

Experto Universitario

Escuela Digital y Gamificación





Experto Universitario Escuela Digital y Gamificación

- » Modalidad: **online**
- » Duración: **6 meses**
- » Titulación: **TECH Universidad FUNDEPOS**
- » Acreditación: **18 ECTS**
- » Horario: **a tu ritmo**
- » Exámenes: **online**

Acceso web: www.techtute.com/educacion/experto-universitario/experto-escuela-digital-gamificacion

Índice

01

Presentación

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Dirección del curso

pág. 12

04

Estructura y contenido

pág. 16

05

Metodología de estudio

pág. 22

06

Titulación

pág. 32

01

Presentación

La Gamificación es una técnica de vanguardia consistente en llevar la divertida mecánica de los juegos al sector educativo o profesional de cara a la obtención de mejores resultados. Algunas de sus metas son la adquisición de conocimientos varios con mayor eficacia, recompensar acciones o pulir habilidades. En este sentido, diversos estudios han corroborado que involucrar a los alumnos en el aprendizaje merced a la interactividad aumenta su desempeño escolar, por lo que es fundamental que las escuelas cuenten con profesores al día en estas nuevas tecnologías. Gracias a este título esto será posible, especializando a los docentes en la estimulación de los estudiantes dentro del concepto de Escuela Digital con un formato online con todas las facilidades.





“

Profundiza en los últimos avances en Escuela Digital y Gamificación y lleva la experiencia educativa a otro nivel”

La innovación educativa es una premisa que deben tener muy presentes las escuelas hoy en día. Los jóvenes son el segmento de la sociedad con mayores competencias en el ámbito digital, incluyendo los videojuegos, por lo que las experiencias tradicionales de enseñanza cada vez captan menos su atención. De tal modo, apostar por la Gamificación en las aulas se postula como el mejor camino para redefinir la relación entre alumnos y docentes y llevar a los primeros a un rendimiento educativo que alcance nuevas cotas.

De esta manera, el programa de este Experto Universitario les conferirá a los profesionales una alta capacitación en dos de las tendencias del momento: la Gamificación y la Transformación Digital. Se dirige tanto para alumnos provenientes del mundo empresarial como del educativo. Asimismo, esta titulación no solo será impartida por profesionales que han diseñado y puesto en práctica con éxito gamificaciones y ludificaciones, sino que se integra a los estudiantes en ellas para que descubran en primera persona lo que significa aprender en un entorno gamificado. Además, los módulos de recursos digitales les permitirá liderar la transformación educativa en sus centros.

Haciendo énfasis en su doble vertiente, si el alumno pertenece al mundo de la empresa, este programa le será útil para diseñar y aplicar iniciativas gamificadoras en departamentos como Recursos Humanos, Marketing o Ventas. Si viene del mundo educativo, le permitirá liderar la innovación educativa. En ambos casos, aprenderán a diseñar juegos y gamificaciones susceptibles de ser comercializados.

Todo este valioso aprendizaje se ofrecerá de manera completamente online, con un moderno formato en el que los estudiantes marcarán su ritmo educativo dentro de los plazos propuestos. Además, disfrutarán de un amplio Campus Virtual en el que encontrarán los conocimientos más actualizados en esta área en forma de contenidos presentados de diversas formas, desde esquemas interactivos hasta videorresúmenes.

Este **Experto Universitario en Escuela Digital y Gamificació** contiene el programa educativo más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

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



Transforma la experiencia de aprendizaje en tu escuela para integrar aún más a tus alumnos en el proceso educativo”

“

Los alumnos desearán volver al aula nada más acabar gracias a los juegos que propone diseñar este Experto Universitario”

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

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

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

Forma parte de la revolución en la experiencia educativa gracias a la Gamificación y destaca en tu centro.

Comprueba de primera mano en este Experto Universitario lo que significa aprender en un entorno gamificado.



