Máster de Formación Permanente

Gamificación y Recursos Digitales

tech universidad

Máster de Formación Permanente
Gamificación y Recursos Digitales

- Modalidad: **online**
- Duración: **7 meses**
- Titulación: **TECH Universidad**
- Acreditación: **60 ECTS**
- Horario: **a tu ritmo**
- Exámenes: **online**

Acceso web: **www.techtitute.com/educacion/master/master-gamificacion-recursos-digitales**

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. 22

05 Salidas profesionales — pág. 28

06 Metodología de estudio — pág. 32

07 Cuadro docente — pág. 42

08 Titulación — pág. 48

01

Presentación del programa

El aprendizaje basado en juegos tiene cada vez mayor aceptación por parte de la comunidad educativa, dados los resultados positivos obtenidos por el alumnado, que es capaz de adquirir los conocimientos de un modo más atractivo y motivador, al tiempo que dichos conceptos quedan mucho mejor integrados. Además, las nuevas tecnologías incluidas ya en las aulas aportan competencias digitales y múltiples herramientas con la gamificación como eje conector con el estudiante. En este contexto, TECH presenta un innovador programa universitario enfocado en las últimas tendencias en Gamificación y Recursos Digitales aplicados a la Educación. Además, se imparte en una flexible modalidad totalmente online.

Domina las dinámicas clave de la gamificación: progreso, narrativa, emociones y cooperación"

Es evidente que se viven nuevos tiempos y, por tanto, el profesional de la docencia se encuentra en su aula con estudiantes totalmente diferentes, atraídos por las nuevas tecnologías y los cuales se motivan de manera distinta. La introducción de elementos lúdicos en el aula, si bien es cierto no es nueva, sí ha sufrido un impulso importante en los últimos años acompañada por los recursos digitales.

El profesional de la docencia debe conocer las herramientas tecnológicas y emplear las técnicas de gamificación más efectivas, dado sus beneficios. En este proceso de enseñanza son claves el conocimiento sobre las dinámicas, los juegos aplicados a las competencias y habilidades que se quieren potenciar en el alumnado. Este programa universitario facilita la información más actualizada en el ámbito de la Gamificación y Recursos Digitales empleados en el aula. Para ello, TECH cuenta con un equipo docente especializado y con amplia experiencia en el sector, lo que le permitirá al alumnado progresar con un profesorado relevante en su ámbito profesional.

El Aprendizaje Basado en Juegos, el papel del propio profesorado, la organización de los centros escolares en torno a los recursos digitales, las ventajas y limitaciones de las actividades lúdicas, así como su aplicación en empresas son solo algunos de los puntos que aborda esta titulación. Un programa donde los casos prácticos tendrán gran relevancia, ya que se dedica un módulo completo a aportar ejemplos exitosos y fácilmente aplicables en el aula.

Y todo ello bajo una cómoda titulación 100% online. Y es que TECH ofrece un programa donde el alumnado podrá acceder al temario cuando y donde desee. Tan solo necesita de un dispositivo electrónico (ordenador, *Tablet* o móvil) con el que poder conectarse al Campus Virtual para visualizar o descargarse el contenido multimedia que ofrece este programa. Una opción académica flexible, compatible con las responsabilidades más exigentes.

Este **Máster de Formación Permanente en Gamificación y Recursos Digitales** contiene el programa universitario más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en Gamificación y Recursos Digitales
- 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 dirección de Gamificación y Recursos Digitales
- 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

"Con esta titulación lograrás conseguir objetivos, consolidar conceptos, enseñar cooperación a tu alumnado, y todo a través del juego"

Inscríbete en una titulación que te aportará las herramientas y estrategias necesarias para mantener a tus estudiantes motivados"

Profundiza de manera visual y dinámica en el papel del profesorado en la denominada escuela digital.

Crece en tu carrera profesional con el dominio del Aprendizaje Basado en Juegos.

Incluye en su cuadro docente a profesionales pertenecientes al ámbito de la Gamificación y Recursos digitales, 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.

