.4. Herramientas de gestión de Redes Sociales

17.8.5. Trucos en Redes Sociales
17.8.6. Resumen
17.9. Herramientas de analítica
17.9.1. ¿Qué analizamos?
17.9.2. *Google Analytics*
17.9.3. Resumen
17.10. Comunicación y Reputación
17.10.1. Gestión de fuentes
17.10.2. Protocolos de comunicación
17.10.3. Gestión de crisis
17.10.4. Resumen

Módulo 18. El entorno Apple en educación

18.1. Los dispositivos móviles en educación
18.1.1. El *m-learning*
18.1.2. Una decisión problemática
18.2. ¿Por qué elegir un iPad para el aula?
18.2.1. Criterios tecnopedagógicos
18.2.2. Otras consideraciones
18.2.3. Objeciones típicas
18.3. ¿Qué necesita mi centro?
18.3.1. Filosofía educativa
18.3.2. "El que lee mucho y anda mucho, ve mucho y sabe mucho"
18.4. Diseñando nuestro propio modelo
18.4.1. Prioridades
18.4.2. Decisiones fundamentales
18.4.2.1. ¿Carritos o proporción 1:1?
18.4.2.2. ¿Qué modelo concreto elegimos?
18.4.2.3. ¿PDI o televisión? ¿Ninguno de los dos?
18.4.3. Planificación
18.5. El ecosistema educativo de Apple
18.5.1. El DEP
18.5.2. Sistemas de gestión de dispositivos
18.5.3. ¿Qué son los Apple ID gestionados?
18.5.4. *Apple School Manager*
18.6. Otros factores críticos de desarrollo
18.6.1. Técnicos: conectividad
18.6.2. Humanos: la comunidad educativa
18.6.3. Organizativos
18.7. La clase en manos del profesor
18.7.1. Gestión docente: aula e *iDoceo*
18.7.2. iTunes U como Entorno Virtual de Aprendizaje
18.8. El mapa para descubrir tesoros
18.8.1. La suite ofimática de Apple
18.8.1.1. *Pages*
18.8.1.2. *Keynote*
18.8.1.3. *Numbers*
18.8.2. Apps para producción multimedia
18.8.2.1. *iMovie*
18.8.2.2. *Garage Band*
18.9. Apple y las metodologías emergentes
18.9.1. *Flipped Classroom: Explain Everything y EdPuzzle*
18.9.2. Gamificación: *Kahoot y Plickers*
18.10. Todo el mundo puede programar
18.10.1. *Swift playgrounds*
18.10.2. Evaluación intempestiva

Módulo 19. Innovación tecnológico en educación

19.1. Ventajas e inconvenientes del uso la tecnología en Educación
19.1.1. La tecnología como medio de educación
19.1.2. Ventajas del uso
19.1.3. Inconvenientes y adicciones
19.1.4. Resumen
19.2. Neurotecnología Educativa
19.2.1. Neurociencia
19.2.2. Neurotecnología
19.2.3. Resumen

19.3. La Programación en Educación
- 19.3.1. Beneficios de la programación en la Educación
- 19.3.2. Plataforma Scratch
- 19.3.3. Confección del primer "Hola Mundo"
- 19.3.4. Comandos, parámetros y eventos
- 19.3.5. Exportación de proyectos
- 19.3.6. Resumen

19.4. Introducción a la *Flipped Classroom*
- 19.4.1. ¿En qué se basa?
- 19.4.2. Ejemplos de uso
- 19.4.3. Grabación de vídeos
- 19.4.4. Youtube
- 19.4.5. Resumen

19.5. Introducción a la Gamificación
- 19.5.1. ¿Qué es la Gamificación?
- 19.5.2. Herramientas de Gamificación
- 19.5.3. Casos de éxito
- 19.5.4. Resumen

19.6. Introducción a la Robótica
- 19.6.1. La importancia de la robótica en la educación
- 19.6.2. Arduino (hardware)
- 19.6.3. Arduino (lenguaje de programación)
- 19.6.4. Resumen