02 Objetivos

El Experto Universitario en Escuela Digital y Gamificación está orientado a facilitar la actuación del profesional dedicado a trabajar con niños, adolescentes y adultos tanto a nivel educativo como empresarial. Obtendrá, así, una especialización pionera para trasladar a su centro estrategias de Gamificación con éxito e implantar el concepto de Escuela Digital. Además, los objetivos se alinean con una perspectiva global para preparar a los profesores ante futuros retos fruto de un escenario profesional cambiante.





“

Un programa pensado tanto para profesionales del sector educativo como del empresarial”



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



Identifica los elementos clave de la nueva Escuela Digital para liderar la transición digital de los centros educativos”





Objetivos específicos

Módulo 1. 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
- ♦ Diseñar recompensas

Módulo 2. 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 3. 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

03

Dirección del curso

El equipo docente para esta titulación está compuesto por grandes profesionales que dan forma a un talentoso claustro multidisciplinar. Expertos en Tecnología de la Información y la Comunicación confluyen con doctores en Psicología para ofrecer al alumno la capacitación más completa con la presencia de todas las disciplinas que intervienen. Así, se garantiza la adquisición de todas las competencias necesarias para destacar en el ámbito de la Gamificación y la Escuela Digital.





“

Un equipo docente multidisciplinar te catapultará al éxito gracias a su experiencia en proyectos educativos que incorporan las tecnologías más innovadoras”

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

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

D. Herrero González, Jesús

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

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

04

Estructura y contenido

La estructura de este programa contiene todo lo necesario para una amplia especialización con las últimas novedades y aportaciones en este campo. El alumnado analizará con el equipo docente el concepto de Escuela Digital, los mejores dispositivos electrónicos con los que debería contar un aula, el perfil de los estudiantes en la era digital o el modelo TPACK. Siguiendo la metodología práctica del *Relearning*, estas y más ideas serán asimiladas con éxito por los alumnos gracias a su reiteración mediante esquemas y resúmenes interactivos, lecturas complementarias, análisis de casos o vídeos.





“

Examina en profundidad el perfil de los alumnos pertenecientes a la Generación Z para diseñar las mejores estrategias digitales que impulsen su aprendizaje”

Módulo 1. Cómo organizar una escuela digital

- 1.1. Antes de empezar
 - 1.1.1. La educación en la sociedad digital
 - 1.1.2. ¿Qué es una escuela digital?
- 1.2. La institución escolar en la sociedad digital
 - 1.2.1. El impulso del equipo directivo
 - 1.2.2. El papel fundamental de los docentes
 - 1.2.3. Familias y escuelas en la sociedad digital
- 1.3. Los alumnos de la iGeneration o Generación Z
 - 1.3.1. Mitos y realidades sobre los nativos digitales
 - 1.3.2. El aprendizaje en la sociedad digital
 - 1.3.3. El m-Learning
 - 1.3.4. ¿El caballo de Troya?
- 1.4. ¿Qué necesita mi centro?
 - 1.4.1. Filosofía educativa
 - 1.4.2. “El que lee mucho y anda mucho, ve mucho y sabe mucho”
- 1.5. Analicemos antes de empezar
 - 1.5.1. Prioridades
 - 1.5.2. Decisiones fundamentales
 - 1.5.2.1. ¿Carritos o proporción 1:1?
 - 1.5.2.2. ¿Qué modelo concreto elegimos?
 - 1.5.2.3. ¿PDI o televisión? ¿Ninguno de los dos?
 - 1.5.3. Planificación
- 1.6. El diseño como clave de la implantación
 - 1.6.1. El DEP
 - 1.6.2. ¿Qué son los Apple ID gestionados?
 - 1.6.3. Sistemas de gestión de dispositivos
 - 1.6.4. Apple School Manager
 - 1.6.5. Compras por volumen