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».

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.

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.

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.

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.

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 2023

NBA
Universidad online oficial de la **NBA**

4.9/5
★★★★★
★ global score

99%
Garantía de máxima empleabilidad

Google Partner Premier

El gigante tecnológico norteamericano ha otorgado 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

Los contenidos de este Máster de Formación Permanente han sido diseñados para guiar al egresado desde los fundamentos psicopedagógicos hasta la implementación de gamificaciones avanzadas en el aula. A través de 10 módulos, abordará aspectos clave del aprendizaje, las mecánicas del juego y la transformación digital educativa. Gracias a recursos como videorresúmenes, esquemas interactivos y el sistema *Relearning*, podrá avanzar de forma dinámica y flexible. Así, este programa permite dominar desde el uso de *apps* y videojuegos hasta el diseño de entornos gamificados con impacto real en el rendimiento académico.

Un plan de estudios que te llevará del tablero de juego a las Apps y dispositivos electrónicos empleados en la actualidad en el aula"

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. ¿Damos 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 tesoroooo...: 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 Marczewski: 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 I: 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 II: interacción entre jugadores
- 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 aula
- 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 Checkered 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
- 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 y los *Ameritrash*
- 4.8.1. Magic y los TCG
  - 4.8.1.1. Magic, the Gathering
  - 4.8.1.2. Otros TCG
  - 4.8.1.3. LCG
- 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. RR.HH, 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. Kryptonita 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 en base a 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 coevaluación
- 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. Porfolio 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 vídeo
- 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 videolecciones

10.10. Video Killed The Radio Star. Trabajando con las videolecciones

Adaptarás los Recursos Digitales a las necesidades de aprendizaje de estudiantes con diferentes estilos y ritmos"

04

Objetivos docentes

Este Máster de Formación Permanente de TECH ha sido diseñado para proporcionar al docente herramientas prácticas para implementar la Gamificación en el aula. A través de un enfoque innovador, el egresado podrá diseñar dinámicas de juego, aplicar estrategias en entornos educativos y empresariales, y liderar la transición hacia una escuela digital. Con acceso permanente a contenidos multimedia, adquirirá competencias en el uso de *apps*, plataformas interactivas y videojuegos educativos. Así, este programa garantiza el desarrollo de habilidades para transformar las metodologías tradicionales en propuestas didácticas adaptadas al contexto actual.

Descubre cómo los grandes juegos de la historia inspiran la innovación educativa 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 al nuevo paradigma educativo
- Completar un portfolio de innovaciones en gamificación, ABJ y recursos digitales

"Conviértete en un experto en diseño de juegos aplicados a entornos de aprendizaje reales"

Objetivos específicos

Módulo 1. Colocando el tablero: aspectos psicopedagógicos

- Aplicar los conocimientos adquiridos en cuanto a la evaluación directa e indirecta del aprendizaje, con una buena base teórica, con lo que resolver cualquier problema que surja en el entorno de trabajo, adaptándose a los nuevos retos relacionados con su área de estudio
- Integrar los conocimientos adquiridos sobre la tecnología educativa, así como reflexionar sobre las implicaciones del ejercicio profesional, aplicando a los mismos los valores personales, con lo que mejorar la calidad del servicio ofrecido

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

- Diferenciar las diferentes dinámicas relacionadas con la gamificación
- Reconocer las distintas mecánicas que constituyen la gamificación
- Distinguir los tipos de jugadores según diferentes autores
- Analizar los 3 factores claves que demuestran la finalidad de un proceso gamificado
- Descubrir las ventajas que supone la gamificación en diferentes entornos
- Identificar las diferencias entre ludificación y gamificación

Módulo 3. Elementos y mecánicas de juego

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

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

- 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

Módulo 5. Gamificación en la empresa. RR.HH, marketing, ventas

- Desarrollar estrategias de motivación mediante retos compartidos
- Aplicar herramientas para fomentar la colaboración de forma digital
- Definir estrategias para fomentar la motivación en un grupo de trabajo
- Aumentar la capacidad para analizar el funcionamiento de un grupo

