Diplomado

Gamificación y Flipped Classroom



tech universidad tecnológica



tech universidad tecnológica

Diplomado

Gamificación y Flipped Classroom

Modalidad: **Online**
Duración: **2 meses**
Titulación: **TECH - Universidad Tecnológica**
Horas lectivas: **300 h.**
Acceso web: www.techtitute.com/educacion/curso-universitario/gamificacion-flipped-classroom

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

El modelo Gamificación y Flipped Classroom es una magnífica oportunidad para la innovación tanto dentro como fuera del aula, porque une tanto la pedagogía como la tecnología. Y todo ello sin renunciar a la resolución de problemas, a la creatividad del alumno, la búsqueda del talento, el fomento de la cooperación y el trabajo de la inclusión.





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

Este diplomado, te va a servir, para descubrir y saber trabajar con una de las más poderosas alternativas a la clase tradicional o magistral, junto con otras metodologías de aprendizaje activo. Sus posibilidades y los resultados obtenidos, junto con el uso de las TIC y la enseñanza basada en el alumnado, hacen de este modelo, una apuesta innovadora de futuro, ya que aumenta el tiempo de trabajo en el aula y su aprovechamiento, pasando el alumno a ser el protagonista de su aprendizaje.

Este diplomado, por tanto, tiene la intención de ser un punto de partida para todos aquellos docentes que creen de que otra escuela y que otra forma de enseñar es posible.

El docente, no sólo van a estar cualificado para el desempeño profesional en el aula, si no que va a ser capaz de proponer innovaciones educativas con lo que mejorar la calidad de la docencia, aumentando la motivación del alumnado.

Un avance sobre los programas eminentemente pedagógicos, centrados en la labor docente, que no abordan en profundidad el contexto educativo y las características del alumnado como ejes centrales, sin olvidar el papel de la innovación docente.

Esta visión permite comprender mejor el funcionamiento del centro tecnológico desde distintos ámbitos de forma que el profesional pueda tener distintas opciones para su aplicación en su puesto de trabajo según su interés.

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

- Desarrollo de más de 75 casos prácticos presentados por expertos en gamificación y flipped classroom
- 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 en gamificación y flipped classroom
- Contiene ejercicios prácticos donde realizar el proceso de autoevaluación para mejorar el aprendizaje
- Con especial hincapié en metodologías innovadoras en gamificación y flipped classroom
- 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 Flipped Classroom”

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 flipped classroom,obtendrás un título de curso por la 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 flipped classroom y mejorar la capacitación de tus alumnos.

Incluye en su cuadro docente profesionales pertenecientes al ámbito en gamificación y flipped classroom, 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 educador deberá tratar de resolver las distintas situaciones de práctica profesional que se le planteen a lo largo del diplomado. Para ello, el educador contará con la ayuda de un novedoso sistema de vídeo interactivo realizado por reconocidos expertos en el campo en gamificación y flipped classroom, y con gran experiencia docente.



02

Objetivos

El **Diplomado en Gamificación y Flipped Classroo**m está orientado a facilitar la actuación del profesional dedicado al aprendizaje cooperativo y otras metodologías.





Este diplomado está orientado para que consigas actualizar tus conocimientos en gamificación y flipped classroom, 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

- Cambiar la concepción del tiempo y del espacio en el aula
- Descubrir el nuevo rol del docente y su actitud hacia el cambio metodológico
- Incorporar nuevas metodologías centradas en la cooperación, la innovación y la resolución de problemas
- Aprender herramientas y su aplicación en una secuencia didáctica
- Evaluar, coevaluar y la autoevaluación mediante herramientas digitales y rúbricas
- Diseñar una Flipped Classroom o clase invertida
- Comprender la importancia de las metodologías de aprendizaje activo en el Flipped Classroom y como el Flipped Classroom ayuda a mejorar otras metodologías
- Conocer qué es el Modelo Flipped Classroom
- Comprender su integración en el cambio metodológico de la educación
- Analizar los puntos fuertes del modelo, dificultades se pueden presentar y como solucionarlas
- Aprender herramientas y su uso para la creación de vídeos y material para utilizar en el Flipped Classroom
- Conocer y descubrir el juego y la gamificación como forma de aprendizaje ligado al Flipped Classroom





