

Curso Universitario

Gamificación y Flipped Classroom



Curso Universitario Gamificación y Flipped Classroom

- » Modalidad: online
- » Duración: 12 semanas
- » Titulación: TECH Universidad
- » Acreditación: 12 ECTS
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Acceso web: www.techtitute.com/educacion/curso-universitario/gamificacion-flipped-classroom

Índice

01

Presentación

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Dirección del curso

pág. 12

04

Estructura y contenido

pág. 16

05

Metodología de estudio

pág. 20

06

Titulación

pág. 30

01

Presentación

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





“

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

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

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

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

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

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

Este **Curso Universitario en Gamificación y Flipped Classroom** contiene el programa universitario más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- ♦ Desarrollo de más de 75 casos prácticos presentados por expertos en gamificación y flipped classroom
- ♦ Sus contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que están concebidos, recogen una información científica y práctica sobre aquellas disciplinas indispensables para el ejercicio profesional
- ♦ Novedades sobre en gamificación y flipped classroom
- ♦ Contiene ejercicios prácticos donde realizar el proceso de autoevaluación para mejorar el aprendizaje
- ♦ Con especial hincapié en metodologías innovadoras en gamificación y flipped classroom
- ♦ Disponibilidad de los contenidos desde cualquier dispositivo fijo o portátil con conexión a internet



Actualiza tus conocimientos a través del programa de Curso Universitario en Gamificación y Flipped Classroom”

“

Este curso universitario puede ser la mejor inversión que puedes hacer en la selección de un programa de actualización por dos motivos: además de poner al día tus conocimientos en gamificación y flipped classroom, obtendrás un título de curso por TECH Universidad”

Incluye en su cuadro docente profesionales pertenecientes al ámbito en gamificación y flipped classroom, que vierten en esta capacitación la experiencia de su trabajo, además de reconocidos especialistas pertenecientes a sociedades de referencia y universidades de prestigio.

Gracias a su contenido multimedia elaborado con la última tecnología educativa, permitirán al profesional un aprendizaje situado y contextual, es decir, un entorno simulado que proporcionará un aprendizaje inmersivo programado para entrenarse ante situaciones reales.

El diseño de este programa está basado en el aprendizaje basado en problemas, mediante el cual el educador deberá tratar de resolver las distintas situaciones de práctica profesional que se le planteen a lo largo del curso universitario. Para ello, el educador contará con la ayuda de un novedoso sistema de vídeo interactivo realizado por reconocidos expertos en el campo en gamificación y flipped classroom, y con gran experiencia docente.

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

Aprovecha la oportunidad para conocer los últimos avances en gamificación y flipped classroom y mejorar la capacitación de tus alumnos.



02

Objetivos

El Curso Universitario en Gamificación y Flipped Classroom está orientado a facilitar la actuación del profesional dedicado al aprendizaje cooperativo y otras metodologías.



“

Este curso universitario está orientado para que consigas actualizar tus conocimientos en gamificación y flipped classroom, con el empleo de la última tecnología educativa, para contribuir con calidad y seguridad a la toma de decisiones y seguimiento de tus alumnos”



Objetivo general

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





Objetivos específicos

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

“

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

03

Dirección del curso

El programa incluye en su cuadro docente especialistas de referencia en gamificación y flipped classroom, que vierten en esta capacitación la experiencia de su trabajo. Además, participan, en su diseño y elaboración, otros especialistas de reconocido prestigio que completan el programa de un modo interdisciplinar.





“

Aprende de profesionales de referencia, los últimos avances en los procedimientos en el ámbito de la gamificación y flipped classroom”

Dirección



D. Azorín López, Miguel Ángel

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

Profesores

Dña. Payá López, Miriam

- ♦ Maestra especialista en Lengua extranjera Inglés, experta en TIC

D. Asencio Ferrández, Aarón

- ♦ Maestro especialidad Primaria, Nivel I Flipped Learning



04

Estructura y contenido

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



“

Este Curso Universitario en Gamificación y Flipped Classroom contiene el programa científico más completo y actualizado del mercado”

