

# Curso Universitario

## Gamificación en el Aula





## Curso Universitario Gamificación en el Aula

- » Modalidad: online
- » Duración: 6 semanas
- » Titulación: TECH Universidad Tecnológica
- » Acreditación: 6 ECTS
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Acceso web: [www.techtitute.com/educacion/curso-universitario/gamificacion-aula](http://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

---

*pág. 22*

06

Titulación

---

*pág. 30*

# 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 Curso Universitario 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 **Curso Universitario en Gamificación en el Aula** contiene el programa educativo 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 Curso Universitario para convertirte en el educador imprescindible de tu centro de trabajo. Matricúlate ahora.*



# 02

# Objetivos

El Curso Universitario 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

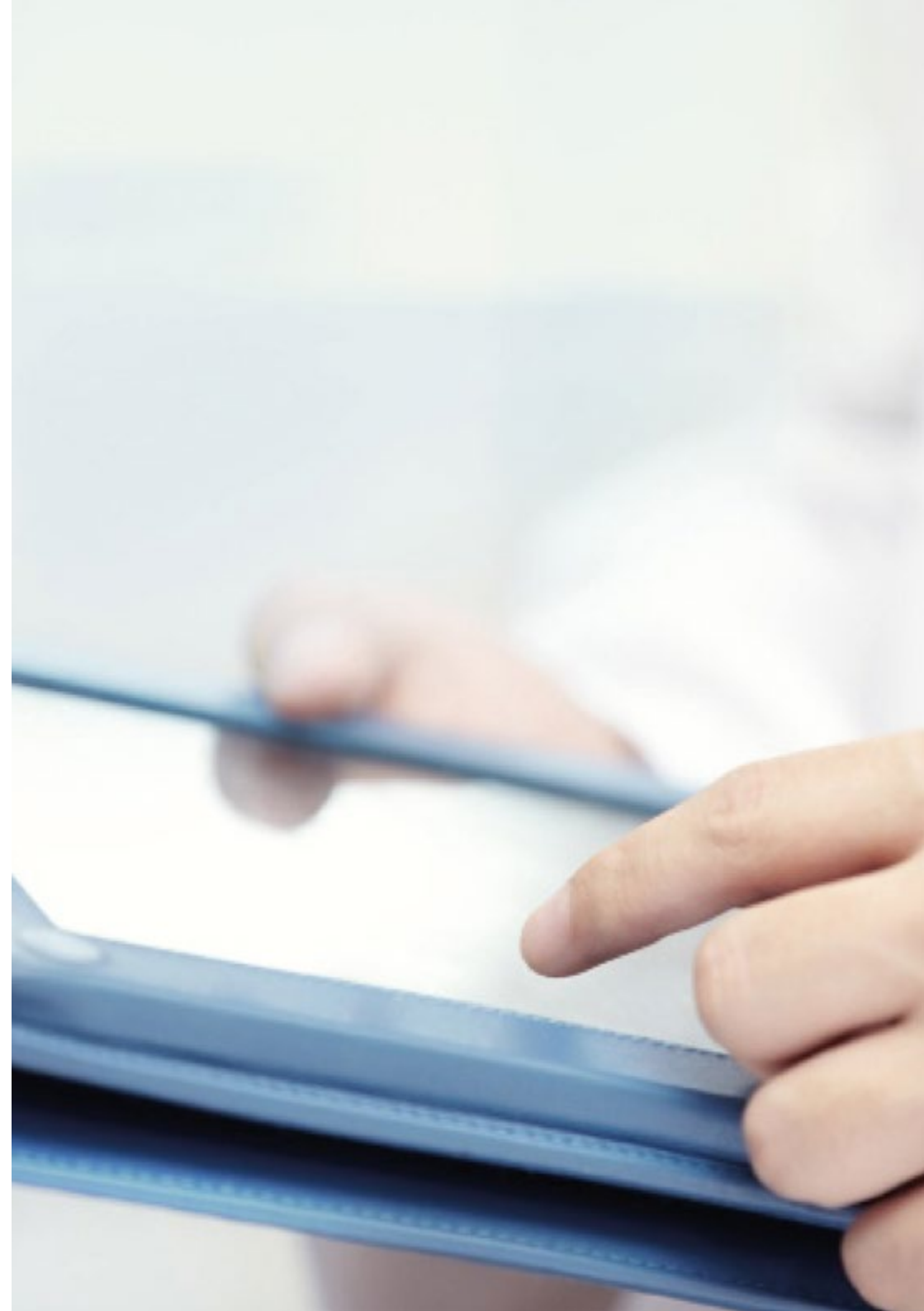
- ♦ Coaching Empresarial en Gesem RR. HH
- ♦ Ponente de diversos congresos internacionales
- ♦ Licenciado en Administración de Empresas con especialidad en Dirección Financiera por la UCM
- ♦ Grado en Derecho
- ♦ Grado en Psicología

