

Máster Semipresencial

Gamificación y Recursos Digitales





Máster Semipresencial

Gamificación y Recursos Digitales

Modalidad: Semipresencial (Online + Prácticas)

Duración: 12 meses

Titulación: TECH Universidad

Acceso web: www.techtitute.com/educacion/master-semipresencial/master-semipresencial-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

Prácticas

pág. 28

06

Centros de prácticas

pág. 34

07

Salidas profesionales

pág. 38

08

Metodología de estudio

pág. 44

09

Cuadro docente

pág. 54

10

Titulación

pág. 60

01

Presentación del programa

La Gamificación y el uso de Recursos Digitales han transformado la Educación, ofreciendo herramientas innovadoras que enriquecen el proceso de enseñanza-aprendizaje. Según un artículo de El País, la gamificación incorpora elementos de juego, como puntos y recompensas, en contextos educativos, lo que incrementa la motivación y participación de los estudiantes, facilitando la comprensión de conceptos complejos y fomentando habilidades como la colaboración y el pensamiento crítico. En este marco, TECH ha creado un programa completo con contenido teórico 100% online, disponible para ser accedido desde cualquier dispositivo electrónico con conexión a Internet. Además, incluirá un período práctico de 3 semanas en uno de los centros educativos más reconocidos.



“

Con este Máster Semipresencial, te equiparás con herramientas avanzadas para motivar a tus estudiantes, optimizar el uso de plataformas digitales y diseñar entornos de aprendizaje más dinámicos”

La Gamificación y los Recursos Digitales están revolucionando la Educación, ofreciendo herramientas poderosas para incrementar la motivación y mejorar el aprendizaje de los estudiantes. De hecho, el uso de tecnologías digitales, como plataformas educativas interactivas y aplicaciones personalizadas, permite a los docentes adaptar el aprendizaje a las necesidades individuales de cada estudiante, promoviendo su autonomía.

Así nace este Máster Semipresencial, gracias al cual los docentes integrarán los conocimientos psicopedagógicos relacionados con la evaluación del aprendizaje, tanto directa como indirecta, ayudando a resolver problemas y adaptarse a nuevos retos en su entorno profesional. Además, se fomentará el desarrollo de habilidades de autoaprendizaje, manteniendo una capacitación continua para mejorar su desempeño laboral y, por ende, la calidad educativa que pueden ofrecer.

Asimismo, los profesionales podrán aplicar las mecánicas de juego de manera efectiva en distintos entornos, ya sea en el aula o en el ámbito empresarial, comprendiendo las diferencias clave entre ludificación y gamificación. También se enfocarán en la aplicación de videojuegos en el aula, el uso de técnicas de formación de equipos, y las estrategias de gamificación para fomentar la cohesión grupal y el aprendizaje colaborativo.

Finalmente, se profundizará en la creación y gestión de contenidos digitales, como vídeos educativos, tareas gamificadas y recursos multimedia, utilizando herramientas innovadoras como Explain Everything, EdPuzzle y plataformas de aprendizaje como Moodle o Google Classroom. En este sentido, los expertos serán capaces de diseñar y organizar una escuela digital, implementar estrategias de gamificación para gestionar equipos, y crear entornos de trabajo y aprendizaje interactivos.

De este modo, TECH ha desarrollado un programa integral que se ajustará a la perfección a la vida profesional y personal de los egresados, organizado en dos áreas fundamentales. Primero, ofrecerá una preparación teórica 100% en línea, fundamentada en la revolucionaria metodología *Relearning*, que potenciará la comprensión mediante la repetición de conceptos clave. A continuación, el alumnado tendrá la oportunidad de realizar una capacitación práctica intensiva en una institución educativa de gran prestigio.

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

- ♦ Desarrollo de más de 100 casos prácticos presentados por profesionales de la Educación, expertos en Gamificación y Recursos Digitales y profesores universitarios de amplia experiencia en este ámbito
- ♦ Sus contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que están concebidos, recogen una información imprescindible sobre aquellas disciplinas indispensables para el ejercicio profesional
- ♦ Todo esto se complementará con lecciones teóricas, preguntas al experto, foros de discusión de temas controvertidos y trabajos de reflexión individual
- ♦ Disponibilidad de los contenidos desde cualquier dispositivo fijo o portátil con conexión a Internet
- ♦ Además, podrás realizar una estancia de prácticas en una de las mejores empresas



Accederás a una experiencia académica completa y actualizada en el uso de herramientas digitales y metodologías innovadoras en el ámbito educativo. ¡Con todas las garantías de calidad de TECH!"

