

Grand Master

Enseñanza Digital y Gamificación

Association for Teacher
Education in Europe



ATEE
Association for Teacher Education in Europe

tech
universidad



Grand Master Enseñanza Digital y Gamificación

- » Modalidad: No escolarizada (100% en línea)
- » Duración: 2 años
- » Titulación: TECH Universidad
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Acceso web: www.techtitute.com/educacion/grand-master/grand-master-ensenanza-digital-gamificacion



Índice

01

Presentación del programa

pág. 4

02

¿Por qué estudiar en TECH?

pág. 8

03

Plan de estudios

pág. 12

04

Objetivos docentes

pág. 30

05

Salidas profesionales

pág. 36

06

Metodología de estudio

pág. 40

07

Cuadro docente

pág. 50

08

Titulación

pág. 56

01

Presentación del programa

La evolución de la tecnología digital ha transformado profundamente los métodos educativos, marcando un cambio paradigmático en la manera en que se aborda el proceso de enseñanza. Según la UNESCO, más del 90% de los estudiantes en el mundo enfrentaron interrupciones en su educación durante la pandemia de COVID-19, lo que impulsó a las instituciones educativas a adoptar plataformas digitales para garantizar la continuidad pedagógica. Teniendo en cuenta la importancia de integrar enfoques innovadores, TECH ha desarrollado este posgrado que promoverá el aprendizaje activo y preparará a los educadores para los retos del siglo XXI. A través de una metodología 100% online y un temario actualizado, se revisarán investigaciones recientes y se analizarán casos exitosos implementados a nivel global.





“

*Un programa exhaustivo y 100% online,
exclusivo de TECH y con una perspectiva
internacional respaldada por nuestra
afiliación con Association for Teacher
Education in Europe”*

La Enseñanza Digital y la Gamificación se han convertido en elementos clave para transformar los métodos educativos tradicionales, fomentando el aprendizaje activo y participativo. De este modo, estas estrategias no solo mejoran la experiencia de los estudiantes, sino que también potencian su motivación, creatividad y capacidad para resolver problemas de forma autónoma.

Por tal razón, TECH ha desarrollado este Grand Master en Enseñanza Digital y Gamificación, diseñado para capacitar a los profesionales en el diseño y ejecución de entornos educativos dinámicos. A través de un enfoque integral y riguroso, este itinerario profundizará en temáticas esenciales como el uso de tecnologías de aprendizaje digital, la neuroeducación y las estrategias de resolución de conflictos. Además, abordará aspectos específicos como la creatividad en el aula y la aplicación de metodologías innovadoras para enriquecer los procesos de enseñanza-aprendizaje. En este sentido, los egresados de la titulación podrán acceder a un amplio abanico de oportunidades laborales en sectores como la educación, el desarrollo de contenidos digitales y la consultoría educativa.

Asimismo, la modalidad 100% online en la que se imparte este programa universitario le permitirá al alumnado disfrutar de los contenidos desde cualquier dispositivo con conexión a internet, en cualquier momento y lugar. Gracias a la metodología *Relearning*, basada en la reiteración de conceptos clave, se garantizará una asimilación eficaz de los conocimientos, optimizando el tiempo de estudio. En definitiva, TECH ofrecerá un entorno digital intuitivo que facilita el acceso a recursos académicos de alta calidad, asegurando una experiencia académica completa y flexible.

Por otra parte, gracias a que TECH es miembro de la **Association for Teacher Education in Europe (ATEE)**, el profesional accederá a revistas académicas especializadas y descuentos en publicaciones. Además, podrá asistir a webinars o conferencias sin costo, y acceder a soporte lingüístico. También, será incluido en la base de datos de consultoría ATEE, ampliando así su red profesional y el acceso a nuevas oportunidades.

Este **Grand Master en Enseñanza Digital y Gamificación** contiene el programa universitario más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- ♦ El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en Educación
- ♦ Los 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
- ♦ Los ejercicios prácticos donde realizar el proceso de autoevaluación para mejorar el aprendizaje
- ♦ Su especial hincapié en metodologías innovadoras en la Enseñanza Digital y Gamificación
- ♦ 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



¡Lleva tu enseñanza al siguiente nivel! Con la metodología Relearning desarrollarás competencias clave para revolucionar el aprendizaje. ¡Comienza hoy y marca la diferencia!"

“

¿Quieres dominar la enseñanza del futuro? Con TECH manejarás la gamificación, herramientas digitales y neuroeducación con un programa diseñado por expertos internacionales”

Incluye en su cuadro docente a profesionales pertenecientes al ámbito de la educación, que vierten en este programa 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 un estudio inmersivo programado para entrenarse ante situaciones reales.

El diseño de este programa se centra en el Aprendizaje Basado en Problemas, mediante el cual el alumno deberá tratar de resolver las distintas situaciones de práctica profesional que se le planteen a lo largo del curso académico. Para ello, el profesional contará con la ayuda de un novedoso sistema de vídeo interactivo realizado por reconocidos expertos.

*¡Te convertirás en un referente educativo!
Este posgrado combina innovación y metodología avanzada para que lideres proyectos de Enseñanza Digital y Gamificación. Tu futuro comienza ahora.*

*Lograrás que aprender sea un juego
y una experiencia transformadora.
Dominarás los secretos de la
Gamificación y el Aprendizaje Digital,
con un enfoque práctico y 100% online.*



02

¿Por qué estudiar en TECH?

TECH es la mayor Universidad digital del mundo. Con un impresionante catálogo de más de 14.000 programas universitarios, disponibles en 11 idiomas, se posiciona como líder en empleabilidad, con una tasa de inserción laboral del 99%. Además, cuenta con un enorme claustro de más de 6.000 profesores de máximo prestigio internacional.



“

Estudia en la mayor universidad digital del mundo y asegura tu éxito profesional. El futuro empieza en TECH”

La mejor universidad online del mundo según FORBES

La prestigiosa revista Forbes, especializada en negocios y finanzas, ha destacado a TECH como «la mejor universidad online del mundo». Así lo han hecho constar recientemente en un artículo de su edición digital en el que se hacen eco del caso de éxito de esta institución, «gracias a la oferta académica que ofrece, la selección de su personal docente, y un método de aprendizaje innovador orientado a formar a los profesionales del futuro».

Forbes
Mejor universidad
online del mundo

Plan
de estudios
más completo

Los planes de estudio más completos del panorama universitario

TECH ofrece los planes de estudio más completos del panorama universitario, con temarios que abarcan conceptos fundamentales y, al mismo tiempo, los principales avances científicos en sus áreas científicas específicas. Asimismo, estos programas son actualizados continuamente para garantizar al alumnado la vanguardia académica y las competencias profesionales más demandadas. De esta forma, los títulos de la universidad proporcionan a sus egresados una significativa ventaja para impulsar sus carreras hacia el éxito.

El mejor claustro docente top internacional

El claustro docente de TECH está integrado por más de 6.000 profesores de máximo prestigio internacional. Catedráticos, investigadores y altos ejecutivos de multinacionales, entre los cuales se destacan Isaiah Covington, entrenador de rendimiento de los Boston Celtics; Magda Romanska, investigadora principal de MetaLAB de Harvard; Ignacio Wistumba, presidente del departamento de patología molecular traslacional del MD Anderson Cancer Center; o D.W Pine, director creativo de la revista TIME, entre otros.

Profesorado
TOP
Internacional

La mayor universidad digital del mundo

TECH es la mayor universidad digital del mundo. Somos la mayor institución educativa, con el mejor y más amplio catálogo educativo digital, cien por cien online y abarcando la gran mayoría de áreas de conocimiento. Ofrecemos el mayor número de titulaciones propias, titulaciones oficiales de posgrado y de grado universitario del mundo. En total, más de 14.000 títulos universitarios, en diez idiomas distintos, que nos convierten en la mayor institución educativa del mundo.


La metodología
más eficaz

Un método de aprendizaje único

TECH es la primera universidad que emplea el *Relearning* en todas sus titulaciones. Se trata de la mejor metodología de aprendizaje online, acreditada con certificaciones internacionales de calidad docente, dispuestas por agencias educativas de prestigio. Además, este disruptivo modelo académico se complementa con el "Método del Caso", configurando así una estrategia de docencia online única. También en ella se implementan recursos didácticos innovadores entre los que destacan vídeos en detalle, infografías y resúmenes interactivos.

nº1
Mundial
Mayor universidad
online del mundo

La universidad online oficial de la NBA

TECH es la universidad online oficial de la NBA. Gracias a un acuerdo con la mayor liga de baloncesto, ofrece a sus alumnos programas universitarios exclusivos, así como una gran variedad de recursos educativos centrados en el negocio de la liga y otras áreas de la industria del deporte. Cada programa tiene un currículo de diseño único y cuenta con oradores invitados de excepción: profesionales con una distinguida trayectoria deportiva que ofrecerán su experiencia en los temas más relevantes.

Líderes en empleabilidad

TECH ha conseguido convertirse en la universidad líder en empleabilidad. El 99% de sus alumnos obtienen trabajo en el campo académico que ha estudiado, antes de completar un año luego de finalizar cualquiera de los programas de la universidad. Una cifra similar consigue mejorar su carrera profesional de forma inmediata. Todo ello gracias a una metodología de estudio que basa su eficacia en la adquisición de competencias prácticas, totalmente necesarias para el desarrollo profesional.



Google Partner Premier

El gigante tecnológico norteamericano ha otorgado a TECH la insignia Google Partner Premier. Este galardón, solo al alcance del 3% de las empresas del mundo, pone en valor la experiencia eficaz, flexible y adaptada que esta universidad proporciona al alumno. El reconocimiento no solo acredita el máximo rigor, rendimiento e inversión en las infraestructuras digitales de TECH, sino que también sitúa a esta universidad como una de las compañías tecnológicas más punteras del mundo.



La universidad mejor valorada por sus alumnos

Los alumnos han posicionado a TECH como la universidad mejor valorada del mundo en los principales portales de opinión, destacando su calificación más alta de 4,9 sobre 5, obtenida a partir de más de 1.000 reseñas. Estos resultados consolidan a TECH como la institución universitaria de referencia a nivel internacional, reflejando la excelencia y el impacto positivo de su modelo educativo.



03

Plan de estudios

El plan de estudios de esta titulación universitaria ha sido diseñado para abordar de manera integral, los aspectos fundamentales de la Gamificación, desde su implementación, hasta su impacto en los procesos de enseñanza-aprendizaje. A través de módulos específicos, los educadores abordarán temáticas como el diseño de entornos formativos digitales, la aplicación de las TIC en la docencia y las estrategias para fomentar la motivación y el compromiso de los alumnos. De este modo, los egresados estarán listos para enfrentar los desafíos del presente y del futuro educativo.



