

Diplomado

Gamificación en el Aula





Diplomado

Gamificación en el Aula

- » Modalidad: No escolarizada (100% en línea)
- » Duración: 6 semanas
- » Titulación: TECH Universidad
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

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

Índice

01

Presentación

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Dirección del curso

pág. 12

04

Estructura y contenido

pág. 18

05

Metodología de estudio

pág. 22

06

Titulación

pág. 32

01

Presentación

El bajo rendimiento académico ocurre por múltiples causas. Una de las más comunes es la escasa motivación del alumnado, que termina sintiendo desinterés por el proceso educativo. En este sentido, se ha demostrado la ineficacia de culparle y exigirle mayores esfuerzos. En su lugar, es preferible la búsqueda de un ecosistema de aprendizaje que logre involucrarlo y que fomente su participación de manera natural. Aquí entra en escena la Gamificación, cada vez más en alza, por lo que se requieren profesores especializados en su aplicación. Y esto es lo que ofrece este programa, poniendo el foco en las mecánicas de juego desarrollables en las aulas y sus posibilidades narrativas en formato 100% online.



“

*Gamifica tu aula para que tus alumnos
se sientan verdaderamente partícipes
del proceso de aprendizaje”*

Aunque existen muchos casos de alumnos con problemas en casa o trastornos psicológicos, dificultándoles un correcto desempeño escolar, también son frecuentes los ejemplos de desinterés en el aula por una experiencia educativa que ha permanecido inmutable a lo largo de los años. Este bajo rendimiento en la escuela puede terminar causando el fracaso académico con el abandono de los estudios. En esta línea, países como España sufren altas tasas al respecto, con un 16% en la Educación Secundaria, de acuerdo con el informe anual de 2020 de Eurostat.

Es aquí donde los docentes están llamados a jugar un papel decisivo. Apostando por formatos lectivos de mayor carácter lúdico, pueden hacer competir y trabajar en equipo a los estudiantes a través de las últimas tecnologías. Cada vez más proyectos de Gamificación inciden en los esperanzadores resultados que estas técnicas brindan, así que es relevante que la brecha digital entre alumnado y profesorado se reduzca.

Es por ello que esta titulación de TECH se ajusta a la perfección a las necesidades del proceso educativo actual, brindando una alta preparación a los educadores en aquellas estrategias digitales que se valen de los juegos para un aprendizaje diferente. De hecho, los profesores que cursen este programa profundizarán en cómo estimulan estas técnicas a los alumnos gracias a la generación de Dopamina.

Sin ir más lejos, ellos mismos comprobarán estos beneficios, ya que el prestigioso equipo docente de este Diplomado hará que se sumerjan en entornos gamificados y jueguen a la vez que actualizan sus conocimientos. Esta especialización, cada vez más demandada por los centros educativos, es perfectamente compaginable con la actividad profesional de los estudiantes. Solo requerirán de un dispositivo con acceso a internet para contar con todos los materiales a su disposición en el Campus Virtual.

Este **Diplomado en Gamificación en el Aula** contiene el programa universitario más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- ♦ El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en Gamificación en el aula
- ♦ 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



Sumérgete en un entorno gamificado para comprobar cómo cambiará radicalmente la experiencia educativa de tus alumnos”

“

Contribuye a reducir el fracaso escolar con metodologías innovadoras que ponen verdaderamente al alumno en el centro del aprendizaje”

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.

Profundiza mediante casos prácticos en aquellas narrativas que harán que tus alumnos asimilen los contenidos mientras juegan.

Domina todas las mecánicas de juego que te ofrece este Diplomado para convertirte en el educador imprescindible de tu centro de trabajo. Matricúlate ahora.



02

Objetivos

El Diplomado en Gamificación en el Aula gira en torno al análisis en profundidad de la Gamificación como técnica para revolucionar la experiencia educativa. El programa proporcionará una alta capacitación a los educadores en las herramientas susceptibles de captar el interés de sus alumnos, aprovechando la multitud de recursos sobre la materia que brinda el Campus Virtual. No en vano, los docentes dispondrán de resúmenes interactivos, lecturas complementarias, clases magistrales o casos prácticos para dominar con destreza esta área y lanzar sus carreras profesionales.