“

Las prácticas incluidas en este Máster Semipresencial te ofrecerán a los docentes una experiencia inmersiva en la aplicación de estrategias gamificadas en entornos educativos y empresariales”

En esta propuesta de Máster, de carácter profesionalizante y modalidad semipresencial, el programa está dirigido a la actualización de profesionales de la Educación que desarrollan sus funciones en centros educativos, y que requieren un alto nivel de cualificación. Los contenidos están basados en la última evidencia científica, y orientados de manera didáctica para integrar el saber teórico en la práctica educativa, y los elementos teórico-prácticos facilitarán la actualización del conocimiento y permitirán la toma de decisiones en el manejo del paciente.

Gracias a su contenido multimedia elaborado con la última tecnología educativa, permitirán al profesional de la Educación 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 deberá tratar de resolver las distintas situaciones de práctica profesional que se le planteen a lo largo del mismo. Para ello, contará con la ayuda de un novedoso sistema de vídeo interactivo realizado por reconocidos expertos.

Profundizarás en los principios fundamentales de la gamificación, diferenciando las dinámicas y mecánicas de juego que conforman este enfoque pedagógico. ¿A qué esperas para matricularte?

Evaluarás directa e indirectamente el aprendizaje de tus estudiantes, adaptándote a los nuevos desafíos pedagógicos y aplicando valores personales para mejorar la calidad del servicio educativo.



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 once idiomas distintos, que nos convierten en la mayor institución educativa del mundo.



Forbes
Mejor universidad
online del mundo

Plan
de estudios
más completo

Profesorado
TOP
Internacional



La metodología
más eficaz

nº1
Mundial
Mayor universidad
online 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.

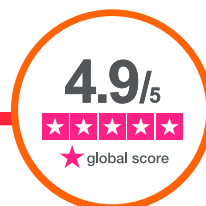
Líderes en empleabilidad

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

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



La universidad mejor valorada por sus alumnos

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



03

Plan de estudios

A través de este programa, se analizarán los fundamentos psicopedagógicos de la gamificación, comprendiendo sus dinámicas y mecánicas, y aplicándolas en diversos contextos educativos y empresariales. Además, se desarrollarán estrategias para gestionar equipos mediante dinámicas de juego, fomentando la motivación y el trabajo colaborativo. También se incluirá el uso de herramientas digitales para la creación de contenido multimedia, la gestión de aulas virtuales y la implementación de metodologías innovadoras como el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ). Finalmente, se podrán diseñar gamificaciones, transformar clases en entornos interactivos y adaptarse a las exigencias del nuevo paradigma educativo digital.



“

¡Apuesta por TECH! Analizarás los tipos de jugadores y los factores clave que definen un proceso gamificado exitoso, aplicando estrategias efectivas, tanto en entornos educativos, como laborales”

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 tesoro...: recompensas
 - 2.5.6. ¡Me toca!: turnos
- 2.6. Tres 'personas' y un destino: clasificar a los jugadores
 - 2.6.1. Teoría de Richard Bartle: su apuesta es a 4
 - 2.6.2. Teoría de Andrzej 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. RRHH, Marketing, ventas

- 5.1. Gamificación en la empresa
 - 5.1.1. ¿Por qué gamificar en la empresa?
 - 5.1.2. Superpoderes de la gamificación (+)
 - 5.1.3. *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. Portafolio de la Competencia Digital Docente
- 9.4. La ineficiencia del profesor solitario
 - 9.4.1. El proyecto educativo y el proyecto curricular
 - 9.4.2. La cultura de los grupos de trabajo
 - 9.4.3. La tecnología al servicio del trabajo cooperativo: gestión, formación y colaboración
- 9.5. TPACK: un modelo para el docente de hoy
 - 9.5.1. El modelo TPACK
 - 9.5.2. Tipos de conocimientos para el empleo del modelo TPACK
 - 9.5.3. Implementación del modelo TPACK

- 9.6. Materiales creativos y comunicativos
 - 9.6.1. La narración digital en el aula
 - 9.6.2. Los libros digitales en la escuela
 - 9.6.3. Creación de recursos educativos en abierto
 - 9.6.4. Visualizando pensamientos e ideas
 - 9.6.5. La narración en 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 vídeo lecciones
- 10.10. *Video Killed The Radio Star*. Trabajando con las vídeo lecciones



Adquirirás competencias para gestionar equipos de trabajo mediante dinámicas de juego, fomentando la motivación y colaboración a través de retos compartidos y herramientas digitales”

04

Objetivos docentes

Este Máster Semipresencial permitirá desarrollar competencias para integrar la gamificación en entornos educativos y empresariales, gestionar equipos de manera efectiva y fomentar la motivación y el compromiso de los estudiantes. Asimismo, se utilizarán herramientas digitales para la creación de contenidos interactivos y la optimización del uso de plataformas educativas. Así, con un enfoque práctico y aplicado, se buscará preparar a los docentes para transformar sus clases, adaptándose a los retos del nuevo paradigma educativo y garantizando experiencias de aprendizaje más dinámicas y efectivas.