“

*¡Prepárate para transformar el aprendizaje!
Con este temario actualizado transformarás
ideas en resultados tangibles y soluciones
innovadoras que marcarán la diferencia
en tu carrera profesional”*

Módulo 1. Colocando el tablero: aspectos psicopedagógicos

- 1.1. Los procesos de aprendizaje
 - 1.1.1. Definición del aprendizaje
 - 1.1.2. Características del aprendizaje
- 1.2. Procesos cognitivos del aprendizaje
 - 1.2.1. Procesos básicos
 - 1.2.2. Procesos superiores
- 1.3. Cognición y metacognición en el aprendizaje
 - 1.3.1. Cognición en el aprendizaje
 - 1.3.2. Metacognición en el aprendizaje
- 1.4. Evaluación del aprendizaje
 - 1.4.1. Evaluaciones directas
 - 1.4.2. Evaluaciones indirectas
- 1.5. Dificultades del aprendizaje
 - 1.5.1. Deficiencias de habilidades
 - 1.5.2. Dificultades ambientales
- 1.6. El papel del juego en el desarrollo
 - 1.6.1. El papel socializado del juego
 - 1.6.2. El juego terapéutico
- 1.7. El papel del juego en el aprendizaje
 - 1.7.1. El aprendizaje de conocimientos
 - 1.7.2. El aprendizaje procedimental
- 1.8. La tecnología educativa
 - 1.8.1. Escuela 4.0
 - 1.8.2. Habilidades digitales
- 1.9. Dificultades tecnológicas
 - 1.9.1. Acceso a la tecnología
 - 1.9.2. Destrezas tecnológicas
- 1.10. Recursos tecnológicos
 - 1.10.1. Blogs y Foros
 - 1.10.2. Youtube y Wikis

Módulo 2. Fundamentos de la gamificación. Cómo gamificar y no morir en el intento

- 2.1. Gamificar
 - 2.1.1. ¿Qué es gamificar?
 - 2.1.2. ¿Qué no es gamificar?
- 2.2. El cerebro en marcha: modelos de comportamiento
 - 2.2.1. ¿Qué hago? Conductismo
 - 2.2.2. ¿Por qué me comporto así? Cognitivismo
 - 2.2.3. ¡Necesito dopamina! Motivación
- 2.3. Dando un repaso a la historia
 - 2.3.1. Érase una vez...el juego
 - 2.3.2. ¿Qué hay de nuevo viejo? El juego en la actualidad
- 2.4. *Move, move, move...* dinámicas
 - 2.4.1. ¡Por aquí no!: restricciones o limitaciones del juego
 - 2.4.2. Cuéntame una historia: la narrativa
 - 2.4.3. Con corazón: las emociones
 - 2.4.4. Me hago mayor: el progreso o la evolución del jugador
 - 2.4.5. Porque yo lo valgo: estatus o reconocimiento
 - 2.4.6. ¡Anda! ¿tú también?: las relaciones o interacciones sociales
- 2.5. No pueden faltar... ¡Mecánicas!
 - 2.5.1. ¡A por ello!: retos y objetivos
 - 2.5.2. Superman: competición
 - 2.5.3. La liga de los hombres extraordinarios: cooperación
 - 2.5.4. ¿Qué tal lo he hecho? *Feedback*
 - 2.5.5. Mi tesoro: recompensas
 - 2.5.6. ¡Me toca!: turnos
- 2.6. Tres 'personas' y un destino: clasificar a los jugadores
 - 2.6.1. Teoría de Richard Bartle: su apuesta es a 4
 - 2.6.2. Teoría de Andrzej *Mrczewski*: subiendo a 5
 - 2.6.3. Teoría de Amy Jo Kim: se queda en 4

- 2.7. ¿Con qué fin?
 - 2.7.1. Motivación: te gusto...
 - 2.7.2. Fidelización: quédate conmigo...
 - 2.7.3. Optimización: si nos sale mejor...
- 2.8. Ventajas de la gamificación

Módulo 3. Elementos y mecánicas de juego

- 3.1. Jugando con conceptos y conceptualizando juegos: una introducción
 - 3.1.1. ¿Qué son las mecánicas de juego?
 - 3.1.2. Conceptos básicos
- 3.2. Empezando por el principio: mecánicas básicas
 - 3.2.1. Marcos de juego
 - 3.2.1.1. Agrupamientos
 - 3.2.1.2. Cooperación y competición
 - 3.2.2. El tiempo
- 3.3. El azar y tú: mecánicas de aleatorización
 - 3.3.1. El azar como recurso
 - 3.3.2. Posibilidad, probabilidad y seguridad
- 3.4. Juntos, pero no revueltos: mecánica e interacción
 - 3.4.1. Interacción y no interacción
 - 3.4.2. El alcance
- 3.5. Sin esto no hay juego 1: interactuando con el sistema
 - 3.5.1. Recursos
 - 3.5.2. Mecánicas de espacio
 - 3.5.3. *Puzles* y preguntas
- 3.6. Sin esto no hay juego 2: lo narrativo y el juego de rol
 - 3.6.1. Mecánicas sociales
 - 3.6.2. La narrativa
- 3.7. Del aperitivo al postre: mecánicas de recompensa y finalización
 - 3.7.1. Condiciones de victoria
 - 3.7.2. Sistemas comparativos
 - 3.7.3. Victoria y derrota en juegos cooperativos
 - 3.7.4. Combinaciones

- 3.8. Hay algo ahí fuera: recompensas más allá del día a día
 - 3.8.1. Los clásicos
 - 3.8.2. Otras formas de recompensa
- 3.9. De obstáculos imprevistos y fallos inesperados: problemas y dificultades
 - 3.9.1. ¿Los juegos no eran divertidos?
 - 3.9.2. El azar y su control
 - 3.9.3. Bolas de nieve y pozos
 - 3.9.4. ¿Qué hora es?
 - 3.9.5. El cuento de la lechera
 - 3.9.6. Alfas, betas y versiones de prueba

Módulo 4. Ludificaciones y aprendizaje basado en juegos (ABJ)

- 4.1. Pero ¿tú sabes a qué estamos jugando?
 - 4.1.1. Diferencias entre Ludificación y Gamificación
 - 4.1.2. Ludificación y juegos
 - 4.1.3. Historia de los juegos
- 4.2. ¿A qué jugamos?
 - 4.2.1. Según sus objetivos
 - 4.2.1.1. Competitivos
 - 4.2.1.2. Colaborativos
 - 4.2.2. Según sus elementos
 - 4.2.2.1. De tablero
 - 4.2.2.2. De cartas
 - 4.2.2.3. De dados
 - 4.2.2.4. De papel y lápiz (ROL)
- 4.3. Tableros de nuestros padres
 - 4.3.1. Primeras civilizaciones, primeros juegos
 - 4.3.1.1. *Senet*
 - 4.3.1.2. Juego Real de Ur
 - 4.3.2. Mancala
 - 4.3.3. Ajedrez
 - 4.3.4. *Backgammon*
 - 4.3.5. Parchís
 - 4.3.6. Juego de la Oca

- 4.4. ¿Quién quiere ser millonario?
 - 4.4.1. El juego de la vida
 - 4.4.1.1. *The Mansion of Happiness*
 - 4.4.1.2. *The Chequered Game of Life*
 - 4.4.1.3. *The Game of Life*
 - 4.4.1.4. ¿Qué nos enseña *The Game of Life* sobre los valores?
 - 4.4.2. Monopoly
 - 4.4.2.1. *The Landlord's Game*
 - 4.4.2.2. *Finance* y otros
 - 4.4.2.3. El Monopoly de Darrow
 - 4.4.2.4. Patentes, diseños y qué debes de tener en cuenta en una ludificación
 - 4.4.3. *Scrabble*
- 4.5. Se ha escrito un juego de éxito
 - 4.5.1. *Risk*
 - 4.5.2. *Cluedo*
 - 4.5.3. *Trivial Pursuit*
 - 4.5.4. *Pictionary*
- 4.6. Juegos de guerra/*Wargame* y simulación histórica
 - 4.6.1. El origen: *Avalon Hill*
 - 4.6.2. La madurez de los *wargames*
 - 4.6.3. La revolución de los CDG's
 - 4.6.4. Últimas tendencias en los *wargames*
 - 4.6.5. *Wargames* de miniaturas
 - 4.6.6. Los juegos de estrategia en España
- 4.7. La compañía del anillo, el lápiz y el papel
 - 4.7.1. El principio
 - 4.7.2. La Edad de Oro y las primeras polémicas
 - 4.7.3. El rol narrativo
 - 4.7.4. Los juegos de rol en el siglo XXI
 - 4.7.5. Los juegos de rol en España
- 4.8. Érase una vez en América, *Magic* los TCG's y los *Ameritrash*
 - 4.8.1. *Magic* y los TCG's
 - 4.8.1.1. *Magic, the Gathering*
 - 4.8.1.2. Otros TCG's
 - 4.8.1.3. LCG's
 - 4.8.2. *Ameritrash*
 - 4.8.2.1. Concepto
 - 4.8.2.2. Desarrollo
 - 4.8.3. Mezclando. Juegos híbridos
- 4.9. Más allá de coches y salchichas. La revolución de los juegos de mesa en Alemania
 - 4.9.1. Alemania cambia las reglas
 - 4.9.1.1. La industria juguetera alemana
 - 4.9.1.2. La consideración social al juego en Alemania
 - 4.9.1.3. Un tipo de juego diferente
 - 4.9.2. Los Eurogames
 - 4.9.2.1. La prehistoria
 - 4.9.2.2. Colonos de Catán
 - 4.9.2.3. Los alemanes a la conquista del mundo
 - 4.9.2.4. La Edad de Oro de los Eurogames
 - 4.9.2.5. Eurogames y Educación
- 4.10. De compras. Análisis de la principal oferta comercial en español
 - 4.10.1. *Wargames*
 - 4.10.2. Juegos de Rol
 - 4.10.3. Eurogames
 - 4.10.4. Híbridos
 - 4.10.5. Juegos infantiles

Módulo 5. Gamificación en la empresa. RRHH, marketing, ventas

- 5.1. Gamificación en la empresa
 - 5.1.1. ¿Por qué gamificar en la empresa?
 - 5.1.2. Superpoderes de la gamificación (+)
 - 5.1.3. *Krytonita* de la gamificación (-)
- 5.2. Aumentar nuestras ventas ¿para eso nació la gamificación empresarial, no?
- 5.3. Marketing el arte del deseo
 - 5.3.1. ¿Qué me cuentas?: comunicación
 - 5.3.2. ¡Quiero un like!: redes sociales
- 5.4. Recursos humanos Gamificados
 - 5.4.1. ¡Lo vales!: atención, gestión y retención de talento
 - 5.4.2. ¡Así somos!: consolidación de la cultura empresa
 - 5.4.3. ¡Participo!: motivación y cumplimiento con la burocracia interna
- 5.5. Y por qué no... ¡Acreedores!

Módulo 6. Gamificación en la empresa II: gestión de equipos

- 6.1. ¿Cómo se juega a esto?
 - 6.1.1. Conceptos generales
 - 6.1.2. Narrativa para una gamificación conjunta
 - 6.1.3. Gestión gamificada de las tareas
 - 6.1.4. Seguimiento de las acciones
- 6.2. Aquí jugamos todos
 - 6.2.1. Motivación mediante retos conjuntos
 - 6.2.2. Itinerario de trabajo como viaje compartido
 - 6.2.3. Colaboración en la aldea digital
- 6.3. Nos hemos venido arriba
 - 6.3.1. Localizar a los nodos para motivar a toda la red
 - 6.3.2. Transformación de tareas repetitivas en retos estimulantes
 - 6.3.3. Transformación del entorno a través de acciones conjuntas
 - 6.3.4. ¿Cómo hacer de la colaboración el triunfo de todos?
 - 6.3.5. Posibilidades para convertir una tarea minúscula en una tarea transformadora
 - 6.3.6. Ámbitos informales: conversación dirigida mediante estrategias de gamificación

- 6.4. Hemos tenido una idea genial
 - 6.4.1. La historia evoluciona con la participación de todos
 - 6.4.2. La narrativa se convierte en nuestro diagrama de Gantt
 - 6.4.3. Gestión del trabajo mediante la gestión de la historia
- 6.5. Subiendo el marcador
 - 6.5.1. Insignias enfocadas a la gestión, no al premio
 - 6.5.2. Una carta de poder es una carta de responsabilidad
 - 6.5.3. Estrategias para establecer cauces que saquen partido a la autonomía de gestión
- 6.6. Acabo de pasar de pantalla
 - 6.6.1. Concepto de nivel dentro del trabajo conjunto
 - 6.6.2. Posibilidades de reparto de funciones con base en distintos niveles
- 6.7. Consejo de sabios
 - 6.7.1. Una comunidad que trabaja de forma cooperativa también aprende de forma cooperativa
 - 6.7.2. ¿Cómo enlazar el conocimiento individual a partir de la narrativa conjunta?
 - 6.7.3. Fórmulas para compartir el conocimiento, para enseñar de forma interna y para motivar a las personas clave
- 6.8. Este equipo funciona porque no nos parecemos en nada
 - 6.8.1. Roles de trabajo en base a los roles de juego
 - 6.8.2. Características de los diferentes roles en la narrativa compartida
 - 6.8.3. Personas que generan historias: giros en la narrativa a partir de aportaciones individuales
- 6.9. Los trucos del mago
 - 6.9.1. Transformación de un panel de control en un escenario gamificado
 - 6.9.2. Aplicaciones web y apps para gestionar la gamificación
 - 6.9.3. Entornos virtuales y entornos físicos, relación y conexión entre ellos
- 6.10. Hagamos recuento
 - 6.10.1. Evaluación inicial: punto de partida para nuestra historia
 - 6.10.2. Evaluación procesual: evaluar el desarrollo de la narrativa para valorar el rendimiento y realizar ajustes
 - 6.10.3. Revisión de la efectividad de los procesos
 - 6.10.4. Revisión de los roles como fórmula para evaluar el trabajo individual
 - 6.10.5. Valoración de la conexión entre los diferentes participantes y su facilidad para hacer fluir los procesos

