

# Capacitación Práctica

## Gamificación y Recursos Digitales





**tech**  
universidad

Capacitación Práctica  
Gamificación y Recursos Digitales

# Índice

01

Presentación del programa

---

*pág. 4*

02

¿Por qué estudiar en TECH?

---

*pág. 6*

03

Objetivos docentes

---

*pág. 10*

04

Prácticas

---

*pág. 12*

05

Centros de Prácticas

---

*pág. 14*

06

Condiciones generales

---

*pág. 18*

07

Titulación

---

*pág. 20*

# 01 Presentación del programa

La Gamificación y la integración de Recursos Digitales han revolucionado la Educación, brindando herramientas innovadoras que enriquecen el proceso de enseñanza-aprendizaje. Según un artículo de El País, la gamificación introduce elementos propios de los juegos, como puntos y recompensas, en el ámbito educativo, lo que aumenta la motivación y el compromiso de los estudiantes, facilitando la comprensión de conceptos complejos y promoviendo habilidades como la colaboración y el pensamiento crítico. De esta manera, TECH ha diseñado una capacitación en la que, durante 3 semanas, el especialista integrará un equipo de profesionales para poner en práctica de forma integral y eficiente sus conocimientos y habilidades en Gamificación y Recursos Digitales.

“

*Con esta Capacitación Práctica, desarrollarás habilidades para crear experiencias interactivas y motivadoras, utilizando herramientas digitales avanzadas que mejoren la participación y el rendimiento”*



La Gamificación y los Recursos Digitales están transformando la Educación, proporcionando herramientas efectivas para aumentar la motivación y optimizar el aprendizaje de los estudiantes. De hecho, el empleo de tecnologías digitales, como plataformas interactivas y aplicaciones personalizadas, permite a los docentes ajustar el proceso de aprendizaje a las necesidades particulares de cada estudiante, fomentando su autonomía. Y dado que la forma más eficaz de desarrollar estas habilidades es mediante la práctica, TECH ha creado un programa que incluye una experiencia en un centro educativo.

Así, durante 3 semanas, el egresado formará parte de un equipo de expertos altamente cualificados, con los que trabajará de manera activa en programas de Gamificación y Recursos Digitales, interactuando con estudiantes reales. Esta experiencia le brindará la oportunidad de actualizar sus conocimientos sobre metodologías pedagógicas innovadoras y de incorporar las habilidades tecnológicas más efectivas a su práctica diaria. En este entorno, participará en un programa pensado para desarrollar su potencial docente, mejorando su capacidad para crear experiencias de aprendizaje interactivas que fomenten la motivación y el compromiso de los estudiantes.

Asimismo, el especialista tendrá el respaldo de un tutor asignado, quien se encargará de garantizar que se alcancen todos los objetivos planteados para esta Capacitación Práctica. Esto permitirá al profesional trabajar con total confianza y seguridad, utilizando plataformas tecnológicas avanzadas y gestionando recursos digitales en contextos educativos.

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.

“

*TECH combina el Relearning y el Método del Caso en todos sus programas universitarios para garantizar un aprendizaje teórico-práctico de excelencia estudiando cuando quieras y desde donde quieras”*





“

*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».

**Forbes**  
Mejor universidad  
online del mundo

**Plan**  
de estudios  
más completo

### 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.

### 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.

Profesorado  
**TOP**  
Internacional



La metodología  
más eficaz

### 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 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.

**nº1**  
Mundial  
Mayor universidad  
online del mundo



**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

## Objetivos docentes

Los objetivos consistirán en proporcionar a los docentes las herramientas necesarias para integrar metodologías gamificadas y recursos digitales avanzados en su práctica educativa, mejorando la motivación y el aprendizaje de sus alumnos. Además, podrán diseñar y aplicar experiencias de aprendizaje interactivas, utilizar plataformas tecnológicas en entornos educativos y gestionar recursos digitales de manera efectiva. También se les brindará la oportunidad de trabajar en equipos multidisciplinarios y colaborar en la creación de soluciones innovadoras para transformar sus aulas y adaptarlas a las necesidades del nuevo paradigma educativo.