19.7. Introducción a la Realidad Aumentada
- 19.7.1. ¿Qué es la RA?
- 19.7.2. ¿Qué beneficios tiene en la educación?
- 19.7.3. Resumen

19.8. ¿Cómo desarrollar tus propias aplicaciones de RA?
- 19.8.1. La Realidad Aumentada profesional
- 19.8.2. *Unity/Vuforia*
- 19.8.3. Ejemplos de uso
- 19.8.4. Resumen

19.9. *Samsung Virtual School Suitcase*
- 19.9.1. Aprendizaje inmersivo
- 19.9.2. La mochila del futuro
- 19.9.3. Resumen

19.10. Consejos y ejemplos de uso en el aula
- 19.10.1. Combinación de herramientas de innovación en el aula
- 19.10.2. Ejemplos reales
- 19.10.3. Resumen

Módulo 20. Las TIC como herramienta de gestión y planificación

20.1. Herramientas TIC en el centro
- 20.1.1. El factor disruptor de las TIC
- 20.1.2. Objetivos de las TIC
- 20.1.3. Buena praxis en el uso de las TIC
- 20.1.4. Criterios para la elección de herramientas
- 20.1.5. Protección de datos
- 20.1.6. Seguridad
- 20.1.7. Resumen

20.2. Comunicación
- 20.2.1. Planes de comunicación
- 20.2.2. Gestores de mensajería instantánea
- 20.2.3. Videoconferencias
- 20.2.4. Acceso remoto a dispositivos
- 20.2.5. Plataformas de gestión escolar
- 20.2.6. Otros medios
- 20.2.7. Resumen

20.3. Correo electrónico
- 20.3.1. Gestores de correo electrónico
- 20.3.2. Respuestas, reenvíos
- 20.3.3. Firmas
- 20.3.4. Clasificación y etiquetado del correo

20.3.5. Reglas
20.3.6. Listas de correo
20.3.7. Alias
20.3.8. Herramientas avanzadas
20.3.9. Resumen
20.4. Generación de documentos
20.4.1. Procesadores de texto
20.4.2. Hojas de cálculo
20.4.3. Formularios
20.4.4. Plantillas para imagen corporativa
20.4.5. Resumen
20.5. Herramienta de gestión de tareas
20.5.1 Gestión de tareas
20.5.2 Listas
20.5.3 Tareas
20.5.4 Avisos
20.5.5 Enfoques de uso
20.5.6 Resumen
20.6 Calendario
20.6.1 Calendarios digitales
20.6.2 Eventos
20.6.3 Citas y reuniones
20.6.4 Invitaciones y confirmación de asistencia
20.6.5 Vínculos con otras herramientas
20.6.6 Resumen
20.7 Redes sociales
20.7.1 Las redes sociales y nuestro Centro
20.7.2 Linkedin
20.7.3 Twitter
20.7.4 Facebook
20.7.5 Instagram
20.7.6 Resumen
20.8 Introducción y parametrización de *Alexia*
20.8.1 ¿Qué es Alexia?
20.8.2 Solicitud y registro del centro en la plataforma
20.8.3 Primeros pasos con Alexia
20.8.4 Soporte Técnico de Alexia
20.8.5 Configuración del centro
20.8.6 Resumen
20.9. Permisos y gestión administrativa en Alexia
20.9.1. Permisos de acceso
20.9.2. Roles
20.9.3. Facturación
20.9.4. Ventas
20.9.5. Ciclos formativos
20.9.6. Actividades extraescolares y otros servicios
20.9.7. Resumen
20.10. Alexia. Formación para docentes
20.10.1. Áreas (asignaturas)
20.10.2. Evaluar
20.10.3. Pasar lista
20.10.4. Agenda/Calendario
20.10.5. Comunicación
20.10.6. Entrevistas
20.10.7. Secciones
20.10.8. Alumnos
20.10.9. Cumpleaños
20.10.10. Enlaces
20.10.11. APP móvil
20.10.12. Utilidades
20.10.13. Resumen

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.