- 6.10.6. Evaluación del cumplimiento del reto
 - 6.10.6.1. Asamblea final de evaluación
 - 6.10.6.2. Celebración conjunta de los retos conseguidos
- 6.10.7. Resultados medibles
 - 6.10.7.1. Niveles
 - 6.10.7.2. Medallas
 - 6.10.7.3. Puntos

Módulo 7. Cómo organizar una escuela digital

- 7.1. Antes de empezar
 - 7.1.1. La educación en la sociedad digital
 - 7.1.2. ¿Qué es una escuela digital?
- 7.2. La institución escolar en la sociedad digital
 - 7.2.1. El impulso del equipo directivo
 - 7.2.2. El papel fundamental de los docentes
 - 7.2.3. Familias y escuelas en la sociedad digital
- 7.3. Los alumnos de la *iGeneration* o Generación Z
 - 7.3.1. Mitos y realidades sobre los nativos digitales
 - 7.3.2. El aprendizaje en la sociedad digital
 - 7.3.3. El *m-learning*
 - 7.3.4. ¿El Caballo de Troya?
- 7.4. ¿Qué necesita mi centro?
 - 7.4.1. Filosofía educativa
 - 7.4.2. "El que lee mucho y anda mucho, ve mucho y sabe mucho"
- 7.5. Analicemos antes de empezar
 - 7.5.1. Prioridades
 - 7.5.2. Decisiones fundamentales
 - 7.5.2.1. ¿Carritos o proporción 1:1?
 - 7.5.2.2. ¿Qué modelo concreto elegimos?
 - 7.5.2.3. ¿PDI o televisión? ¿Ninguno de los dos?
 - 7.5.3. Planificación

- 7.6. El diseño como clave de la implantación
 - 7.6.1. El DEP
 - 7.6.2. ¿Qué son los Apple ID gestionados?
 - 7.6.3. Sistemas de gestión de dispositivos
 - 7.6.4. *Apple School Manager*
 - 7.6.5. Compras por volumen
- 7.7. La importancia de unos buenos cimientos: el desarrollo
 - 7.7.1. Conectividad
 - 7.7.2. Humanos: la comunidad educativa
 - 7.7.3. Organizativos
 - 7.7.4. Formación
- 7.8. ¿Por qué elegir un iPad para el aula?
 - 7.8.1. Criterios tecnopedagógicos
 - 7.8.2. Otras consideraciones
 - 7.8.3. Objeciones típicas
- 7.9. El mapa para descubrir tesoros
 - 7.9.1. La suite ofimática de Apple
 - 7.9.1.1. *Pages*
 - 7.9.1.2. *Keynote*
 - 7.9.1.3. *Numbers*
 - 7.9.2. Apps para la creación multimedia
 - 7.9.2.1. *iMovie*
 - 7.9.2.2. *Garage Band*
 - 7.9.3. La clase en manos del profesor
 - 7.9.3.1. Gestión docente: aula
 - 7.9.3.2. iTunes U como entorno virtual de aprendizaje
 - 7.9.4. *Swift Playgrounds* y *LEGO*
- 7.10. Evaluación y continuidad del programa
 - 7.10.1. Evaluación intempestiva
 - 7.10.2. Compromisos para el nuevo ciclo

Módulo 8. Nuevos tiempos, nuevos alumnos

- 8.1. Nuevos tiempos, nuevos alumnos
 - 8.1.1. Virtualidades y límites de los alumnos de la era digital
 - 8.1.2. PISA como referente de la educación actual
 - 8.1.3. Otros referentes de la educación actual
- 8.2. Que sean competentes, pero también felices
 - 8.2.1. La competencia digital como eje transversal del aprendizaje
 - 8.2.2. Dimensiones de la competencia digital
 - 8.2.3. Buscando la felicidad en Google, no vamos a encontrarla
- 8.3. Alumnos activos y autónomos
 - 8.3.1. Aprendizaje por proyectos en el contexto digital
 - 8.3.2. Otras metodologías activas
 - 8.3.3. El aprendizaje autónomo en el s. XXI
- 8.4. Tú solo no puedes, con amigos sí
 - 8.4.1. Elementos clave del aprendizaje cooperativo en el contexto digital
 - 8.4.2. Google suite para el aprendizaje cooperativo
- 8.5. Alumnos creativos y comunicativos
 - 8.5.1. La narración digital
 - 8.5.2. El formato audiovisual
 - 8.5.3. *Flipped Classroom*
- 8.6. ¿Tienen nuestros alumnos suficientes estímulos?
 - 8.6.1. Recursos para hablar el mismo idioma que los estudiantes
 - 8.6.2. El buen uso de la pizarra digital interactiva
 - 8.6.3. Proyectar o no proyectar, he aquí la cuestión
- 8.7. Enemigos del aburrimiento
 - 8.7.1. Concursos y desafíos
 - 8.7.2. Personajes, tramas y poderes
- 8.8. Me gusta, comparte, comenta
 - 8.8.1. Redes sociales
 - 8.8.2. Entornos sociales de aprendizaje y plataformas de gamificación

- 8.9. Dales feedback
 - 8.9.1. La evaluación por competencias
 - 8.9.2. Autoevaluación y co-evaluación
 - 8.9.3. Heteroevaluación gamificada
- 8.10. Demos jugables
 - 8.10.1. En clase
 - 8.10.2. En casa
 - 8.10.3. Juegos de mesa

Módulo 9. El profesor en la escuela digital

- 9.1. Replantear la educación: hacia la sociedad global del 2030
 - 9.1.1. ¿Qué educación necesitamos para el siglo XXI?
 - 9.1.2. Educación para una ciudadanía global
 - 9.1.3. El papel de lo digital en la escuela
 - 9.1.4. Retos y objetivos de la educación del siglo XXI
- 9.2. La competencia digital docente
 - 9.2.1. Ser competente en educación
 - 9.2.2. La tecnología educativa digital
 - 9.2.3. Modelos de distribución de las TIC en la escuela
 - 9.2.4. La competencia digital docente
- 9.3. La formación docente en la escuela digital
 - 9.3.1. La formación docente: un breve estado de la cuestión
 - 9.3.2. Rol del docente en el siglo XXI
 - 9.3.3. Destrezas del docente en la escuela digital
 - 9.3.4. Portafolio de la Competencia Digital Docente
- 9.4. La ineficiencia del profesor solitario
 - 9.4.1. El proyecto educativo y el proyecto curricular
 - 9.4.2. La cultura de los grupos de trabajo
 - 9.4.3. La tecnología al servicio del trabajo cooperativo: gestión, formación y colaboración

- 9.5. TPACK: un modelo para el docente de hoy
 - 9.5.1. El modelo TPACK
 - 9.5.2. Tipos de conocimientos para el empleo del modelo TPACK
 - 9.5.3. Implementación del modelo TPACK
- 9.6. Materiales creativos y comunicativos
 - 9.6.1. La narración digital en el aula
 - 9.6.2. Los libros digitales en la escuela
 - 9.6.3. Creación de recursos educativos en abierto
 - 9.6.4. Visualizando pensamientos e ideas
 - 9.6.5. La narración en video
 - 9.6.6. El videojuego
- 9.7. La evaluación en la era digital
 - 9.7.1. Hacia una evaluación auténtica del aprendizaje
 - 9.7.2. Aportaciones de la tecnología a la evaluación
 - 9.7.3. Instrumentos de evaluación con tecnología educativa
 - 9.7.4. Evaluación mediante rúbrica electrónica
- 9.8. Plataformas digitales para la comunicación entre docentes y alumnos
 - 9.8.1. Introducción a las plataformas virtuales en educación
 - 9.8.2. Dimensiones pedagógicas de las aulas virtuales
 - 9.8.3. Planificación didáctica de un aula virtual
 - 9.8.4. Plataformas para crear un aula virtual
- 9.9. Familia y escuela: rompiendo la brecha digital
 - 9.9.1. El papel de la familia en la escuela digital
 - 9.9.2. La importancia de las relaciones en el ámbito educativo
 - 9.9.3. Plataformas para la comunicación entre la familia y la escuela
- 9.10. Recursos para la enseñanza en la era del conocimiento
 - 9.10.1. Enseñar a pensar a través del currículo
 - 9.10.2. Taxonomía de Bloom para la era digital
 - 9.10.3. La Unidad Didáctica Integrada como instrumento de planificación
 - 9.10.4. Rediseñar el examen como instrumento de evaluación

Módulo 10. Casos prácticos

- 10.1. ¿Qué hay de nuevo Doc? La necesidad de la innovación
- 10.2. Juguemos a dar la vuelta a la clase: planteamiento y objetivos de la innovación en el aula: una gamificación con *flipped classroom*
- 10.3. ¿Cómo diseñar las Guerras Clío y no morir en el intento: las herramientas. Parte I Diseño de una gamificación
 - 10.3.1. Vídeos narrativos
 - 10.3.2. Seguimiento
 - 10.3.3. Recompensas
- 10.4. ¿Cómo diseñar las Guerras Clío y no morir en el intento: las herramientas. Parte II Diseño de una gamificación
- 10.5. Bricolaje en la Gamificación. Mantenimiento, evaluación y actualización en Las Guerras Clío
- 10.6. Jugando con la historia. Parte I. Creando juegos para aprender en clase: La Corte de los Milagros
- 10.7. Jugando con la historia. Parte II. Creando juegos para aprender en clase. La Flecha del Tiempo y La Guerra que Pondría Fin a Todas las Guerras
- 10.8. *Knock, knock, knocking on the escape room door*. Diseño de un *escape room* en clase y su implementación en una gamificación
- 10.9. Del revés. Elaborando video lecciones
- 10.10. Video *killed the radio star*. Trabajando con las video lecciones

Módulo 11. El modelo de aprendizaje digital

- 11.1. Definiendo el aprendizaje
 - 11.1.1. Conociendo el aprendizaje
 - 11.1.2. Tipos de aprendizaje
- 11.2. Evolución de los procesos psicológicos en el aprendizaje
 - 11.2.1. El origen de los procesos psicológicos en el aprendizaje
 - 11.2.2. Evolución de los procesos psicológicos en el aprendizaje
- 11.3. El contexto educativo
 - 11.3.1. Características de la educación no formal
 - 11.3.2. Características de la educación formal

- 11.4. La tecnología educativa
 - 11.4.1. Escuela 4.0
 - 11.4.2. Habilidades digitales
- 11.5. Dificultades tecnológicas
 - 11.5.1. Acceso a la tecnología
 - 11.5.2. Destrezas tecnológicas
- 11.6. Recursos tecnológicos
 - 11.6.1. Blogs y Foros
 - 11.6.2. Youtube y Wikis
- 11.7. La enseñanza a distancia
 - 11.7.1. Características definitorias
 - 11.7.2. Ventajas e inconvenientes sobre la enseñanza tradicional
- 11.8. *Blended Learning*
 - 11.8.1. Características definitorias
 - 11.8.2. Ventajas e inconvenientes sobre la enseñanza tradicional
- 11.9. La enseñanza virtual
 - 11.9.1. Características definitorias
 - 11.9.2. Ventajas e inconvenientes sobre la enseñanza tradicional
- 11.10. Las redes sociales
 - 11.10.1. Facebook y psicología
 - 11.10.2. Twitter y psicología

