Diplomado

Aplicación de Mecánicas de Juego en el Aula



tech universidad tecnológica



tech universidad tecnológica

Diplomado

Aplicación de Mecánicas de Juego en el Aula

Modalidad: **Online**
Duración: **6 semanas**
Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**
Horas lectivas: **150 h.**
Acceso web: **www.techtitute.com/educacion/curso-universitario/aplicacion-mecanicas-juego-aula**

Índice

01 Presentación — pág. 4

02 Objetivos — pág. 8

03 Dirección del curso — pág. 12

04 Estructura y contenido — pág. 18

05 Metodología — pág. 22

06 Titulación — pág. 30

01

Presentación

El modelo educativo tradicional se está encontrando con grandes obstáculos para sacar lo mejor de sus estudiantes. En un contexto de vertiginosos avances tecnológicos, las aulas aún ven al alumnado con un rol pasivo en lugar de hacerle verdaderamente partícipe del aprendizaje. Afortunadamente, ya hay proyectos que se valen de la interactividad de estas tecnologías para proponer nuevas estrategias educativas que deparan esperanzadores resultados. Para ello, son necesarios profesores altamente cualificados que lideren esta transición digital, algo que lograrán con este título, confiriéndoles una alta capacitación para desarrollar mecánicas de juego. Así, las clases pasarán a ser entornos gamificados en los que confluyen la diversión y las ganas de aprender. Una gran oportunidad para actualizarse con formato online.





Descubre cómo transformar tus aulas en entornos gamificados y despierta la curiosidad de tus alumnos”

El contexto social y tecnológico determina, sin lugar a duda, las características de la experiencia educativa. No es lo mismo aprender en un aula hace 50 años que en esta década, en la que la sociedad se ha habituado a tecnologías interactivas, llegando incluso a la inmersión con la Realidad Virtual o la Realidad Aumentada. No aprovechar estas oportunidades en las escuelas supone perder el interés del alumnado, que se encontrará dos realidades sensiblemente distintas en su centro escolar o universitario y en casa.

En este sentido, queda patente que el desempeño educativo de los estudiantes no llegará a nuevas cotas si se continúa apostando simplemente por la memorización de contenidos y por enviarles un gran número de tareas a realizar en sus hogares. Por este motivo, TECH se propone transformar desde los cimientos la manera en que los alumnos adquieren conocimientos, para lo que ofrece a los educadores un Diplomado que les capacitará en descubrir un mundo de posibilidades en el aula.

Así, los docentes dispondrán de todas las herramientas necesarias para aplicar mecánicas de juego en las clases que fomenten el trabajo en equipo o competiciones amistosas, recompensando al alumnado por alcanzar los objetivos propuestos. De hecho, profundizarán en la transformación de planes de estudio en historias para atraer su interés e involucrarles en el ciclo educativo. Este ambicioso programa se puede cursar desde donde se desee dada su naturaleza 100% online, requiriéndose tan solo una conexión a Internet para lanzar la carrera profesional de los educadores.

Este **Diplomado en Aplicación de Mecánicas de Juego en el Aula** contiene el programa educativo más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en mecánicas de juego en el aula
- 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

Involucra a tus alumnos en el ciclo de aprendizaje con narrativas que harán mucho más cercanos los planes de estudio”

Especialízate en gestionar competiciones y concursos entre grupos de alumnos para que alcancen con excelencia los objetivos educativos"

Obtén una alta capacitación en tecnologías interactivas que impulsarán tu carrera docente.

Analiza en profundidad cómo será la Educación del futuro.

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 Diplomado ha sido diseñado para ofrecer a los educadores las herramientas que les harán desplegar divertidas mecánicas de juego en sus aulas TECH se marca como gran objetivo la alta preparación de profesionales de la Educación que sean capaces de liderar la transformación digital que se avecina en este ámbito, como ya ha llegado en otros sectores. De este modo, con esta titulación contarán con todas las claves para que sus alumnos disfruten de los beneficios de una Escuela Digital.





Adentra a tus alumnos en una Escuela Digital con la alta preparación que te conferirá este Diplomado"

Objetivos generales

- Identificar los presupuestos psicopedagógicos de las innovaciones en Gamificación 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

- 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

Disfruta de una metodología de aprendizaje con un marcado componente práctico que será aplicable a lo largo de tu carrera docente"

03

Dirección del curso

La imperiosa necesidad de transformar las aulas para mejorar el rendimiento educativo ha llevado a TECH a incorporar al claustro de profesores a educadores que han destacado en el empleo de las TIC en Educación. Estos profesionales disponen de una importante experiencia en proyectos gamificadores que han sido reconocidos como excelentes en cuanto a la consecución de los objetivos propuestos. Además, este equipo confiere al título un enfoque multidisciplinar dadas las diferentes ramas de las que provienen.





