Diplomado

Gamificación y Digital Learning



tech universidad tecnológica



tech universidad tecnológica

Diplomado

Gamificación y Digital Learning

Modalidad: **Online**
Duración: **2 meses**
Avalado por: **TECH - Universidad Tecnológica**
Horas lectivas: **150 h.**
Acceso web: **www.techtitute.com/educacion/curso-universitario/gamificacion-digital-learning**

Índice

01
Presentación
pág. 4

02
Objetivos
pág. 8

03
Dirección del curso
pág. 12

04
Estructura y contenido
pág. 16

05
Metodología
pág. 20

06
Titulación
pág. 28

01

Presentación

La tecnología está incursionando cada día más en nuestras vidas, y la educación no es ajena a dicho avance, de ahí la importancia de conocer los últimos avances al respecto para aprender a sacarle provecho en el ámbito de la docencia.





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

Un complemento imprescindible para aquellos que quieren incursionar en el mundo de la educación digital, conociendo las peculiaridades de la enseñanza, aprendiendo sobre las herramientas tecnológicas aplicadas a la enseñanza.

En este Diplomado se ofrece una visión práctica y completa del ámbito en gamificación y digital learning, partiendo de las herramientas más básicas, pasando por el desarrollo de habilidades docentes digitales.

Un avance sobre los programas eminentemente teóricos, centrados en la labor docente en las aulas físicas, 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 modo que el profesional pueda tener distintas opciones para su aplicación en su puesto de trabajo según su interés.

En este Diplomado se abordan los estudios requeridos para especializarse en gamificación y digital learning para los que quieren adentrarse en el mundo docente, todo ello ofrecido desde una perspectiva práctica haciendo hincapié en los aspectos más innovadores al respecto.

Los alumnos del Diplomado accederán al conocimiento sobre la labor docente tanto a nivel teórico como aplicado, de manera que le sirva para su desempeño presente o futuro, ofreciendo de esta forma una ventaja cualitativa sobre otros profesionales del sector.

Facilitando igualmente, la incorporación al mercado de trabajo o la promoción en el mismo, con un extenso conocimiento teórico y práctico que mejorará sus habilidades en el trabajo diario.

Este **Diplomado en Gamificación y Digital Learning** contiene el programa educativo más completo y actualizado del mercado. Las características más destacadas del programa son:

- Desarrollo de más de 75 casos prácticos presentados por expertos en gamificación y digital learning
- 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 gamificación y digital learning
- Contiene ejercicios prácticos donde realizar el proceso de autoevaluación para mejorar el aprendizaje
- Sistema interactivo de aprendizaje basado en algoritmos para la toma de decisiones sobre las situaciones planteadas
- Con especial hincapié en metodologías basadas en la evidencia en gamificación y digital learning
- 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 Diplomado en Gamificación y Digital Learning”

Este Diplomado 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 y digital learning, Educativo, obtendrás una constancia de Diplomado por TECH - Universidad Tecnológica"

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

Aprovecha la oportunidad para conocer los últimos avances en gamificación y digital learning y mejorar la preparación de tus alumnos.

Incluye en su cuadro docente profesionales pertenecientes al ámbito de la gamificación y digital learning, 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 Diplomado. 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 y digital learning y con gran experiencia docente.



02

Objetivos

El **Diplomado en Gamificación y Digital Learning** está orientado a facilitar la actuación del profesional dedicado a trabajar con niños y adolescentes en todos los niveles educativos.





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

Objetivos generales

- 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 maneras 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 educación continuada del alumnado y el interés por la innovación docente

Aprovecha la oportunidad y da el paso para ponerte al día en las últimas novedades en el manejo de la gamificación y digital learning"





Objetivos específicos

- Reconocer todos los factores críticos propios del entorno Apple en el desarrollo de nuestro modelo de implantación
- Valorar la importancia de los entornos virtuales de aprendizaje como cauces de instrucción dentro y fuera del aula
- Identificar y estimar las posibilidades pedagógicas de las apps propietarias de Apple para la gestión, la creación de contenidos y la evaluación
- Conocer las principales apps para desarrollar una Flipped clasroom y estrategias de gamificación, así como apreciar dichas metodologías emergentes como potenciadores del aprendizaje

03

Dirección del curso

El programa incluye en su cuadro docente especialistas de referencia en Gamificación y Digital Learning, que vierten en esta capacitación 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.