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

- Gestionar el entorno de trabajo de la manera más efectiva y funcional posible
- Adquirir estrategias para generar gamificaciones de calidad
- Transformar un panel de control en un escenario totalmente gamificado
- Trabajar con aplicaciones web y *Apps* para gestionar el desarrollo del trabajo en base a una gamificación
- Adquirir estrategias para el uso de diferentes elementos de gamificación
- Elaborar tareas individuales y sus rúbricas

Módulo 7. Cómo organizar una escuela digital

- Crear guiones/presentaciones base para vídeos de *Flipped Classroom*
- Utilizar *Explain Everything* para crear videolecciones
- Utilizar estrategias que permitan trabajar tanto individualmente como colectivamente a los alumnos
- Desarrollar mecánicas de gamificación
- Elaborar un vídeo narrativo
- Crear herramientas de seguimiento

Módulo 8. Nuevos tiempos, nuevos alumnos

- Crear contenidos en EdPuzzle
- Crear tareas en EdPuzzle
- Utilizar herramientas de diseño para producir juegos *Print And Play*
- Crear y gestionar un canal de YouTube

Módulo 9. El profesor en la escuela digital

- Conocer las diferentes plataformas digitales para la comunicación entre docentes y alumnos
- Crear contenido multimedia e innovador para el aula

Módulo 10. Casos prácticos

- Crear materiales en Moodle
- Crear tareas en Moodle
- Crear materiales y tareas en Google Classroom
- Crear materiales y tareas en iTunes U

05

Salidas profesionales

Este programa de TECH es una oportunidad sin parangón para los profesionales de la Educación que desean manejar las estrategias más innovadoras de Gamificación y Digitalización del aprendizaje. A través del dominio de metodologías basadas en el juego, el uso de *apps*, entornos *online* y técnicas de *team building*, los egresados de esta titulación lograrán ampliar sus competencias y adaptarse a los entornos educativos más exigentes. De este modo, los expertos dinamizarán la experiencia en el aula y mejorarán la motivación del alumnado significativamente.

Aplicarás técnicas avanzadas de Gamificación en el aula, promoviendo una enseñanza más dinámica, participativa y centrada en el alumno"

Perfil del egresado

El egresado de este Máster de Formación Permanente será un profesional capacitado para diseñar, implementar y evaluar experiencias educativas gamificadas que potencien el aprendizaje. Asimismo, tendrá la capacidad de aplicar dinámicas, mecánicas y elementos del juego en entornos presenciales y virtuales, utilizando recursos como plataformas digitales para optimizar la enseñanza. Además, será capaz de liderar procesos innovadores en el entorno académico con un enfoque en el aprendizaje significativo, colaborativo y autónomo.

Diseñarás experiencias de aprendizaje gamificadas basadas en la narrativa, la motivación y el trabajo colaborativo.

- **Diseño de experiencias educativas gamificadas:** Dominio de mecánicas y dinámicas de juego para su integración efectiva en programas académicos, fomentando la motivación, el trabajo en equipo y el pensamiento crítico
- **Aplicación de recursos tecnológicos para la enseñanza:** Uso de plataformas como Moodle, Google Classroom, iTunes U, Explain Everything, EdPuzzle o *apps* móviles para la creación y seguimiento de contenidos educativos
- **Gestión y análisis del aprendizaje gamificado:** Elaboración de rúbricas, sistemas de evaluación lúdica y estrategias de seguimiento basadas en datos, orientadas a mejorar el rendimiento y la implicación del alumnado
- **Desarrollo de competencias digitales docentes:** Creación de presentaciones para *Flipped Classroom*, pódcast, canales de YouTube, vídeos narrativos y materiales *print & play* para transformar la práctica educativa tradicional