Módulo 12. Nuevos modelos de Docencia

- 12.1. La docencia tradicional
 - 12.1.1. Ventajas e inconvenientes
 - 12.1.2. Los nuevos retos de la docencia
- 12.2. Educación 4.0
 - 12.2.1. Ventajas e inconvenientes
 - 12.2.2. Necesidad de reciclaje
- 12.3. El modelo de comunicación 4.0
 - 12.3.1. Abandono de las clases magistrales
 - 12.3.2. Interoperatividad en el aula
- 12.4. Nuevos retos docentes
 - 12.4.1. Formación continua del profesorado
 - 12.4.2. Evaluación del aprendizaje

- 12.5. Externalización de la enseñanza
 - 12.5.1. Programas de intercambios
 - 12.5.2. La red colaborativa
- 12.6. Internet y la educación tradicional
 - 12.6.1. Retos de la educación por libros
 - 12.6.2. Realidad aumentada en clase
- 12.7. Nuevos roles del docente 4.0
 - 12.7.1. Dinamizador de clase
 - 12.7.2. Gestor de contenido
- 12.8. Nuevos roles del alumno 4.0
 - 12.8.1. Cambio del modelo pasivo al activo
 - 12.8.2. La introducción del modelo cooperativo
 - 12.8.3. La creación de contenido por parte de docentes
 - 12.8.4. Materiales interactivos
 - 12.8.5. Fuentes de consulta
- 12.9. Nueva evaluación del aprendizaje
 - 12.9.1. Evaluación del producto tecnológico
 - 12.9.2. Elaboración de contenidos por parte de alumnos

Módulo 13. Google GSuite for Education

- 13.1. El Universo Google
 - 13.1.1. Historia de Google
 - 13.1.2. Quién es Google hoy
 - 13.1.3. La importancia de asociarse con Google
 - 13.1.4. Catálogo de aplicaciones de Google
 - 13.1.5. Resumen
- 13.2. Google y la Educación
 - 13.2.1. Implicación de Google en la Educación
 - 13.2.2. Gestiones para la solicitud en tu centro
 - 13.2.3. Versiones y Tipos de soporte técnico
 - 13.2.4. Primeros pasos con la consola de gestión de GSuite
 - 13.2.5. Usuarios y grupos
 - 13.2.6. Resumen

- 13.3. GSuite, uso avanzado
 - 13.3.1. Perfiles
 - 13.3.2. Informes
 - 13.3.3. Funciones de administrador
 - 13.3.4. Administración de dispositivos
 - 13.3.5. Seguridad
 - 13.3.6. Dominios
 - 13.3.7. Migración de datos
 - 13.3.8. Grupos y listas de difusión
 - 13.3.9. Política de Privacidad y protección de datos
 - 13.3.10. Resumen
- 13.4. Herramientas para la búsqueda de información en el aula
 - 13.4.1. El buscador de Google
 - 13.4.2. Búsqueda avanzada de información
 - 13.4.3. Integración del motor de búsqueda
 - 13.4.4. Google Chrome
 - 13.4.5. Google News
 - 13.4.6. Google Maps
 - 13.4.7. Youtube
 - 13.4.8. Resumen
- 13.5. Herramientas de Google para la comunicación en el aula
 - 13.5.1. Introducción a Google Classroom
 - 13.5.2. Instrucciones de uso para profesores
 - 13.5.3. Instrucciones de uso para alumnos
 - 13.5.4. Resumen
- 13.6. Google Classroom: Usos avanzados y componentes adicionales
 - 13.6.1. Usos avanzados de Google Classroom
 - 13.6.2. Flubaroo
 - 13.6.3. FormLimiter
 - 13.6.4. Autocrat
 - 13.6.5. Doctopus
 - 13.6.6. Resumen

- 13.7. Herramientas para la organización de la información
 - 13.7.1. Primeros pasos Google Drive
 - 13.7.2. Organización de archivos y carpetas
 - 13.7.3. Compartir archivos
 - 13.7.4. Almacenamiento
 - 13.7.5. Resumen
- 13.8. Herramientas para trabajo cooperativo de Google
 - 13.8.1. Calendar
 - 13.8.2. Google Sheets
 - 13.8.3. Google Docs
 - 13.8.4. Google Presentations
 - 13.8.5. Google Forms
 - 13.8.6. Resumen

Módulo 14. Las TIC y su aplicación práctica e interactiva

- 14.1. Las nuevas tecnologías en la educación
 - 14.1.1. El contexto educativo 2.0
 - 14.1.2. ¿Por qué usar las TIC?
 - 14.1.3. Las competencias digitales del docente y alumno
 - 14.1.4. Resumen
- 14.2. TIC en el aula y su aplicación
 - 14.2.1. Libro digital
 - 14.2.2. Pizarra digital
 - 14.2.3. Mochila digital
 - 14.2.4. Dispositivos móviles
 - 14.2.5. Resumen
- 14.3. TIC en la web y su aplicación
 - 14.3.1. Navegar, buscar y filtrar la información
 - 14.3.2. Software educativo
 - 14.3.3. Actividades guiadas en internet
 - 14.3.4. Blogs educativos y páginas web
 - 14.3.5. Wikis de profesores de lengua y literatura

- 14.3.6. Plataformas de aprendizaje: *Moodle* y *Schoology*
- 14.3.7. Google Classroom
- 14.3.8. Google Docs
- 14.3.9. *MOOCs*
- 14.3.10. Resumen
- 14.4. Redes Sociales y sus aplicaciones en la docencia
 - 14.4.1. Introducción a las redes sociales
 - 14.4.2. Facebook
 - 14.4.3. Twitter
 - 14.4.4. Instagram
 - 14.4.5. LinkedIn
 - 14.4.6. Resumen
- 14.5. Nuevas metodologías en el aula
 - 14.5.1. Esquemas, mapas conceptuales y mentales
 - 14.5.2. Infografías
 - 14.5.3. Presentaciones y textos en movimiento
 - 14.5.4. Creación de vídeos y tutoriales
 - 14.5.5. Gamificación
 - 14.5.6. *Flipped classroom*
 - 14.5.7. Resumen
- 14.6. Diseño de actividades colaborativas
 - 14.6.1. Creación de actividades colaborativas
 - 14.6.2. Leer y escribir con TIC
 - 14.6.3. Ampliar el diálogo y las habilidades de razonamiento con TIC
 - 14.6.4. Atención a la diversidad del grupo
 - 14.6.5. Programación y seguimiento de las actividades
 - 14.6.6. Resumen
- 14.7. Evaluación con TIC
 - 14.7.1. Sistemas de evaluación con TIC
 - 14.7.2. El *e-Portfolio*
 - 14.7.3. Autoevaluación, evaluación entre pares y retroalimentación
 - 14.7.4. Resumen

- 14.8. Posibles riesgos de la web
 - 14.8.1. Filtrar la información y la infoxicación
 - 14.8.2. Distractores en la red
 - 14.8.3. El seguimiento de actividades
 - 14.8.4. Resumen
- 14.9. Mis recursos TIC
 - 14.9.1. Almacenamiento y recuperación de los recursos, materiales y herramientas
 - 14.9.2. Actualización de recursos, materiales y herramientas
 - 14.9.3. Resumen

Módulo 15. Las TIC en la orientación académica

- 15.1. Tecnología en la Educación
 - 15.1.1. Historia y evolución de la tecnología
 - 15.1.2. Nuevos retos
 - 15.1.3. Resumen
- 15.2. Internet en las Escuelas
 - 15.2.1. Historia y primeros años de Internet
 - 15.2.2. El impacto de internet en la educación
 - 15.2.3. Resumen
- 15.3. Dispositivos para profesores y alumnos
 - 15.3.1. Dispositivos en el aula
 - 15.3.2. La pizarra electrónica
 - 15.3.3. Dispositivos para alumnos
 - 15.3.4. Las tablets
 - 15.3.5. Formas de usar los dispositivos móviles en el aula
 - 15.3.6. Resumen
- 15.4. Tutoría online
 - 15.4.1. ¿Por qué tutorizar online?
 - 15.4.2. Adaptación de los alumnos
 - 15.4.3. Ventajas e inconvenientes
 - 15.4.4. Tareas del tutor
 - 15.4.5. Puesta en práctica
 - 15.4.6. Resumen

- 15.5. Creatividad en escuelas
 - 15.5.1. La creatividad en las escuelas
 - 15.5.2. Pensamiento lateral práctico
 - 15.5.3. Los primeros docentes tecnológicos
 - 15.5.4. El nuevo perfil docente
 - 15.5.5. Resumen
- 15.6. Los padres y profesores como migrantes digitales
 - 15.6.1. Nativos digitales vs Migrantes digitales
 - 15.6.2. Formación tecnológica en migrantes digitales
 - 15.6.3. Desarrollo y potenciación de los nativos digitales
 - 15.6.4. Resumen
- 15.7. Uso responsable de las nuevas tecnologías
 - 15.7.1. Privacidad
 - 15.7.2. Protección de datos
 - 15.7.3. Ciberdelitos
 - 15.7.4. Resumen
- 15.8. Adicciones y patologías
 - 15.8.1. Definición de adicción a la tecnología
 - 15.8.2. Evitar una adicción
 - 15.8.3. ¿Cómo salir de una adicción?
 - 15.8.4. Nuevas patologías producidas por la tecnología
 - 15.8.5. Resumen
- 15.9. Algunos proyectos y experiencias de Orientación y TICs
 - 15.9.1. Introducción
 - 15.9.2. Proyecto H.O.L.A. (Herramienta para la Orientación Laboral de Asturias)
 - 15.9.3. "My vocational e-portfolio" (MYVIP)
 - 15.9.4. MyWayPass. Plataforma online gratuita para la toma de decisiones
 - 15.9.5. Uveni. Plataforma de orientación para secundaria y bachillerato
 - 15.9.6. A golpe de timbre
 - 15.9.7. Sociescuela
 - 15.9.8. Orientaline
 - 15.9.9. Salón virtual del estudiante
 - 15.9.10. Descubre la FP
 - 15.9.11. Resumen

- 15.10. Algunos recursos digitales para la orientación educativa
 - 15.10.1. Introducción
 - 15.10.2. Asociaciones y portales de interés en el campo de la orientación
 - 15.10.3. Blogs
 - 15.10.4. Wikis
 - 15.10.5. Redes sociales de profesionales o instituciones de orientación académico-laboral
 - 15.10.6. Grupos de Facebook
 - 15.10.7. Apps asociadas al campo de la orientación
 - 15.10.8. Hashtags interesantes
 - 15.10.9. Otros recursos TIC
 - 15.10.10. Entornos personales de aprendizaje en orientación; el orientaPLE

Módulo 16. Identidad Digital y Branding Digital

- 16.1. La Identidad Digital
 - 16.1.1. Definición de la Identidad Digital
 - 16.1.2. Gestionando la Identidad Digital en la Docencia
 - 16.1.3. Ámbitos de aplicación de la Identidad Digital
 - 16.1.4. Resumen
- 16.2. Blogs
 - 16.2.1. Introducción a los blogs en la docencia
 - 16.2.2. Blogs e Identidad Digital
 - 16.2.3. Resumen
- 16.3. Roles en la Identidad Digital
 - 16.3.1. Identidad Digital del alumnado
 - 16.3.2. Identidad Digital del profesorado
 - 16.3.3. Resumen
- 16.4. Branding
 - 16.4.1. Qué es el Branding Digital
 - 16.4.2. Cómo trabajar el Branding Digital
 - 16.4.3. Resumen
- 16.5. Cómo posicionarse en la docencia Digital
 - 16.5.1. Introducción al SEO
 - 16.5.2. Posicionando un blog
 - 16.5.3. Introducción a la marca personal

