Experto Universitario
Escuela Digital y Gamificación



tech universidad tecnológica



tech universidad tecnológica

Experto Universitario
Escuela Digital y Gamificación

Modalidad: **Online**
Duración: **6 meses**
Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**
Horas lectivas: **450 h.**
Acceso web: **www.techtitute.com/educacion/experto-universitario/experto-escuela-digital-gamificacion**

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 vanguardia consistente en llevar la divertida mecánica de los juegos al sector educativo o profesional de cara a la obtención de mejores resultados. Algunas de sus metas son la adquisición de conocimientos varios con mayor eficacia, recompensar acciones o pulir habilidades. En este sentido, diversos estudios han corroborado que involucrar a los alumnos en el aprendizaje merced a la interactividad aumenta su desempeño escolar, por lo que es fundamental que las escuelas cuenten con profesores al día en estas nuevas tecnologías. Gracias a este título esto será posible, especializando a los docentes en la estimulación de los estudiantes dentro del concepto de Escuela Digital con un formato online con todas las facilidades.





Profundiza en los últimos avances en Escuela Digital y Gamificación y lleva la experiencia educativa a otro nivel”

La innovación educativa es una premisa que deben tener muy presentes las escuelas hoy en día. Los jóvenes son el segmento de la sociedad con mayores competencias en el ámbito digital, incluyendo los videojuegos, por lo que las experiencias tradicionales de enseñanza cada vez captan menos su atención. De tal modo, apostar por la Gamificación en las aulas se postula como el mejor camino para redefinir la relación entre alumnos y docentes y llevar a los primeros a un rendimiento educativo que alcance nuevas cotas.

De esta manera, el programa de este Experto Universitario les conferirá una alta capacitación en dos de las tendencias del momento: la Gamificación y la Transformación Digital. Se dirige tanto para alumnos provenientes del mundo empresarial como del educativo. Asimismo, esta titulación no solo será impartida por profesionales que han diseñado y puesto en práctica con éxito gamificaciones y ludificaciones, sino que se integra a los estudiantes en ellas para que descubran en primera persona lo que significa aprender en un entorno gamificado. Además, los módulos de recursos digitales les permitirá liderar la transformación educativa en sus centros.

Haciendo énfasis en su doble vertiente, si el alumno 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. En ambos casos, aprenderán a diseñar juegos y gamificaciones susceptibles de ser comercializados.

Todo este valioso aprendizaje se ofrecerá de manera completamente online, con un moderno formato en el que los estudiantes marcarán su ritmo educativo dentro de los plazos propuestos. Además, disfrutarán de un amplio Campus Virtual en el que encontrarán los conocimientos más actualizados en esta área en forma de contenidos presentados de diversas formas, desde esquemas interactivos hasta video-resúmenes.

Este **Experto Universitario en Escuela Digital y Gamificación** contiene el programa educativo más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

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

Transforma la experiencia de aprendizaje en tu escuela para integrar aún más a tus alumnos en el proceso educativo”

Los alumnos desearán volver al aula nada más acabar gracias a los juegos que propone diseñar este Experto Universitario"

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.

Forma parte de la revolución en la experiencia educativa gracias a la Gamificación y destaca en tu centro"

Comprueba de primera mano en este Experto Universitario lo que significa aprender en un entorno gamificado"



02

Objetivos

El Experto Universitario en Escuela Digital y Gamificación está orientado a facilitar la actuación del profesional dedicado a trabajar con niños, adolescentes y adultos tanto a nivel educativo como empresarial. Obtendrá, así, una especialización pionera para trasladar a su centro estrategias de Gamificación con éxito e implantar el concepto de Escuela Digital. Además, los objetivos se alinean con una perspectiva global para preparar a los profesores ante futuros retos fruto de un escenario profesional cambiante.