- 1.7. La importancia de unos buenos cimientos: el desarrollo
 - 1.7.1. Conectividad
 - 1.7.2. Humanos: la comunidad educativa
 - 1.7.3. Organizativos
 - 1.7.4. Formación
- 1.8. ¿Por qué elegir un iPad para el aula?
 - 1.8.1. Criterios tecnopedagógicos
 - 1.8.2. Otras consideraciones
 - 1.8.3. Objeciones típicas
- 1.9. El mapa para descubrir tesoros
 - 1.9.1. La *Suite* ofimática de Apple
 - 1.9.1.1. Pages
 - 1.9.1.2. Keynote
 - 1.9.1.3. Numbers
 - 1.9.2. *Apps* para la creación multimedia
 - 1.9.2.1. iMovie
 - 1.9.2.2. Garage Band
 - 1.9.3. La clase en manos del profesor
 - 1.9.3.1. Gestión docente: Aula
 - 1.9.3.2. iTunes U como entorno virtual de aprendizaje
 - 1.9.4. *Swift Playgrounds* y LEGO
- 1.10. Evaluación y continuidad del programa
 - 1.10.1. Evaluación intempestiva
 - 1.10.2. Compromisos para el nuevo ciclo

Módulo 2. Nuevos tiempos, nuevos alumnos

- 2.1. Nuevos tiempos, nuevos alumnos
 - 2.1.1. Virtualidades y límites de los alumnos de la era digital
 - 2.1.2. PISA como referente de la educación actual
 - 2.1.3. Otros referentes de la educación actual
- 2.2. Que sean competentes, pero también felices
 - 2.2.1. La competencia digital como eje transversal del aprendizaje
 - 2.2.2. Dimensiones de la competencia digital
 - 2.2.3. Buscando la felicidad en Google, no vamos a encontrarla
- 2.3. Alumnos activos y autónomos
 - 2.3.1. Aprendizaje por proyectos en el contexto digital
 - 2.3.2. Otras metodologías activas
 - 2.3.3. El aprendizaje autónomo en el s. XXI
- 2.4. Tú solo no puedes, con amigos sí
 - 2.4.1. Elementos clave del aprendizaje cooperativo en el contexto digital
 - 2.4.2. Google Suite para el aprendizaje cooperativo
- 2.5. Alumnos creativos y comunicativos
 - 2.5.1. La narración digital
 - 2.5.2. El formato audiovisual
 - 2.5.3. *Flipped Classroom*
- 2.6. ¿Tienen nuestros alumnos suficientes estímulos?
 - 2.6.1. Recursos para hablar el mismo idioma que los estudiantes
 - 2.6.2. El buen uso de la pizarra digital interactiva
 - 2.6.3. Proyectar o no proyectar, he aquí la cuestión
- 2.7. Enemigos del aburrimiento
 - 2.7.1. Concursos y desafíos
 - 2.7.2. Personajes, tramas y poderes
- 2.8. Me gusta, comparte, comenta
 - 2.8.1. Redes sociales
 - 2.8.2. Entornos sociales de aprendizaje y plataformas de gamificación

- 2.9. *Dales Feedback*
 - 2.9.1. La evaluación por competencias
 - 2.9.2. Autoevaluación y coevaluación
 - 2.9.3. Heteroevaluación gamificada
- 2.10. Demos jugables
 - 2.10.1. En clase
 - 2.10.2. En casa
 - 2.10.3. Juegos de mesa