- 16.5.4. Casos de éxito de imagen de marca docente
- 16.5.5. Usos típicos
- 16.5.6. Resumen
- 16.6. Reputación Online
 - 16.6.1. Reputación Online vs. Reputación física
 - 16.6.2. Reputación Online en la docencia
 - 16.6.3. Gestión de Crisis de reputación online
 - 16.6.4. Resumen
- 16.7. La Comunicación Digital
 - 16.7.1. Comunicación digital
 - 16.7.2. Comunicación personal e Identidad Digital
 - 16.7.3. Comunicación corporativa e Identidad Digital
 - 16.7.4. Herramientas de comunicación docente
 - 16.7.5. Protocolos de comunicación docente
 - 16.7.6. Resumen
- 16.8. Herramientas de comunicación
 - 16.8.1. Planes de comunicación
 - 16.8.2. Gestores de mensajería instantánea
 - 16.8.3. Correo electrónico
 - 16.8.4. La agenda digital en las nuevas plataformas
 - 16.8.5. Videoconferencias
 - 16.8.6. Resumen
- 16.9. Evaluación con TIC
 - 16.9.1. Sistemas de evaluación con TIC
 - 16.9.2. El e-Portfolio
 - 16.9.3. Autoevaluación, evaluación entre pares y retroalimentación
 - 16.9.4. Resumen
- 16.10. Recursos para la gestión de materiales
 - 16.10.1. Almacenamiento y recuperación de los recursos, materiales y herramientas
 - 16.10.2. Actualización de recursos, materiales y herramientas
 - 16.10.3. Resumen

Módulo 17. Redes Sociales y blogs en docencia

- 17.1. Redes Sociales
 - 17.1.1. Origen y evolución
 - 17.1.2. Redes Sociales para Docentes
 - 17.1.3. Estrategia, analítica y contenido
 - 17.1.4. Resumen
- 17.2. Facebook
 - 17.2.1. El origen y evolución de Facebook
 - 17.2.2. Páginas de Facebook para divulgación docente
 - 17.2.3. Grupos
 - 17.2.4. Búsqueda y base de datos en Facebook
 - 17.2.5. Herramientas
 - 17.2.6. Resumen
- 17.3. Twitter
 - 17.3.1. El origen y evolución de Twitter
 - 17.3.2. Perfil de Twitter para divulgación docente
 - 17.3.3. Búsqueda y base de datos en Twitter
 - 17.3.4. Herramientas
 - 17.3.5. Resumen
- 17.4. LinkedIn
 - 17.4.1. El origen y evolución de LinkedIn
 - 17.4.2. Perfil docente de LinkedIn
 - 17.4.3. Grupos de LinkedIn
 - 17.4.4. Búsqueda y base de datos en LinkedIn
 - 17.4.5. Herramientas
 - 17.4.6. Resumen
- 17.5. Youtube
 - 17.5.1. El origen y evolución de Youtube
 - 17.5.2. Canales de Youtube para divulgación docente
 - 17.5.3. Herramientas para Youtube
 - 17.5.4. Resumen

- 17.6. Instagram
 - 17.6.1. El origen y evolución de Instagram
 - 17.6.2. Perfil de Instagram para la divulgación docente
 - 17.6.3. Herramientas
 - 17.6.4. Resumen
- 17.7. Contenidos Multimedia
 - 17.7.1. Fotografía
 - 17.7.2. Infografías
 - 17.7.3. Vídeo
 - 17.7.4. Vídeos en directo
 - 17.7.5. Resumen
- 17.8. Blogs y gestión de Redes Sociales
 - 17.8.1. Reglas básicas en la gestión de Redes Sociales
 - 17.8.2. Usos en la docencia
 - 17.8.3. Herramientas de creación de contenido
 - 17.8.4. Herramientas de gestión de Redes Sociales
 - 17.8.5. Trucos en Redes Sociales
 - 17.8.6. Resumen
- 17.9. Herramientas de analítica
 - 17.9.1. ¿Qué analizamos?
 - 17.9.2. *Google Analytics*
 - 17.9.3. Resumen
- 17.10. Comunicación y Reputación
 - 17.10.1. Gestión de fuentes
 - 17.10.2. Protocolos de comunicación
 - 17.10.3. Gestión de crisis
 - 17.10.4. Resumen

Módulo 18. El entorno Apple en educación

- 18.1. Los dispositivos móviles en educación
 - 18.1.1. El *m-learning*
 - 18.1.2. Una decisión problemática
- 18.2. ¿Por qué elegir un iPad para el aula?
 - 18.2.1. Criterios tecnopedagógicos
 - 18.2.2. Otras consideraciones
 - 18.2.3. Objeciones típicas
- 18.3. ¿Qué necesita mi centro?
 - 18.3.1. Filosofía educativa
 - 18.3.2. “El que lee mucho y anda mucho, ve mucho y sabe mucho”
- 18.4. Diseñando nuestro propio modelo
 - 18.4.1. Prioridades
 - 18.4.2. Decisiones fundamentales
 - 18.4.2.1. ¿Carritos o proporción 1:1?
 - 18.4.2.2. ¿Qué modelo concreto elegimos?
 - 18.4.2.3. ¿PDI o televisión? ¿Ninguno de los dos?
 - 18.4.3. Planificación
- 18.5. El ecosistema educativo de Apple
 - 18.5.1. El DEP
 - 18.5.2. Sistemas de gestión de dispositivos
 - 18.5.3. ¿Qué son los Apple ID gestionados?
 - 18.5.4. *Apple School Manager*
- 18.6. Otros factores críticos de desarrollo
 - 18.6.1. Técnicos: conectividad
 - 18.6.2. Humanos: la comunidad educativa
 - 18.6.3. Organizativos
- 18.7. La clase en manos del profesor
 - 18.7.1. Gestión docente: aula e *iDoceo*
 - 18.7.2. iTunes U como Entorno Virtual de Aprendizaje

- 18.8. El mapa para descubrir tesoros
 - 18.8.1. La suite ofimática de Apple
 - 18.8.1.1. *Pages*
 - 18.8.1.2. *Keynote*
 - 18.8.1.3. *Numbers*
 - 18.8.2. Apps para producción multimedia
 - 18.8.2.1. *iMovie*
 - 18.8.2.2. *Garage Band*
- 18.9. Apple y las metodologías emergentes
 - 18.9.1. *Flipped Classroom: Explain Everything* y *EdPuzzle*
 - 18.9.2. Gamificación: *Kahoot* y *Plickers*
- 18.10. Todo el mundo puede programar
 - 18.10.1. *Swift playgrounds*
 - 18.10.2. Evaluación intempestiva

Módulo 19. Innovación tecnológica en educación

- 19.1. Ventajas e inconvenientes del uso la tecnología en educación
 - 19.1.1. La tecnología como medio de educación
 - 19.1.2. Ventajas del uso
 - 19.1.3. Inconvenientes y adicciones
 - 19.1.4. Resumen
- 19.2. Neurotecnología Educativa
 - 19.2.1. Neurociencia
 - 19.2.2. Neurotecnología
 - 19.2.3. Resumen
- 19.3. La Programación en Educación
 - 19.3.1. Beneficios de la programación en la Educación
 - 19.3.2. Plataforma Scratch
 - 19.3.3. Confección del primer "Hola Mundo"
 - 19.3.4. Comandos, parámetros y eventos
 - 19.3.5. Exportación de proyectos
 - 19.3.6. Resumen
- 19.4. Introducción a la *Flipped Classroom*
 - 19.4.1. ¿En qué se basa?
 - 19.4.2. Ejemplos de uso
 - 19.4.3. Grabación de vídeos
 - 19.4.4. Youtube
 - 19.4.5. Resumen
- 19.5. Introducción a la Gamificación
 - 19.5.1. ¿Qué es la Gamificación?
 - 19.5.2. Herramientas de Gamificación
 - 19.5.3. Casos de éxito
 - 19.5.4. Resumen
- 19.6. Introducción a la Robótica
 - 19.6.1. La importancia de la robótica en la educación
 - 19.6.2. Arduino (hardware)
 - 19.6.3. Arduino (lenguaje de programación)
 - 19.6.4. Resumen
- 19.7. Introducción a la Realidad Aumentada
 - 19.7.1. ¿Qué es la RA?
 - 19.7.2. ¿Qué beneficios tiene en la educación?
 - 19.7.3. Resumen
- 19.8. ¿Cómo desarrollar tus propias aplicaciones de RA?
 - 19.8.1. La Realidad Aumentada profesional
 - 19.8.2. *Unity/Vuforia*
 - 19.8.3. Ejemplos de uso
 - 19.8.4. Resumen
- 19.9. *Samsung Virtual School Suitcase*
 - 19.9.1. Aprendizaje inmersivo
 - 19.9.2. La mochila del futuro
 - 19.9.3. Resumen
- 19.10. Consejos y ejemplos de uso en el aula
 - 19.10.1. Combinación de herramientas de innovación en el aula
 - 19.10.2. Ejemplos reales
 - 19.10.3. Resumen

Módulo 20. Las TIC como herramienta de gestión y planificación

- 20.1. Herramientas TIC en el centro
 - 20.1.1. El factor disruptor de las TIC
 - 20.1.2. Objetivos de las TIC
 - 20.1.3. Buena praxis en el uso de las TIC
 - 20.1.4. Criterios para la elección de herramientas
 - 20.1.5. Protección de datos
 - 20.1.6. Seguridad
 - 20.1.7. Resumen
- 20.2. Comunicación
 - 20.2.1. Planes de comunicación
 - 20.2.2. Gestores de mensajería instantánea
 - 20.2.3. Videoconferencias
 - 20.2.4. Acceso remoto a dispositivos
 - 20.2.5. Plataformas de gestión escolar
 - 20.2.6. Otros medios
 - 20.2.7. Resumen
- 20.3. Correo electrónico
 - 20.3.1. Gestores de correo electrónico
 - 20.3.2. Respuestas, reenvíos
 - 20.3.3. Firmas
 - 20.3.4. Clasificación y etiquetado del correo
 - 20.3.5. Reglas
 - 20.3.6. Listas de correo
 - 20.3.7. Alias
 - 20.3.8. Herramientas avanzadas
 - 20.3.9. Resumen
- 20.4. Generación de documentos
 - 20.4.1. Procesadores de texto
 - 20.4.2. Hojas de cálculo
 - 20.4.3. Formularios
 - 20.4.4. Plantillas para imagen corporativa
 - 20.4.5. Resumen



- 20.5. Herramienta de gestión de tareas
 - 20.5.1. Gestión de tareas
 - 20.5.2. Listas
 - 20.5.3. Tareas
 - 20.5.4. Avisos
 - 20.5.5. Enfoques de uso
 - 20.5.6. Resumen
- 20.6. Calendario
 - 20.6.1. Calendarios digitales
 - 20.6.2. Eventos
 - 20.6.3. Citas y reuniones
 - 20.6.4. Invitaciones y confirmación de asistencia
 - 20.6.5. Vínculos con otras herramientas
 - 20.6.6. Resumen
- 20.7. Redes sociales
 - 20.7.1. Las redes sociales y nuestro Centro
 - 20.7.2. LinkedIn
 - 20.7.3. Twitter
 - 20.7.4. Facebook
 - 20.7.5. Instagram
 - 20.7.6. Resumen
- 20.8. Introducción y parametrización de *Alexia*
 - 20.8.1. ¿Qué es *Alexia*?
 - 20.8.2. Solicitud y registro del centro en la plataforma
 - 20.8.3. Primeros pasos con *Alexia*
 - 20.8.4. Soporte Técnico de *Alexia*
 - 20.8.5. Configuración del centro
 - 20.8.6. Resumen
- 20.9. Permisos y gestión administrativa en *Alexia*
 - 20.9.1. Permisos de acceso
 - 20.9.2. Roles
 - 20.9.3. Facturación
 - 20.9.4. Ventas

- 20.9.5. Ciclos formativos
- 20.9.6. Actividades extraescolares y otros servicios
- 20.9.7. Resumen
- 20.10. *Alexia*. Formación para docentes
 - 20.10.1. Áreas (Módulos)
 - 20.10.2. Evaluar
 - 20.10.3. Pasar lista
 - 20.10.4. Agenda/Calendario
 - 20.10.5. Comunicación
 - 20.10.6. Entrevistas
 - 20.10.7. Secciones
 - 20.10.8. Alumnos
 - 20.10.9. Cumpleaños
 - 20.10.10. Enlaces
 - 20.10.11. APP móvil
 - 20.10.12. Utilidades
 - 20.10.13. Resumen



Con TECH darás el paso hacia la excelencia profesional. Esta titulación universitaria combina las últimas investigaciones en neurociencia con estrategias educativas aplicadas"

04

Objetivos docentes

Este Grand Master está diseñado para transformar la manera en que los profesionales abordan la educación en la era digital. En este sentido, el programa universitario buscará no solo transmitir conocimientos, sino también desarrollar habilidades prácticas que permitan implementar metodologías innovadoras en contextos educativos y corporativos. A través de una visión integral, se fomentará en los egresados el dominio de estrategias de Gamificación que mejoren la motivación y el aprendizaje significativo de los estudiantes.