Un programa pensado tanto para profesionales del sector educativo como del empresarial"

Objetivos generales

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

Identifica los elementos clave de la nueva Escuela Digital para liderar la transición digital de los centros educativos"





Objetivos específicos

Módulo 1. Cómo organizar una escuela digital

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

Módulo 2. Nuevos tiempos, nuevos alumnos

- Crear contenidos en EdPuzzle
- Crear tareas en EdPuzzle
- Utilizar herramientas de diseño para producir juegos print and play
- Crear y gestionar un canal de Youtube
- Crear y gestionar un Podcast

Módulo 3. El profesor en la escuela digital

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

03

Dirección del curso

El equipo docente para esta titulación está compuesto por grandes profesionales que dan forma a un talentoso claustro multidisciplinar. Expertos en Tecnología de la Información y la Comunicación confluyen con doctores en Psicología para ofrecer al alumno la capacitación más completa con la presencia de todas las disciplinas que intervienen. Así, se garantiza la adquisición de todas las competencias necesarias para destacar en el ámbito de la Gamificación y la Escuela Digital.





Un equipo docente multidisciplinar te catapultará al éxito gracias a su experiencia en proyectos educativos que incorporan las tecnologías más innovadoras”

Dirección



D. Morilla Ordóñez, Javier

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



D. Albiol Martín, Antonio

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



Profesores

D. Jesús Herrero González

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

Dr. Juan Moisés de la Serna

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

D. Martín Centeno, Óscar

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





Dña. López Gómez, Virginia

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

04

Estructura y contenido

La estructura de este programa contiene todo lo necesario para una amplia especialización con las últimas novedades y aportaciones en este campo. El alumnado analizará con el equipo docente el concepto de Escuela Digital, los mejores dispositivos electrónicos con los que debería contar un aula, el perfil de los estudiantes en la era digital o el modelo TPACK. Siguiendo la metodología práctica del ReLearning, estas y más ideas serán asimiladas con éxito por los alumnos gracias a su reiteración mediante esquemas y resúmenes interactivos, lecturas complementarias, análisis de casos o vídeos.





Examina en profundidad el perfil de los alumnos pertenecientes a la Generación Z para diseñar las mejores estrategias digitales que impulsen su aprendizaje"

Módulo 1. Cómo organizar una escuela digital

1.1. Antes de empezar
- 1.1.1. La educación en la sociedad digital
- 1.1.2. ¿Qué es una escuela digital?

1.2. La institución escolar en la sociedad digital
- 1.2.1. El impulso del equipo directivo
- 1.2.2. El papel fundamental de los docentes
- 1.2.3. Familias y escuelas en la sociedad digital

1.3. Los alumnos de la iGeneration o Generación Z
- 1.3.1. Mitos y realidades sobre los nativos digitales
- 1.3.2. El aprendizaje en la sociedad digital
- 1.3.3. El m-learning
- 1.3.4. ¿El caballo de Troya?

1.4. ¿Qué necesita mi centro?
- 1.4.1. Filosofía educativa
- 1.4.2. "El que lee mucho y anda mucho, ve mucho y sabe mucho"

1.5. Analicemos antes de empezar
- 1.5.1. Prioridades
- 1.5.2. Decisiones fundamentales
  - 1.5.2.1. ¿Carritos o proporción 1:1?
  - 1.5.2.2. ¿Qué modelo concreto elegimos?
  - 1.5.2.3. ¿PDI o televisión? ¿Ninguno de los dos?
- 1.5.3. Planificación

1.6. El diseño como clave de la implantación
- 1.6.1. El DEP
- 1.6.2. ¿Qué son los Apple ID gestionados?
- 1.6.3. Sistemas de gestión de dispositivos
- 1.6.4. Apple School Manager
- 1.6.5. Compras por volumen

1.7. La importancia de unos buenos cimientos: el desarrollo
- 1.7.1. Conectividad
- 1.7.2. Humanos: la comunidad educativa
- 1.7.3. Organizativos
- 1.7.4. Formación