“

Diseñarás y gestionarás contenido multimedia para plataformas como YouTube, pódcast y EdPuzzle, a través de los mejores materiales didácticos, a la vanguardia tecnológica y académica”



Objetivo general

- A lo largo de la titulación, los profesionales podrán diseñar y crear gamificaciones y juegos, tanto a nivel individual como comercial, seleccionando aquellos adecuados para el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ). Además, se prepararán para aplicar estrategias de gamificación en entornos académicos y empresariales, gestionando equipos mediante estas dinámicas. También se les capacitará para liderar la transición digital en sus centros educativos, identificando los elementos fundamentales de la nueva escuela digital. Finalmente, se completará un portfolio de innovaciones, consolidando su capacidad para transformar su enfoque pedagógico y fomentar entornos de aprendizaje interactivos

“

Crearás materiales en plataformas educativas como Moodle, Google Classroom e iTunes U, adaptando tus clases al nuevo paradigma digital, gracias a una amplia biblioteca de recursos multimedia”





Objetivos específicos

Módulo 1. Colocando el tablero: aspectos psicopedagógicos

- ♦ Aplicar los conocimientos adquiridos en cuanto a la evaluación directa e indirecta del aprendizaje, 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
- ♦ Desarrollar habilidades de autoaprendizaje que les permita una capacitación continuada para el mejor desempeño de su puesto de trabajo

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
- ♦ Aplicar técnicas para formar equipos
- ♦ 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 estos
- ♦ 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

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
- ♦ Dirigir las tareas repetitivas de una forma diferente

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
- ♦ Elaborar tareas colectivas y sus rúbricas





Módulo 7. Cómo organizar una escuela digital

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

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
- ♦ Crear y gestionar un podcast

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

Prácticas

Durante este período, que se desarrollará en instituciones de prestigio, los egresados trabajarán bajo la supervisión de expertos, interactuando con estudiantes reales y colaborando con equipos multidisciplinarios. Así, a lo largo de las prácticas, los docentes podrán diseñar e implementar dinámicas de gamificación, aplicar herramientas digitales innovadoras y evaluar el impacto de estas metodologías en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Además, este enfoque práctico les permitirá consolidar los conocimientos adquiridos y desarrollar habilidades esenciales para transformar sus aulas en espacios de aprendizaje motivadores y adaptados a los desafíos del siglo XXI.



“

A través de la implementación de metodologías gamificadas y el uso de recursos digitales avanzados, pondrás en práctica todos los conocimientos adquiridos a lo largo del programa”

La fase de Capacitación Práctica de este programa de Gamificación y Recursos Digitales se llevará a cabo durante 3 semanas en un prestigioso centro educativo, de lunes a viernes, con jornadas diarias de 8 horas de trabajo práctico, siempre bajo la supervisión de un experto. A lo largo de este tiempo, los docentes tendrán la oportunidad de interactuar con estudiantes reales, colaborar con un equipo de profesionales altamente cualificados, aplicar metodologías pedagógicas innovadoras y desarrollar tecnologías de vanguardia.

Además, esta capacitación completamente práctica se enfocará en el perfeccionamiento de las habilidades clave necesarias para crear y mejorar recursos pedagógicos de Gamificación y otros Recursos Digitales, un área que requiere una especialización profunda. Así, las prácticas estarán diseñadas para proporcionar una formación avanzada en el desempeño de estas funciones, dentro de un entorno seguro para los estudiantes y con un alto nivel de excelencia profesional.

La parte práctica se realizará con la participación activa del estudiante desempeñando las actividades y procedimientos de cada área de competencia (aprender a aprender y aprender a hacer), con el acompañamiento y guía de los profesores y demás compañeros de entrenamiento que faciliten el trabajo en equipo y la integración multidisciplinar como competencias transversales para la praxis educativa (aprender a ser y aprender a relacionarse).

