Experto Universitario
Gamificación en el Aula



tech universidad tecnológica



tech universidad tecnológica

Experto Universitario

Gamificación en el Aula

Modalidad: **Online**
Duración: **6 meses**
Titulación: **TECH - Universidad Tecnológica**
Horas lectivas: **600 h.**
Acceso web: www.techtitute.com/educacion/experto-universitario/experto-gamificacion-aula

Índice

01
Presentación
pág. 4

02
Objetivos
pág. 8

03
Dirección del curso
pág. 12

04
Estructura y contenido
pág. 16

05
Metodología
pág. 22

06
Titulación
pág. 30

01

Presentación

La Gamificación es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados, ya sea para absorber mejor algunos conocimientos, mejorar alguna habilidad, o bien recompensar acciones concretas, entre otros muchos objetivos.

Conoce los últimos avances en gamificación en el aula.





Este programa de Experto en Gamificación en el Aula generará una sensación de seguridad en el desempeño de tu profesión, que te ayudará a crecer personal y profesionalmente"

Este tipo de aprendizaje gana terreno en las metodologías de capacitación debido a su carácter lúdico, que facilita la interiorización de conocimientos de una forma más divertida, generando una experiencia positiva en el usuario.

El programa de este curso permitirá dominar dos de las tendencias del momento: la gamificación y la transformación digital, tanto para alumnos provenientes del mundo empresarial como del mundo educativo. Entendemos además que la gamificación queda definida como acción y por ello este programa no sólo 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. Aprenderán también a diseñar juegos y gamificaciones susceptibles de ser comercializados. Todos multiplicarán así sus oportunidades de promoción y el desarrollo de su marca personal.

Este Experto Universitario en Gamificación en el Aula contiene el programa científico más completo y actualizado del mercado. Las características más destacadas del curso son:

- Desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en gamificación. Sus contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que están concebidos, recogen una información científica y práctica sobre aquellas disciplinas indispensables para el ejercicio profesional.
- Novedades sobre detección e intervención en gamificación en el aula.
- Contiene ejercicios prácticos donde realizar el proceso de autoevaluación para mejorar el aprendizaje.
- Con especial hincapié en metodologías innovadoras en gamificación en el aula.
- Todo esto se complementará con lecciones teóricas, preguntas al experto, foros de discusión de temas controvertidos y trabajos de reflexión individual.
- Disponibilidad de los contenidos desde cualquier dispositivo fijo o portátil con conexión a internet.

Actualiza tus conocimientos a través del programa de Experto Universitario en Gamificación en el Aula”

Este experto 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 en gamificación en el aula, obtendrás un título de experto por la TECH - Universidad Tecnológica"

Aumenta tu seguridad en la toma de decisiones actualizando tus conocimientos a través de este experto.

Aprovecha la oportunidad para conocer los últimos avances en gamificación en el aula y mejorar la capacitación de tus alumnos.

Incluye en su cuadro docente profesionales pertenecientes al ámbito de la gamificación en el aula que vierten en esta capacitación la experiencia de su trabajo, además de reconocidos especialistas pertenecientes a sociedades de referencia y universidades de prestigio.

Gracias a su contenido multimedia elaborado con la última tecnología educativa, permitirán al profesional un aprendizaje situado y contextual, es decir, un entorno simulado que proporcionará un aprendizaje inmersivo programado para entrenarse ante situaciones reales.

El diseño de este programa está basado 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 experto. Para ello, el profesional contará con la ayuda de un novedoso sistema de vídeo interactivo realizado por reconocidos expertos en el campo de la gamificación en el aula y con gran experiencia docente.



02

Objetivos

El Experto Universitario en Gamificación en el Aula está orientado a facilitar la actuación del profesional dedicado a trabajar con niños, adolescentes y adultos tanto a nivel educativo como empresarial.