1.8. ¿Por qué elegir un iPad para el aula?
- 1.8.1. Criterios tecnopedagógicos
- 1.8.2. Otras consideraciones
- 1.8.3. Objeciones típicas

1.9. El mapa para descubrir tesoros
- 1.9.1. La suite ofimática de Apple
  - 1.9.1.1. Pages
  - 1.9.1.2. Keynote
  - 1.9.1.3. Numbers
- 1.9.2. Apps para la creación multimedia
  - 1.9.2.1. iMovie
  - 1.9.2.2. Garage Band
- 1.9.3. La clase en manos del profesor
  - 1.9.3.1. Gestión docente: Aula
  - 1.9.3.2. iTunes U como entorno virtual de aprendizaje
- 1.9.4. Swift Playgrounds y LEGO

1.10. Evaluación y continuidad del programa
- 1.10.1. Evaluación intempestiva
- 1.10.2. Compromisos para el nuevo ciclo

Módulo 2. Nuevos tiempos, nuevos alumnos

2.1. Nuevos tiempos, nuevos alumnos
- 2.1.1. Virtualidades y límites de los alumnos de la era digital
- 2.1.2. PISA como referente de la educación actual
- 2.1.3. Otros referentes de la educación actual

2.2. Que sean competentes, pero también felices
- 2.2.1. La competencia digital como eje transversal del aprendizaje
- 2.2.2. Dimensiones de la competencia digital
- 2.2.3. Buscando la felicidad en Google, no vamos a encontrarla

2.3. Alumnos activos y autónomos
- 2.3.1. Aprendizaje por proyectos en el contexto digital
- 2.3.2. Otras metodologías activas
- 2.3.3. El aprendizaje autónomo en el s. XXI

2.4. Tú solo no puedes, con amigos sí
- 2.4.1. Elementos clave del aprendizaje cooperativo en el contexto digital
- 2.4.2. Google suite para el aprendizaje cooperativo

2.5. Alumnos creativos y comunicativos
- 2.5.1. La narración digital
- 2.5.2. El formato audiovisual
- 2.5.3. Flipped Classroom

2.6. ¿Tienen nuestros alumnos suficientes estímulos?
- 2.6.1. Recursos para hablar el mismo idioma que los estudiantes
- 2.6.2. El buen uso de la pizarra digital interactiva
- 2.6.3. Proyectar o no proyectar, he aquí la cuestión

2.7. Enemigos del aburrimiento
- 2.7.1. Concursos y desafíos
- 2.7.2. Personajes, tramas y poderes

2.8. Me gusta, comparte, comenta
- 2.8.1. Redes sociales
- 2.8.2. Entornos sociales de aprendizaje y plataformas de gamificación

2.9. Dales feedback
- 2.9.1. La evaluación por competencias
- 2.9.2. Autoevaluación y co-evaluación
- 2.9.3. Heteroevaluación gamificada

2.10. Demos jugables
- 2.10.1. En clase
- 2.10.2. En casa
- 2.10.3. Juegos de mesa

Módulo 3. El profesor en la escuela digital

3.1. Replantear la educación: hacia la sociedad global del 2030
- 3.1.1. ¿Qué educación necesitamos para el siglo XXI?
- 3.1.2. Educación para una ciudadanía global
- 3.1.3. El papel de lo digital en la escuela
- 3.1.4. Retos y objetivos de la educación del siglo XXI

3.2. La competencia digital docente
- 3.2.1. Ser competente en educación
- 3.2.2. La tecnología educativa digital
- 3.2.3. Modelos de distribución de las TIC en la escuela
- 3.2.4. La competencia digital docente

3.3. La formación docente en la escuela digital
- 3.3.1. La formación docente: un breve estado de la cuestión
- 3.3.2. Rol del docente en el siglo XXI
- 3.3.3. Destrezas del docente en la escuela digital
- 3.3.4. Porfolio de la Competencia Digital Docente