“

No solo dominarás las tendencias actuales en Enseñanza Digital y Gamificación, sino que también contarás con las herramientas necesarias para transformar tus entornos laborales”



Objetivos generales

- ♦ Desarrollar habilidades para diseñar y aplicar estrategias de enseñanza digital en entornos educativos
- ♦ Aplicar principios de gamificación para mejorar la motivación y el aprendizaje en estudiantes
- ♦ Desarrollar competencias en la creación de contenidos digitales interactivos y atractivos para el aula
- ♦ Aplicar herramientas tecnológicas para facilitar el aprendizaje a distancia y en línea
- ♦ Desarrollar estrategias pedagógicas para integrar la gamificación en diferentes áreas curriculares
- ♦ Aplicar enfoques de enseñanza digital para atender la diversidad de estilos de aprendizaje de los estudiantes
- ♦ Desarrollar habilidades para la creación de plataformas digitales de aprendizaje gamificado
- ♦ Implementar estrategias de evaluación en entornos digitales para medir el progreso del estudiante
- ♦ Aplicar la tecnología educativa para personalizar la enseñanza y mejorar la experiencia de aprendizaje
- ♦ Desarrollar proyectos educativos que utilicen la gamificación como herramienta pedagógica efectiva
- ♦ Aplicar métodos de enseñanza activos y colaborativos mediante herramientas digitales y juegos
- ♦ Desarrollar habilidades para la integración de la gamificación en el diseño de cursos virtuales
- ♦ Gestionar el uso de juegos educativos digitales para fomentar la creatividad y el pensamiento crítico
- ♦ Aplicar la gamificación para mejorar la participación y el compromiso de los estudiantes en el aprendizaje
- ♦ Desarrollar competencias en el uso de plataformas de aprendizaje en línea para la enseñanza digital
- ♦ Aplicar la gamificación para la creación de experiencias de aprendizaje inmersivas y motivadoras
- ♦ Desarrollar estrategias para la formación continua de educadores en el uso de herramientas digitales y gamificación
- ♦ Implementar la evaluación de resultados de aprendizaje mediante el uso de mecánicas de juegos y retroalimentación digital
- ♦ Desarrollar habilidades en el diseño de experiencias de aprendizaje digital que sean accesibles e inclusivas
- ♦ Aplicar enfoques de gamificación para facilitar la adquisición de competencias transversales en los estudiantes



Objetivos específicos

Módulo 1. Colocando el tablero: aspectos psicopedagógicos

- ♦ Analizar los principios psicopedagógicos aplicables al diseño de estrategias educativas
- ♦ Identificar las necesidades y características de los alumnos en entornos educativos diversos
- ♦ Evaluar el impacto de las estrategias psicopedagógicas en el aprendizaje significativo
- ♦ Diseñar intervenciones educativas basadas en principios psicopedagógicos sólidos

Módulo 2. Fundamentos de la gamificación. Cómo gamificar y no morir en el intento

- ♦ Comprender los conceptos básicos de la gamificación y su relevancia en educación
- ♦ Diseñar estrategias de gamificación alineadas con objetivos de aprendizaje específicos
- ♦ Reconocer los errores comunes en la implementación de proyectos gamificados
- ♦ Aplicar técnicas de gamificación para aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes

Módulo 3. Elementos y mecánicas de juego

- ♦ Identificar los principales elementos y mecánicas que componen un juego efectivo
- ♦ Incorporar elementos lúdicos al diseño de experiencias educativas
- ♦ Diseñar dinámicas de juego que promuevan la participación activa de los alumnos
- ♦ Evaluar la eficacia de las mecánicas de juego en el logro de objetivos educativos

Módulo 4. Ludificaciones y aprendizaje basado en juegos (ABJ)

- ♦ Diferenciar entre ludificación y aprendizaje basado en juegos en contextos educativos
- ♦ Crear actividades que integren principios de ABJ para potenciar el aprendizaje práctico
- ♦ Evaluar los beneficios del ABJ en el desarrollo de habilidades específicas
- ♦ Diseñar proyectos educativos basados en la combinación de ABJ y ludificación

Módulo 5. Gamificación en la empresa. RRHH, marketing, ventas

- ♦ Aplicar técnicas de gamificación en áreas clave como recursos humanos y marketing
- ♦ Diseñar estrategias gamificadas para mejorar el rendimiento de equipos de ventas
- ♦ Evaluar el impacto de la gamificación en la motivación y productividad empresarial
- ♦ Implementar proyectos de gamificación para optimizar procesos organizativos

Módulo 6. Gamificación en la empresa II: gestión de equipos

- ♦ Diseñar dinámicas gamificadas que fomenten la colaboración en equipos de trabajo
- ♦ Implementar estrategias de gamificación para mejorar la cohesión del equipo
- ♦ Analizar casos de éxito en gamificación aplicada a la gestión de equipos
- ♦ Desarrollar habilidades de liderazgo a través de la gamificación empresarial

Módulo 7. Cómo organizar una escuela digital

- ♦ Diseñar un modelo de gestión para una escuela digital eficiente
- ♦ Identificar las herramientas tecnológicas necesarias para la operación de una escuela digital
- ♦ Establecer protocolos para la implementación de plataformas educativas digitales
- ♦ Evaluar el impacto de la digitalización en la experiencia educativa

Módulo 8. Nuevos tiempos, nuevos alumnos

- ♦ Analizar las características de los estudiantes en la era digital
- ♦ Diseñar estrategias educativas que respondan a las necesidades de las nuevas generaciones
- ♦ Evaluar los cambios en los estilos de aprendizaje en contextos digitales
- ♦ Adaptar el diseño de contenido educativo a las expectativas de los alumnos actuales

Módulo 9. El profesor en la escuela digital

- ♦ Identificar las competencias digitales necesarias para el docente en entornos virtuales
- ♦ Diseñar estrategias de enseñanza adaptadas al entorno digital
- ♦ Aplicar técnicas de comunicación efectivas en el aula virtual
- ♦ Evaluar el impacto del rol docente en el aprendizaje digital

Módulo 10. Casos prácticos

- ♦ Analizar casos reales para identificar buenas prácticas en educación digital
- ♦ Diseñar soluciones basadas en experiencias exitosas de innovación educativa
- ♦ Evaluar el impacto de los casos prácticos en el aprendizaje de los estudiantes
- ♦ Aplicar aprendizajes adquiridos en contextos educativos específicos

Módulo 11. El modelo de aprendizaje digital

- ♦ Comprender los principios fundamentales del aprendizaje digital
- ♦ Diseñar estrategias basadas en modelos de aprendizaje digital efectivos
- ♦ Evaluar los beneficios y desafíos del aprendizaje digital en diferentes contextos
- ♦ Implementar prácticas que optimicen los procesos educativos digitales

Módulo 12. Nuevos modelos de docencia

- ♦ Identificar tendencias emergentes en los modelos de docencia actual
- ♦ Diseñar propuestas educativas basadas en modelos innovadores de enseñanza
- ♦ Implementar estrategias que promuevan la flexibilidad y personalización en el aula
- ♦ Evaluar la eficacia de los nuevos modelos docentes en el aprendizaje

Módulo 13. Google GSuite for Education

- ♦ Identificar las herramientas de GSuite aplicables a entornos educativos
- ♦ Diseñar actividades utilizando aplicaciones de GSuite para mejorar la enseñanza
- ♦ Implementar estrategias colaborativas a través de herramientas de GSuite
- ♦ Evaluar la eficacia de GSuite en la gestión y planificación educativa

Módulo 14. Las TIC y su aplicación práctica e interactiva

- ♦ Identificar herramientas TIC que promuevan la interactividad en el aprendizaje
- ♦ Diseñar actividades que incorporen tecnologías TIC en la enseñanza
- ♦ Implementar estrategias de enseñanza utilizando recursos tecnológicos interactivos
- ♦ Evaluar el impacto de las TIC en la experiencia educativa de los estudiantes

Módulo 15. Las TIC en la orientación académica

- ♦ Diseñar estrategias de orientación académica apoyadas en herramientas TIC
- ♦ Implementar plataformas digitales para facilitar la orientación académica
- ♦ Evaluar el impacto de las TIC en la toma de decisiones de los estudiantes
- ♦ Crear recursos tecnológicos que optimicen los procesos de orientación educativa

Módulo 16. Identidad Digital y Branding Digital

- ♦ Diseñar estrategias para construir una identidad digital profesional sólida
- ♦ Identificar herramientas para gestionar y potenciar el branding digital educativo
- ♦ Implementar técnicas para la creación de una marca personal en entornos educativos
- ♦ Evaluar el impacto del branding digital en el posicionamiento profesional



Módulo 17. Redes Sociales y blogs en docencia

- ♦ Diseñar estrategias de enseñanza utilizando redes sociales como herramientas educativas
- ♦ Implementar el uso de blogs para fomentar la participación y la reflexión de los alumnos
- ♦ Evaluar el impacto de las redes sociales en el aprendizaje colaborativo
- ♦ Crear contenido educativo atractivo y relevante para entornos digitales

Módulo 18. El entorno Apple en educación

- ♦ Identificar herramientas de Apple aplicables a entornos educativos innovadores
- ♦ Diseñar estrategias que integren dispositivos Apple en el aprendizaje práctico
- ♦ Implementar soluciones tecnológicas de Apple en la gestión de aulas digitales
- ♦ Evaluar la eficacia de los recursos de Apple en el proceso de enseñanza

Módulo 19. Innovación tecnológica en educación

- ♦ Identificar tendencias de innovación tecnológica en el ámbito educativo
- ♦ Diseñar estrategias de enseñanza basadas en tecnologías emergentes
- ♦ Implementar proyectos educativos que utilicen herramientas innovadoras
- ♦ Evaluar el impacto de la innovación tecnológica en el aprendizaje

Módulo 20. Las TIC como herramienta de gestión y planificación

- ♦ Diseñar sistemas de gestión educativa basados en tecnologías TIC
- ♦ Implementar herramientas tecnológicas para optimizar la planificación educativa
- ♦ Evaluar el impacto de las TIC en la gestión de recursos académicos
- ♦ Crear soluciones tecnológicas que faciliten la organización en instituciones educativas

05

Salidas profesionales

Esta titulación universitaria ofrecerá a sus egresados un abanico de salidas profesionales que se alinean con las exigencias de un mundo educativo y corporativo cada vez más digitalizado. Así, los educadores no solo se posicionarán como profesionales altamente capacitados, sino también como referentes en el desarrollo de metodologías educativas vanguardistas. De este modo, encontrarán diversas oportunidades laborales en sectores educativos, tanto a nivel de enseñanza básica y superior, como en la formación corporativa.



“

¿Estás listo para afrontar los retos que presenta la educación digital del futuro? Gracias a este itinerario asumirás roles clave que impulsarán la evolución académica en todo el mundo”

Perfil del egresado

El egresado se caracterizará por ser un profesional altamente capacitado, con una visión innovadora y una sólida comprensión sobre las herramientas digitales aplicadas al ámbito educativo. Al finalizar el programa universitario, estará preparado para transformar la manera en que se enseña y se aprende, aplicando metodologías vanguardistas como la Gamificación para crear entornos interactivos y atractivos que favorezcan el aprendizaje. Además, este experto desarrollará habilidades esenciales en el diseño de experiencias de aprendizaje digital, la integración de recursos multimedia y la gestión de plataformas educativas en línea.