Los procedimientos descritos a continuación serán la base de la parte práctica de la capacitación, y su realización estará sujeta a la disponibilidad propia del centro y su volumen de trabajo, siendo las actividades propuestas las siguientes:





Módulo	Actividad Práctica
Diseño e Implementación de Estrategias Gamificadas	Aplicar metodologías de gamificación en entornos educativos y empresariales
	Diseñar dinámicas y mecánicas de juego adaptadas a diferentes públicos
	Desarrollar juegos y experiencias interactivas para el aprendizaje
	Evaluar el impacto de la gamificación en el rendimiento y motivación de los estudiantes
Uso de Recursos Digitales en el Aula	Crear y gestionar aulas virtuales mediante plataformas educativas
	Utilizar herramientas digitales para la producción de contenido multimedia
	Implementar estrategias de <i>Flipped Classroom</i> con recursos interactivos
	Integrar videojuegos y aplicaciones en el proceso de enseñanza-aprendizaje
Gestión de Equipos y Liderazgo Educativo	Fomentar la colaboración a través de dinámicas gamificadas
	Aplicar estrategias de motivación en grupos de trabajo y equipos educativos
	Coordinar actividades de aprendizaje basadas en juegos de mesa y videojuegos
	Desarrollar competencias en la gestión de comunidades de aprendizaje
Evaluación y Seguimiento del Aprendizaje	Diseñar instrumentos de evaluación gamificada para medir el progreso de los estudiantes
	Implementar sistemas de recompensas y retroalimentación en entornos educativos
	Analizar datos de aprendizaje obtenidos a través de herramientas digitales
	Aplicar metodologías de seguimiento personalizadas para mejorar el desempeño académico
Innovación y Transformación Digital	Liderar proyectos de digitalización en instituciones educativas
	Desarrollar propuestas innovadoras para la enseñanza basada en juegos
	Crear contenidos para plataformas de aprendizaje en línea y redes sociales educativas
	Adaptar estrategias gamificadas a distintos niveles y contextos formativos

Seguro de responsabilidad civil

La máxima preocupación de la universidad es garantizar la seguridad tanto de los profesionales en prácticas como de los demás agentes colaboradores necesarios en los procesos de capacitación práctica en la empresa. Dentro de las medidas dedicadas a lograrlo, se encuentra la respuesta ante cualquier incidente que pudiera ocurrir durante todo el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Para ello, la universidad se compromete a contratar un seguro de responsabilidad civil que cubra cualquier eventualidad que pudiera surgir durante el desarrollo de la estancia en el centro de prácticas. Para ello, la universidad se compromete a contratar un seguro de responsabilidad civil que cubra cualquier eventualidad que pudiera surgir durante el desarrollo de la estancia en el centro de prácticas.

Esta póliza de responsabilidad civil de los profesionales en prácticas tendrá coberturas amplias y quedará suscrita de forma previa al inicio del periodo de la capacitación práctica. De esta forma el profesional no tendrá que preocuparse en caso de tener que afrontar una situación inesperada y estará cubierto hasta que termine el programa práctico en el centro.



Condiciones generales de la capacitación práctica

Las condiciones generales del acuerdo de prácticas para el programa serán las siguientes:

1. TUTORÍA: durante el Máster Semipresencial el alumno tendrá asignados dos tutores que le acompañarán durante todo el proceso, resolviendo las dudas y cuestiones que pudieran surgir. Por un lado, habrá un tutor profesional perteneciente al centro de prácticas que tendrá como fin orientar y apoyar al alumno en todo momento. Por otro lado, también tendrá asignado un tutor académico, cuya misión será la de coordinar y ayudar al alumno durante todo el proceso resolviendo dudas y facilitando todo aquello que pudiera necesitar. De este modo, el profesional estará acompañado en todo momento y podrá consultar las dudas que le surjan, tanto de índole práctica como académica.

2. DURACIÓN: el programa de prácticas tendrá una duración de tres semanas continuadas de formación práctica, distribuidas en jornadas de 8 horas y cinco días a la semana. Los días de asistencia y el horario serán responsabilidad del centro, informando al profesional debidamente y de forma previa, con suficiente tiempo de antelación para favorecer su organización.

3. INASISTENCIA: en caso de no presentarse el día del inicio del Máster Semipresencial, el alumno perderá el derecho a la misma sin posibilidad de reembolso o cambio de fechas. La ausencia durante más de dos días a las prácticas sin causa justificada/ médica, supondrá la renuncia de las prácticas y, por tanto, su finalización automática. Cualquier problema que aparezca durante el transcurso de la estancia se tendrá que informar debidamente y de forma urgente al tutor académico.

4. CERTIFICACIÓN: el alumno que supere el Máster Semipresencial recibirá un certificado que le acreditará la estancia en el centro en cuestión.

5. RELACIÓN LABORAL: el Máster Semipresencial no constituirá una relación laboral de ningún tipo.

6. ESTUDIOS PREVIOS: algunos centros podrán requerir certificado de estudios previos para la realización del Máster Semipresencial. En estos casos, será necesario presentarlo al departamento de prácticas de TECH para que se pueda confirmar la asignación del centro elegido.

7. NO INCLUYE: el Máster Semipresencial no incluirá ningún elemento no descrito en las presentes condiciones. Por tanto, no incluye alojamiento, transporte hasta la ciudad donde se realicen las prácticas, visados o cualquier otra prestación no descrita.