3.4. La ineficiencia del profesor solitario
- 3.4.1. El proyecto educativo y el proyecto curricular
- 3.4.2. La cultura de los grupos de trabajo
- 3.4.3. La tecnología al servicio del trabajo cooperativo: gestión, formación y colaboración

3.5. TPACK: un modelo para el docente de hoy
- 3.5.1. El modelo TPACK
- 3.5.2. Tipos de conocimientos para el empleo del modelo TPACK
- 3.5.3. Implementación del modelo TPACK

3.6. Materiales creativos y comunicativos
- 3.6.1. La narración digital en el aula
- 3.6.2. Los libros digitales en la escuela
- 3.6.3. Creación de recursos educativos en abierto
- 3.6.4. Visualizando pensamientos e ideas
- 3.6.5. La narración en video
- 3.6.6. El videojuego

3.7. La evaluación en la era digital
- 3.7.1. Hacia una evaluación auténtica del aprendizaje
- 3.7.2. Aportaciones de la tecnología a la evaluación
- 3.7.3. Instrumentos de evaluación con tecnología educativa
- 3.7.4. Evaluación mediante rúbrica electrónica

3.8. Plataformas digitales para la comunicación entre docentes y alumnos
- 3.8.1. Introducción a las plataformas virtuales en educación
- 3.8.2. Dimensiones pedagógicas de las aulas virtuales
- 3.8.3. Planificación didáctica de un aula virtual
- 3.8.4. Plataformas para crear un aula virtual

3.9. Familia y escuela: rompiendo la brecha digital
- 3.9.1. El papel de la familia en la escuela digital
- 3.9.2. La importancia de las relaciones en el ámbito educativo
- 3.9.3. Plataformas para la comunicación entre la familia y la escuela

3.10. Recursos para la enseñanza en la era del conocimiento
- 3.10.1. Enseñar a pensar a través del currículo
- 3.10.2. Taxonomía de Bloom para la era digital
- 3.10.3. La Unidad Didáctica Integrada como instrumento de planificación
- 3.10.4. Rediseñar el examen como instrumento de evaluación

Gracias al ReLearning, tus conocimientos actualizados de Escuela Digital y Gamificación te acompañarán durante toda tu carrera”

05

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

La eficacia del método se justifica con cuatro logros fundamentales:

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



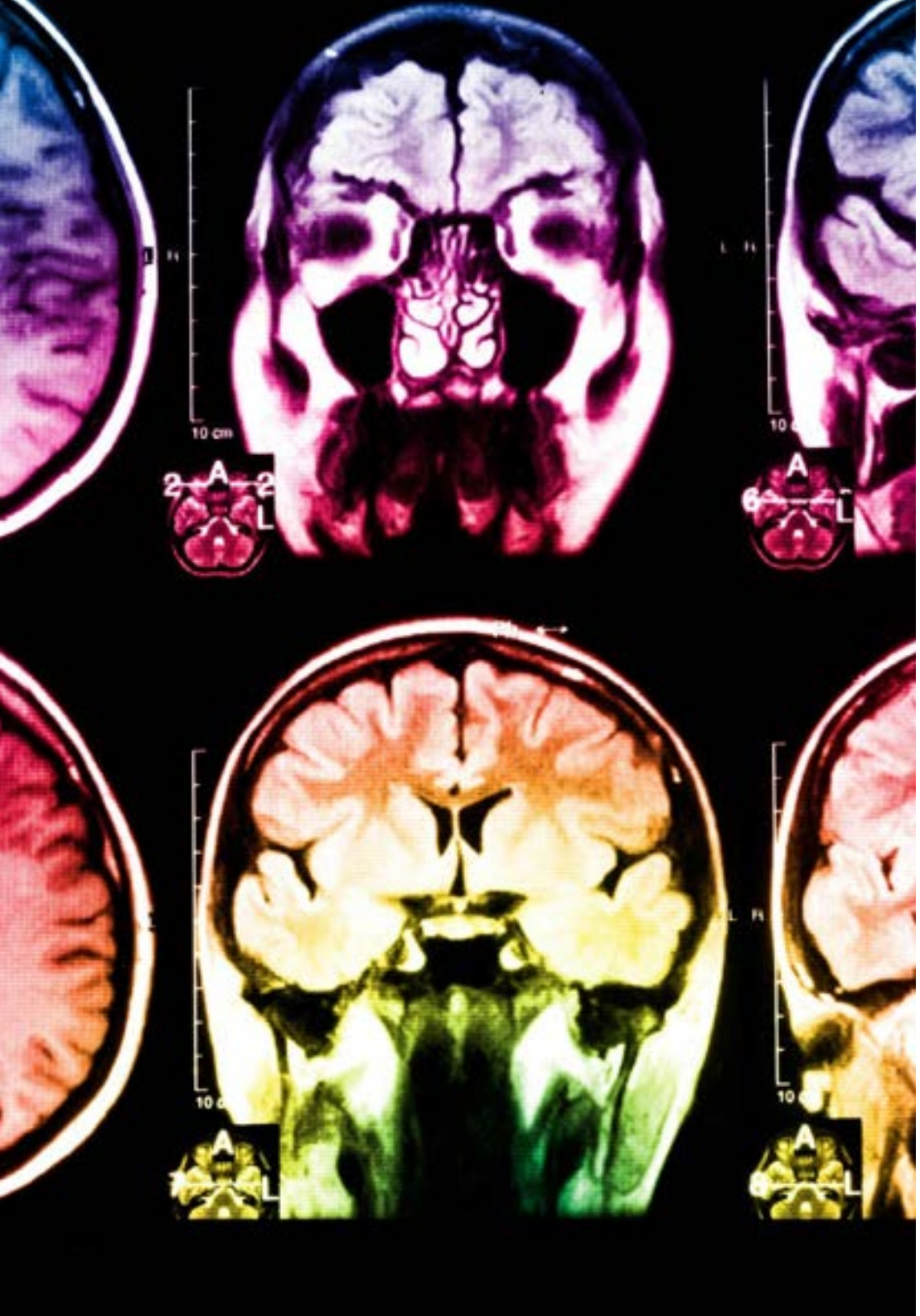
Relearning Methodology

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

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

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





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

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

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

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

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

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

Material de estudio

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

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

Técnicas y procedimientos educativos en vídeo

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

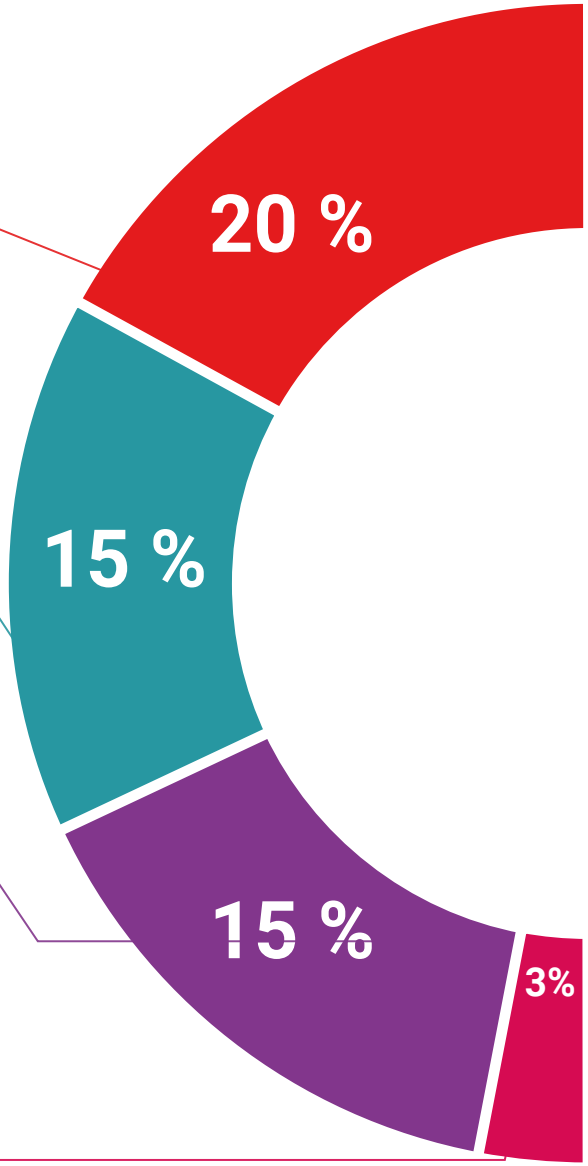
Resúmenes interactivos

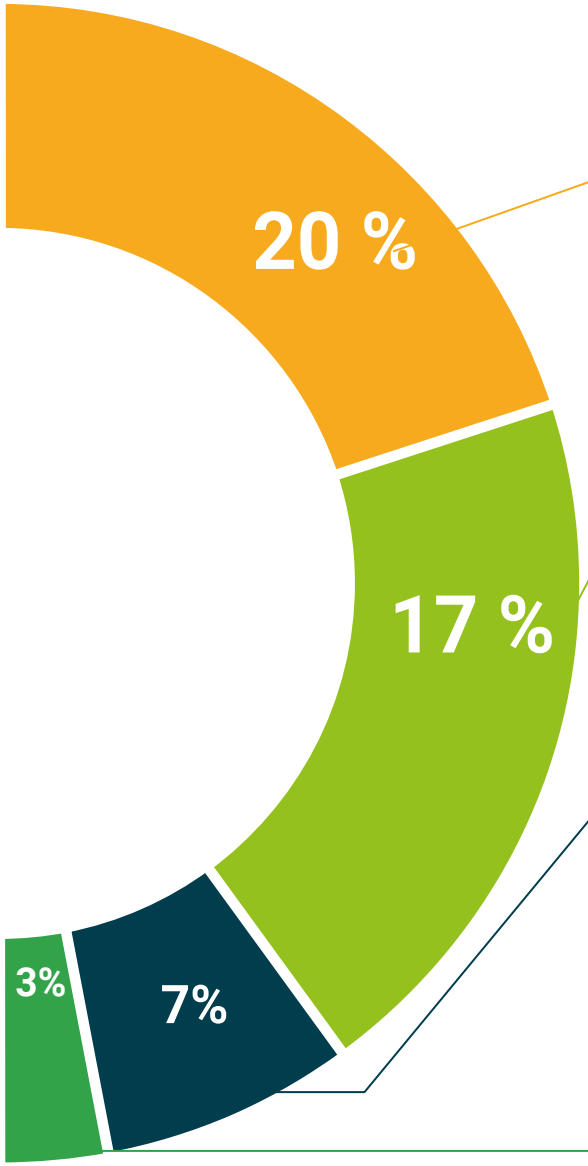
El equipo de TECH presenta los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audios, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

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

Lecturas complementarias

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





Análisis de casos elaborados y guiados por expertos

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

Testing & Retesting

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

Clases magistrales

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

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

Guías rápidas de actuación

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

06

Titulación

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





Supera con éxito esta especialización y recibe tu titulación universitaria sin desplazamientos ni farragosos trámites”

Este **Experto Universitario en Escuela Digital y Gamificación** contiene el programa educativo 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 **Experto Universitario** emitido por **TECH Universidad Tecnológica**.

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

Título: **Experto Universitario en Escuela Digital y Gamificación**

Nº Horas Oficiales: **450 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

Escuela Digital y Gamificación

Se trata de un título propio de esta Universidad con una duración de 425 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 Navar ro
Rectora

código único TECH: AFWOR23S 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.

universidad tecnológica

Experto Universitario
Escuela Digital y Gamificación

Modalidad: **Online**
Duración: **6 meses**
Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**
Horas lectivas: **450 h.**

Experto Universitario
Escuela Digital y Gamificación



tech universidad tecnológica