No solo estarás preparado para contribuir a la evolución de la educación digital, sino que serás capaz de liderar la transformación de metodologías tradicionales hacia prácticas más dinámicas y efectivas.

- ♦ **Innovación pedagógica:** integrar enfoques y herramientas digitales de manera creativa para diseñar experiencias de aprendizaje que sean atractivas, efectivas y alineadas con las necesidades de los estudiantes
- ♦ **Gestión de proyectos educativos:** planificar, coordinar y ejecutar proyectos educativos utilizando tecnologías digitales y metodologías como la gamificación, asegurando su implementación exitosa en distintos entornos educativos
- ♦ **Adaptabilidad tecnológica:** fomentar la capacidad de adaptarse rápidamente a nuevas herramientas tecnológicas y plataformas digitales, integrándolas eficazmente en el proceso de enseñanza-aprendizaje y respondiendo a los cambios constantes en el sector educativo
- ♦ **Desarrollo de habilidades de análisis y evaluación:** evaluar el impacto de las estrategias de enseñanza digital y gamificación, realizando un análisis crítico de los resultados y ajustando las técnicas pedagógicas según las necesidades y el contexto del alumnado





Después de realizar el programa universitario, podrás desempeñar tus conocimientos y habilidades en los siguientes cargos:

- 1. Diseñador Instruccional Digital:** responsable de crear y desarrollar materiales educativos digitales que mejoren el aprendizaje a través de plataformas interactivas y gamificadas.
- 2. Consultor en Gamificación Educativa:** asesor de instituciones educativas sobre la implementación de la gamificación para optimizar el rendimiento y la motivación de los estudiantes.
- 3. Coordinador de Proyectos de Enseñanza Digital:** gestor del diseño, implementación y evaluación de programas educativos digitales, integrando herramientas tecnológicas y metodologías innovadoras.
- 4. Coordinador de la Tecnología Educativa:** responsable de selección y aplicación de tecnologías digitales en entornos educativos para mejorar la enseñanza y el aprendizaje.
- 5. Líder de Innovación Pedagógica:** desarrollador de nuevas metodologías de enseñanza digital y gamificación dentro de instituciones educativas y empresas.
- 6. Capacitador en Enseñanza Digital:** responsable de impartir clases utilizando tecnologías digitales y estrategias de gamificación para motivar y facilitar el aprendizaje de los estudiantes.
- 7. Gestor de Contenidos Educativos Digitales:** creador, organizador y administrador de contenidos digitales interactivos y gamificados para plataformas educativas.
- 8. Consultor en Transformación Digital Educativa:** asesor en las instituciones a integrar tecnologías digitales en sus modelos educativos, implementando soluciones innovadoras y eficientes.
- 9. Responsable de Experiencia de Usuario Educativo:** diseñador de experiencias interactivas y atractivas para los usuarios de plataformas educativas, asegurando la satisfacción del estudiante y el cumplimiento de objetivos pedagógicos.
- 10. Investigador en Educación Digital y Gamificación:** encargado de las investigaciones sobre el impacto de la gamificación y las tecnologías digitales en los procesos de enseñanza-aprendizaje, contribuyendo al desarrollo del sector educativo.

06

Metodología de estudio

TECH es la primera universidad en el mundo que combina la metodología de los **case studies** con el **Relearning**, un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración dirigida.

Esta disruptiva estrategia pedagógica ha sido concebida para ofrecer a los profesionales la oportunidad de actualizar conocimientos y desarrollar competencias de un modo intensivo y riguroso. Un modelo de aprendizaje que coloca al estudiante en el centro del proceso académico y le otorga todo el protagonismo, adaptándose a sus necesidades y dejando de lado las metodologías más convencionales.



“

TECH te prepara para afrontar nuevos retos en entornos inciertos y lograr el éxito en tu carrera”

El alumno: la prioridad de todos los programas de TECH

En la metodología de estudios de TECH el alumno es el protagonista absoluto. Las herramientas pedagógicas de cada programa han sido seleccionadas teniendo en cuenta las demandas de tiempo, disponibilidad y rigor académico que, a día de hoy, no solo exigen los estudiantes sino los puestos más competitivos del mercado.

Con el modelo educativo asincrónico de TECH, es el alumno quien elige el tiempo que destina al estudio, cómo decide establecer sus rutinas y todo ello desde la comodidad del dispositivo electrónico de su preferencia. El alumno no tendrá que asistir a clases en vivo, a las que muchas veces no podrá acudir. Las actividades de aprendizaje las realizará cuando le venga bien. Siempre podrá decidir cuándo y desde dónde estudiar.

“

*En TECH NO tendrás clases en directo
(a las que luego nunca puedes asistir)”*



Los planes de estudios más exhaustivos a nivel internacional

TECH se caracteriza por ofrecer los itinerarios académicos más completos del entorno universitario. Esta exhaustividad se logra a través de la creación de temarios que no solo abarcan los conocimientos esenciales, sino también las innovaciones más recientes en cada área.

Al estar en constante actualización, estos programas permiten que los estudiantes se mantengan al día con los cambios del mercado y adquieran las habilidades más valoradas por los empleadores. De esta manera, quienes finalizan sus estudios en TECH reciben una preparación integral que les proporciona una ventaja competitiva notable para avanzar en sus carreras.

Y además, podrán hacerlo desde cualquier dispositivo, pc, tableta o smartphone.

“

El modelo de TECH es asincrónico, de modo que te permite estudiar con tu pc, tableta o tu smartphone donde quieras, cuando quieras y durante el tiempo que quieras”

Case studies o Método del caso

El método del caso ha sido el sistema de aprendizaje más utilizado por las mejores escuelas de negocios del mundo. Desarrollado en 1912 para que los estudiantes de Derecho no solo aprendiesen las leyes a base de contenidos teóricos, su función era también presentarles situaciones complejas reales. Así, podían tomar decisiones y emitir juicios de valor fundamentados sobre cómo resolverlas. En 1924 se estableció como método estándar de enseñanza en Harvard.

Con este modelo de enseñanza es el propio alumno quien va construyendo su competencia profesional a través de estrategias como el *Learning by doing* o el *Design Thinking*, utilizadas por otras instituciones de renombre como Yale o Stanford.

Este método, orientado a la acción, será aplicado a lo largo de todo el itinerario académico que el alumno emprenda junto a TECH. De ese modo se enfrentará a múltiples situaciones reales y deberá integrar conocimientos, investigar, argumentar y defender sus ideas y decisiones. Todo ello con la premisa de responder al cuestionamiento de cómo actuaría al posicionarse frente a eventos específicos de complejidad en su labor cotidiana.



Método Relearning

En TECH los *case studies* son potenciados con el mejor método de enseñanza 100% online: el *Relearning*.

Este método rompe con las técnicas tradicionales de enseñanza para poner al alumno en el centro de la ecuación, proveyéndole del mejor contenido en diferentes formatos. De esta forma, consigue repasar y reiterar los conceptos clave de cada materia y aprender a aplicarlos en un entorno real.

En esta misma línea, y de acuerdo a múltiples investigaciones científicas, la reiteración es la mejor manera de aprender. Por eso, TECH ofrece entre 8 y 16 repeticiones de cada concepto clave dentro de una misma lección, presentada de una manera diferente, con el objetivo de asegurar que el conocimiento sea completamente afianzado durante el proceso de estudio.

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.



Un Campus Virtual 100% online con los mejores recursos didácticos

Para aplicar su metodología de forma eficaz, TECH se centra en proveer a los egresados de materiales didácticos en diferentes formatos: textos, vídeos interactivos, ilustraciones y mapas de conocimiento, entre otros. Todos ellos, diseñados por profesores cualificados que centran el trabajo en combinar casos reales con la resolución de situaciones complejas mediante simulación, el estudio de contextos aplicados a cada carrera profesional y el aprendizaje basado en la reiteración, a través de audios, presentaciones, animaciones, imágenes, etc.

Y es que las últimas evidencias científicas en el ámbito de las Neurociencias apuntan a la importancia de tener en cuenta el lugar y el contexto donde se accede a los contenidos antes de iniciar un nuevo aprendizaje. Poder ajustar esas variables de una manera personalizada favorece que las personas puedan recordar y almacenar en el hipocampo los conocimientos para retenerlos a largo plazo. Se trata de un modelo denominado *Neurocognitive context-dependent e-learning* que es aplicado de manera consciente en esta titulación universitaria.

Por otro lado, también en aras de favorecer al máximo el contacto mentor-alumno, se proporciona un amplio abanico de posibilidades de comunicación, tanto en tiempo real como en diferido (mensajería interna, foros de discusión, servicio de atención telefónica, email de contacto con secretaría técnica, chat y videoconferencia).

Asimismo, este completísimo Campus Virtual permitirá que el alumnado de TECH organice sus horarios de estudio de acuerdo con su disponibilidad personal o sus obligaciones laborales. De esa manera tendrá un control global de los contenidos académicos y sus herramientas didácticas, puestas en función de su acelerada actualización profesional.



La modalidad de estudios online de este programa te permitirá organizar tu tiempo y tu ritmo de aprendizaje, adaptándolo a tus horarios"

La eficacia del método se justifica con cuatro logros fundamentales:

1. Los alumnos 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 alumno una mejor integración en el mundo real.
3. Se consigue una asimilación más sencilla y eficiente de las ideas y conceptos, gracias al planteamiento de situaciones que han surgido de la realidad.
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.

La metodología universitaria mejor valorada por sus alumnos

Los resultados de este innovador modelo académico son constatables en los niveles de satisfacción global de los egresados de TECH.

La valoración de los estudiantes sobre la calidad docente, calidad de los materiales, estructura del curso y sus objetivos es excelente. No en valde, la institución se convirtió en la universidad mejor valorada por sus alumnos según el índice global score, obteniendo un 4,9 de 5.

Accede a los contenidos de estudio desde cualquier dispositivo con conexión a Internet (ordenador, tablet, smartphone) gracias a que TECH está al día de la vanguardia tecnológica y pedagógica.

Podrás aprender con las ventajas del acceso a entornos simulados de aprendizaje y el planteamiento de aprendizaje por observación, esto es, Learning from an expert.



Así, en este programa estarán disponibles los mejores materiales educativos, preparados a conciencia:



Material de estudio

Todos los contenidos didácticos son creados por los especialistas que van a impartir el curso, 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.



Prácticas de habilidades y competencias

Realizarás actividades de desarrollo de competencias y habilidades específicas en cada área temática. Prácticas y dinámicas para adquirir y desarrollar las destrezas y habilidades que un especialista precisa desarrollar en el marco de la globalización que vivimos.