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

1. **Técnico de Gamificación Educativa:** encargado de transformar procesos de enseñanza-aprendizaje a través del diseño de dinámicas lúdicas y herramientas digitales.
2. **Administrador de recursos y contenidos digitales para Educación:** responsable de la creación de materiales innovadores basados en gamificación y metodologías activas.
3. **Coordinador de proyectos pedagógicos innovadores:** líder de propuestas de renovación educativa, integración de TIC y aplicación de metodologías como *Flipped Classroom* o *Team Building*.
4. **Desarrollador de Entornos Virtuales de Aprendizaje:** creador de entornos gamificados para el aprendizaje en plataformas educativas online y *e-learning*.

"Utiliza el azar como herramienta pedagógica para fomentar la toma de decisiones y el pensamiento crítico"

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.

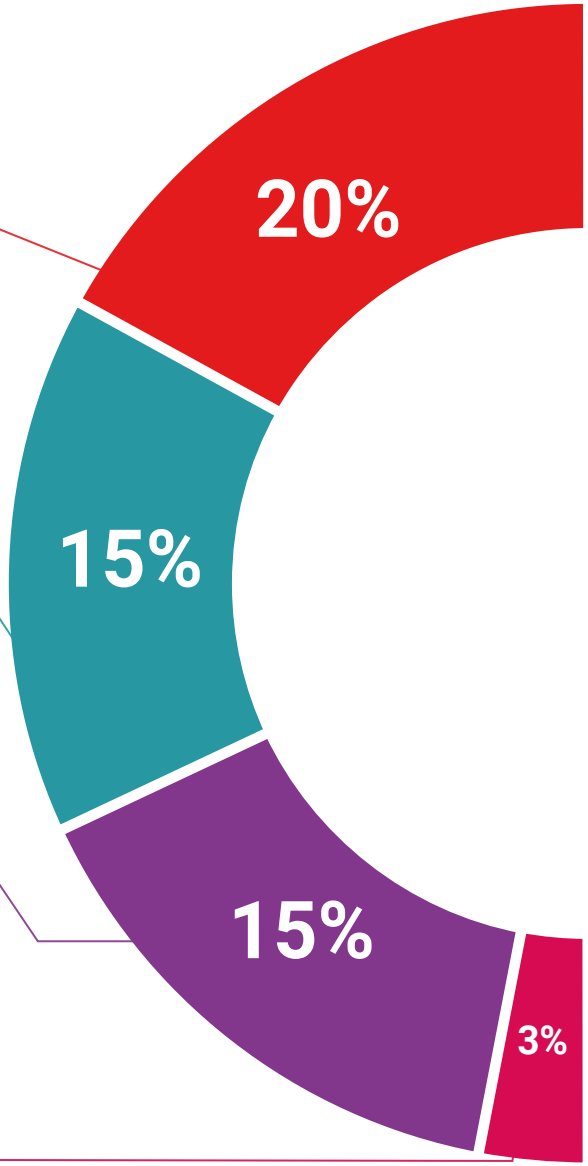
Resúmenes interactivos

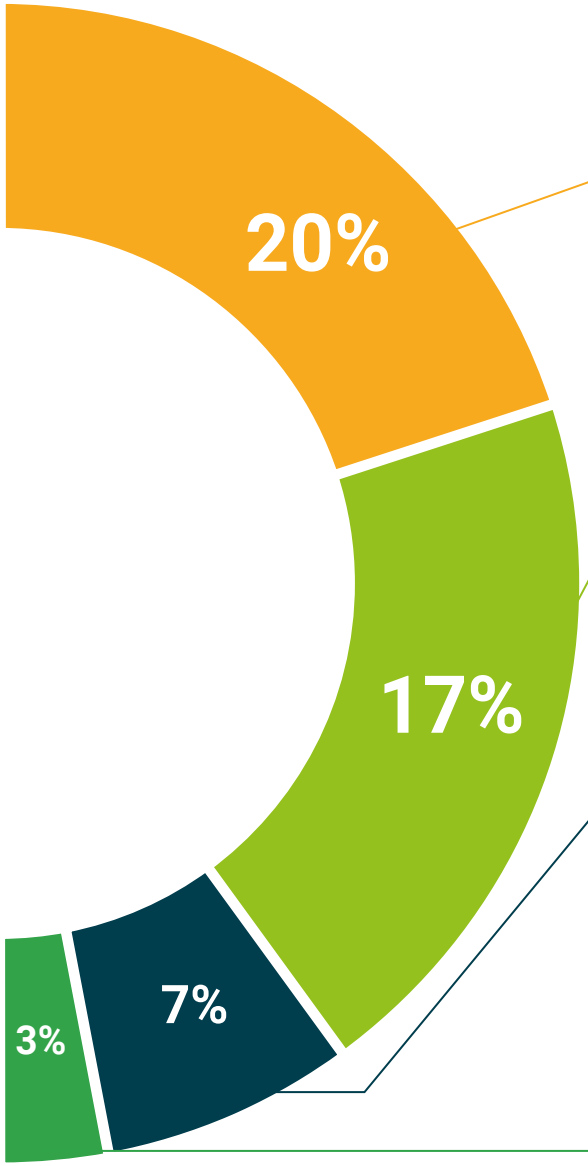
Presentamos los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audio, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

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.





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.

07

Cuadro docente

TECH mantiene el compromiso de ofrecer a todo su alumnado una titulación de calidad y al alcance de todos. Para ello selecciona rigurosamente a todo el personal que imparte cada uno de sus programas. Así, el alumnado que curse este programa tendrá ante sí a una dirección y equipo docente con alta cualificación en Educación, Tecnología, Psicología y Administración de Empresas. Un equipo multidisciplinar que verterá en el temario su amplio saber y experiencia en este campo. Todo ello, con el principal objetivo de conseguir la progresión laboral del alumnado de esta titulación.