Este experto está orientado para que consigas actualizar tus conocimientos en gamificación en el aula, con el empleo de la última tecnología educativa, para contribuir con calidad y seguridad a la toma de decisiones y seguimiento de tus alumnos”

Objetivo general

- 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

- 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.
- Conocer qué son las mecánicas de juego y cómo utilizarlas a nuestro favor.
- Conocer las divisiones temporales que secuencian los momentos del juego.
- Analizar el concepto de azar, su utilidad y mecánicas que lo generan.
- 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.
- 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.
- 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.
- Descubrir qué puede hacer la gamificación en el sector de las ventas de una empresa.
- Analizar estrategias de gamificación aplicadas al marketing empresarial.

Aprovecha la oportunidad y da el paso para ponerte al día en las últimas novedades en gamificación en el aula"

03

Dirección del curso

El programa incluye en su cuadro docente expertos de referencia en gamificación que vierten en esta capacitación la experiencia de su trabajo. Además participan, en su diseño y elaboración, otros expertos de reconocido prestigio que completan el programa de un modo interdisciplinar.





Aprende de profesionales de referencia, los últimos avances en los procedimientos en el ámbito de la gamificación en el aula"

Dirección



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

- Máster en Educación y Tecnologías de la Información y de la Comunicación por la UOC
- Máster 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. Jesús Herrero González

- Graduado en Psicología
- Máster 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. Juan Moisés de la Serna

- Doctor en Psicología, Máster 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. Óscar Martín Centeno

- 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.

Dª Elena Moreno Bermudo

- Cofundandora del Equipo Tablentos, especialista en inteligencias múltiples y aprendizaje cooperativo
- Formadora de docentes para la Comunidad de Madrid
- Maestra funcionaria impartiendo clases en las etapas de Infantil y Primaria con perfil bilingüe desde 2005
- Coordinadora de Innovación desde 2013
- Actualmente asesora de formación del profesorado de infantil y primaria en el CTIF Madrid Este
- Diplomada en Magisterio especialista en Educación Musical

Dª Virginia López Gómez

- Cofundandora del Equipo Tablentos, especializado en formación sobre actividades de enseñanza-aprendizaje con recursos digitales
- Formadora de docentes para la Comunidad de Madrid y la Junta de Andalucía en cursos de ABP, Creación de RRDD Gamificación o TIC
- Licenciada en Documentación

04

Estructura y contenido

La estructura de los contenidos ha sido diseñada por un equipo de profesionales de los mejores centros educativos, universidades y empresas del territorio nacional, conscientes de la relevancia de la actualidad de la capacitación para poder intervenir en la preparación y acompañamiento de los alumnos o para aplicar estrategias en el mundo empresarial, y comprometidos con la enseñanza de calidad mediante las nuevas tecnologías educativas.





Este Experto Universitario en Gamificación en el Aula contiene el programa científico más completo y actualizado del mercado”

Módulo 1. Fundamentos de la gamificación. Cómo gamificar y no morir en el intento

1.1. Gamificar.
- 1.1.1. ¿Qué es gamificar?
- 1.1.2. ¿Qué no es gamificar?

1.2. El cerebro en marcha: modelos de comportamiento.
- 1.2.1. ¿Qué hago? Conductismo.
- 1.2.2. ¿Por qué me comporto así? Cognitivismo.
- 1.2.3. ¡Necesito dopamina! Motivación.

1.3. Dando un repaso a la historia.
- 1.3.1. Érase una vez...el juego.
- 1.3.2. ¿Qué hay de nuevo viejo? El juego en la actualidad.

1.4. Move, move, move… dinámicas.
- 1.4.1. ¡Por aquí no!: restricciones o limitaciones del juego.
- 1.4.2. Cuéntame una historia: la narrativa.
- 1.4.3. Con corazón: las emociones.
- 1.4.4. Me hago mayor: el progreso o la evolución del jugador.
- 1.4.5. Porque yo lo valgo: estatus o reconocimiento.
- 1.4.6. ¡Anda! ¿tú también?: las relaciones o interacciones sociales.