Objetivos especificos

- Conocer la procedencia de la gamificación
- Descubrir los elementos básicos utilizados en la gamificación
- Identificar las mecánicas de gamificación
- Emplear herramientas digitales en la gamificación
- Integrar la ludificación en el aula y en los contenidos
- Localizar juegos y videojuegos para la gamificación en el aprendizaje
- Construir una gamificación y juegos
- Mejorar la lógica y el ingenio en el alumnado
- Conocer los formatos existentes
- Aprender a utilizar herramientas para un escape room
- Descubrir los valores educativos de un escape room

Aprovecha la oportunidad y da el paso para ponerte al día en las últimas novedades en el manejo de la gamificación y flipped classroom”

03

Dirección del curso

El programa incluye en su cuadro docente especialistas de referencia en gamificación y flipped classroom, 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 flipped classroom”

Dirección



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)

Profesores

Dña. Payá López, Miriam

- Maestra especialista en Lengua extranjera Inglés, experta en TIC

D. Asencio Ferrández, Aarón

- Maestro especialidad Primaria, Nivel I Flipped Learning



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 capacitación para poder intervenir en la capacitación 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 Flipped Classroom contiene el programa científico más completo y actualizado del mercado"

Módulo 1. La gamificación como metodología activa. Flipped + gamificación

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. Videojuegos 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. Caso práctico
- 1.10.1. De una gamificación
- 1.10.2. De una ludificación

Módulo 2. Escape room en las aulas

2.1. Historia de los Escape Room
- 2.1.1. ¿De dónde surge?
- 2.1.2. Popularidad

2.2. Conocer el formato
- 2.2.1. ¿Cuándo realizarlo?
- 2.2.2. Escape room de interior
- 2.2.3. Escape room de exterior
- 2.2.4. Creación de formatos

2.3. Pasos a tener en cuenta
- 2.3.1. Narrativa
- 2.3.2. Materiales
- 2.3.3. Pruebas

2.4. Aspectos que disparan la atención
- 2.4.1. Sorpresa
- 2.4.2. Creatividad
- 2.4.3. Emoción

2.5. Mejora del aprendizaje a través de la motivación
- 2.5.1. Fomentar el trabajo en equipo con un mismo fin entre todos
- 2.5.2. Crear espacios de debate y de tomar decisiones

2.6. Aspectos a tener en cuenta para su creación
- 2.6.1. Configuración del aula
- 2.6.2. Contenidos
- 2.6.3. Diseño para solucionar enigmas
- 2.6.4. Diseño de enigmas, puzzles
- 2.6.5. Narrativa excitante
- 2.6.6. Orden de pruebas
- 2.6.7. Recompensa

2.8. Herramientas para la creación
- 2.8.1. Materiales y sus posibilidades

2.9. Caso práctico
- 2.9.1. Ejemplo de un escape room

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.



