

Curso Universitario

Ludificaciones y Aprendizaje Basado en Juegos





Curso Universitario Ludificaciones y Aprendizaje Basado en Juegos

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

Acceso web: www.techtute.com/educacion/curso-universitario/ludificaciones-aprendizaje-basado-juegos

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 aprendizaje es una labor cuyo progreso es bastante heterogéneo. En este sentido, el docente se encuentra en su actividad diaria con alumnos de grandes capacidades y facilidad para concentrarse que alcanzan con holgura los objetivos propuestos. No obstante, también contará con otros muchos estudiantes con mayores dificultades y propensos a distraerse, mostrando menor implicación en el proceso educativo. Por tanto, es relevante la introducción en las clases de técnicas que rompan la rutina y fomenten la diversión mientras se aprende. Esto es lo que proporciona esta titulación, centrada en la implantación de la Ludificación en las aulas para que el alumnado adquiera conocimientos mediante mecánicas de juego. Un programa necesario que los educadores pueden cursar de manera completamente online.





“

La Ludificación transformará tu metodología docente para que todos tus alumnos remen en la misma dirección”

La distracción de los alumnos en clase puede darse por causas de diversa índole. Algunos manifiestan una evidente falta de motivación por la escasez de incentivos del sistema educativo actual. Otros, sin embargo, son susceptibles de perder la concentración por padecer sobreestimulación: el estado en el que una persona joven experimenta más sensaciones, ruidos o estímulos de los que debería, por lo que tiende a ser demasiado inquieta.

Sea cual sea el caso, está comprobado que los métodos tradicionales para recaptar su atención cada vez son menos eficaces. Sin duda, esto supone un reto para el docente, que además ve cómo se interrumpe el progreso académico de otros alumnos, ocasionando un perjuicio general a la clase.

En este contexto, resulta fundamental estimular al alumnado con estrategias innovadoras, siendo las ludificadoras las que, hoy por hoy, traen la solución. Así, el Curso Universitario en Ludificaciones y Aprendizaje Basado en Juegos contiene todo lo necesario para que los educadores dominen estas técnicas de vanguardia. Aumentarán su bagaje profesional con el desarrollo de mecánicas de juego que involucrarán a toda la clase, a la par que se fomenta la interacción entre compañeros.

De esta manera, el programa se alinea con los elementos que requieren hoy los profesores, poniéndoselos en bandeja a través de un formato 100% online en los que los alumnos solo deberán aportar una única cosa: conexión a internet. Con ella, 'viajarán' al éxito en su campo gracias a un extenso Campus Virtual con esquemas interactivos, videorresúmenes, lecturas especializadas y mucho más.

Este **Curso Universitario en Ludificaciones y Aprendizaje Basado en Juegos** contiene el programa universitario más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- ♦ El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en Ludificación
- ♦ Los contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que está concebido recogen una información 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



Conviértete en la solución que tanto ansían muchos padres impulsando el interés y la implicación del alumnado”

“

Matricúlate ahora para profundizar en las técnicas educativas de vanguardia para aplicarlas en tu aula”

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.

Actualiza tus conocimientos con el mayor Campus Virtual sobre esta materia.

Analiza una gran cantidad de juegos susceptibles de desarrollar con tus alumnos, desde 'Backgammon' hasta 'The Game of Life'.



02

Objetivos

Con una metodología innovadora, este Curso Universitario se propone la alta capacitación de educadores, que bien pueden dar clase a niños o adultos, en estrategias ludificadoras. Así, el programa les hará destacar en la puesta en práctica de mecánicas de juego en el ámbito escolar, aumentando el rendimiento educativo de los alumnos. De este modo, se convertirán por adelantado en el perfil de profesor que, con toda seguridad, se demandará en el futuro.





“

Durante 150 horas, te sumergirás en el futuro de la Educación para transformarte en el educador de referencia que demanda la sociedad actual”



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

- Evaluar la aplicación en ABJ de los principales juegos de tablero
- Elaborar tablas de competencias de los mismos
- Gestionar tareas de forma gamificada
- Definir estrategias y herramientas para realizar un seguimiento de las acciones
- Adquirir estrategias para fomentar la cohesión de los equipos

“

Profundiza tus conocimientos en la gestión de competiciones y concursos entre grupos de alumnos. ¡Harán sus tareas escolares casi sin darse cuenta!”

03

Dirección del curso

La introducción de mecánicas de juego en las aulas puede ocasionar problemas de desempeño educativo si no se implementan de la manera correcta. Por este motivo, TECH ha incorporado a este Curso Universitario a educadores de referencia en este ámbito. Gracias a su maestría en el manejo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), han desarrollado numerosas técnicas gamificadoras y ludificadoras en instituciones escolares, demostrándose como exitosas.