Un equipo de educadores de carácter multidisciplinar con experiencia en proyectos gamificadores exitosos te hará destacar”

Dirección



D. Morilla Ordóñez, Javier

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



D. Albiol Martín, Antonio

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

Profesores

Dr. De la Serna, Juan Moisés

- Psicólogo y Escritor experto en Neurociencias
- Escritor especialista en Psicología y Neurociencias
- Autor de la Cátedra Abierta de Psicología y Neurociencias
- Divulgador científico
- Doctor en Psicología
- Licenciado en Psicología. Universidad de Sevilla
- Máster en Neurociencias y Biología del Comportamiento. Universidad
- Pablo de Olavide, Sevilla
- Experto en Metodología Docente. Universidad de la Salle
- Especialista Universitario en Hipnosis Clínica, Hipnoterapia. Universidad
- Nacional de Educación a Distancia - 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. Herrero González, Jesús

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

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

Dr. Fuster García, Carlos

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



D. Illán, Raúl

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

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

04

Estructura y contenido

Los contenidos de este Diplomado han sido supervisados por el equipo de educadores para garantizar que el temario abarque todos los conceptos relevantes que preparen a los alumnos para los retos que vienen en el sector educativo. Para ello, analizarán las estrategias de Gamificación más adecuadas en el entorno académico y descubrirán, poniendo el énfasis en la práctica, cómo es la aplicación de videojuegos o juegos convencionales en este ámbito. Además, examinarán en profundidad los mejores métodos para formar y gestionar equipos que compitan en estos formatos lúdicos.





El temario contiene todas las claves para preparar a los educadores para los retos que se aproximan en el sector educativo"

Módulo 1. Elementos y mecánicas de juego

1.1. Jugando con conceptos y conceptualizando juegos: una introducción
- 1.1.1. ¿Qué son las mecánicas de juego?
- 1.1.2. Conceptos básicos

1.2. Empezando por el principio: mecánicas básicas
- 1.2.1. Marcos de juego
  - 1.2.1.1. Agrupamientos
  - 1.2.1.2. Cooperación y competición
- 1.2.2. El tiempo

1.3. El azar y tú: mecánicas de aleatorización
- 1.3.1. El azar como recurso
- 1.3.2. Posibilidad, probabilidad y seguridad

1.4. Juntos, pero no revueltos: mecánica e interacción
- 1.4.1. Interacción y no interacción
- 1.4.2. El alcance

1.5. Sin esto no hay juego 1: interactuando con el sistema
- 1.5.1. Recursos
- 1.5.2. Mecánicas de espacio
- 1.5.3. Puzles y preguntas

1.6. Sin esto no hay juego 2: interacción entre jugadores
- 1.6.1. Mecánicas sociales
- 1.6.2. La narrativa

1.7. Del aperitivo al postre: mecánicas de recompensa y finalización
- 1.7.1. Condiciones de victoria
- 1.7.2. Sistemas comparativos
- 1.7.3. Victoria y derrota en juegos cooperativos
- 1.7.4. Combinaciones

1.8. Hay algo ahí fuera: recompensas más allá del aula
- 1.8.1. Los clásicos
- 1.8.2. Otras formas de recompensa





1.9. De obstáculos imprevistos y fallos inesperados: problemas y dificultades
- 1.9.1. ¿Los juegos no eran divertidos?
- 1.9.2. El azar y su control
- 1.9.3. Bolas de nieve y pozos
- 1.9.4. ¿Qué hora es?
- 1.9.5. El cuento de la lechera
- 1.9.6. Alfas, betas y versiones de prueba

Un programa que tratará elementos clave de los juegos educativos como el azar o las formas de recompensa para que los apliques con éxito en el aula"

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

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



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

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

La eficacia del método se justifica con cuatro logros fundamentales:

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



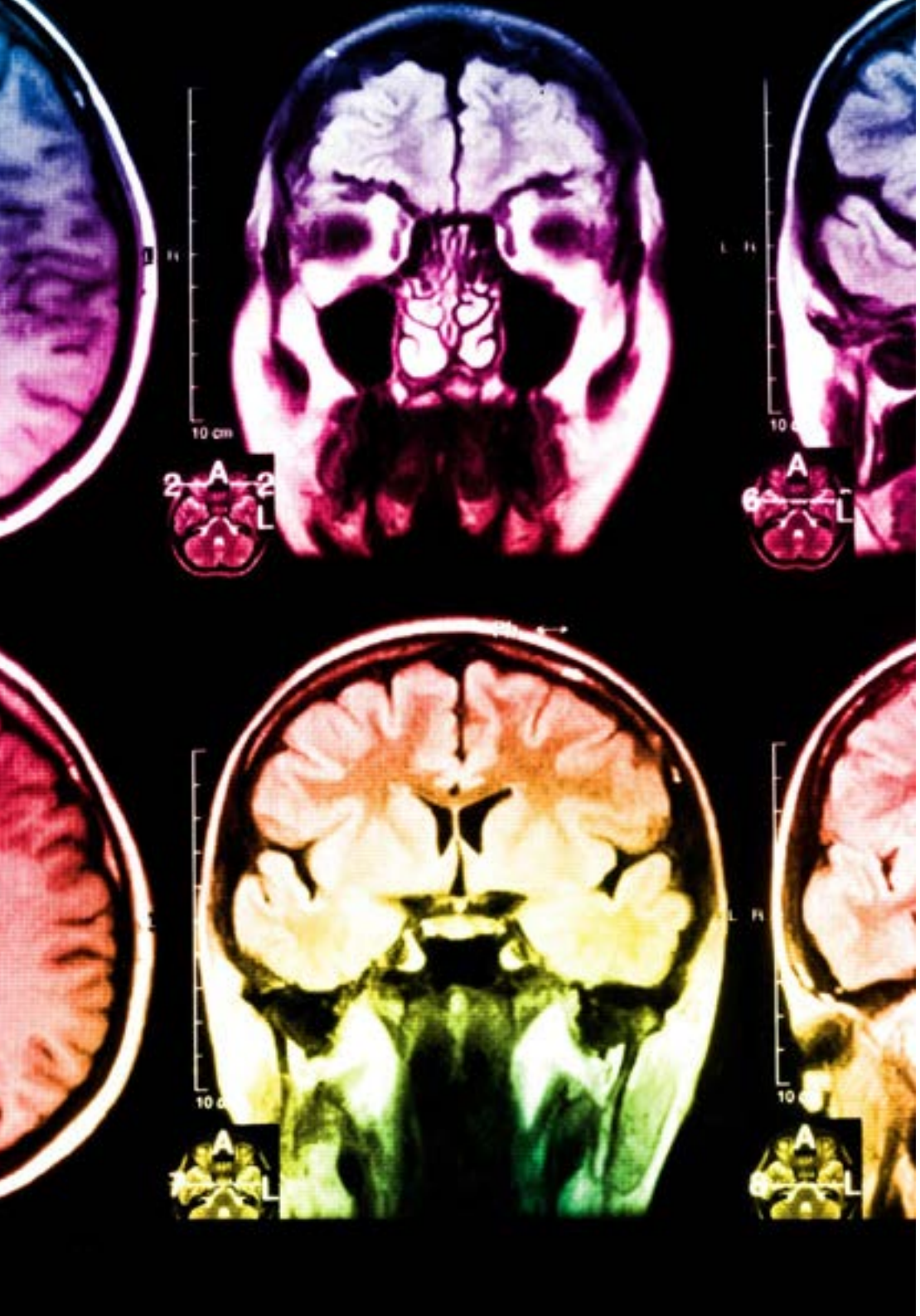
Relearning Methodology

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

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

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





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

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

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

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

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

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

Material de estudio

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

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

Técnicas y procedimientos educativos en vídeo

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

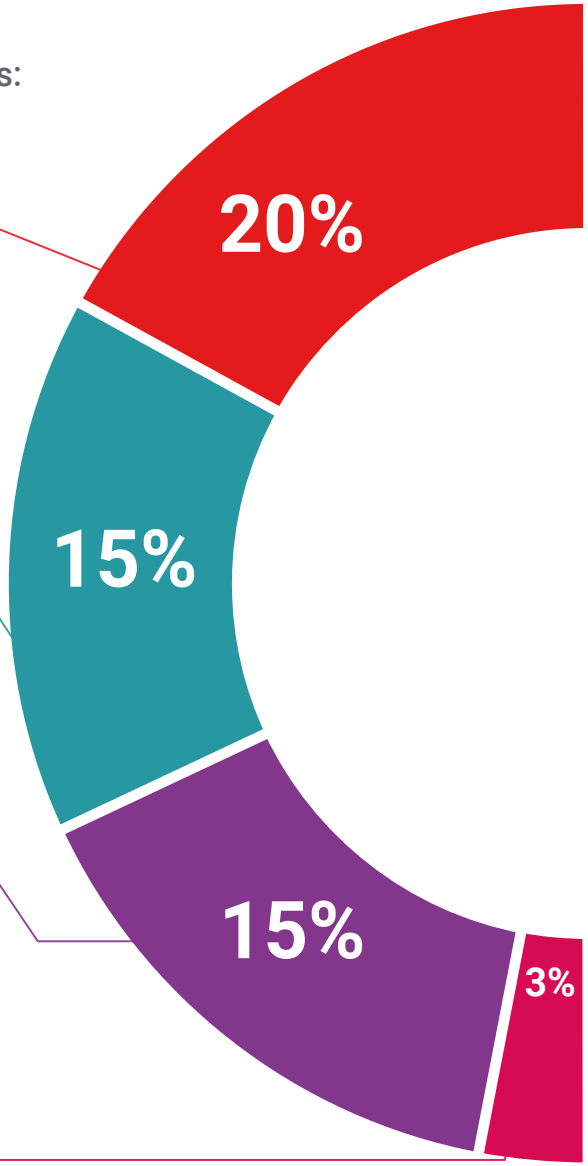
Resúmenes interactivos

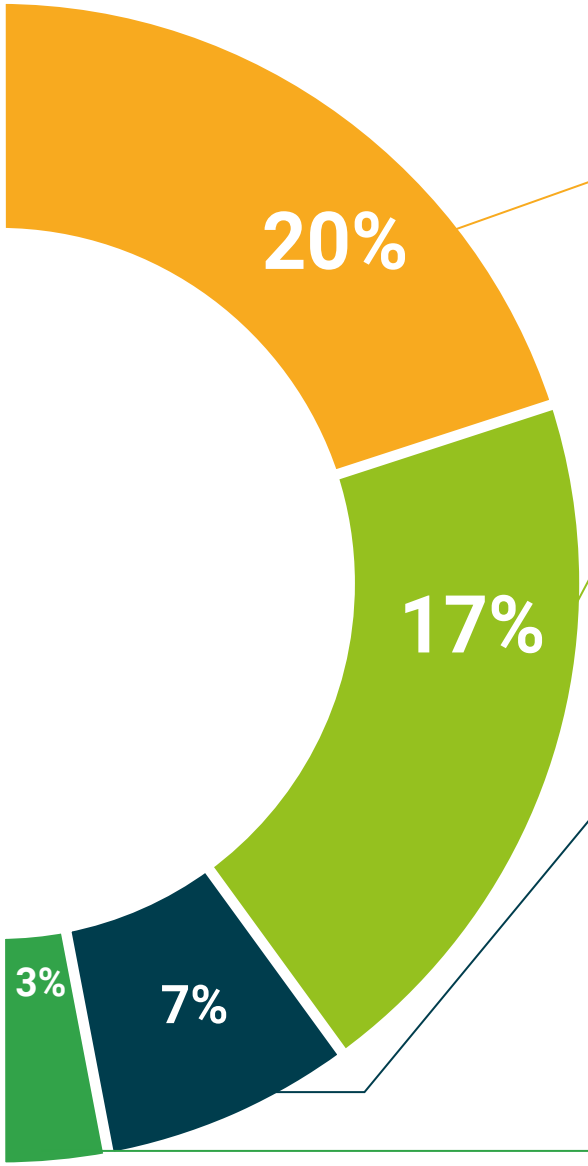
El equipo de TECH presenta los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audios, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

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

Lecturas complementarias

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





Análisis de casos elaborados y guiados por expertos

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

Testing & Retesting

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

Clases magistrales

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

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

Guías rápidas de actuación

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

06

Titulación

El Diplomado en Aplicación de Mecánicas de Juego en el Aula garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Diplomado expedido por TECH Universidad Tecnológica.





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

Este **Diplomado en Aplicación de Mecánicas de Juego en el Aula** 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 **Diplomado** emitido por **TECH Universidad Tecnológica.**

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

Título: **Diplomado en Aplicación de Mecánicas de Juego en el Aula**
N.º Horas Oficiales: **150 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

DIPLOMADO

en

Aplicación de Mecánicas de Juego en el Aula

Se trata de un título propio de esta Universidad con una duración de 150 horas, con fecha de inicio dd/mm/aaaa y fecha de finalización dd/mm/aaaa.

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

A 17 de junio de 2020

Mtra.Tere Guevara Navarro
Rectora

código único TECH: AFWOR23S techtitute.com/titulos

*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

Diplomado

Aplicación de Mecánicas de Juego en el Aula

Modalidad: **Online**

Duración: **6 semanas**

Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**

Horas lectivas: **150 h.**

Diplomado

Aplicación de Mecánicas de Juego en el Aula



tech universidad tecnológica