1.5. No pueden faltar… ¡Mecánicas!
- 1.5.1. ¡A por ello!: retos y objetivos.
- 1.5.2. Superman: competición.
- 1.5.3. La liga de los hombres extraordinarios: cooperación.
- 1.5.4. ¿Qué tal lo he hecho? Feedback.
- 1.5.5. Mi tesoroooo: recompensas.
- 1.5.6. ¡Me toca!: turnos.

1.6. Tres 'personas' y un destino: clasificar a los jugadores.
- 1.6.1. Teoría de Richard Bartle: su apuesta es a 4.
- 1.6.2. Teoría de Andrzej Mrczewski: subiendo a 5.
- 1.6.3. Teoría de Amy Jo Kim: se queda en 4.

1.7. ¿Con qué fin?
- 1.7.1. Motivación: te gusto...
- 1.7.2. Fidelización: quedate conmigo...
- 1.7.3. Optimización: si nos sale mejor...

1.8. Ventajas de la gamificación.

Módulo 2. Elementos y mecánicas de juego

2.1. Jugando con conceptos y conceptualizando juegos: una introducción.
- 2.1.1. ¿Qué son las mecánicas de juego?
- 2.1.2. Conceptos básicos.

2.2. Empezando por el principio: mecánicas básicas.
- 2.2.1. Marcos de juego.
  - 2.2.1.1. Agrupamientos.
  - 2.2.1.2. Cooperación y competición.
- 2.2.2. El tiempo.

2.3. El azar y tú: mecánicas de aleatorización.
- 2.3.1. El azar como recurso.
- 2.3.2. Posibilidad, probabilidad y seguridad.

2.4. Juntos, pero no revueltos: mecánica e interacción.
- 2.4.1. Interacción y no interacción.
- 2.4.2. El alcance.

2.5. Sin esto no hay juego 1: interactuando con el sistema.
- 2.5.1. Recursos.
- 2.5.2. Mecánicas de espacio.
- 2.5.3. Puzles y preguntas.

2.6. Sin esto no hay juego 2: lo narrativo y el juego de rol
- 2.6.1. Mecánicas sociales.
- 2.6.2. La narrativa.

2.7. Del aperitivo al postre: mecánicas de recompensa y finalización.
- 2.7.1. Condiciones de victoria.
- 2.7.2. Sistemas comparativos.
- 2.7.3. Victoria y derrota en juegos cooperativos.
- 2.7.4. Combinaciones.



2.8. Hay algo ahí fuera: recompensas más allá del día a día.
- 2.8.1. Los clásicos.
- 2.8.2. Otras formas de recompensa.

2.9. De obstáculos imprevistos y fallos inesperados: problemas y dificultades.
- 2.9.1. ¿Los juegos no eran divertidos?
- 2.9.2. El azar y su control.
- 2.9.3. Bolas de nieve y pozos.
- 2.9.4. ¿Qué hora es?
- 2.9.5. El cuento de la lechera.
- 2.9.6. Alfas, betas y versiones de prueba.

Módulo 3. Ludificaciones y aprendizaje basado en juegos (ABJ)

3.1. Pero ¿tú sabes a qué estamos jugando?
- 3.1.1. Diferencias entre Ludificación y Gamificación.
- 3.1.2. Ludificación y juegos.
- 3.1.3. Historia de los juegos.

3.2. ¿A qué jugamos?
- 3.2.1. Según sus objetivos.
  - 3.2.1.1. Competitivos.
  - 3.2.1.2. Colaborativos.
- 3.2.2. Según sus elementos.
  - 3.2.2.1. De tablero.
  - 3.2.2.2. De cartas.
  - 3.2.2.3. De dados.
  - 3.2.2.4. De papel y lápiz (ROL).

3.3. Tableros de nuestros padres.
- 3.3.1. Primeras civilizaciones, primeros juegos.
  - 3.3.1.1. Senet.
  - 3.3.1.2. Juego Real de Ur.
- 3.3.2. Mancala.
- 3.3.3. Ajedrez.
- 3.3.4. Backgammon.
- 3.3.5. Parchís.
- 3.3.6. Juego de la Oca.