Resúmenes interactivos

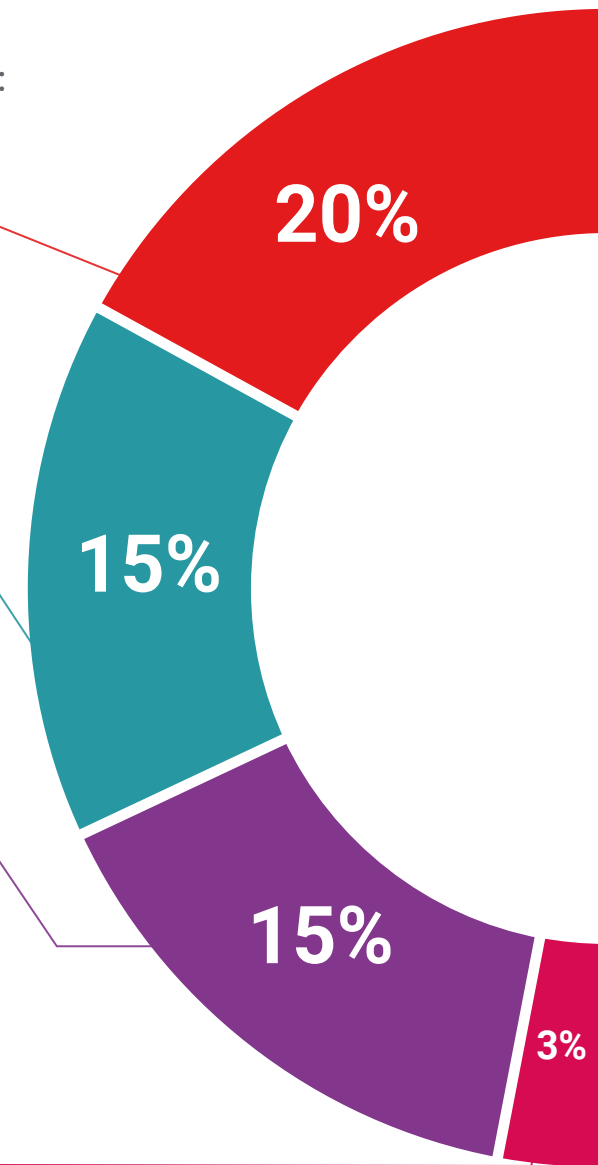
Presentamos los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audio, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

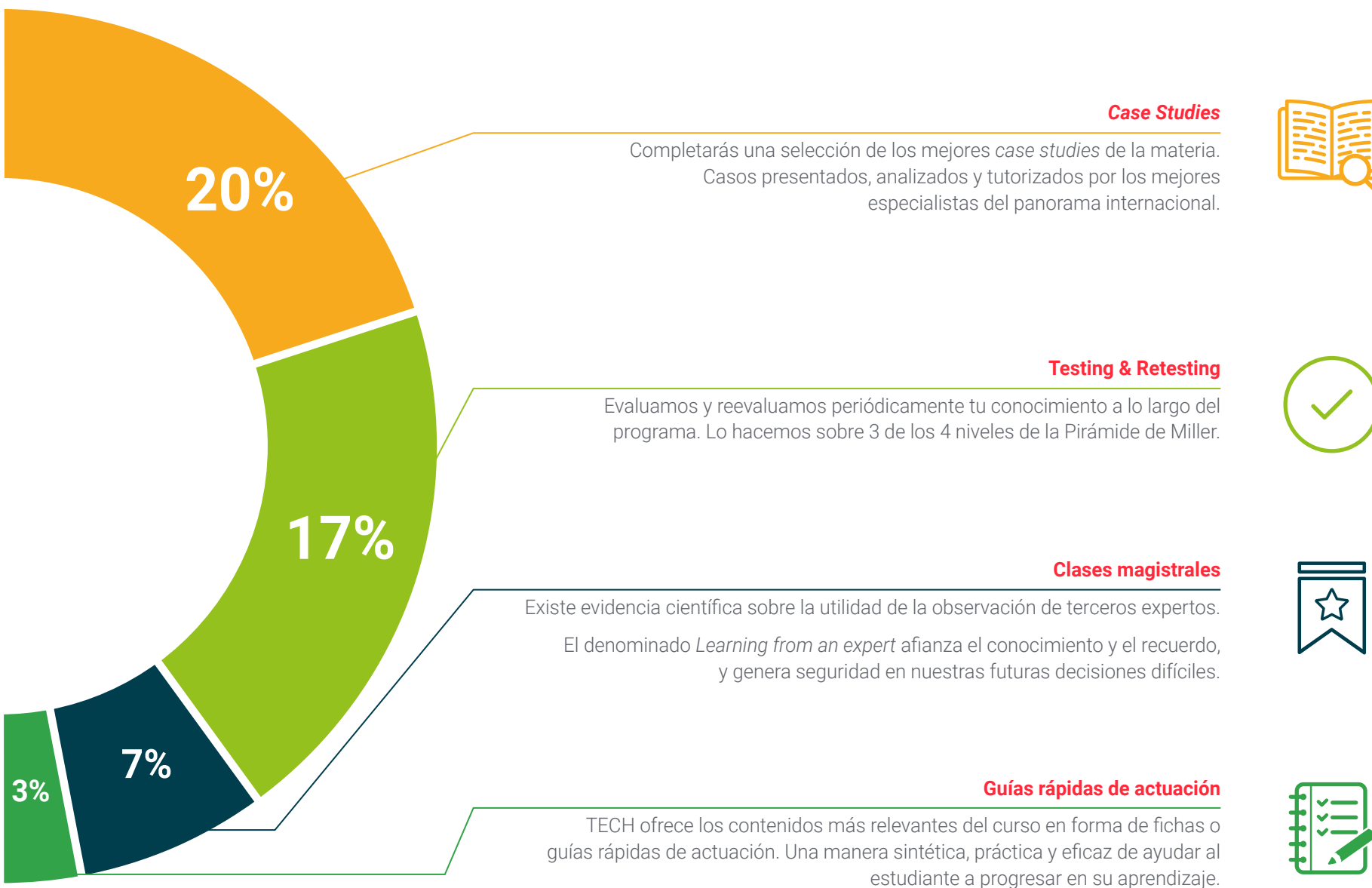
Este sistema exclusivo educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".



Lecturas complementarias

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





07

Cuadro docente

El cuadro docente de este Grand Master está compuesto por un equipo de profesionales altamente cualificados, cuya experiencia profesional en el ámbito educativo y digital se refleja en cada Módulo del programa. En este contexto, los docentes no solo cuentan con un vasto conocimiento teórico, sino que también son expertos en la implementación práctica de herramientas digitales y estrategias de Gamificación en entornos educativos. Con una visión moderna y dinámica de la enseñanza, su enfoque pedagógico garantizará una preparación de calidad que preparará a los egresados para los retos de un mundo educativo digitalizado.





“

El equipo docente, conformado por profesionales con amplio bagaje, te asegurará una experiencia única que marcará la diferencia en la educación digital y la Gamificación”

Dirección



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



D. Morilla Ordóñez, Javier

- ♦ Docente Especialista en Historia Contemporánea y TIC
- ♦ Jefe de Estudios en el Colegio JABY
- ♦ Educador Distinguido de Apple
- ♦ Profesor en la Universidad Complutense y la Universidad de Alcalá
- ♦ Licenciado en Filosofía, Letras e Historia por la Universidad de Alcalá
- ♦ Especialista en Gamificación, *Flipped Classroom* y Transición Digital
- ♦ Autor de los contenidos de Historia en el Proyecto Geniox por Oxford University Press

**D. Cabezuelo Doblaré, Álvaro**

- ♦ Psicólogo Experto en Identidad Digital
- ♦ Docente en Ciclo Formativo de Diseño Gráfico, Marketing Digital y Redes Sociales en la Escuela Arte Granada
- ♦ Profesor asociado en el Ciclo Superior de Marketing y Publicidad en el Centro de Formación Internacional Reina Isabel
- ♦ Personal Docente en Terceto Comunicación
- ♦ Social Media en Making Known, Comunicación Estratégica
- ♦ Social Media y Psicólogo en la Asociación StopHaters
- ♦ Social Media en la Agencia HENDRIX
- ♦ Social Media Manager en Doctor Trece
- ♦ Personal docente de Redes Sociales para Empresas en la Cámara de Comercio de Granada
- ♦ Docente en Identidad Digital y Social Media Manager en Agencia de Comunicación
- ♦ Docente en Aula Salud
- ♦ Licenciatura en Psicología por la Universidad de Granada
- ♦ Máster en Social Media, Community Manager y Comunicación Empresarial por la Universidad Complutense de Madrid
- ♦ Máster en Psicología Clínica en Adultos, Psicología Clínica por el Centro de Psicología Aaron Beck

Profesores

Dr. De la Serna, Juan Moisés

- ♦ Psicólogo Independiente 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

Dr. Fuster García, Carlos

- ♦ Doctor en Didáctica de las Ciencias Sociales
- ♦ Doctor en Didácticas Específicas con Especialidad en 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 Universidad de Valencia
- ♦ Máster Universitario en Profesor de Educación Secundaria
- ♦ Máster en Investigación en Didácticas Específicas
- ♦ Máster Propio en Cómic y Educación

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 Nacional Centro de Arte Reina Sofía, el Museo Nacional 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 de Poesía 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

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



D. Illán, Raúl

- ♦ Coaching Empresarial en Gesem RR. HH
- ♦ Ponente de diversos congresos internacionales
- ♦ Licenciado en Administración de Empresas con especialidad en Dirección Financiera por la UCM
- ♦ Grado en Derecho
- ♦ Grado en Psicología

D. Gris Ramos, Alejandro

- ♦ Ingeniero Técnico en Informática de Gestión
- ♦ CEO & Founder de Club de Talentos
- ♦ CEO Persatrace, Agencia de Marketing Online
- ♦ Director de Desarrollo de Negocio en Alenda Golf
- ♦ Director del Centro de Estudios PI
- ♦ Director del Departamento de Ingeniería de Aplicaciones Web en Brilogic
- ♦ Programador Web en Grupo Ibergest
- ♦ Programador Software/Web en Reebok Spain
- ♦ Ingeniero Técnico en Informática de Gestión
- ♦ Máster en Digital Teaching and Learning, Tech Education
- ♦ Máster en Altas Capacidades y Educación Inclusiva
- ♦ Máster en Comercio Electrónico
- ♦ Especialista en Últimas Tecnologías Aplicadas a la Docencia, Marketing Digital, Desarrollo de Aplicaciones Web y de Negocios en Internet t

08

Titulación

Este Grand Master en Enseñanza Digital y Gamificación garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Grand Master expedido por TECH Universidad.



“

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

Este **Grand Master en Enseñanza Digital y Gamificación** contiene el programa universitario 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 **Grand Master** emitido por **TECH Universidad**.

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

TECH es miembro de la prestigiosa **Association for Teacher Education in Europe (ATEE)**, la principal asociación internacional dedicada a la capacitación docente. Esta alianza destaca su compromiso con el avance y la calidad académica.

TECH es miembro de:



Título: **Grand Master en Enseñanza Digital y Gamificación**

Modalidad: **No escolarizada (100% en línea)**

Duración: **2 años**



Distribución General del Plan de Estudios							
Curso	Materia	Horas	Carácter	Curso	Materia	Horas	Carácter
1º	Colocando el tablero: aspectos psicopedagógicos	150	OB	2º	El modelo de aprendizaje digital	150	OB
1º	Fundamentos de la gamificación. Cómo gamificar y no morir en el intento	150	OB	2º	Nuevos modelos de docencia	150	OB
1º	Elementos y mecánicas de juego	150	OB	2º	Google GSuite for Education	150	OB
1º	Ludificaciónes y aprendizaje basado en juegos (ABJ)	150	OB	2º	Las TIC y su aplicación práctica e interactiva	150	OB
1º	Gamificación en la empresa. RRHH, marketing, ventas	150	OB	2º	Las TIC en la orientación académica	150	OB
1º	Gamificación en la empresa II: gestión de equipos	150	OB	2º	Identidad Digital y Branding Digital	150	OB
1º	Cómo organizar una escuela digital	150	OB	2º	Redes Sociales y blogs en docencia	150	OB
1º	Nuevos tiempos, nuevos alumnos	150	OB	2º	El entorno Apple en educación	150	OB
1º	El profesor en la escuela digital	150	OB	2º	Innovación tecnológica en educación	150	OB
1º	Casos prácticos	150	OB	2º	Las TIC como herramienta de gestión y planificación	150	OB

*Apostilla de La Haya. En caso de que el alumno solicite que su título en papel recabe la Apostilla de La Haya, TECH Universidad realizará las gestiones oportunas para su obtención, con un coste adicional.



Grand Master Enseñanza Digital y Gamificación

- » Modalidad: No escolarizada (100% en línea)
- » Duración: 2 años
- » Titulación: TECH Universidad
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Grand Master

Enseñanza Digital y Gamificación

Association for Teacher
Education in Europe



tech
universidad