No obstante, el alumno podrá consultar con su tutor académico cualquier duda o recomendación al respecto. Este le brindará toda la información que fuera necesaria para facilitarle los trámites.

06

Centros de prácticas

Estos espacios brindarán a los docentes la oportunidad de aplicar estrategias gamificadas en entornos reales, colaborando con equipos multidisciplinarios y utilizando tecnologías avanzadas para potenciar la enseñanza. Además, las prácticas se desarrollarán bajo la supervisión de especialistas en Educación Digital, perfeccionando habilidades en la creación de experiencias interactivas y en la gestión de recursos tecnológicos. Así, gracias a esta vinculación con centros de referencia, obtendrán una experiencia práctica de alto nivel que los preparará para liderar el cambio en sus propias instituciones educativas.



“

Los centros de prácticas adheridos al Máster Semipresencial serán instituciones educativas y empresariales de prestigio, que apuestan por la innovación y la transformación digital en el aprendizaje”



El alumno podrá cursar la parte práctica de este Máster Semipresencial en los siguientes centros:



Educación

Instituto Rambla Barcelona

País	Ciudad
España	Barcelona

Dirección: Rambla de Catalunya,
16, 08007 Barcelona

En Rambla Instituto ofrecen una amplia variedad de programas de formación de alta calidad en una variedad de áreas de estudio

Capacitaciones prácticas relacionadas:
-Educación Digital, E-learning y Redes Sociales





Instituto Rambla Madrid

País
España

Ciudad
Madrid

Dirección: C/ Gran Vía, 59, 10A, 28013 Madrid

En Rambla Instituto ofrecen una amplia variedad de programas de formación de alta calidad en una variedad de áreas de estudio

Capacitaciones prácticas relacionadas:
-Educación Digital, E-learning y Redes Sociales



Instituto Rambla Valencia

País
España

Ciudad
Valencia

Dirección: Carrer de Jorge Juan, 17, 46004
València, Valencia

En Rambla Instituto ofrecen una amplia variedad de programas de formación de alta calidad en una variedad de áreas de estudio

Capacitaciones prácticas relacionadas:
-Educación Digital, E-learning y Redes Sociales

07

Salidas profesionales

Los profesionales podrán desempeñarse como docentes expertos en gamificación en centros educativos de distintos niveles, coordinadores de proyectos de transformación digital, diseñadores de experiencias formativas interactivas y creadores de contenidos educativos gamificados. Asimismo, estarán capacitados para trabajar en departamentos de formación en empresas, asesorando en la aplicación de metodologías lúdicas para la capacitación y gestión de equipos. También podrán desarrollar su propio material didáctico digital, colaborar en el diseño de videojuegos educativos y liderar iniciativas de innovación pedagógica en el sector público o privado.



“

Este programa te ofrecerá una amplia variedad de salidas profesionales en el ámbito educativo y empresarial, permitiéndote especializarte en el diseño e implementación de estrategias innovadoras de aprendizaje”

Perfil del egresado

El egresado será un profesional altamente capacitado para integrar metodologías innovadoras en el ámbito educativo y empresarial, utilizando la gamificación y las tecnologías digitales como herramientas clave para la enseñanza y la gestión del aprendizaje. También contará con habilidades para diseñar y aplicar estrategias gamificadas adaptadas a diversos entornos. Además, poseerá un sólido dominio de plataformas digitales, creación de contenidos multimedia y herramientas de evaluación innovadoras.

Prepárate para afrontar los desafíos del nuevo paradigma educativo, impulsando experiencias formativas más dinámicas, efectivas y personalizadas.

- ♦ **Adaptación a Nuevas Tecnologías:** Integrar herramientas digitales avanzadas, adaptándose rápidamente a plataformas educativas y recursos innovadores, y manteniéndose actualizado en un entorno educativo en constante evolución
- ♦ **Gestión de Equipos y Colaboración:** Gestionar equipos de trabajo y fomentar la colaboración mediante dinámicas gamificadas, mejorando la interacción y cohesión entre estudiantes y profesionales
- ♦ **Creatividad en el Diseño de Experiencias Educativas:** Crear experiencias de aprendizaje interactivas y personalizadas, utilizando la gamificación y los recursos digitales para diseñar actividades y contenidos que aumenten la motivación
- ♦ **Evaluación e Innovación Pedagógica:** Evaluar de manera innovadora el aprendizaje, aplicando métodos y herramientas de evaluación digital y gamificada, para un seguimiento más preciso y una mejora continua en el proceso educativo



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

1. Docente especializado en Gamificación: Profesor que implementa metodologías gamificadas en el aula.

Responsabilidades: Diseñar e impartir clases interactivas utilizando recursos digitales y dinámicas de juego para mejorar el aprendizaje de los estudiantes.