3.4. ¿Quién quiere ser millonario?
- 3.4.1. El juego de la vida.
  - 3.4.1.1. The Mansion of Happiness.
  - 3.4.1.2. The Chequered Game of Life.
  - 3.4.1.3. The Game of Life.
  - 3.4.1.4. Qué nos enseña The Game of Life sobre los valores.
- 3.4.2. Monopoly.
  - 3.4.2.1. The Landlord's Game.
  - 3.4.2.2. Finance y otros.
  - 3.4.2.3. El Monopoly de Darrow.
  - 3.4.2.4. Patentes, diseños y qué debes de tener en cuenta en una ludificación.
- 3.4.3. Scrabble.

3.5. Se ha escrito un juego de éxito.
- 3.5.1. Risk.
- 3.5.2. Cluedo.
- 3.5.3. Trivial Pursuit.
- 3.5.4. Pictionary.

3.6. Juegos de guerra/ Wargame y simulación histórica.
- 3.6.1. El origen: Avalon Hill.
- 3.6.2. La madurez de los wargames.
- 3.6.3. La revolución de los CDG's.
- 3.6.4. Últimas tendencias en los wargames.
- 3.6.5. Wargames de miniaturas.
- 3.6.6. Los juegos de estrategia en España.

3.7. La compañía del anillo, el lápiz y el papel.
- 3.7.1. El principio.
- 3.7.2. La Edad de Oro y las primeras polémicas.
- 3.7.3. El rol narrativo.
- 3.7.4. Los juegos de rol en el siglo XXI.
- 3.7.5. Los juegos de rol en España.

3.8. Érase una vez en América, Magic los TCG´s y los Ameritrash.
- 3.8.1. Magic y los TCG's.
  - 3.8.1.1. Magic, the Gathering.
  - 3.8.1.2. Otros TCG's.
  - 3.8.1.3. LCG's.
- 3.8.2. Ameritrash.
  - 3.8.2.1. Concepto.
  - 3.8.2.2. Dearrollo.
- 3.8.3. Mezclando. Juegos híbridos.

3.9. Más allá de coches y salchichas. La revolución de los juegos de mesa en Alemania.
- 3.9.1. Alemania cambia las reglas.
  - 3.9.1.1. La industria juguetera alemana.
  - 3.9.1.2. La consideración social al juego en Alemania.
  - 3.9.1.3. Un tipo de juego diferente.
- 3.9.2. Los Eurogames.
  - 3.9.2.1. La prehistoria.
  - 3.9.2.2. Colonos de Catán.
  - 3.9.2.3. Los alemanes a la conquista del mundo.
  - 3.9.2.4. La edad de oro de los Eurogames.
  - 3.9.2.5. Eurogames y Educación.

3.10. De compras. Análisis de la principal oferta comercial en español.
- 3.10.1. Wargames.
- 3.10.2. Juegos de Rol.
- 3.10.3. Eurogames.
- 3.10.4. Híbridos.
- 3.10.5. Juegos infantiles.

Módulo 4. Casos prácticos

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

4.2. Juguemos a dar la vuelta a la clase: planteamiento y objetivos de la innovación en el aula: una gamificación con flipped classroom.

4.3. Cómo Diseñar Las Guerras Clío Y No Morir En El Intento: Las Herramientas. Parte I Diseño de una gamificación.

- 4.3.1. Vídeos narrativos.
- 4.3.2. Seguimiento.
- 4.3.3. Recompensas.

4.4. Cómo Diseñar Las Guerras Clío Y No Morir En El Intento: Las Herramientas. Parte II Diseño de una gamificación.

4.5. Bricolaje en la Gamificación. Mantenimiento, evaluación y actualización en Las Guerras Clio.

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

4.7. 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.