- ♦ Adaptar las aulas al nuevo paradigma educativo digital, brindando las herramientas necesarias para transformar las aulas, adaptándolas a las demandas del siglo XXI y la digitalización de la Educación
- ♦ Evaluar el impacto de las metodologías innovadoras, analizando la efectividad de las estrategias gamificadas y los recursos digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje, y realizando ajustes según sea necesario



### Objetivos generales

---

- ♦ Desarrollar habilidades para implementar metodologías gamificadas, capacitando en el diseño y aplicación de dinámicas de gamificación para mejorar la motivación y el compromiso
- ♦ Dominar el uso de recursos digitales avanzados, integrando herramientas tecnológicas de vanguardia en el aula, optimizando el proceso de enseñanza-aprendizaje
- ♦ Fomentar la creación de experiencias de aprendizaje interactivas, diseñando experiencias educativas que fomenten la participación y el pensamiento crítico
- ♦ Promover el trabajo en equipo y la colaboración multidisciplinaria, ofreciendo a los docentes la oportunidad de trabajar junto a otros profesionales en entornos educativos y empresariales, aprendiendo de diferentes perspectivas y enfoques



*Trabajarás en entornos reales con estudiantes y equipos multidisciplinarios, actualizándote en nuevas tecnologías y enfoques pedagógicos”*



## Objetivos específicos

---

- ♦ Aplicar metodologías gamificadas en el aula
- ♦ Diseñar dinámicas de juego adaptadas a objetivos educativos
- ♦ Utilizar herramientas digitales avanzadas para enriquecer el proceso de enseñanza
- ♦ Crear experiencias de aprendizaje interactivas que fomenten la participación
- ♦ Desarrollar recursos digitales personalizados para diferentes necesidades de los estudiantes
- ♦ Integrar plataformas tecnológicas en el entorno educativo
- ♦ Gestionar el uso de tecnologías emergentes en el aula
- ♦ Implementar estrategias para mejorar la motivación de los estudiantes a través de la gamificación
- ♦ Colaborar con equipos multidisciplinares en la creación de soluciones educativas innovadoras
- ♦ Evaluar la efectividad de las metodologías gamificadas en el rendimiento estudiantil
- ♦ Desarrollar y gestionar proyectos gamificados en entornos educativos y empresariales
- ♦ Fomentar el trabajo en equipo y la colaboración entre los estudiantes mediante técnicas gamificadas
- ♦ Diseñar y aplicar evaluaciones interactivas utilizando herramientas digitales
- ♦ Reflexionar sobre el impacto de las tecnologías digitales en el aprendizaje
- ♦ Crear contenido multimedia para enriquecer la experiencia educativa
- ♦ Adaptar y modificar las dinámicas de gamificación según los resultados obtenidos en el aula

# 04

## Prácticas

La etapa de Capacitación Práctica de este programa de Gamificación y Recursos Digitales se desarrollará a lo largo de 3 semanas en un reconocido centro educativo, de lunes a viernes, con jornadas diarias de 8 horas de trabajo práctico, siempre bajo la supervisión de un especialista. Durante este período, los docentes podrán interactuar con estudiantes reales, trabajar junto a un equipo de profesionales altamente capacitados, aplicar metodologías pedagógicas innovadoras y desarrollar tecnologías de última generación.

Asimismo, esta capacitación totalmente práctica se centrará en el desarrollo y perfeccionamiento de las habilidades esenciales para diseñar y optimizar recursos pedagógicos de Gamificación y otros Recursos Digitales, un campo que demanda una especialización profunda. De este modo, las prácticas estarán estructuradas para ofrecer una preparación avanzada en el ejercicio de estas tareas, en un entorno seguro para los estudiantes y con un elevado estándar 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
<b>Diseño e Implementación de Estrategias Gamificadas</b>	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
<b>Uso de Recursos Digitales en el Aula</b>	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
<b>Gestión de Equipos y Liderazgo Educativo</b>	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
<b>Evaluación y Seguimiento del Aprendizaje</b>	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
<b>Innovación y Transformación Digital</b>	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

# 05

## Centros de Prácticas

Estos centros ofrecerán a los docentes la posibilidad de implementar estrategias gamificadas en contextos reales, trabajando en colaboración con equipos multidisciplinarios y empleando tecnologías de vanguardia para mejorar el proceso educativo. Además, las prácticas se llevarán a cabo bajo la guía de expertos en Educación Digital, permitiendo el perfeccionamiento de competencias en el diseño de experiencias interactivas y la gestión de recursos tecnológicos. De este modo, gracias a la conexión con instituciones de prestigio, los egresados adquirirán una experiencia práctica de alto nivel que les capacitará para liderar la transformación en sus propios centros educativos.