Aprende de profesionales de referencia, los últimos avances en los procedimientos en el ámbito de la gamificación y digital learning"

Dirección



D. Gris Ramos, Alejandro

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



Profesores

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

D. Azorín López, Miguel Ángel

- Maestro especialista en Educación Física
- Experto en Flipped Classroom (nivel I Flipped Learning y nivel I Formador Flipped Learning, TOP-100 Flipped Learning Worldwide Teachers)

D. Cabezuelo Doblaré, Álvaro

- Psicólogo experto en Identidad Digital y Máster en Comunicación, Marketing Digital y Redes Sociales
- Docente en Identidad Digital, Social Media Manager en Agencia de Comunicación y Docente en Aula Salud

D. De la Serna, Juan Moisés

- Doctor en Psicología y Máster en Neurociencias y Biología del Comportamiento
- Autor de la Cátedra Abierta de Psicología y Neurociencias y divulgador científico

04

Estructura y contenido

La estructura de los contenidos ha sido diseñada por un equipo de profesionales de los mejores centros educativos y universidades del territorio nacional, conscientes de la relevancia de la actualidad de la educación para poder intervenir en la preparación y acompañamiento de los alumnos con alta capacidad, y comprometidos con la enseñanza de calidad mediante las nuevas tecnologías educativas.





Este Diplomado en Gamificación y Digital Learning contiene el programa científico más completo y actualizado del mercado"

Módulo 1. La gamificación como metodología activa

1.1. Historia, definición y conceptos
- 1.1.1. Historia y contexto
- 1.1.2. Definición
- 1.1.3. Conceptos iniciales

1.2. Elementos
- 1.2.1. Clasificaciones
- 1.2.2. Insignias y diplomas
- 1.2.3. Coleccionables
- 1.2.4. Moneda de cambio
- 1.2.5. Llaves
- 1.2.6. Premios

1.3. Mecánicas
- 1.3.1. Gamificaciones estructurales
- 1.3.2. Gamificaciones de contenido

1.4. Herramientas Digitales
- 1.4.1. Herramientas de gestión
- 1.4.2. Herramientas de productividad
  - 1.4.2.1. Insignias
  - 1.4.2.2. Cartas
  - 1.4.2.3. Otros

1.5. Ludificaciones y Serious Games
- 1.5.1. El juego en el aula
- 1.5.2. Tipología de los juegos

1.6. Catálogo de juegos comerciales
- 1.6.1. Juegos para desarrollar competencias
- 1.6.2. Juegos para desarrollar contenidos

1.7. Vídeojuegos y APPS
- 1.7.1. Juegos para desarrollar competencias
- 1.7.2. Juegos para desarrollar contenidos





1.8. Diseño de una Gamificación
- 1.8.1. Planteamiento, objetivos
- 1.8.2. Integración en el currículo
- 1.8.3. Historia
- 1.8.4. Estética
- 1.8.5. Evaluación

1.9. Diseño de juegos
- 1.9.1. Planteamiento, objetivos
- 1.9.2. Integración en el currículo
- 1.9.3. Historia
- 1.9.4. Estética
- 1.9.5. Evaluación

1.10. Casos prácticos
- 1.10.1. De una gamificación
- 1.10.2. De una ludificación

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

05

Metodología

Esta capacitación te ofrece una manera 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 manera 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 manera 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 programa.