Módulo 3. El profesor en la escuela digital

- 3.1. Replantear la educación: hacia la sociedad global del 2030
 - 3.1.1. ¿Qué educación necesitamos para el siglo XXI?
 - 3.1.2. Educación para una ciudadanía global
 - 3.1.3. El papel de lo digital en la escuela
 - 3.1.4. Retos y objetivos de la educación del siglo XXI
- 3.2. La competencia digital docente
 - 3.2.1. Ser competente en educación
 - 3.2.2. La tecnología educativa digital
 - 3.2.3. Modelos de distribución de las TIC en la escuela
 - 3.2.4. La competencia digital docente
- 3.3. La formación docente en la escuela digital
 - 3.3.1. La formación docente: un breve estado de la cuestión
 - 3.3.2. Rol del docente en el siglo XXI
 - 3.3.3. Destrezas del docente en la escuela digital
 - 3.3.4. Portfolio de la Competencia Digital Docente
- 3.4. La ineficiencia del profesor solitario
 - 3.4.1. El proyecto educativo y el proyecto curricular
 - 3.4.2. La cultura de los grupos de trabajo
 - 3.4.3. La tecnología al servicio del trabajo cooperativo: gestión, formación y colaboración





- 3.5. TPACK: un modelo para el docente de hoy
 - 3.5.1. El modelo TPACK
 - 3.5.2. Tipos de conocimientos para el empleo del modelo TPACK
 - 3.5.3. Implementación del modelo TPACK
- 3.6. Materiales creativos y comunicativos
 - 3.6.1. La narración digital en el aula
 - 3.6.2. Los libros digitales en la escuela
 - 3.6.3. Creación de recursos educativos en abierto
 - 3.6.4. Visualizando pensamientos e ideas
 - 3.6.5. La narración en video
 - 3.6.6. El videojuego
- 3.7. La evaluación en la era digital
 - 3.7.1. Hacia una evaluación auténtica del aprendizaje
 - 3.7.2. Aportaciones de la tecnología a la evaluación
 - 3.7.3. Instrumentos de evaluación con tecnología educativa
 - 3.7.4. Evaluación mediante rúbrica electrónica
- 3.8. Plataformas digitales para la comunicación entre docentes y alumnos
 - 3.8.1. Introducción a las plataformas virtuales en educación
 - 3.8.2. Dimensiones pedagógicas de las aulas virtuales
 - 3.8.3. Planificación didáctica de un aula virtual
 - 3.8.4. Plataformas para crear un aula virtual
- 3.9. Familia y escuela: rompiendo la brecha digital
 - 3.9.1. El papel de la familia en la escuela digital
 - 3.9.2. La importancia de las relaciones en el ámbito educativo
 - 3.9.3. Plataformas para la comunicación entre la familia y la escuela
- 3.10. Recursos para la enseñanza en la era del conocimiento
 - 3.10.1. Enseñar a pensar a través del currículo
 - 3.10.2. Taxonomía de Bloom para la era digital
 - 3.10.3. La Unidad Didáctica Integrada como instrumento de planificación
 - 3.10.4. Rediseñar el examen como instrumento de evaluación

05

Metodología de estudio

TECH es la primera universidad en el mundo que combina la metodología de los **case studies** con el **Relearning**, un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración dirigida.

Esta disruptiva estrategia pedagógica ha sido concebida para ofrecer a los profesionales la oportunidad de actualizar conocimientos y desarrollar competencias de un modo intensivo y riguroso. Un modelo de aprendizaje que coloca al estudiante en el centro del proceso académico y le otorga todo el protagonismo, adaptándose a sus necesidades y dejando de lado las metodologías más convencionales.



“

TECH te prepara para afrontar nuevos retos en entornos inciertos y lograr el éxito en tu carrera”

El alumno: la prioridad de todos los programas de TECH

En la metodología de estudios de TECH el alumno es el protagonista absoluto. Las herramientas pedagógicas de cada programa han sido seleccionadas teniendo en cuenta las demandas de tiempo, disponibilidad y rigor académico que, a día de hoy, no solo exigen los estudiantes sino los puestos más competitivos del mercado.

Con el modelo educativo asincrónico de TECH, es el alumno quien elige el tiempo que destina al estudio, cómo decide establecer sus rutinas y todo ello desde la comodidad del dispositivo electrónico de su preferencia. El alumno no tendrá que asistir a clases en vivo, a las que muchas veces no podrá acudir. Las actividades de aprendizaje las realizará cuando le venga bien. Siempre podrá decidir cuándo y desde dónde estudiar.