4.8. Knock, knock, knocking on the escape room door. Diseño de un escape room en clase y su implementación en una gamificación.

4.9. Del revés. Elaborando video lecciones.

4.10. Video killed the radio star. Trabajando con las video lecciones.

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

05

Metodología

Esta capacitación te 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 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 haría usted? A lo largo del programa, usted se enfrentará 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 qué 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.



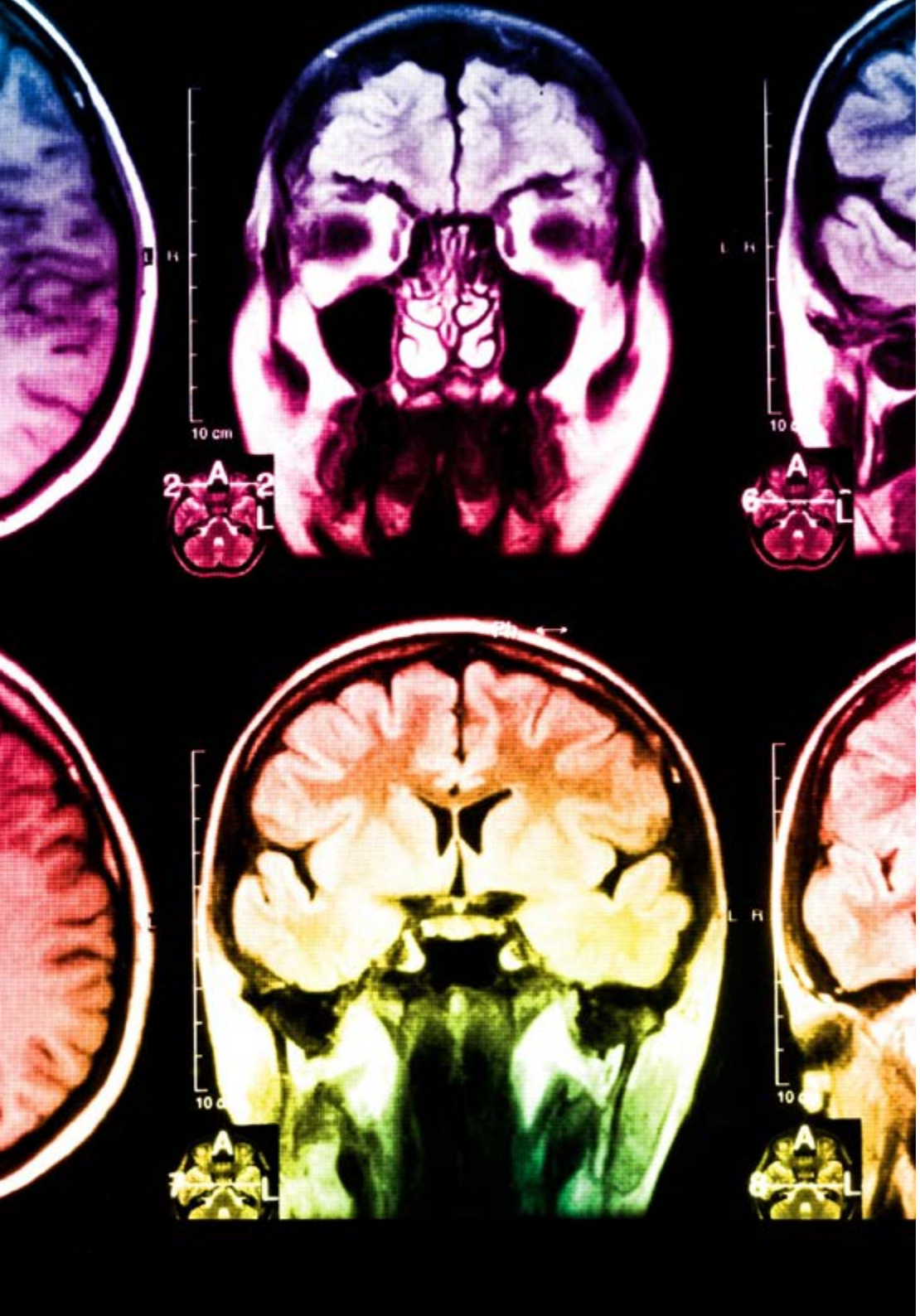
Relearning Methodology

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

Nuestra 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 hemos capacitado a más de 85.000 educadores con un éxito sin precedentes, en todas las especialidades. Nuestra metodología pedagógica está desarrollada en 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 (aprendemos, desaprendemos, olvidamos y reaprendemos). Por eso, combinamos 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.

En este programa tendrás acceso a los mejores materiales educativos, preparados a conciencia para ti:

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 que creará nuestra manera de trabajo online, con las técnicas más novedosas que nos permiten ofrecerte una gran calidad, en cada una de las piezas que pondremos a tu servicio.

Técnicas y procedimientos educativos en video

Te acercamos a 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 tu asimilación y comprensión. Y lo mejor, puedes verlos las veces que quieras.