“

Triunfa de la mano de los expertos que han implementado de manera exitosa técnicas ludificadoras en grandes instituciones escolares”

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. 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

Profesores

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

Dr. De la Serna, Juan Moisés

- ♦ 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. 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

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





“

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

04

Estructura y contenido

El temario del Curso Universitario en Ludificaciones y Aprendizaje Basado en Juegos versa sobre las claves de la Ludificación en los tiempos actuales. Primero, los alumnos examinarán las diferencias entre este concepto y el de Gamificación, para luego analizar los elementos y objetivos de estas mecánicas y profundizar en la gran variedad de juegos que se pueden aplicar en las aulas. Con la metodología práctica del *Relearning*, el ciclo de aprendizaje será realmente natural y los estudiantes asimilarán con solvencia las ideas.



“

Un plan de estudios realizado por expertos con todas las claves que necesitas para destacar en la Ludificación”

Módulo 1. Ludificaciones y Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ)

- 1.1. Pero ¿tú sabes a qué estamos jugando?
 - 1.1.1. Diferencias entre Ludificación y Gamificación
 - 1.1.2. Ludificación y juegos
 - 1.1.3. Historia de los juegos
- 1.2. ¿A qué jugamos?
 - 1.2.1. Según sus objetivos
 - 1.2.1.1. Competitivos
 - 1.2.1.2. Colaborativos
 - 1.2.2. Según sus elementos
 - 1.2.2.1. De tablero
 - 1.2.2.2. De cartas
 - 1.2.2.3. De dados
 - 1.2.2.4. De papel y lápiz (rol)
- 1.3. Tableros de nuestros padres
 - 1.3.1. Primeras civilizaciones, primeros juegos
 - 1.3.1.1. Senet
 - 1.3.1.2. Juego Real de Ur
 - 1.3.2. Mancala
 - 1.3.3. Ajedrez
 - 1.3.4. Backgammon
 - 1.3.5. Parchís
 - 1.3.6. Juego de la Oca
- 1.4. ¿Quién quiere ser millonario?
 - 1.4.1. El juego de la vida
 - 1.4.1.1. The Mansion of Happiness
 - 1.4.1.2. The Checkered Game of Life
 - 1.4.1.3. The Game of Life
 - 1.4.1.4. Qué nos enseña The Game of Life sobre los valores



- 1.4.2. Monopoly
 - 1.4.2.1. The Landlord's Game
 - 1.4.2.2. Finance y otros
 - 1.4.2.3. El Monopoly de Darrow
 - 1.4.2.4. Patentes, diseños y qué debes de tener en cuenta en una Ludificación
- 1.4.3. Scrabble
- 1.5. Se ha escrito un juego de éxito
 - 1.5.1. Risk
 - 1.5.2. Cluedo
 - 1.5.3. Trivial Pursuit
 - 1.5.4. Pictionary
- 1.6. Juegos de guerra/Wargame y simulación histórica
 - 1.6.1. El origen: Avalon Hill
 - 1.6.2. La madurez de los Wargames
 - 1.6.3. La revolución de los CDG
 - 1.6.4. Últimas tendencias en los Wargames
 - 1.6.5. Wargames de miniaturas
 - 1.6.6. Los juegos de estrategia en España
- 1.7. La compañía del anillo, el lápiz y el papel
 - 1.7.1. El principio
 - 1.7.2. La Edad de Oro y las primeras polémicas
 - 1.7.3. El rol narrativo
 - 1.7.4. Los Juegos de Rol en el siglo XXI
 - 1.7.5. Los Juegos de Rol en España
- 1.8. Érase una vez en América, Magic los TCG y los Ameritrash
 - 1.8.1. Magic y los TCG
 - 1.8.1.1. Magic, The Gathering
 - 1.8.1.2. Otros TCG
 - 1.8.1.3. LCG
 - 1.8.2. Ameritrash
 - 1.8.2.1. Concepto
 - 1.8.2.2. Desarrollo
 - 1.8.3. Mezclando. Juegos híbridos
- 1.9. Más allá de coches y salchichas. La revolución de los juegos de mesa en Alemania
 - 1.9.1. Alemania cambia las reglas
 - 1.9.1.1. La industria juguetera alemana
 - 1.9.1.2. La consideración social al juego en Alemania
 - 1.9.1.3. Un tipo de juego diferente
 - 1.9.2. Los Eurogames
 - 1.9.2.1. La prehistoria
 - 1.9.2.2. Colonos de Catán
 - 1.9.2.3. Los alemanes a la conquista del mundo
 - 1.9.2.4. La Edad de Oro de los Eurogames
 - 1.9.2.5. Eurogames y Educación
- 1.10. De compras. Análisis de la principal oferta comercial en español
 - 1.10.1. Wargames
 - 1.10.2. Juegos de Rol
 - 1.10.3. Eurogames
 - 1.10.4. Híbridos
 - 1.10.5. Juegos infantiles



Profundiza en casos reales de éxito de instituciones educativas que pusieron en práctica la Ludificación para que repliques sus resultados”

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 Ludificaciones y Aprendizaje Basado en Juegos 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 Ludificaciones y Aprendizaje Basado en Juegos** 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 Ludificaciones y Aprendizaje Basado en Juegos**

Modalidad: **online**

Duración: **6 semanas**

Acreditación: **6 ECTS**





Curso Universitario
Ludificaciones
y Aprendizaje Basado
en Juegos

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

Curso Universitario

Ludificaciones y Aprendizaje Basado en Juegos