“

*En TECH NO tendrás clases en directo
(a las que luego nunca puedes asistir)”*



Los planes de estudios más exhaustivos a nivel internacional

TECH se caracteriza por ofrecer los itinerarios académicos más completos del entorno universitario. Esta exhaustividad se logra a través de la creación de temarios que no solo abarcan los conocimientos esenciales, sino también las innovaciones más recientes en cada área.

Al estar en constante actualización, estos programas permiten que los estudiantes se mantengan al día con los cambios del mercado y adquieran las habilidades más valoradas por los empleadores. De esta manera, quienes finalizan sus estudios en TECH reciben una preparación integral que les proporciona una ventaja competitiva notable para avanzar en sus carreras.

Y además, podrán hacerlo desde cualquier dispositivo, pc, tableta o smartphone.

“

El modelo de TECH es asincrónico, de modo que te permite estudiar con tu pc, tableta o tu smartphone donde quieras, cuando quieras y durante el tiempo que quieras”

Case studies o Método del caso

El método del caso ha sido el sistema de aprendizaje más utilizado por las mejores escuelas de negocios del mundo. Desarrollado en 1912 para que los estudiantes de Derecho no solo aprendiesen las leyes a base de contenidos teóricos, su función era también presentarles situaciones complejas reales. Así, podían tomar decisiones y emitir juicios de valor fundamentados sobre cómo resolverlas. En 1924 se estableció como método estándar de enseñanza en Harvard.

Con este modelo de enseñanza es el propio alumno quien va construyendo su competencia profesional a través de estrategias como el *Learning by doing* o el *Design Thinking*, utilizadas por otras instituciones de renombre como Yale o Stanford.

Este método, orientado a la acción, será aplicado a lo largo de todo el itinerario académico que el alumno emprenda junto a TECH. De ese modo se enfrentará a múltiples situaciones reales y deberá integrar conocimientos, investigar, argumentar y defender sus ideas y decisiones. Todo ello con la premisa de responder al cuestionamiento de cómo actuaría al posicionarse frente a eventos específicos de complejidad en su labor cotidiana.



Método Relearning

En TECH los *case studies* son potenciados con el mejor método de enseñanza 100% online: el *Relearning*.

Este método rompe con las técnicas tradicionales de enseñanza para poner al alumno en el centro de la ecuación, proveyéndole del mejor contenido en diferentes formatos. De esta forma, consigue repasar y reiterar los conceptos clave de cada materia y aprender a aplicarlos en un entorno real.

En esta misma línea, y de acuerdo a múltiples investigaciones científicas, la reiteración es la mejor manera de aprender. Por eso, TECH ofrece entre 8 y 16 repeticiones de cada concepto clave dentro de una misma lección, presentada de una manera diferente, con el objetivo de asegurar que el conocimiento sea completamente afianzado durante el proceso de estudio.

El Relearning te permitirá aprender con menos esfuerzo y más rendimiento, implicándote más en tu especialización, desarrollando el espíritu crítico, la defensa de argumentos y el contraste de opiniones: una ecuación directa al éxito.



Un Campus Virtual 100% online con los mejores recursos didácticos

Para aplicar su metodología de forma eficaz, TECH se centra en proveer a los egresados de materiales didácticos en diferentes formatos: textos, vídeos interactivos, ilustraciones y mapas de conocimiento, entre otros. Todos ellos, diseñados por profesores cualificados que centran el trabajo en combinar casos reales con la resolución de situaciones complejas mediante simulación, el estudio de contextos aplicados a cada carrera profesional y el aprendizaje basado en la reiteración, a través de audios, presentaciones, animaciones, imágenes, etc.