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

- 1.1. Historia, definición y conceptos
 - 1.1.1. Historia y contexto
 - 1.1.2. Definición
 - 1.1.3. Conceptos iniciales
- 1.2. Elementos
 - 1.2.1. Clasificaciones
 - 1.2.2. Insignias y diplomas
 - 1.2.3. Coleccionables
 - 1.2.4. Moneda de cambio
 - 1.2.5. Llaves
 - 1.2.6. Premios
- 1.3. Mecánicas
 - 1.3.1. Gamificaciones estructurales
 - 1.3.2. Gamificaciones de contenido
- 1.4. Herramientas digitales
 - 1.4.1. Herramientas de gestión
 - 1.4.2. Herramientas de productividad
 - 1.4.2.1. Insignias
 - 1.4.2.2. Cartas
 - 1.4.2.3. Otros
- 1.5. Ludificaciones y serious games
 - 1.5.1. El juego en el aula
 - 1.5.2. Tipología de los juegos
- 1.6. Catálogo de juegos comerciales
 - 1.6.1. Juegos para desarrollar competencias
 - 1.6.2. Juegos para desarrollar contenidos
- 1.7. Videojuegos y apps
 - 1.7.1. Juegos para desarrollar competencias
 - 1.7.2. Juegos para desarrollar contenidos



- 1.8. Diseño de una gamificación
 - 1.8.1. Planteamiento, objetivos
 - 1.8.2. Integración en el currículo
 - 1.8.3. Historia
 - 1.8.4. Estética
 - 1.8.5. Evaluación
- 1.9. Diseño de juegos
 - 1.9.1. Planteamiento, objetivos
 - 1.9.2. Integración en el currículo
 - 1.9.3. Historia
 - 1.9.4. Estética
 - 1.9.5. Evaluación
- 1.10. Caso práctico
 - 1.10.1. De una gamificación
 - 1.10.2. De una ludificación
- 2.5. Mejora del aprendizaje a través de la motivación
 - 2.5.1. Fomentar el trabajo en equipo con un mismo fin entre todos
 - 2.5.2. Crear espacios de debate y de tomar decisiones
- 2.6. Aspectos a tener en cuenta para su creación
 - 2.6.1. Configuración del aula
 - 2.6.2. Contenidos
 - 2.6.3. Diseño para solucionar enigmas
 - 2.6.4. Diseño de enigmas, puzzles
 - 2.6.5. Narrativa excitante
 - 2.6.6. Orden de pruebas
 - 2.6.7. Recompensa
- 2.8. Herramientas para la creación
 - 2.8.1. Materiales y sus posibilidades
- 2.9. Caso práctico
 - 2.9.1. Ejemplo de un escape room

Módulo 2. Escape room en las aulas

- 2.1. Historia de los Escape Room
 - 2.1.1. ¿De dónde surge?
 - 2.1.2. Popularidad
- 2.2. Conocer el formato
 - 2.2.1. ¿Cuándo realizarlo?
 - 2.2.2. Escape room de interior
 - 2.2.3. Escape room de exterior
 - 2.2.4. Creación de formatos
- 2.3. Pasos a tener en cuenta
 - 2.3.1. Narrativa
 - 2.3.2. Materiales
 - 2.3.3. Pruebas
- 2.4. Aspectos que disparan la atención
 - 2.4.1. Sorpresa
 - 2.4.2. Creatividad
 - 2.4.3. Emoción



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

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 Gamificación y Flipped Classroom garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Curso Universitario expedido por TECH Universidad.



“

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

Este programa te permitirá obtener el título de **Curso Universitario en Gamificación y Flipped Classroom** 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 Gamificación y Flipped Classroom**

Modalidad: **online**

Duración: **12 semanas**

Acreditación: **12 ECTS**



salud futuro
confianza personas
educación información tutores
garantía acreditación enseñanza
instituciones tecnología aprendizaje
comunidad compromiso
atención personalizada innovación
conocimiento presente calidad
desarrollo web formación
aula virtual idiomas

tech
universidad

Curso Universitario
Gamificación y
Flipped Classroom

- » Modalidad: online
- » Duración: 12 semanas
- » Titulación: TECH Universidad
- » Acreditación: 12 ECTS
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Curso Universitario

Gamificación y Flipped Classroom