**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.



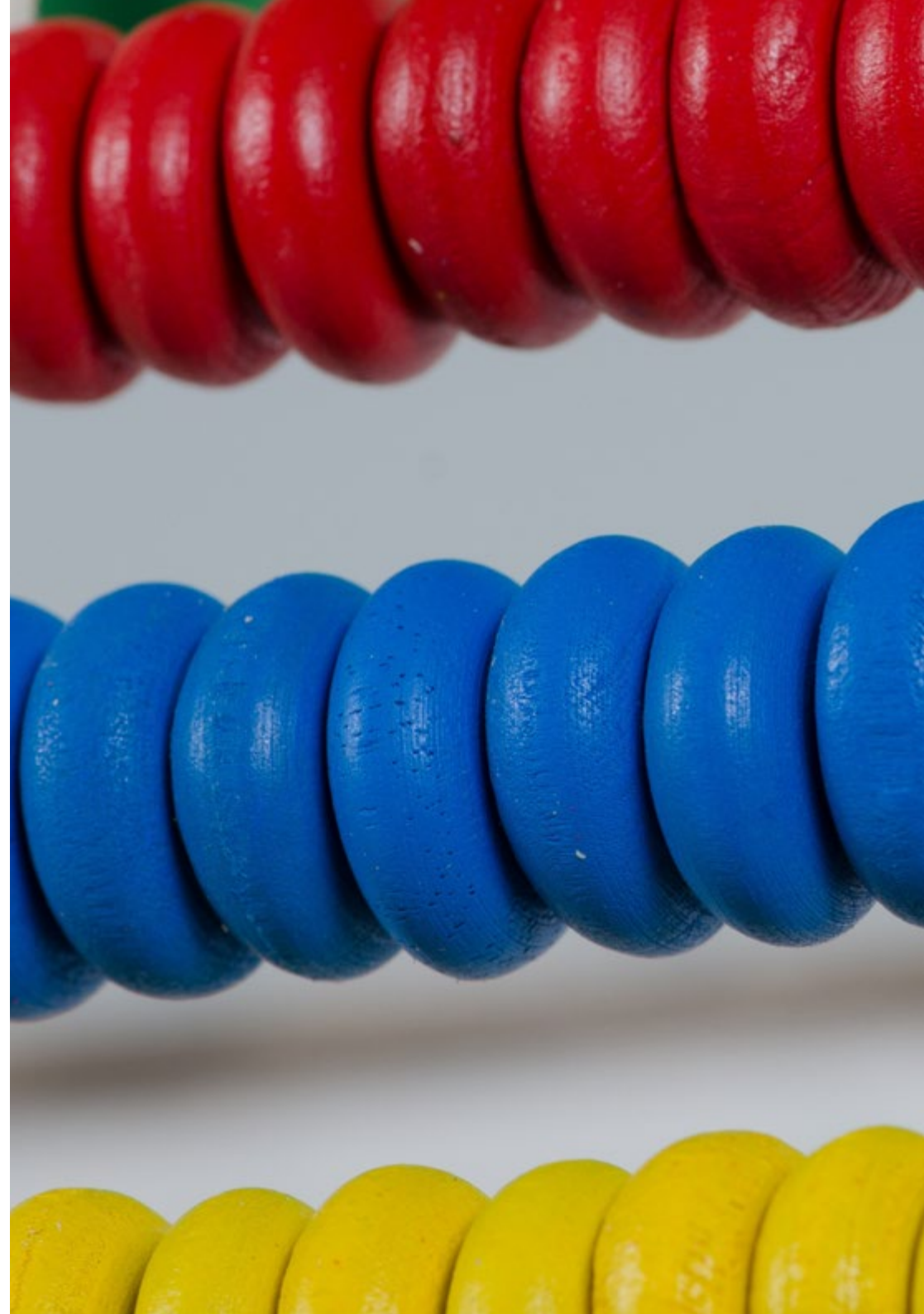


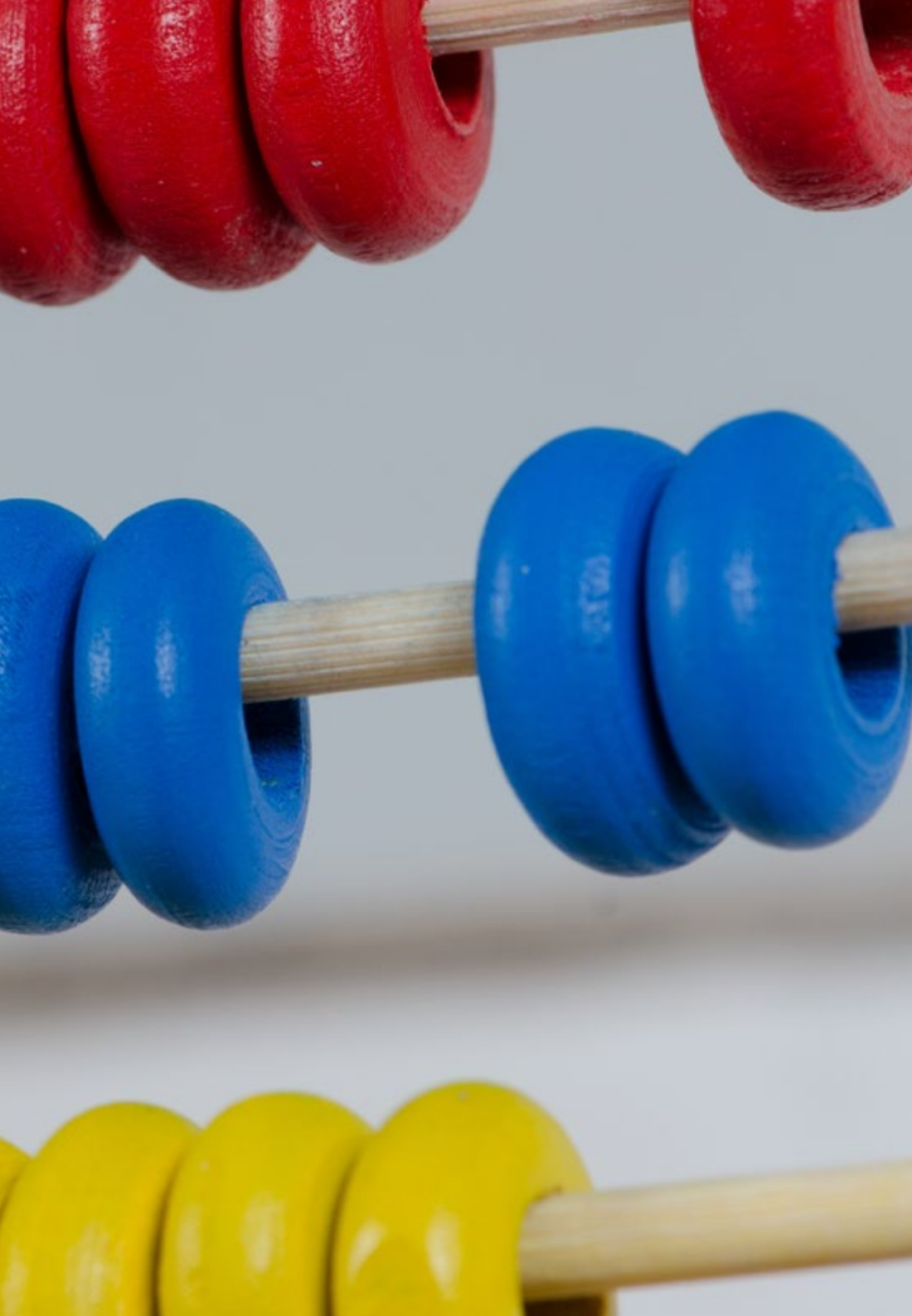
“

*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? Cognitvismo
  - 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”*

# 05

# Metodología

Este programa de capacitación ofrece una forma diferente de aprender. Nuestra metodología se desarrolla a través de un modo de aprendizaje de forma cíclica: ***el Relearning.***

Este sistema de enseñanza es utilizado, por ejemplo, en las facultades de medicina más prestigiosas del mundo y se ha considerado uno de los más eficaces por publicaciones de gran relevancia como el ***New England Journal of Medicine.***





“

*Descubre el Relearning, un sistema que abandona el aprendizaje lineal convencional para llevarte a través de sistemas cíclicos de enseñanza: una forma de aprender que ha demostrado su enorme eficacia, especialmente en las materias que requieren memorización”*

## En TECH Education School empleamos el Método del Caso

Ante una determinada situación concreta, ¿qué debería hacer un profesional? A lo largo del programa, los estudiantes se enfrentarán a múltiples casos simulados, basados en situaciones reales en los que deberá investigar, establecer hipótesis y, finalmente, resolver la situación. Existe abundante evidencia científica sobre la eficacia del método.