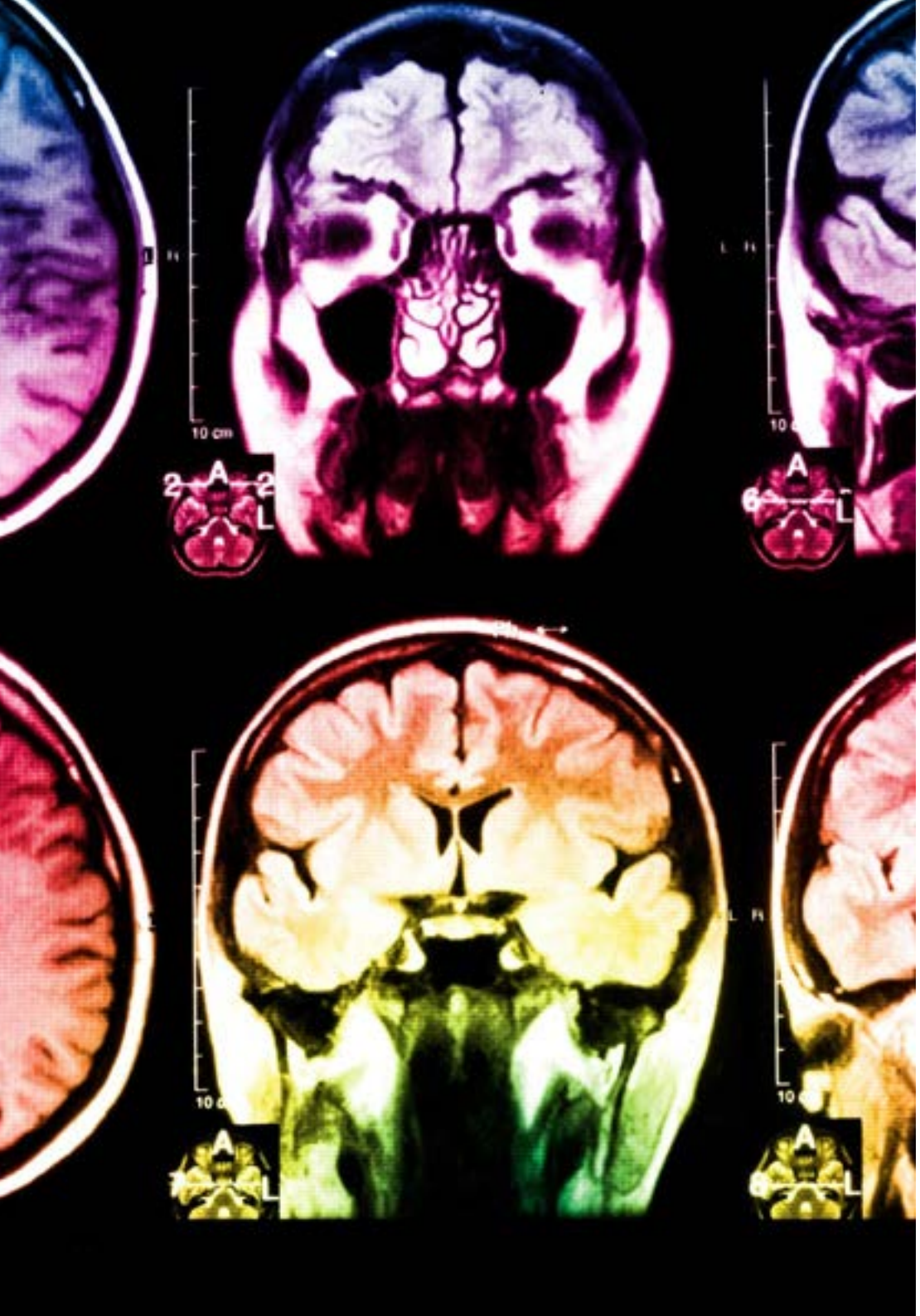
Relearning Methodology

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.