Y es que las últimas evidencias científicas en el ámbito de las Neurociencias apuntan a la importancia de tener en cuenta el lugar y el contexto donde se accede a los contenidos antes de iniciar un nuevo aprendizaje. Poder ajustar esas variables de una manera personalizada favorece que las personas puedan recordar y almacenar en el hipocampo los conocimientos para retenerlos a largo plazo. Se trata de un modelo denominado *Neurocognitive context-dependent e-learning* que es aplicado de manera consciente en esta titulación universitaria.

Por otro lado, también en aras de favorecer al máximo el contacto mentor-alumno, se proporciona un amplio abanico de posibilidades de comunicación, tanto en tiempo real como en diferido (mensajería interna, foros de discusión, servicio de atención telefónica, email de contacto con secretaría técnica, chat y videoconferencia).

Asimismo, este completísimo Campus Virtual permitirá que el alumnado de TECH organice sus horarios de estudio de acuerdo con su disponibilidad personal o sus obligaciones laborales. De esa manera tendrá un control global de los contenidos académicos y sus herramientas didácticas, puestas en función de su acelerada actualización profesional.



La modalidad de estudios online de este programa te permitirá organizar tu tiempo y tu ritmo de aprendizaje, adaptándolo a tus horarios”

La eficacia del método se justifica con cuatro logros fundamentales:

1. Los alumnos que siguen este método no solo consiguen la asimilación de conceptos, sino un desarrollo de su capacidad mental, mediante ejercicios de evaluación de situaciones reales y aplicación de conocimientos.
2. El aprendizaje se concreta de una manera sólida en capacidades prácticas que permiten al alumno una mejor integración en el mundo real.
3. Se consigue una asimilación más sencilla y eficiente de las ideas y conceptos, gracias al planteamiento de situaciones que han surgido de la realidad.
4. La sensación de eficiencia del esfuerzo invertido se convierte en un estímulo muy importante para el alumnado, que se traduce en un interés mayor en los aprendizajes y un incremento del tiempo dedicado a trabajar en el curso.

La metodología universitaria mejor valorada por sus alumnos

Los resultados de este innovador modelo académico son constatables en los niveles de satisfacción global de los egresados de TECH.

La valoración de los estudiantes sobre la calidad docente, calidad de los materiales, estructura del curso y sus objetivos es excelente. No en valde, la institución se convirtió en la universidad mejor valorada por sus alumnos en la plataforma de reseñas Trustpilot, obteniendo un 4,9 de 5.

Accede a los contenidos de estudio desde cualquier dispositivo con conexión a Internet (ordenador, tablet, smartphone) gracias a que TECH está al día de la vanguardia tecnológica y pedagógica.

Podrás aprender con las ventajas del acceso a entornos simulados de aprendizaje y el planteamiento de aprendizaje por observación, esto es, Learning from an expert.



Así, en este programa estarán disponibles los mejores materiales educativos, preparados a conciencia:



Material de estudio

Todos los contenidos didácticos son creados por los especialistas que van a impartir el curso, específicamente para él, de manera que el desarrollo didáctico sea realmente específico y concreto.

Estos contenidos son aplicados después al formato audiovisual que creará nuestra manera de trabajo online, con las técnicas más novedosas que nos permiten ofrecerte una gran calidad, en cada una de las piezas que pondremos a tu servicio.



Prácticas de habilidades y competencias

Realizarás actividades de desarrollo de competencias y habilidades específicas en cada área temática. Prácticas y dinámicas para adquirir y desarrollar las destrezas y habilidades que un especialista precisa desarrollar en el marco de la globalización que vivimos.