“

*Los centros de prácticas vinculados a esta capacitación serán organizaciones educativas y corporativas de renombre, comprometidas con la innovación y la digitalización en los procesos de aprendizaje”*





El alumno podrá cursar esta capacitación en los siguientes centros:



Educación

### Instituto Rambla Barcelona

País: España  
Ciudad: 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



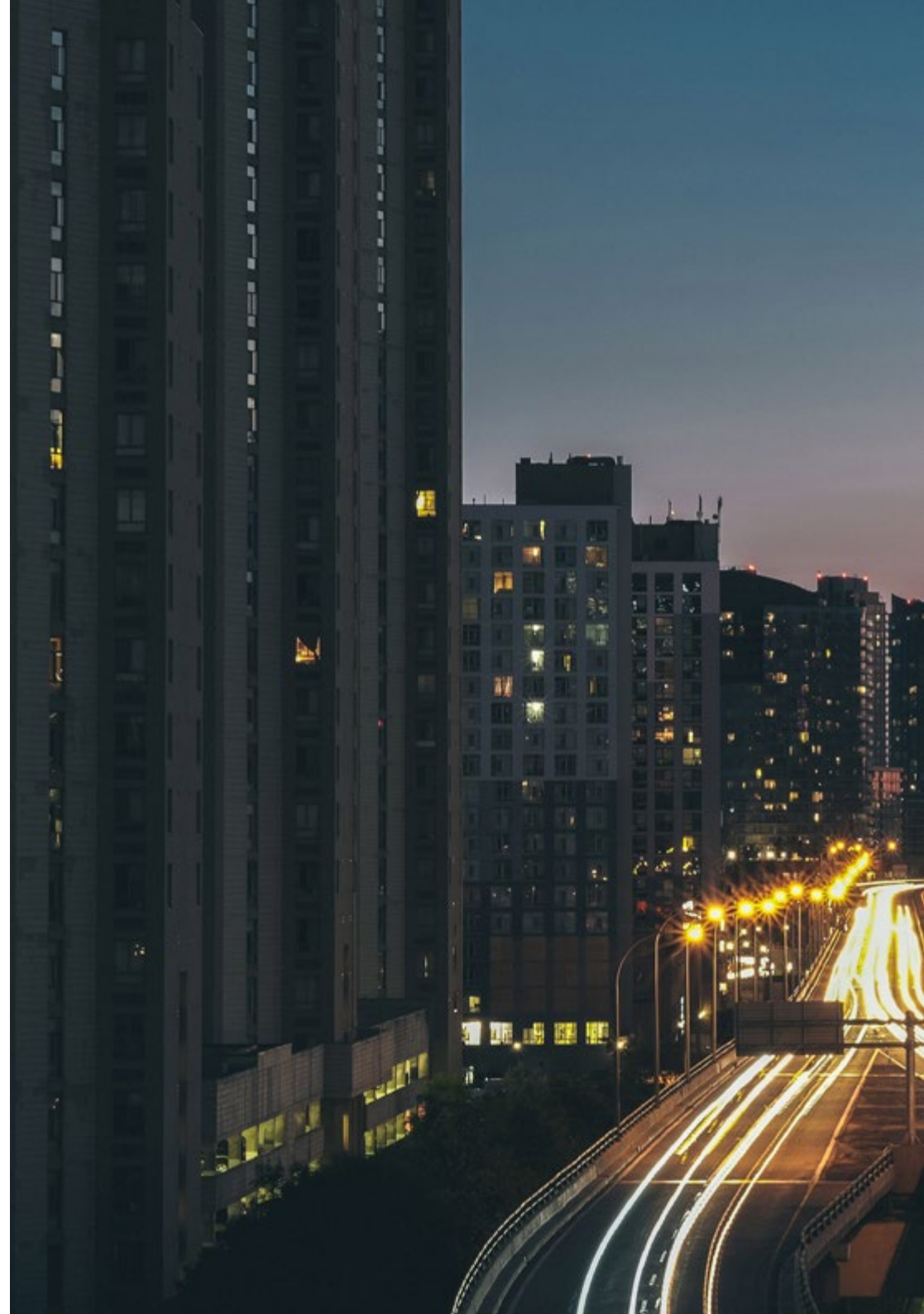
### Instituto Rambla Madrid

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

# 06

## Condiciones generales

### 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 la Capacitación Práctica 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 de la Capacitación Práctica, 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 la Capacitación Práctica recibirá un certificado que le acreditará la estancia en el centro en cuestión.

**5. RELACIÓN LABORAL:** la Capacitación Práctica no constituirá una relación laboral de ningún tipo.

**6. ESTUDIOS PREVIOS:** algunos centros podrán requerir certificado de estudios previos para la realización de la Capacitación Práctica. 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:** la Capacitación Práctica 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.

# 07 Titulación

Esta **Capacitación Práctica 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 **Capacitación Práctica** emitido por **TECH Universidad**.

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

Título: **Capacitación Práctica en Gamificación y Recursos Digitales**

Duración: **3 semanas**

Asistencia: **de lunes a viernes, turnos de 8 horas consecutivas**



salud futuro  
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 instituciones

**tech**  
universidad

Capacitación Práctica  
Gamificación y Recursos Digitales

# Capacitación Práctica

## Gamificación y Recursos Digitales