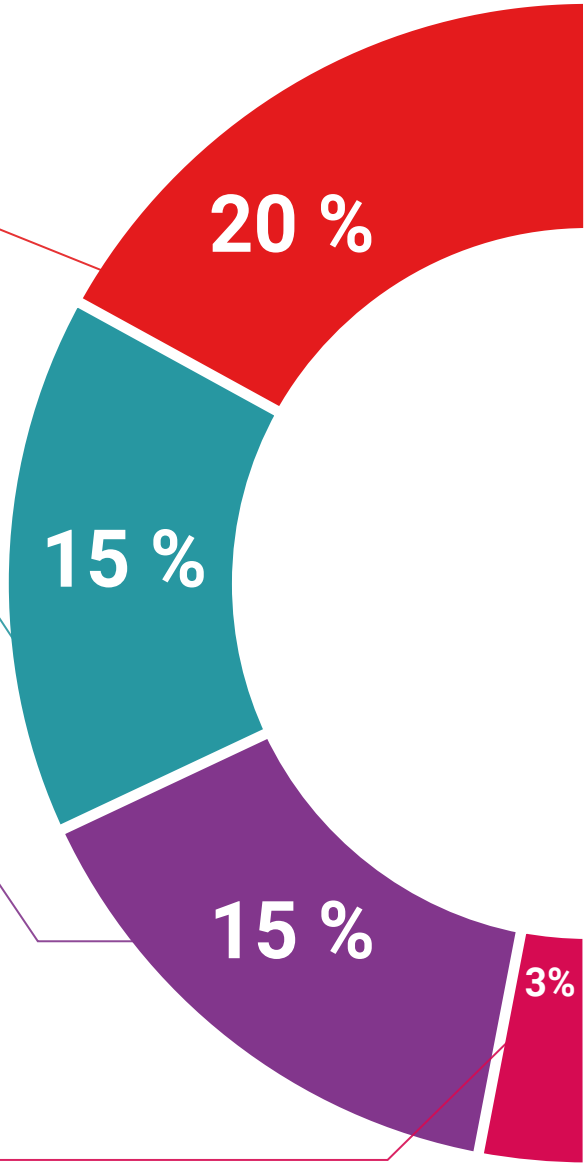
Resúmenes interactivos

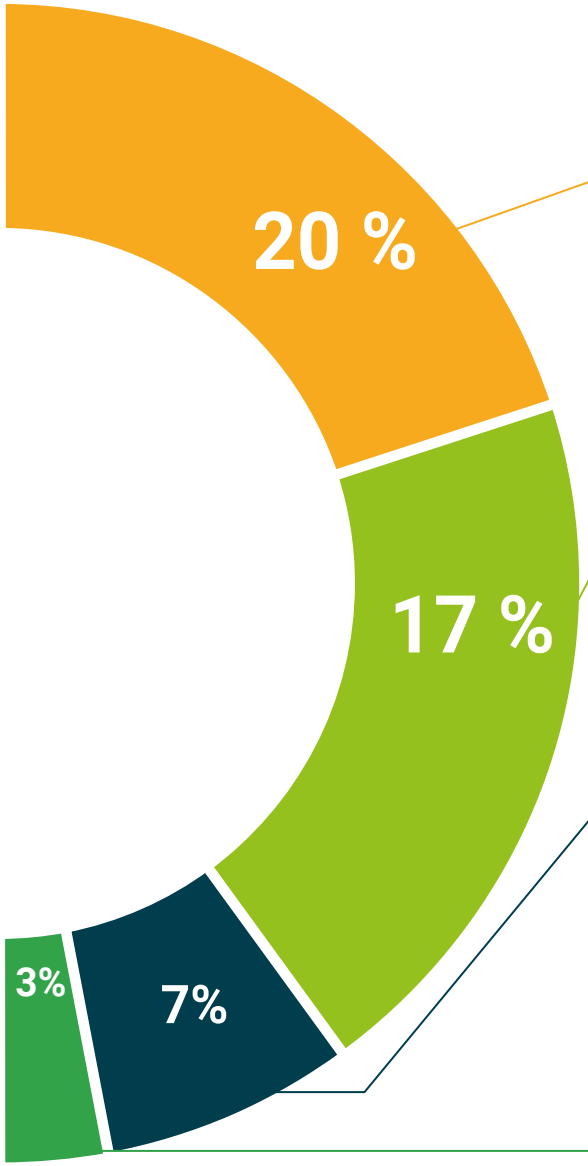
Presentamos los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audio, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

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 programa 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 Diplomado en Gamificación y Digital Learning 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 Gamificación y Digital Learning** contiene el programa más completo y actualizado del mercado.

Tras la superación de las evaluaciones, 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 carreras profesionales.

Título: **Diplomado en Gamificación y Digital Learning**

Nº Horas: **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

Gamificación y Digital Learning

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

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

*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

Gamificación y Digital Learning

Modalidad: **Online**

Duración: **2 meses**

Avalado por: **TECH - Universidad Tecnológica**

6 ECTS créditos

Horas lectivas: **150 h.**

Diplomado

Gamificación y Digital Learning



tech universidad tecnológica