“

*Dale a tu carrera el impulso que necesita
y convierte a tus alumnos en jugadores.
¡Aprenderán prácticamente solos!”*



Objetivos generales

- ♦ Identificar los presupuestos psicopedagógicos de las innovaciones en Gamificación y recursos digitales
- ♦ Diseñar sus propias gamificaciones y juegos, tanto a nivel particular como comercial
- ♦ Seleccionar los juegos utilizables en ABJ en virtud de las necesidades y objetivos
- ♦ Aplicar estrategias de Gamificación en entornos empresariales
- ♦ Aplicar estrategias de Gamificación en entornos académicos
- ♦ Gestionar equipos a través de gamificaciones
- ♦ Liderar la transición digital en sus centros
- ♦ Identificar los elementos de la nueva Escuela Digital
- ♦ Transformar sus clases para adaptarse el nuevo paradigma educativo
- ♦ Completar un *Portfolio* de innovaciones en Gamificación, ABJ y recursos digitales





Objetivos específicos

- 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

“

Establece un sistema de retos y objetivos que incentive a la participación en tus juegos”

03

Dirección del curso

Con una prolongada experiencia en el sector educativo, el equipo docente de esta titulación ha sido pionero en la implantación de técnicas gamificadoras en las aulas. Para ello, ha diseñado modelos de Escuela Digital y Escuela Inclusiva y son reconocidos investigadores en aquellas metodologías emergentes que mejoren el aprendizaje. Con este sobresaliente bagaje profesional, guiará a los estudiantes del título hacia la consecución de los objetivos propuestos y les harán destacar sobre el resto de profesores.



“

Un equipo docente investigador de metodologías emergentes que mejoren el aprendizaje te hará triunfar”

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. Illán, Raúl

- ♦ Coaching Empresarial en Gesem RR. HH
- ♦ Ponente de diversos congresos internacionales
- ♦ Licenciado en Administración de Empresas con especialidad en Dirección Financiera por la UCM
- ♦ Grado en Derecho
- ♦ Grado en Psicología

D. Herrero González, Jesús

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

Dr. Fuster García, Carlos

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





D. Martín Centeno, Óscar

- ♦ Escritor y Conferenciante
- ♦ Presidente del Consejo de Directores de Educación Infantil, Primaria y Especial de la Comunidad de Madrid
- ♦ Director del Centro de Educación Infantil, Primaria y Secundaria Santo Domingo en Algete. Madrid
- ♦ Director de documentales, propuestas educativas multimedia y piezas de videoarte para el Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, el Museo Nacional Thyssen-Bornemisza o el Ayuntamiento de Málaga
- ♦ Formador de docentes de la Comunidad de Madrid en Cursos sobre TIC en el Aula, Recursos Digitales o Animación a la Lectura en la Era Digital
- ♦ Master Universitario en Liderazgo y Dirección de Centros Educativos
- ♦ Licenciado en Historia y Ciencias de la Música
- ♦ Diplomado en Magisterio Musical
- ♦ Premio Internacional Florentino Pérez-Embid de la Real Academia Sevillana de Buenas Letras por su primer libro Espejos enfrentados
- ♦ Premio de Poesía Nicolás del Hierro por su segundo libro Las Cántigas del Diablo
- ♦ Premio Internacional Paul Beckett por su tercer libro Sucio tango del alma por la Fundación Valparaíso

04

Estructura y contenido

Los contenidos de esta titulación ofrecen los últimos conocimientos sobre Gamificación. En este sentido, el estudiante analizará lo que implica y lo que no esta técnica, repasará su historia, las dinámicas más efectivas o el progreso dentro de los juegos. Así, contará con todo lo necesario para dominar sus mecánicas y comenzar a desarrollar sus propias estrategias. De hecho, llevará siempre consigo todo lo adquirido gracias a la metodología del *Relearning*, que facilita enormemente la asimilación de los conceptos debido a la reiteración durante el ciclo educativo.