En esta titulación irás de la mano de profesionales relevantes y con experiencia en la aplicación de la Gamificación en el aula"

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

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

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

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

Dña. López Gómez, Virginia

- Formadora Experta en Metodologías Activas y Herramientas Digitales
- Creadora de Serendipia Educativa, grupo de investigación y educación
- Cofundadora del Equipo Talentos, Especializado en Formación sobre Actividades de Enseñanza y Aprendizaje con Recursos Digitales
- Formadora de docentes para la Comunidad de Madrid y la Junta de Andalucía en Cursos de ABP
- Creación de RRDD Gamificación o TIC
- Licenciada en Documentación por la Universidad Complutense de Madrid
- Certificado en Aptitudes Pedagógicas
- Postgrado en Gamificación en el Aula: Aprender Jugando, con calificación sobresaliente
- Experto en e-Learning por la Confederación Española de Centros de Enseñanza
- Curso en Inteligencias Múltiples y Aprendizaje Cooperativo por la Universidad Nebrija
- Diplomatura en Biblioteconomía por la Universidad Complutense de Madrid

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

08

Titulación

Este programa en Gamificación y Recursos Digitales garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Máster de Formación Permanente 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 **Máster de Formación Permanente en Gamificación y Recursos Digitales** 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: **Máster de Formación Permanente en Gamificación y Recursos Digitales**

Modalidad: **online**

Duración: **7 meses**

Acreditación: **60 ECTS**

tech universidad

D/Dña _____, con documento de identificación _____ ha superado con éxito y obtenido el título de:

Máster de Formación Permanente en Gamificación y Recursos Digitales

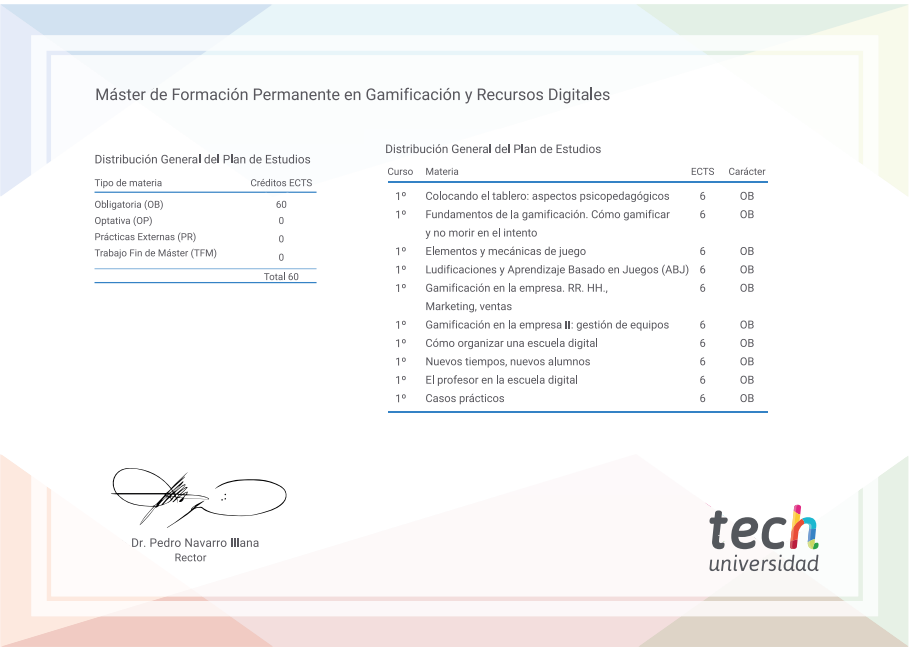
Se trata de un título propio de 1.500 horas de duración equivalente a 60 ECTS, con fecha de inicio dd/mm/aaaa y fecha de finalización dd/mm/aaaa.

TECH es una universidad Oficial Española legalmente reconocida mediante la Ley 1/2024, del 16 de abril, de la Comunidad Autónoma de Canarias, publicada en el Boletín Oficial del Estado (BOE) núm. 181, de 27 de julio de 2024 (pág. 96.369) e integrada en el Registro de Universidades, Centros y Títulos (RUCT) del Ministerio de Ciencia, Innovación y Universidades con el código 104.

En San Cristóbal de la Laguna, a 28 de febrero de 2024

Dr. Pedro Navarro Illana
Rector

Este título propio se deberá acompañar siempre del título universitario habilitante expedido por la autoridad competente para ejercer profesionalmente en cada país. código único TECH: AFWOR23S techtitute.com/titulos



Máster de Formación Permanente en Gamificación y Recursos Digitales

Distribución General del Plan de Estudios

Tipo de materia	Créditos ECTS
Obligatoria (OB)	60
Optativa (OP)	0
Prácticas Externas (PR)	0
Trabajo Fin de Máster (TFM)	0
	Total 60

Distribución General del Plan de Estudios

Curso	Materia	ECTS	Carácter
1º	Colocando el tablero: aspectos psicopedagógicos	6	OB
1º	Fundamentos de la gamificación. Cómo gamificar y no morir en el intento	6	OB
1º	Elementos y mecánicas de juego	6	OB
1º	Ludificaciones y Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ)	6	OB
1º	Gamificación en la empresa. RR. HH., Marketing, ventas	6	OB
1º	Gamificación en la empresa II: gestión de equipos	6	OB
1º	Cómo organizar una escuela digital	6	OB
1º	Nuevos tiempos, nuevos alumnos	6	OB
1º	El profesor en la escuela digital	6	OB
1º	Casos prácticos	6	OB

Dr. Pedro Navarro Illana
Rector

tech universidad

*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.

Máster de Formación Permanente

Gamificación y Recursos Digitales

- Modalidad: **online**
- Duración: **7 meses**
- Titulación: **TECH Universidad**
- Acreditación: **60 ECTS**
- Horario: **a tu ritmo**
- Exámenes: **online**

Máster de Formación Permanente

Gamificación y Recursos Digitales

tech universidad