2. Coordinador de Transformación Digital Educativa: Profesional encargado de liderar la digitalización de un centro educativo.

Responsabilidades: Desarrollar e implementar estrategias de integración tecnológica, capacitar a otros docentes en el uso de herramientas digitales y coordinar proyectos de innovación educativa.

3. Diseñador de Experiencias de Aprendizaje Interactivas: Experto que crea y desarrolla actividades educativas basadas en gamificación y recursos digitales.

Responsabilidades: Diseñar y crear recursos educativos digitales, como juegos y actividades interactivas, que fomenten un aprendizaje activo y participativo.

4. Consultor de Gamificación en Empresas: Especialista que asesora a empresas en la implementación de estrategias de gamificación.

Responsabilidades: Analizar las necesidades formativas de la empresa, diseñar programas de capacitación basados en juegos y dinámicas gamificadas, y evaluar los resultados.

5. Community Manager Educativo: Profesional encargado de gestionar comunidades educativas digitales.

Responsabilidades: Crear y administrar contenido para plataformas de aprendizaje en línea, interactuar con estudiantes a través de redes sociales y generar una comunidad de aprendizaje activa.

6. Desarrollador de Contenidos Educativos Multimedia: Experto en la creación de recursos digitales, vídeos y materiales interactivos para la enseñanza.

Responsabilidades: Crear contenidos digitales como videos, infografías, juegos y actividades multimedia que faciliten el aprendizaje en entornos educativos digitales.

7. Líder de Proyectos de Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ): Profesional que lidera iniciativas educativas basadas en juegos.

Responsabilidades: Planificar y ejecutar proyectos educativos centrados en el uso de juegos como herramienta pedagógica, gestionando tanto recursos como equipos de trabajo.

8. Experto en Evaluación Educativa Digital: Especialista que se encarga de desarrollar y aplicar sistemas de evaluación en entornos digitales.

Responsabilidades: Crear y administrar herramientas de evaluación digital y gamificada, analizar los resultados del aprendizaje y proponer mejoras pedagógicas basadas en la información obtenida.

9. Especialista en Formación Corporativa Digital: Profesional que se ocupa de diseñar programas de formación en empresas utilizando gamificación y recursos digitales.

Responsabilidades: Desarrollar programas de capacitación que utilicen plataformas digitales y técnicas de gamificación para mejorar la motivación y el rendimiento de los empleados.

10. Consultor de Tecnología Educativa: Asesor que ayuda a instituciones educativas a integrar tecnologías en su currículo.

Responsabilidades: Evaluar las necesidades tecnológicas de la institución, recomendar herramientas digitales y diseñar planes de implementación para mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje mediante tecnología.





“

Estarás preparado para liderar la transformación digital en los centros educativos, aumentando tu competitividad y proyección, tanto en el ámbito educativo, como en el empresarial”

08

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

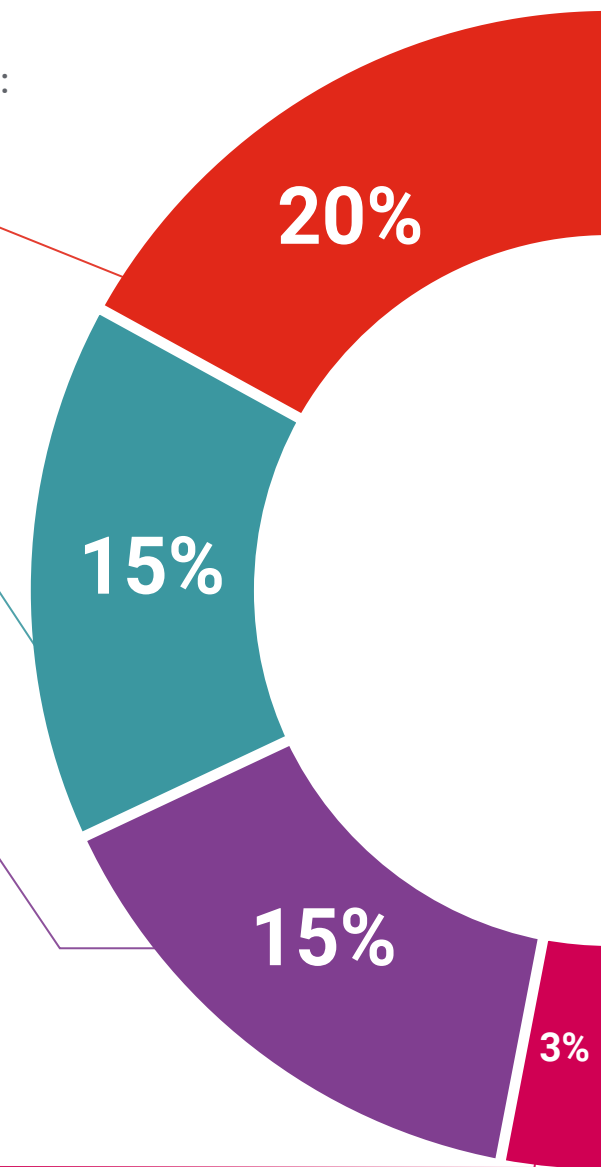
Presentamos los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audio, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