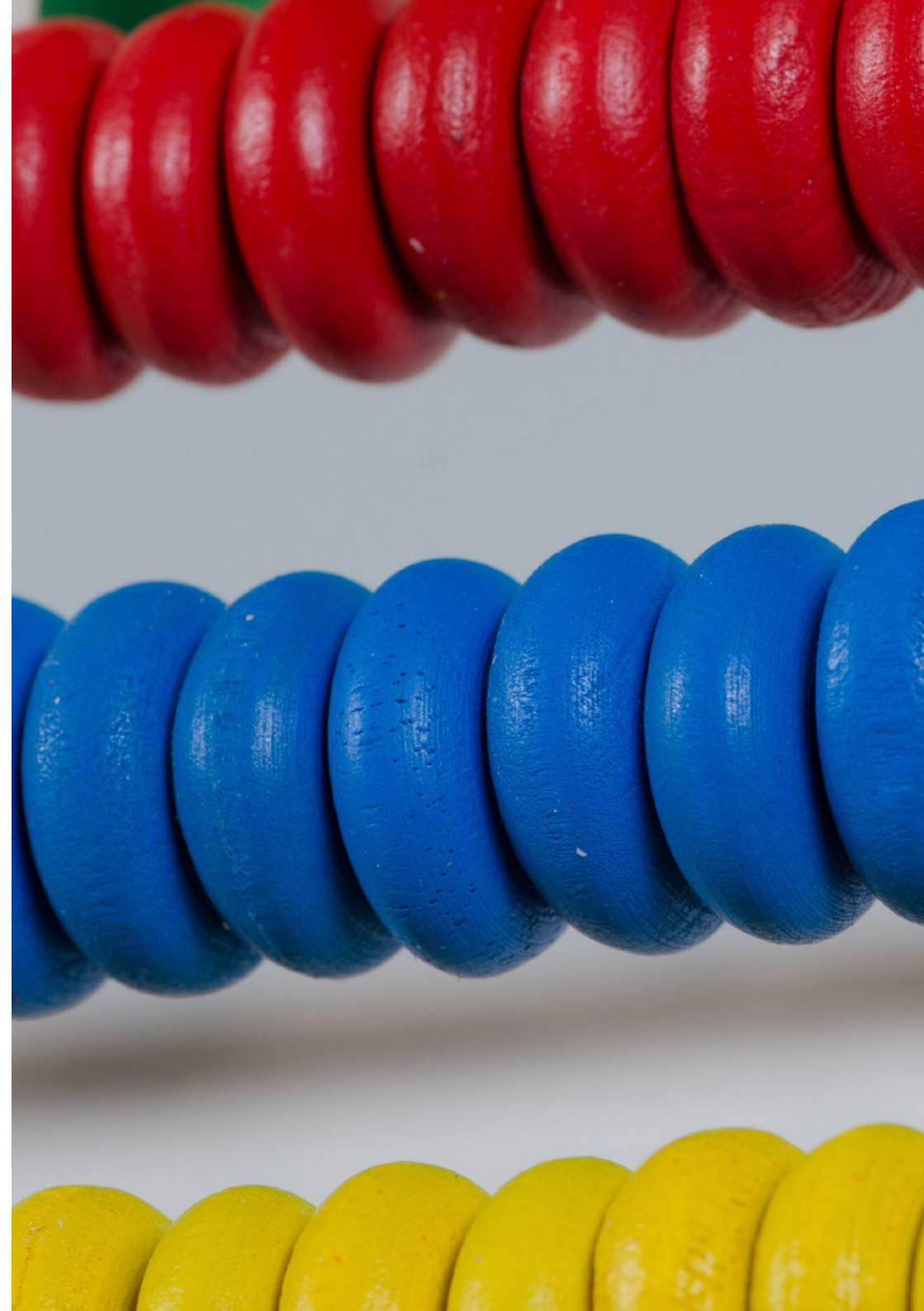


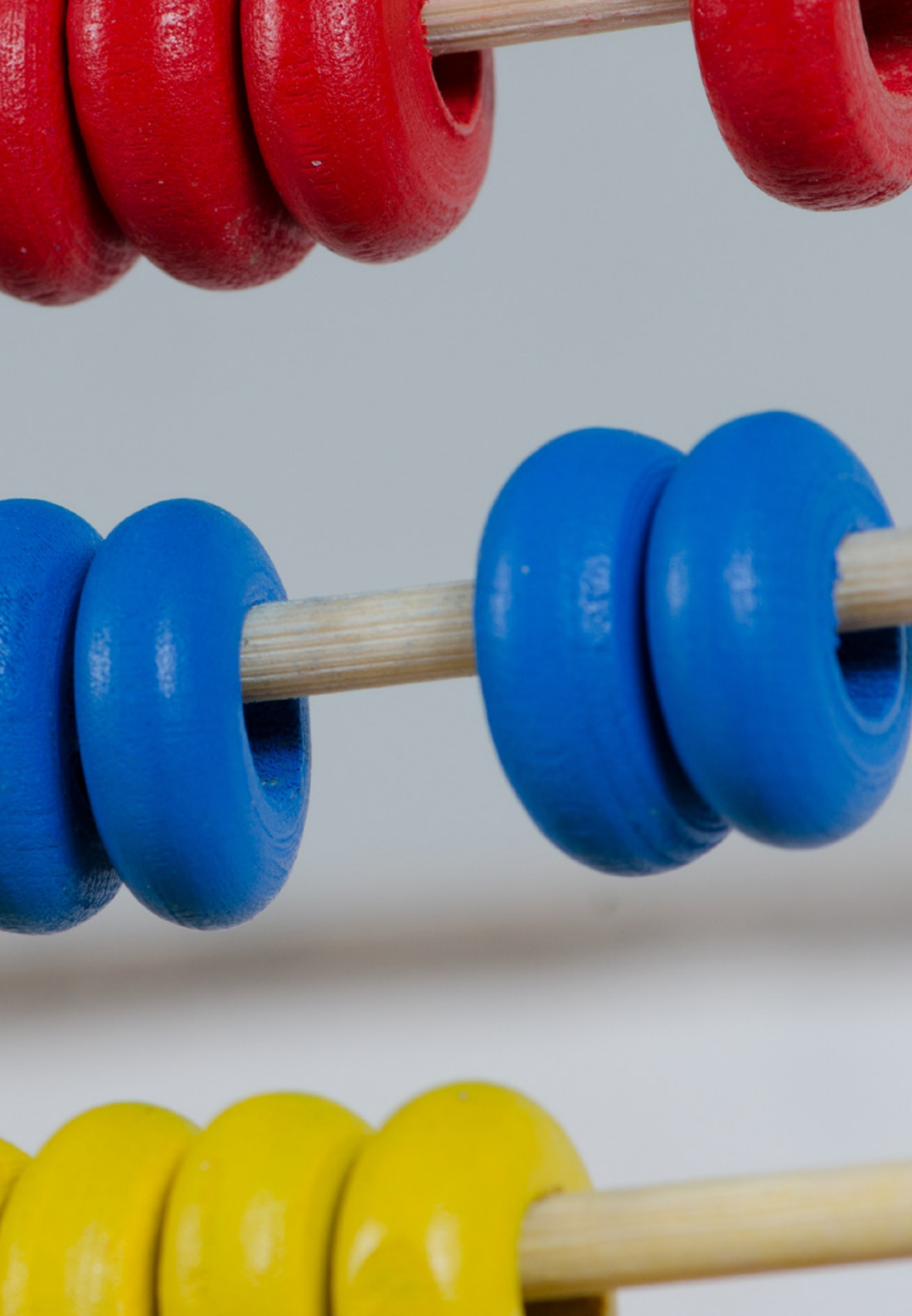
“

*Este plan de estudios te permitirá poseer
los mejores criterios de Gamificación
para saber lo que implica y lo que no”*