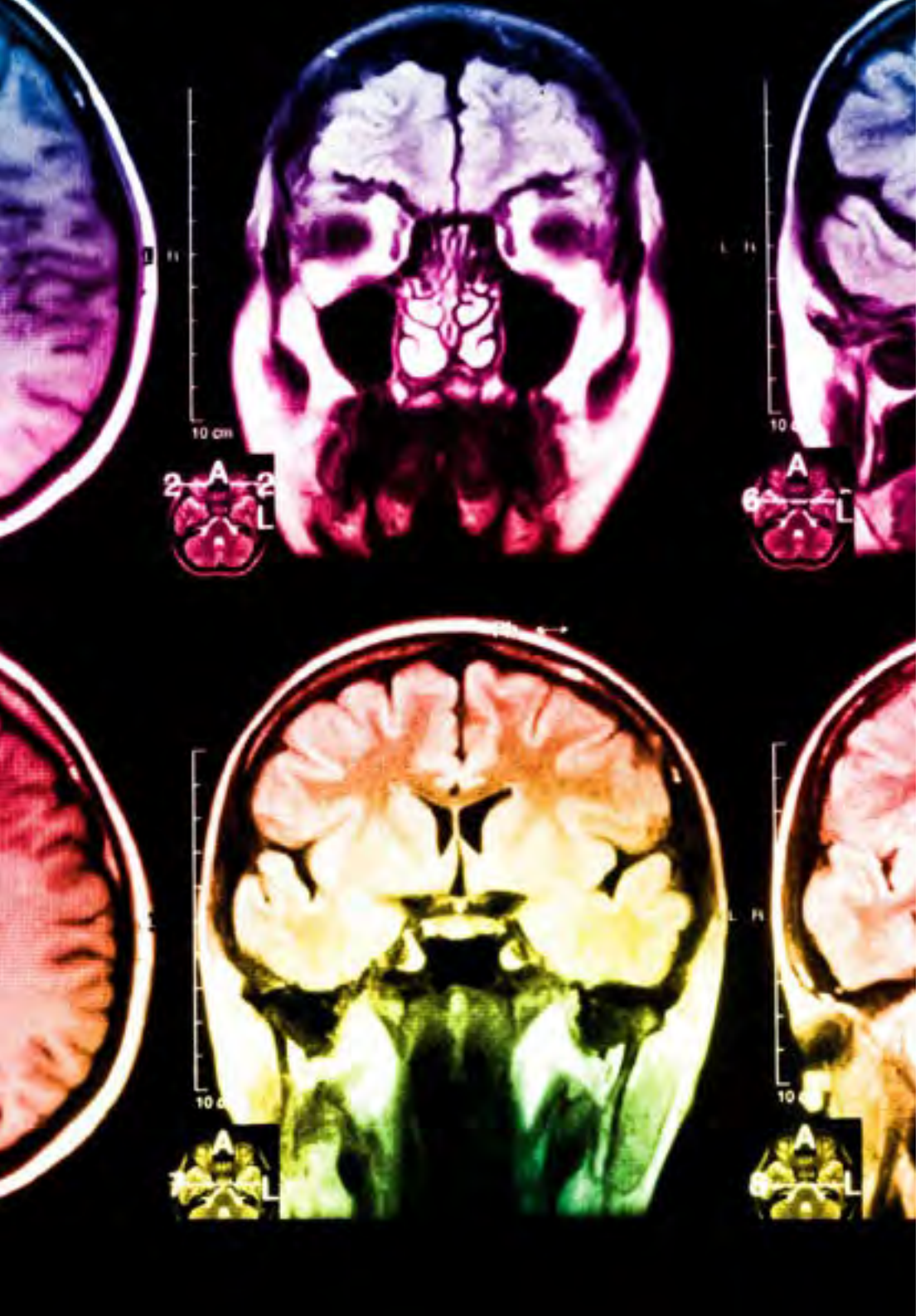
Relearning Methodology

TECH 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 elementos 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.