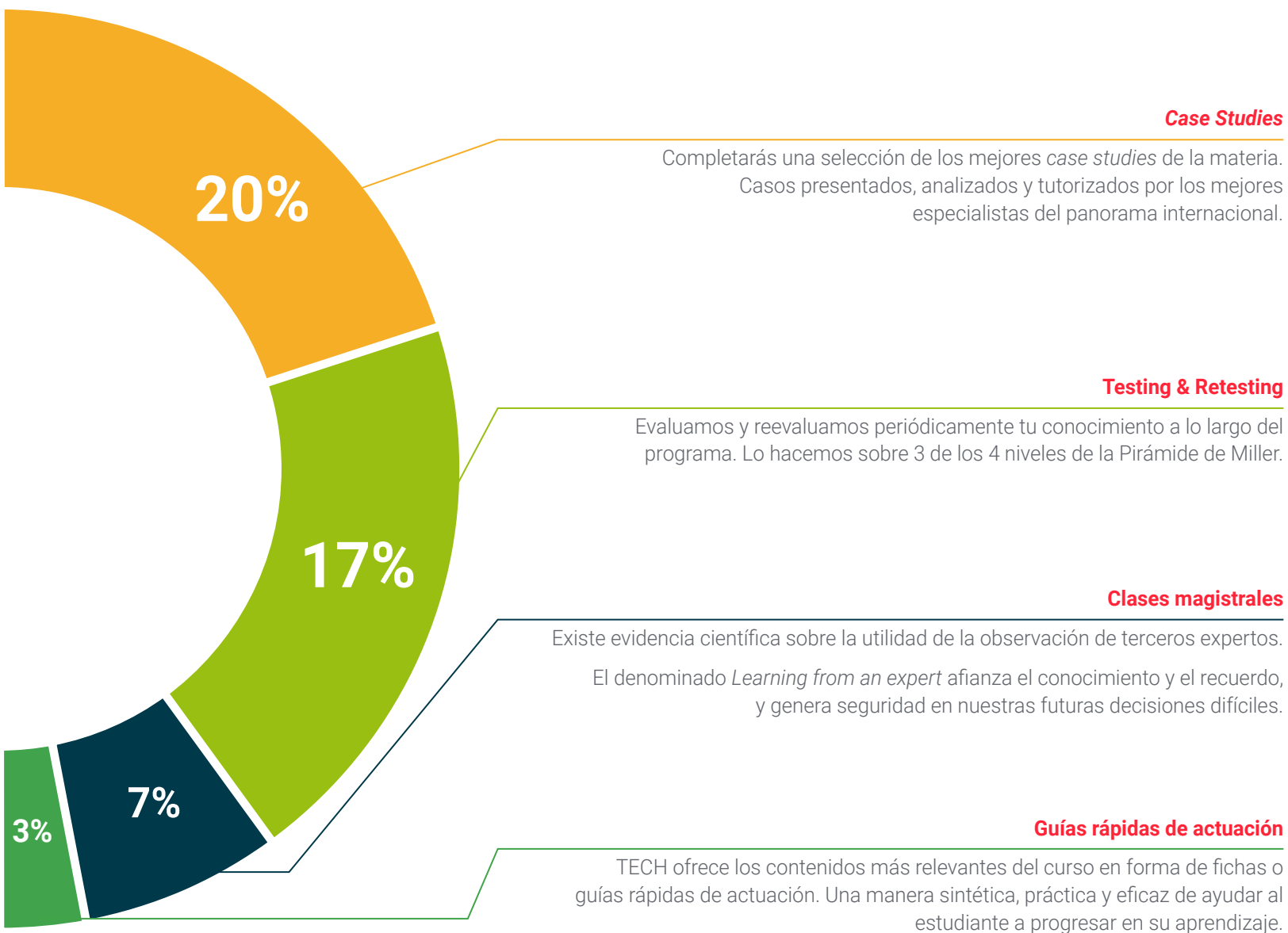
Este sistema exclusivo educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".