Módulo 1. Fundamentos de la Gamificación. Cómo gamificar y no morir en el intento

- 1.1. Gamificar
 - 1.1.1. ¿Qué es gamificar?
 - 1.1.2. ¿Qué no es gamificar?
- 1.2. El cerebro en marcha: modelos de comportamiento
 - 1.2.1. ¿Qué hago? Conductismo
 - 1.2.2. ¿Por qué me comporto así? Cognitivismo
 - 1.2.3. ¡Necesito Dopamina! Motivación
- 1.3. ¿Damos un repaso a la historia?
 - 1.3.1. Érase una vez... el juego
 - 1.3.2. ¿Qué hay de nuevo viejo? El juego en la actualidad
- 1.4. *Move, Move, Move...* dinámicas
 - 1.4.1. ¡Por aquí no!: restricciones o limitaciones del juego
 - 1.4.2. Cuéntame una historia: la narrativa
 - 1.4.3. Con corazón: las emociones
 - 1.4.4. Me hago mayor: el progreso o la evolución del jugador
 - 1.4.5. Porque yo lo valgo: estatus o reconocimiento
 - 1.4.6. ¡Anda! ¿tú también?: las relaciones o interacciones sociales
- 1.5. No pueden faltar... ¡Mecánicas!
 - 1.5.1. ¡A por ello!: retos y objetivos
 - 1.5.2. Superman: competición
 - 1.5.3. La liga de los hombres extraordinarios: cooperación
 - 1.5.4. ¿Qué tal lo he hecho? *Feedback*
 - 1.5.5. Mi tesoro...: recompensas
 - 1.5.6. ¡Me toca!: turnos





- 1.6. Tres 'personas' y un destino: clasificar a los jugadores
 - 1.6.1. Teoría de Richard Bartle: su apuesta es a 4
 - 1.6.2. Teoría de Andrzej Marczewski: subiendo a 5
 - 1.6.3. Teoría de Amy Jo Kim: se queda en 4
- 1.7. ¿Con qué fin?
 - 1.7.1. Motivación: te gusto
 - 1.7.2. Fidelización: quédate conmigo
 - 1.7.3. Optimización: si nos sale mejor
- 1.8. Ventajas de la Gamificación



Gracias al Relearning, siempre tendrás presente la Gamificación para aplicarla en cualquier momento de tu carrera docente"

04

Metodología de estudio

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

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



“

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

El alumno: la prioridad de todos los programas de TECH

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

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

“

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



Los planes de estudios más exhaustivos a nivel internacional

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

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

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

“

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

Case studies o Método del caso

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

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

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



Método Relearning

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

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

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

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



Un Campus Virtual 100% online con los mejores recursos didácticos

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

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

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

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



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

La eficacia del método se justifica con cuatro logros fundamentales:

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

La metodología universitaria mejor valorada por sus alumnos

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

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

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

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



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



Material de estudio

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

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



Prácticas de habilidades y competencias

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



Resúmenes interactivos

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

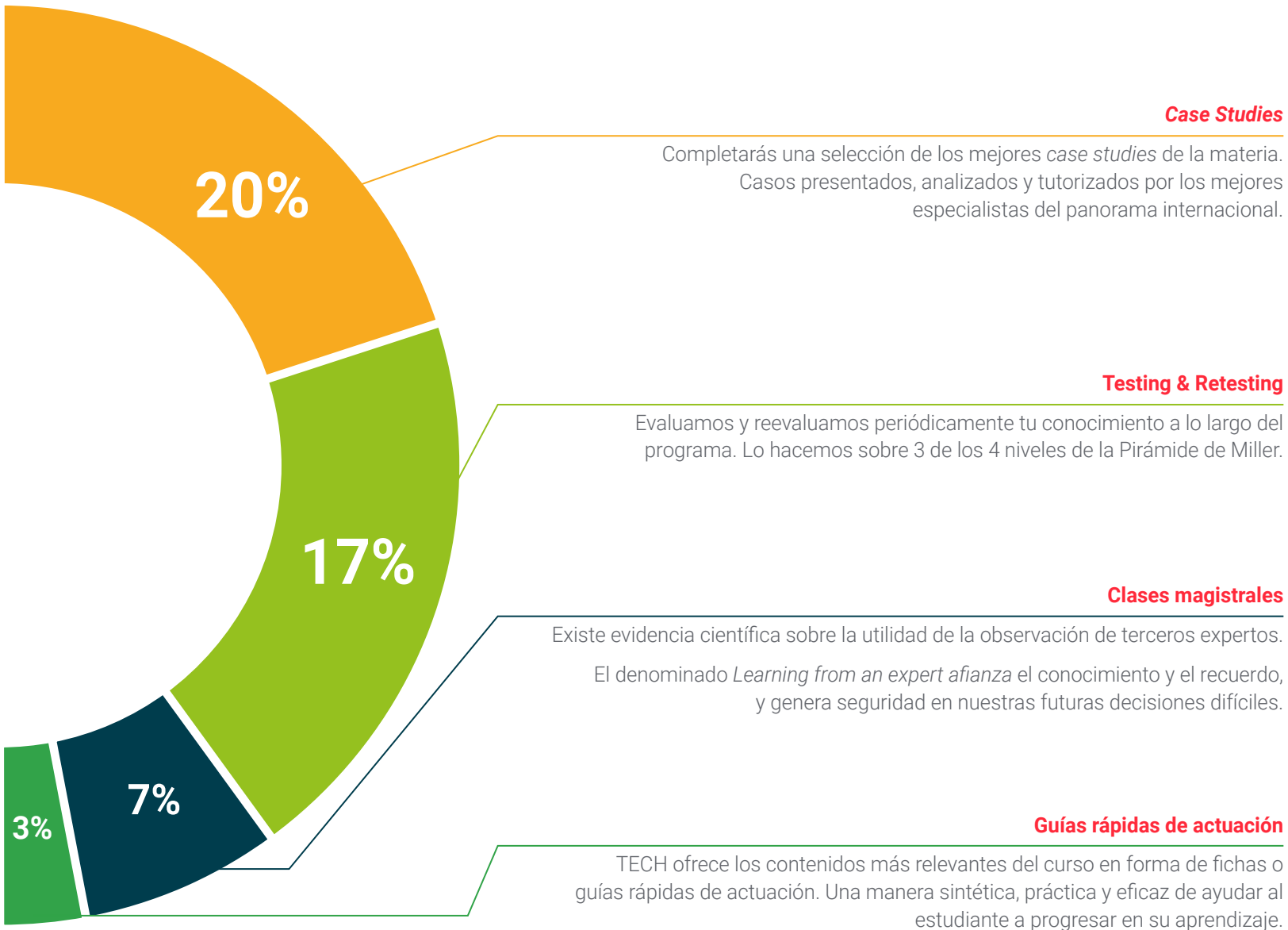
Este sistema exclusivo educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".



Lecturas complementarias

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





Case Studies

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



Testing & Retesting

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



Clases magistrales

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



Guías rápidas de actuación

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



05

Titulación

El Diplomado en Gamificación en el Aula garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un Diplomado expedido por TECH Universidad.



“

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

Este **Diplomado en Gamificación en el Aula** contiene el programa universitario 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 **Diplomado** emitido por **TECH Universidad**.

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

Título: **Diplomado en Gamificación en el Aula**

Modalidad: **No escolarizada (100% en línea)**

Duración: **6 semanas**



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

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



Diplomado

Gamificación en el Aula

- » Modalidad: No escolarizada (100% en línea)
- » Duración: 6 semanas
- » Titulación: TECH Universidad
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Diplomado

Gamificación en el Aula