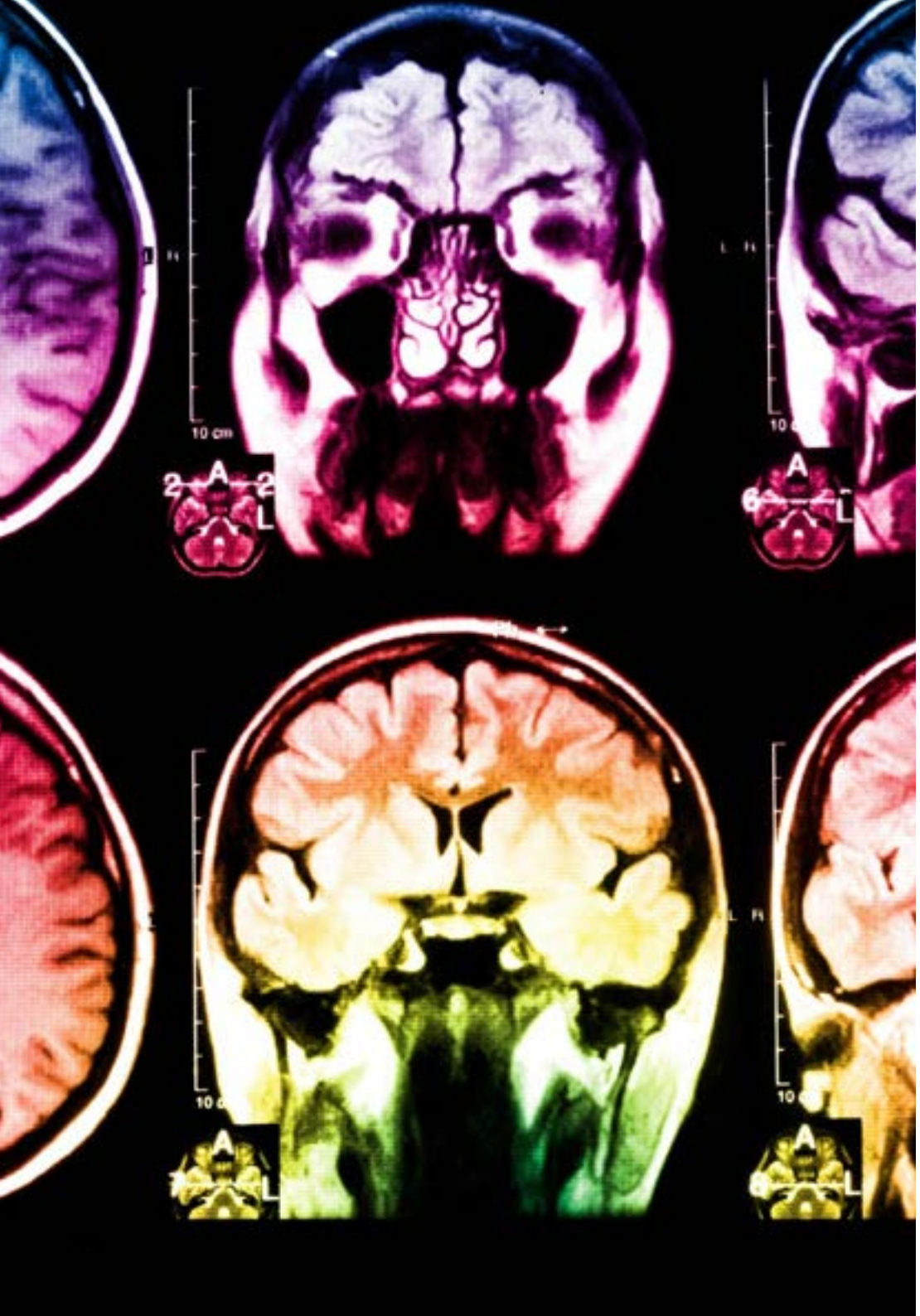
Relearning Methodology

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.