Lecturas complementarias

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





09

Cuadro docente

El cuadro docente está compuesto por un equipo de expertos en innovación educativa, tecnología aplicada al aprendizaje y diseño de experiencias gamificadas. Entre ellos, se encuentran pedagogos especializados en metodologías activas, desarrolladores de recursos digitales y profesionales con experiencia en la implementación de la gamificación en diversos entornos educativos y empresariales. Así, gracias a su enfoque práctico y multidisciplinario, los egresados recibirán una capacitación de vanguardia basada en casos reales, proyectos colaborativos y el uso de herramientas digitales de última generación.



“

El acompañamiento personalizado de los expertos de TECH te permitirá adquirir competencias avanzadas para transformar tu aula y liderar la integración de nuevas tecnologías en tu centro educativo”

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

Dr. Fuster García, Carlos

- ♦ Doctor en Didáctica de las Ciencias Sociales
- ♦ Doctor en Didácticas Específicas con Especialidad en Ciencias Sociales
- ♦ Profesor de Educación Secundaria y Universitario en diferentes instituciones de España
- ♦ Tutor de Prácticas del Grado de Maestro
- ♦ Colaborador del grupo de investigación GEA-CLÍO
- ♦ Licenciado en Historia por la Universidad de Valencia
- ♦ Máster Universitario en Profesor de Educación Secundaria
- ♦ Máster en Investigación en Didácticas Específicas
- ♦ Máster Propio en Cómic y Educación

D. Herrero González, Jesús

- ♦ Psicólogo Experto en Juegos y Gamificación
- ♦ Especialista en Devir
- ♦ Especialista en la cadena de Hobby y Jugueterías Poly
- ♦ Graduado en Psicología
- ♦ Máster en Educación
- ♦ Experto en Juegos y Gamificación

D. Illán, Raúl

- ♦ Coaching Empresarial
- ♦ 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

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





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

10

Titulación

El Máster Semipresencial en Gamificación y Recursos Digitales garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Máster Semipresencial expedido por TECH Universidad.





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

Este **Máster Semipresencial en Gamificación y Recursos Digitales** contiene el programa más completo y actualizado del mercado.

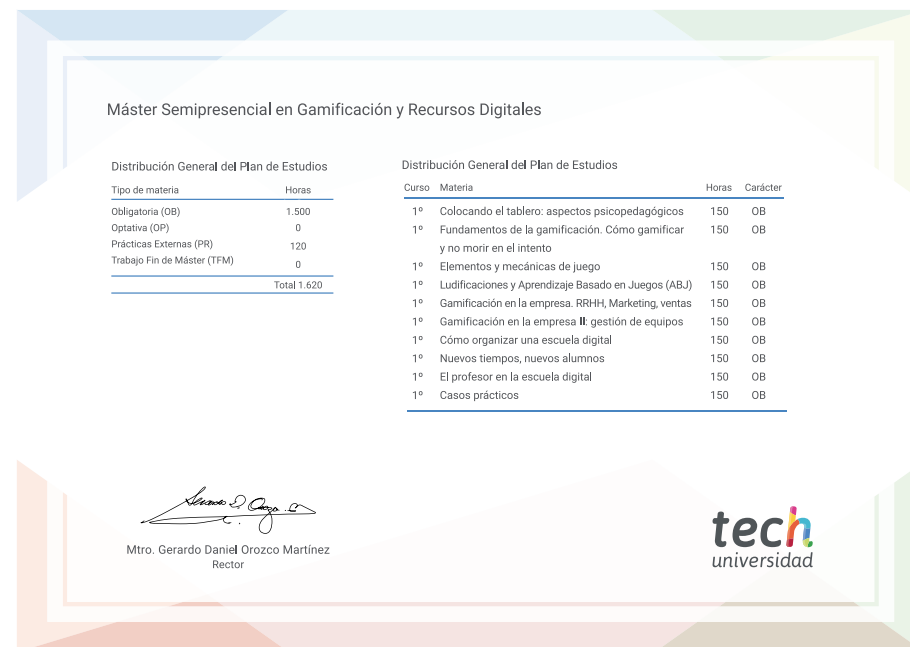
Tras la superación de la evaluación, el alumno recibirá por correo postal* con acuse de recibo su correspondiente título de **Máster Semipresencial** emitido por **TECH Universidad**.

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

Título: **Máster Semipresencial en Gamificación y Recursos Digitales**

Modalidad: **Semipresencial (Online + Prácticas)**

Duración: **12 meses**



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

tech
universidad

Máster Semipresencial Gamificación y Recursos Digitales

Modalidad: Semipresencial (Online + Prácticas)

Duración: 12 meses

Titulación: TECH Universidad

Máster Semipresencial

Gamificación y Recursos Digitales