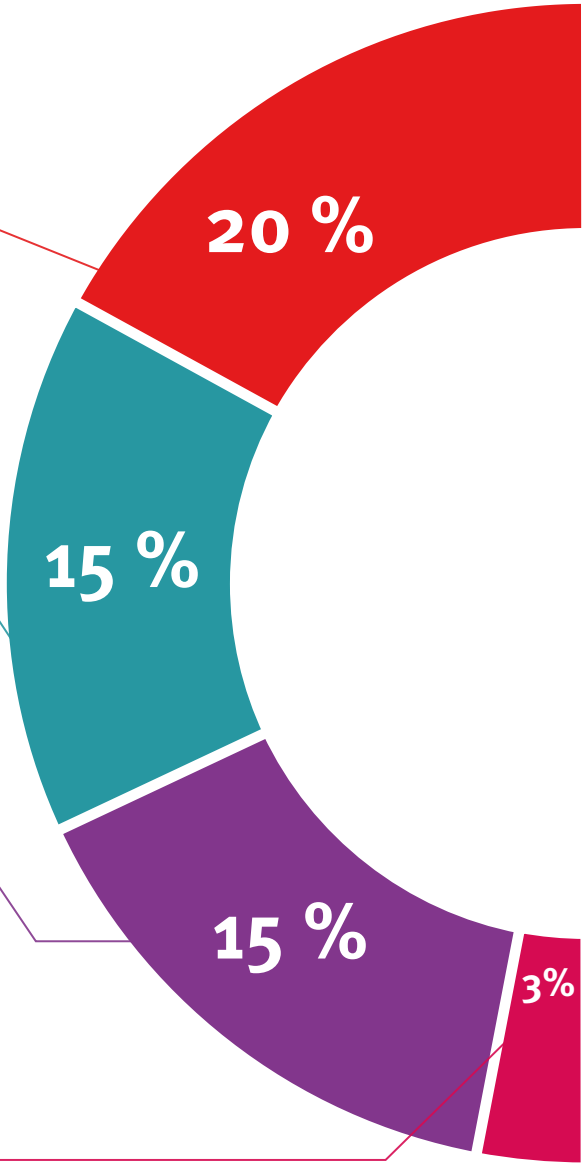
Resúmenes interactivos

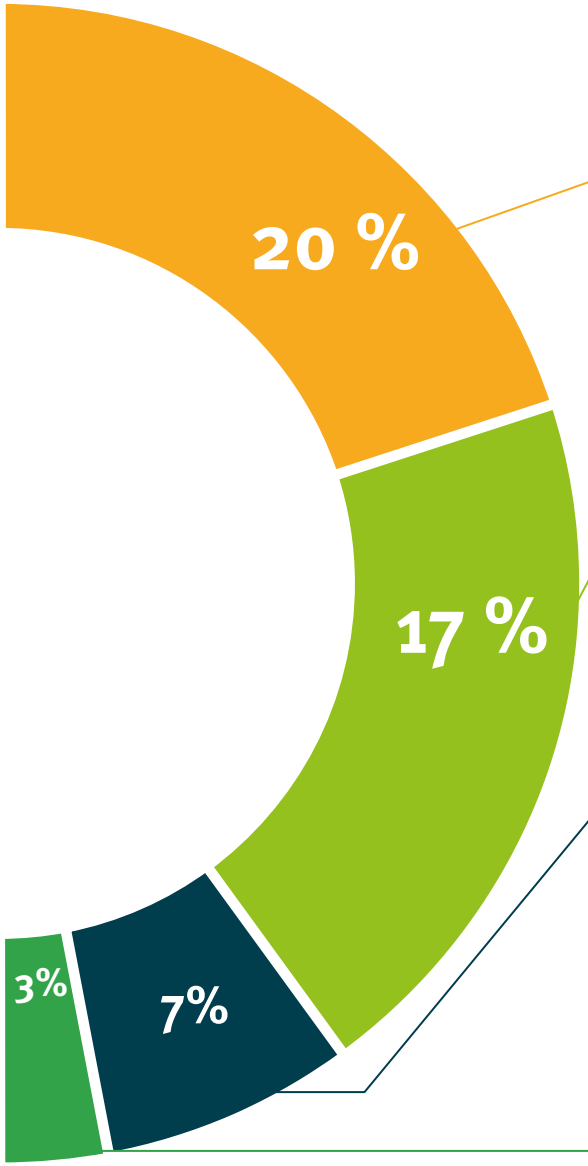
Presentamos los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audio, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

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

Lecturas complementarias

Artículos recientes, documentos de consenso, guías internacionales..., en nuestra biblioteca virtual tendrás acceso a todo lo que necesitas para completar tu capacitación.





Análisis de casos elaborados y guiados por expertos

El aprendizaje eficaz tiene, necesariamente, que ser contextual. Por eso, te presentaremos los desarrollos de casos reales en los que el experto te guiará 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

Evaluamos y reevaluamos periódicamente tu conocimiento a lo largo del programa, mediante actividades y ejercicios evaluativos y autoevaluativos: para que compruebes cómo vas consiguiendo tus 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 nuestras futuras decisiones difíciles.

Guías rápidas de actuación

Te ofrecemos los contenidos más relevantes del curso en forma de fichas o guías rápidas de actuación. Una manera sintética, práctica y eficaz de ayudarte a progresar en tu aprendizaje.

06

Titulación

El Experto universitario en Gamificación en el Aula le garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Experto universitario expedido por la TECH - Universidad Tecnológica.





Supera con éxito esta capacitación y recibe tu titulación universitaria sin desplazamientos ni farragosos trámites.

Este **Experto Universitario en Gamificación en el Aula** contiene el programa científico más completo y actualizado del mercado.

Tras la superación de las evaluaciones por parte del alumno, éste recibirá por correo postal con acuse de recibo su correspondiente Título de Experto Universitario emitido por la **TECH - Universidad Tecnológica.**

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

Título: **Experto Universitario en Gamificación en el Aula**

Nº Horas Oficiales: **600 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

EXPERTO UNIVERSITARIO

en

Gamificación en el Aula

Se trata de un título propio de esta Universidad con una duración de 600 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: AFW0R23S techtitute.com/titulos

*Apostilla de La Haya. En caso de que el alumno solicite que su titulo en papel recabe la Apostilla de La Haya, TECH EDUCATION realizará las gestiones oportunas para su obtención con un coste añadido de 140€ más gastos de envío del título apostillado.

tech universidad tecnológica

Experto Universitario
Gamificación en el Aula

Modalidad: **Online**
Duración: **6 meses**
Titulación: **TECH - Universidad Tecnológica**
Horas lectivas: **600 h.**

Experto Universitario
Gamificación en el Aula



tech universidad tecnológica