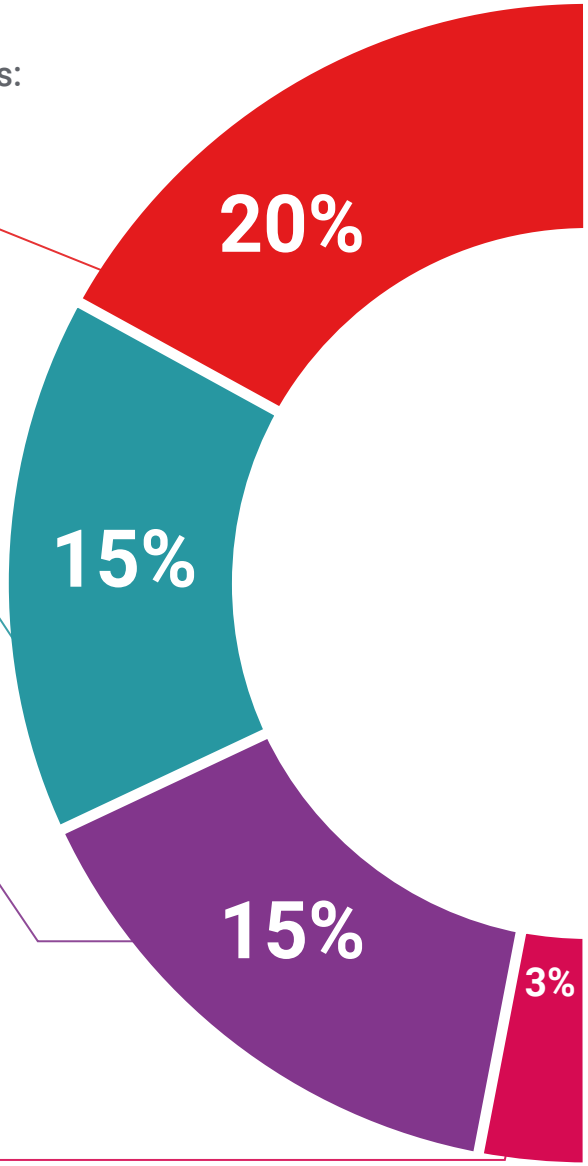
Resúmenes interactivos

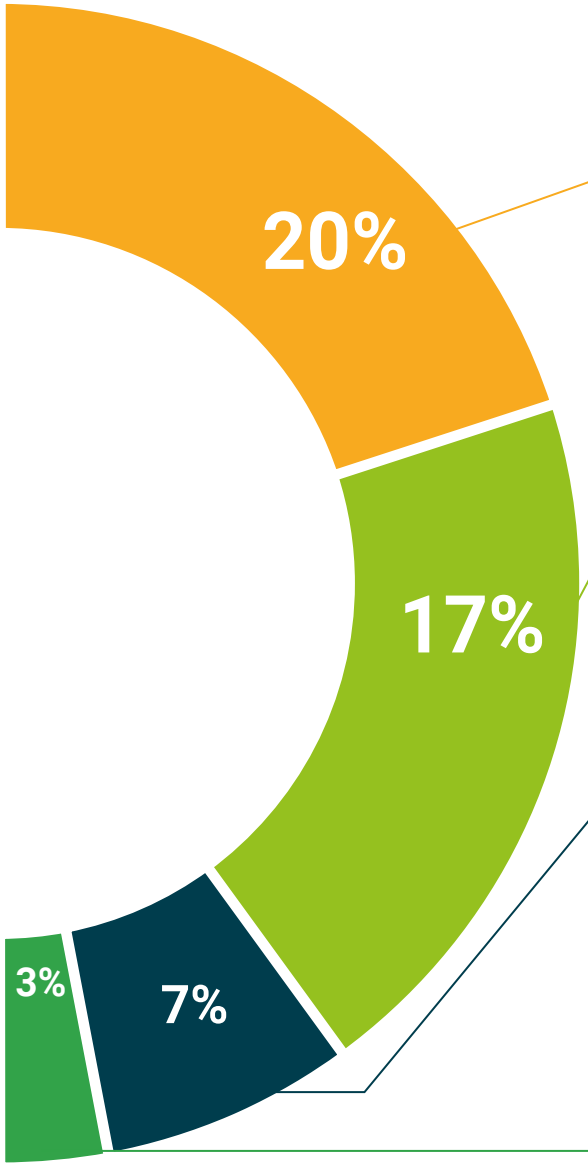
El equipo de TECH presenta los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audios, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

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.