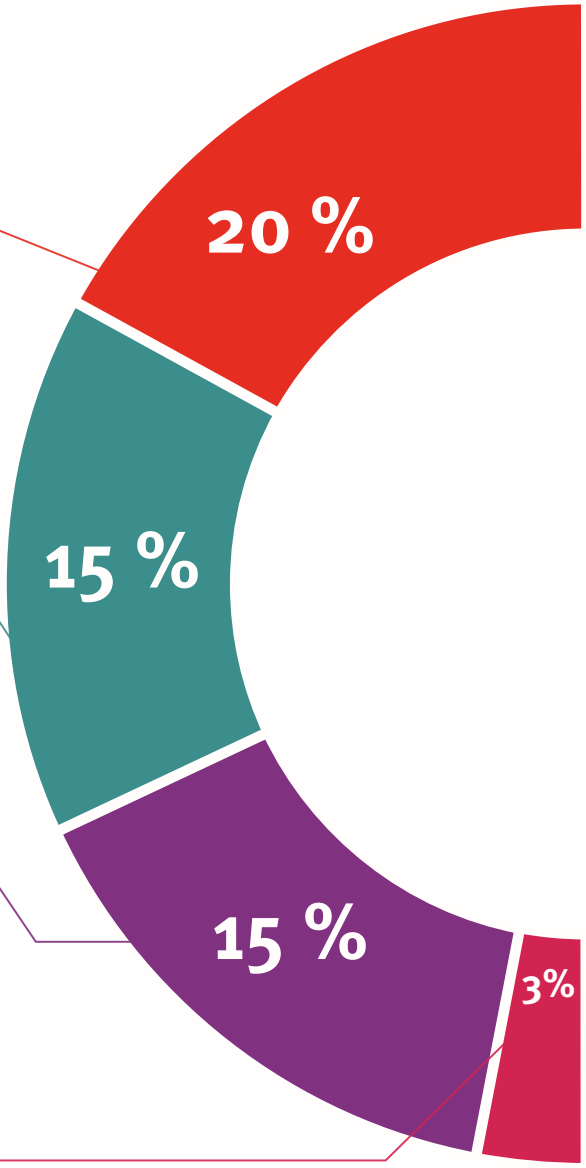
Resúmenes interactivos

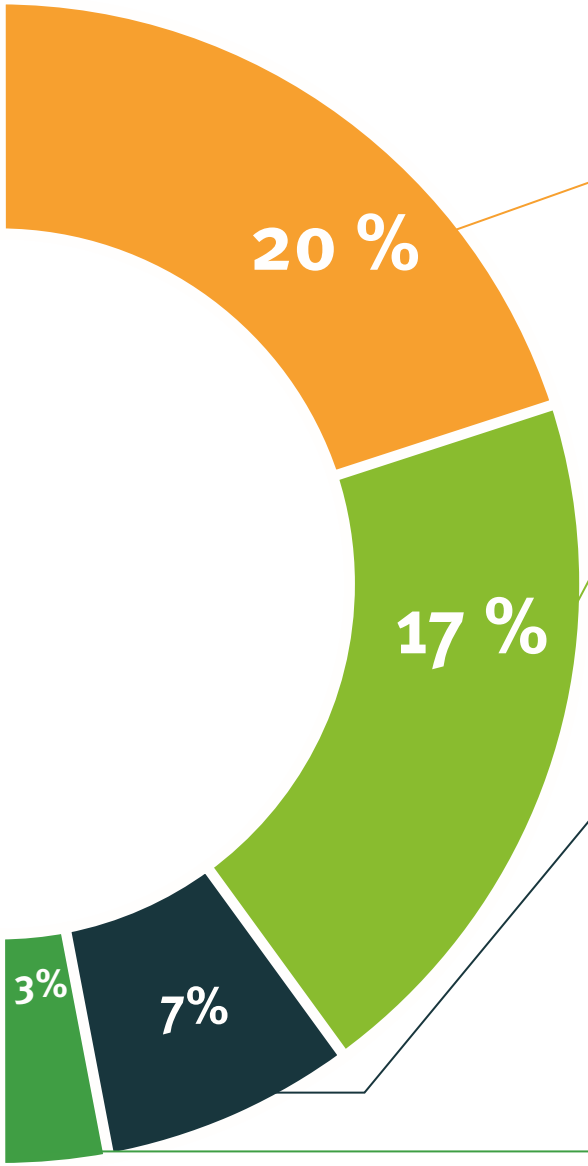
Presentamos los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audio, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

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 Diplomado en Gamificación y Flipped Classroom le garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título universitario de Curso expedido por la TECH - Universidad Tecnológica.





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

Este **Diplomado en Gamificación y Flipped Classroom** contiene el programa científico más completo y actualizado del mercado.

Tras la superación de las evaluaciones por parte del 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 Gamificación y Flipped Classroom**
Nº Horas Oficiales: **300**


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 Flipped Classroom

Se trata de un título propio de esta Universidad con una duración de 300 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 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

Diplomado

Gamificación y Flipped Classroom

Modalidad: **Online**

Duración: **2 meses**

Titulación: **TECH - Universidad Tecnológica**

Horas lectivas: **300 h.**

Diplomado

Gamificación y Flipped Classroom



tech universidad tecnológica