

# Curso Universitario

## Aplicación de Mecánicas de Juego en el Aula





## Curso Universitario

### Aplicación de Mecánicas de Juego en el Aula

- » Modalidad: online
- » Duración: 6 semanas
- » Titulación: TECH Universidad
- » Acreditación: 6 ECTS
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Acceso web: [www.techtitute.com/educacion/curso-universitario/aplicacion-mecanicas-juego-aula](http://www.techtitute.com/educacion/curso-universitario/aplicacion-mecanicas-juego-aula)

# Índice

01

Presentación

---

*pág. 4*

02

Objetivos

---

*pág. 8*

03

Dirección del curso

---

*pág. 12*

04

Estructura y contenido

---

*pág. 18*

05

Metodología de estudio

---

*pág. 22*

06

Titulación

---

*pág. 32*

# 01

# Presentación

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





“

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

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

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

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

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

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



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

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

El programa incluye en su cuadro docente a profesionales del sector que vierten en esta capacitación la experiencia de su trabajo, además de reconocidos especialistas de sociedades de referencia y universidades de prestigio.

Su contenido multimedia, elaborado con la última tecnología educativa, permitirá al profesional un aprendizaje situado y contextual, es decir, un entorno simulado que proporcionará una capacitación inmersiva programada para entrenarse ante situaciones reales.

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

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

Analiza en profundidad cómo será la Educación del futuro.



# 02

## Objetivos

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





“

*Adentra a tus alumnos en una Escuela Digital con la alta preparación que te conferirá este Curso Universitario”*



## Objetivos generales

---

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





### Objetivos específicos

---

- Explicar la evolución de los juegos
- Describir los distintos tipos de juegos
- Aplicar videojuegos en el aula
- Aplicar técnicas para formar equipos
- Desarrollar estrategias de *Team Building* en empresas

“

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

# 03

## Dirección del curso

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





“

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

## Dirección



### D. Morilla Ordóñez, Javier

- ♦ Docente Especialista en Historia Contemporánea y TIC
- ♦ Jefe de Estudios en 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. Abiol Martín, Antonio

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

## Profesores

### Dr. De la Serna, Juan Moisés

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

### D. 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. 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

**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. 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





“

*Aprovecha la oportunidad para conocer los últimos avances en esta materia para aplicarla a tu práctica diaria"*

# 04

## Estructura y contenido

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





“

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

## Módulo 1. Elementos y mecánicas de juego

- 1.1. Jugando con conceptos y conceptualizando juegos: una introducción
  - 1.1.1. ¿Qué son las mecánicas de juego?
  - 1.1.2. Conceptos básicos
- 1.2. Empezando por el principio: mecánicas básicas
  - 1.2.1. Marcos de juego
    - 1.2.1.1. Agrupamientos
    - 1.2.1.2. Cooperación y competición
  - 1.2.2. El tiempo
- 1.3. El azar y tú: mecánicas de aleatorización
  - 1.3.1. El azar como recurso
  - 1.3.2. Posibilidad, probabilidad y seguridad
- 1.4. Juntos, pero no revueltos: mecánica e interacción
  - 1.4.1. Interacción y no interacción
  - 1.4.2. El alcance
- 1.5. Sin esto no hay juego 1: interactuando con el sistema
  - 1.5.1. Recursos
  - 1.5.2. Mecánicas de espacio
  - 1.5.3. Puzles y preguntas
- 1.6. Sin esto no hay juego 2: interacción entre jugadores
  - 1.6.1. Mecánicas sociales
  - 1.6.2. La narrativa
- 1.7. Del aperitivo al postre: mecánicas de recompensa y finalización
  - 1.7.1. Condiciones de victoria
  - 1.7.2. Sistemas comparativos
  - 1.7.3. Victoria y derrota en juegos cooperativos
  - 1.7.4. Combinaciones



- 1.8. Hay algo ahí fuera: recompensas más allá del aula
  - 1.8.1. Los clásicos
  - 1.8.2. Otras formas de recompensa
- 1.9. De obstáculos imprevistos y fallos inesperados: problemas y dificultades
  - 1.9.1. ¿Los juegos no eran divertidos?
  - 1.9.2. El azar y su control
  - 1.9.3. Bolas de nieve y pozos
  - 1.9.4. ¿Qué hora es?
  - 1.9.5. El cuento de la lechera
  - 1.9.6. Alfas, betas y versiones de prueba

“

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

05

# Metodología 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.





**Case Studies**

Completarás una selección de los mejores case studies de la materia. Casos presentados, analizados y tutorizados por los mejores especialistas del panorama internacional.



**Testing & Retesting**

Evaluamos y reevaluamos periódicamente tu conocimiento a lo largo del programa. Lo hacemos sobre 3 de los 4 niveles de la Pirámide de Miller.



**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**

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



06

# Titulación

Este programa en Aplicación de Mecánicas de Juego en el Aula garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Curso Universitario expedido por TECH Universidad.



“

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

Este programa te permitirá obtener el título de **Curso Universitario en Aplicación de Mecánicas de Juego en el Aula** emitido por TECH Universidad.

TECH es una Universidad española oficial, que forma parte del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES). Con un enfoque centrado en la excelencia académica y la calidad universitaria a través de la tecnología.

Este título propio contribuye de forma relevante al desarrollo de la educación continua y actualización del profesional, garantizándole la adquisición de las competencias en su área de conocimiento y aportándole un alto valor curricular universitario a su formación. Es 100% válido en todas las Oposiciones, Carrera Profesional y Bolsas de Trabajo de cualquier Comunidad Autónoma española.

Además, el riguroso sistema de garantía de calidad de TECH asegura que cada título otorgado cumpla con los más altos estándares académicos, brindándole al egresado la confianza y la credibilidad que necesita para destacarse en su carrera profesional.

Título: **Curso Universitario en Aplicación de Mecánicas de Juego en el Aula**

Modalidad: **online**

Duración: **6 semanas**

Acreditación: **6 ECTS**





## Curso Universitario

### Aplicación de Mecánicas de Juego en el Aula

- » Modalidad: online
- » Duración: 6 semanas
- » Titulación: TECH Universidad
- » Acreditación: 6 ECTS
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

# Curso Universitario

## Aplicación de Mecánicas de Juego en el Aula