07

Titulación

El Grand Master en Enseñanza Digital y Gamificación garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Grand Master expedido por TECH Universidad Tecnológica.





Este título de Grand Master en Enseñanza Digital y Gamificación es el mayor compendio de conocimientos del sector: una titulación que será un valor añadido de alta cualificación para cualquier profesional de esta área"

Este **Grand Master en Enseñanza Digital y Gamificación** 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 **Grand Master** emitido por **TECH Universidad Tecnológica**.

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

Título: **Grand Master en Enseñanza Digital y Gamificación**

N.º Horas Oficiales: **3.000 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

GRAND MASTER

en

Enseñanza Digital y Gamificación

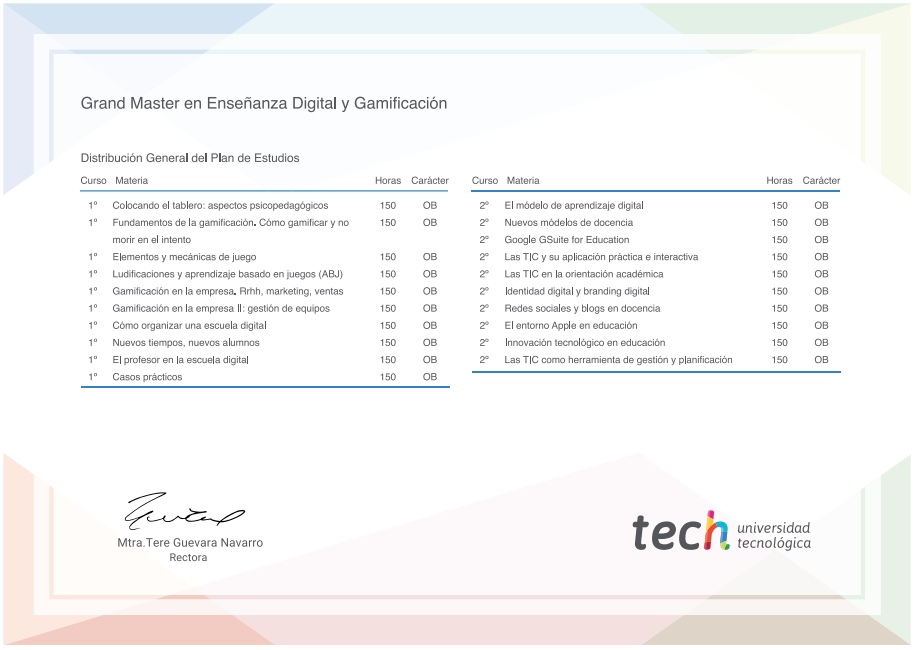
Se trata de un título propio de esta Universidad con una duración de 3.000 horas, con fecha de inicio dd/mm/aaaa y fecha de finalización dd/mm/aaaa.

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

Este título propio se deberá acompañar siempre del título universitario habilitante expedido por la autoridad competente para ejercer profesionalmente en cada país. código único TECH: AFWOR23S techtitute.com/titulos


Grand Master en Enseñanza Digital y Gamificación

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. Rrhh, 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
2º	El modelo de aprendizaje digital	150	OB
2º	Nuevos modelos de docencia	150	OB
2º	Google GSuite for Education	150	OB
2º	Las TIC y su aplicación práctica e interactiva	150	OB
2º	Las TIC en la orientación académica	150	OB
2º	Identidad digital y branding digital	150	OB
2º	Redes sociales y blogs en docencia	150	OB
2º	El entorno Apple en educación	150	OB
2º	Innovación tecnológico en educación	150	OB
2º	Las TIC como herramienta de gestión y planificación	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

Grand Master
Enseñanza Digital y Gamificación

Modalidad: **Online**

Duración: **2 años**

Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**

Horas lectivas: **3.000 h.**

Grand Master

Enseñanza Digital y Gamificación



tech universidad tecnológica