*Con TECH el educador, docente o maestro experimenta una forma de aprender que está moviendo los cimientos de las universidades tradicionales de todo el mundo.*



*Se trata de una técnica que desarrolla el espíritu crítico y prepara al educador para la toma de decisiones, la defensa de argumentos y el contraste de opiniones.*



“

*¿Sabías que este método fue desarrollado en 1912, en Harvard, para los estudiantes de Derecho? El método del caso consistía en presentarles situaciones complejas reales para que tomaran decisiones y justificasen cómo resolverlas. En 1924 se estableció como método estándar de enseñanza en Harvard”*

#### La eficacia del método se justifica con cuatro logros fundamentales:

1. Los educadores 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 educador una mejor integración del conocimiento a la práctica diaria.
3. Se consigue una asimilación más sencilla y eficiente de las ideas y conceptos, gracias al planteamiento de situaciones que han surgido de la docencia real.
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.



## Relearning Methodology

TECH aúna de forma eficaz la metodología del Estudio de Caso con un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración, que combina 8 elementos didácticos diferentes en cada lección.

Potenciamos el Estudio de Caso con el mejor método de enseñanza 100% online: el Relearning.



*El educador aprenderá mediante casos reales y resolución de situaciones complejas en entornos simulados de aprendizaje. Estos simulacros están desarrollados a partir de software de última generación que permiten facilitar el aprendizaje inmersivo.*

Situado a la vanguardia pedagógica mundial, el método Relearning ha conseguido mejorar los niveles de satisfacción global de los profesionales que finalizan sus estudios, con respecto a los indicadores de calidad de la mejor universidad online en habla hispana (Universidad de Columbia).

Con esta metodología se han capacitado más de 85.000 educadores con un éxito sin precedentes en todas las especialidades. Nuestra metodología pedagógica está desarrollada en un entorno de máxima exigencia, con un alumnado universitario de un perfil socioeconómico medio-alto y una media de edad de 43,5 años.

*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.*

En nuestro programa, el aprendizaje no es un proceso lineal, sino que sucede en espiral (aprender, desaprender, olvidar y reaprender). Por eso, combinan cada uno de estos elementos de forma concéntrica.

La puntuación global que obtiene nuestro sistema de aprendizaje es de 8.01, con arreglo a los más altos estándares internacionales.



Este programa ofrece los mejores materiales educativos, preparados a conciencia para los profesionales:



#### Material de estudio

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

Estos contenidos son aplicados después al formato audiovisual, para crear el método de trabajo online de TECH. Todo ello, con las técnicas más novedosas que ofrecen piezas de gran calidad en todos y cada uno los materiales que se ponen a disposición del alumno.



#### Técnicas y procedimientos educativos en vídeo

TECH acerca al alumno las técnicas más novedosas, con los últimos avances educativos, al primer plano de la actualidad en Educación. Todo esto, en primera persona, con el máximo rigor, explicado y detallado para su asimilación y comprensión. Y lo mejor, puedes verlos las veces que quieras.



#### Resúmenes interactivos

El equipo de TECH presenta los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audios, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

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



#### Lecturas complementarias

Artículos recientes, documentos de consenso y guías internacionales, entre otros. En la biblioteca virtual de TECH el estudiante tendrá acceso a todo lo que necesita para completar su capacitación.





**Análisis de casos elaborados y guiados por expertos**

El aprendizaje eficaz tiene, necesariamente, que ser contextual. Por eso, TECH presenta los desarrollos de casos reales en los que el experto guiará al alumno a través del desarrollo de la atención y la resolución de las diferentes situaciones: una manera clara y directa de conseguir el grado de comprensión más elevado.



**Testing & Retesting**

Se evalúan y reevalúan periódicamente los conocimientos del alumno a lo largo del programa, mediante actividades y ejercicios evaluativos y autoevaluativos para que, de esta manera, el estudiante compruebe cómo va consiguiendo sus metas.



**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 las 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 Curso Universitario en Gamificación en el Aula garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Curso Universitario expedido por TECH Universidad Tecnológica.



“

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

Este **Curso Universitario en Gamificación en el Aula** 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 **Curso Universitario** emitido por **TECH Universidad Tecnológica**.

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

Título: **Gamificación en el Aula**

ECTS: **6**

N.º Horas Oficiales: **150 h.**



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



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

**tech** universidad  
tecnológica

## Curso Universitario Gamificación en el Aula

- » Modalidad: online
- » Duración: 6 semanas
- » Titulación: TECH Universidad Tecnológica
- » Acreditación: 6 ECTS
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

# Curso Universitario

## Gamificación en el Aula