Resúmenes interactivos

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

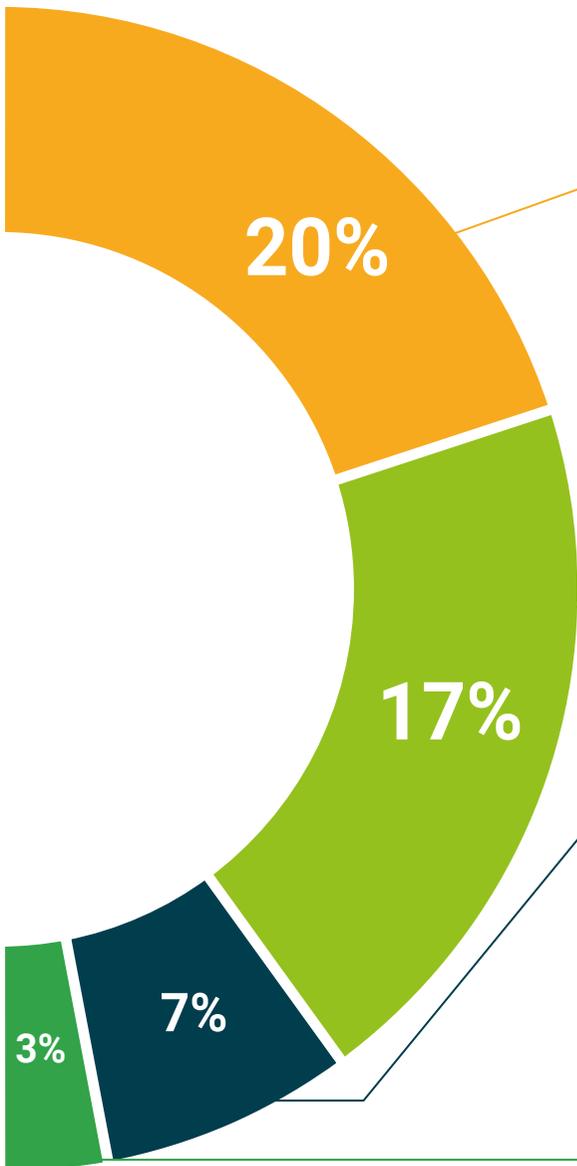
Este sistema exclusivo educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".



Lecturas complementarias

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





Case Studies

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



Testing & Retesting

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



Clases magistrales

Existe evidencia científica sobre la utilidad de la observación de terceros expertos. El denominado *Learning from an expert* afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en nuestras futuras decisiones difíciles.



Guías rápidas de actuación

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



06

Titulación

El Experto Universitario en Escuela Digital y Gamificación garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a dos diplomas de Experto Universitario, uno expedido por TECH Global University y otro expedido por Universidad FUNDEPOS.



“

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

El programa del **Experto Universitario en Escuela Digital y Gamificación** es el más completo del panorama académico actual. A su egreso, el estudiante recibirá un diploma universitario emitido por TECH Global University, y otro por Universidad FUNDEPOS.

Estos títulos de formación permanente y actualización profesional de TECH Global University y Universidad FUNDEPOS garantizan la adquisición de competencias en el área de conocimiento, otorgando un alto valor curricular al estudiante que supere las evaluaciones y acredite el programa tras cursarlo en su totalidad.

Este doble reconocimiento, de dos destacadas instituciones universitarias, suponen una doble recompensa a una formación integral y de calidad, asegurando que el estudiante obtenga una certificación reconocida tanto a nivel nacional como internacional. Este mérito académico le posicionará como un profesional altamente capacitado y preparado para enfrentar los retos y demandas en su área profesional.

Título: **Experto Universitario en Escuela Digital y Gamificación**

Modalidad: **online**

Duración: **6 meses**

Acreditación: **18 ECTS**



*Apostilla de la Haya. En caso de que el alumno solicite que su diploma de TECH Global University recabe la Apostilla de La Haya, TECH Universidad FUNDEPOS realizará las gestiones oportunas para su obtención, con un coste adicional.



Experto Universitario
Escuela Digital
y Gamificación

- » Modalidad: online
- » Duración: 6 meses
- » Titulación: TECH Universidad FUNDEPOS
- » Acreditación: 18 ECTS
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Experto Universitario

Escuela Digital y Gamificación

