

# Curso Universitario

## Aspectos Pedagógicos de la Gamificación





## Curso Universitario

### Aspectos Pedagógicos de la Gamificación

- » Modalidad: **online**
- » Duración: **6 semanas**
- » Titulación: **TECH Global University**
- » Acreditación: **7 ECTS**
- » Horario: **a tu ritmo**
- » Exámenes: **online**

Acceso web: [www.techtute.com/educacion/curso-universitario/aspectos-pedagogicos-gamificacion](http://www.techtute.com/educacion/curso-universitario/aspectos-pedagogicos-gamificacion)

# 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

La inclusión de experiencias educativas de naturaleza íntegramente digital en las aulas conlleva una transformación de los métodos tradicionales de enseñanza. Estos habían dejado hace tiempo de lograr los objetivos requeridos, por lo que la innovación a través de las tecnologías más recientes, aún en una fase incipiente, abre un nuevo paradigma al que se están adaptando los docentes. Por este motivo es fundamental que los educadores manejen los aspectos pedagógicos de estas maneras de involucrar a los alumnos en el ciclo educativo, algo que TECH pone de relieve con esta titulación. Así, el programa profundiza en el fenómeno de la Gamificación y su Pedagogía para que los docentes actualicen sus conocimientos con un formato 100% online.





“

*Profundiza en los Aspectos Pedagógicos de la Gamificación, algo esencial para trasladarla a tu aula”*

La Pedagogía centra su estudio en la Educación, entendiéndola como un fenómeno sociocultural que se nutre de conocimientos de otras ciencias, como la Historia, la Psicología o la Sociología. De este modo, esta disciplina orienta las acciones educativas mediante metodologías, líneas de actuación o principios, siendo sus elementos algo distintos en función del formato de enseñanza.

En un contexto en el que la Educación se está actualizando con las tecnologías recientes, comprender los aspectos pedagógicos que hay detrás de técnicas de aprendizaje tan innovadoras como la Gamificación es esencial para desenvolverse con las reglas de este nuevo 'tablero'. Este Curso Universitario se posiciona como la solución al respecto, otorgando a los educadores los conocimientos que necesitan para profundizar en los beneficios y retos que suponen la inclusión de mecánicas de juego en las clases. De hecho, se sumergirán en primera persona en estos entornos gamificados, algo primordial para desarrollarse como expertos en ellos.

Los docentes realizarán este 'viaje' por los procesos cognitivos del aprendizaje digital e inmersivo con todas las facilidades. El formato online del título brinda la oportunidad a los alumnos de cursarlo desde donde deseen y a su propio ritmo dentro de los plazos del programa. Con tan solo un dispositivo con conexión a internet, un amplio Campus Virtual de acceso ilimitado se abrirá ante ellos, en el cual encontrarán la mayor biblioteca de recursos interactivos sobre esta materia.

Este **Curso Universitario en Aspectos Pedagógicos de la Gamificación** contiene el programa educativo más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- ♦ El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en Pedagogía de la 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



*Descubre los elementos que están transformando la manera de aprender en las aulas para captar el interés de tus estudiantes"*

“

*Examina en profundidad todos los aspectos pedagógicos y las claves de la Gamificación con la mayor biblioteca digital sobre la materia”*

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.

*Un Curso Universitario esencial que te convertirá en el tipo de docente que ya están demandando los centros educativos.*

*Analiza los mejores métodos de jugar con tus alumnos mientras se preserva el aprendizaje.*



# 02

# Objetivos

El diseño del programa de este Curso Universitario se centra en que los alumnos obtengan una alta capacitación en la Pedagogía de la Gamificación. De tal modo, dominarán todos los aspectos psicopedagógicos de una técnica de enorme potencial. Los educadores que cursen este programa adquirirán, así, una perspectiva global de este campo. Lo harán poniéndose en la piel de sus estudiantes para descubrir cómo la interactividad y los formatos lúdicos catapultarán su rendimiento educativo a niveles insospechados.





“

*Este programa te ofrecerá las claves para catapultar el rendimiento de tus alumnos a niveles insospechados”*



## 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 la 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

---

- ♦ Aplicar los conocimientos adquiridos en cuanto a la evaluación directa e indirecta del aprendizaje, con una buena base teórica, con lo que resolver cualquier problema que surja en el entorno de trabajo, adaptándose a los nuevos retos relacionados con su área de estudio
- ♦ Integrar los conocimientos adquiridos sobre la tecnología educativa, así como reflexionar sobre las implicaciones del ejercicio profesional, aplicando a los mismos los valores personales, con lo que mejorar la calidad del servicio ofrecido
- ♦ Desarrollar habilidades de autoaprendizaje que les permita una capacitación continuada para el mejor desempeño de su puesto de trabajo

“

*Interactúa en primera persona con entornos gamificados en la Educación para comprobar por qué ya no hay vuelta atrás”*

# 03

## Dirección del curso

El equipo docente de TECH de este programa se encuentra conformado por prestigiosos profesionales que han ocupado altos cargos en instituciones educativas, siendo pioneros en proyectos gamificadores en el aula y el entorno empresarial a través de las TIC. En esta línea, la universidad ha incorporado a los mejores educadores posibles para profundizar en los fundamentos de la Gamificación. Este profesorado satisfará con creces todas las expectativas del alumnado y seguirá muy de cerca su progreso en la titulación a través del Campus Virtual.





“

*Expertos del sector de las TIC te guiarán en el desarrollo de proyectos gamificadores y profundizarás con ellos sobre su Pedagogía”*

## 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. Abiol Martín, Antonio

- ♦ Coordinador TIC en el Colegio JABY
- ♦ Jefe del Departamento de Lengua Castellana y Humanidades
- ♦ Profesor de Lengua Castellana y Literatura
- ♦ Licenciado en Filosofía por la Universidad Complutense de Madrid
- ♦ Máster en Estudios Literarios. Universidad Complutense de Madrid
- ♦ Máster en Educación y TIC, Especialidad en e-Learning. Universidad Oberta de Catalunya

## Profesores

### Dr. De la Serna, Juan Moisés

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

### 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. 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

**Dr. Fuster García, Carlos**

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

**D. Herrero González, Jesús**

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





“

*Aprovecha la oportunidad para conocer los últimos avances en esta materia para aplicarla a tu práctica diaria"*

# 04

## Estructura y contenido

Los contenidos del Curso Universitario en Aspectos Pedagógicos de la Gamificación se presentan en forma de videorresúmenes, esquemas interactivos, lecturas especializadas y otros recursos audiovisuales para interiorizar y visualizar mejor las ideas. De hecho, siguen la metodología práctica del *Relearning*, que se basa en la reiteración de los conceptos para que sean asimilados con éxito por los alumnos. En esta experiencia educativa, de carácter mucho más natural que las convencionales, los estudiantes indagarán en los procesos de aprendizaje de la Gamificación, el papel del juego en el desarrollo o en diversos recursos tecnológicos.



“

*Un plan de estudios con el que emprenderás un 'viaje' por el proceso de aprendizaje basado en la Gamificación, obteniendo una perspectiva global”*

## Módulo 1. Colocando el tablero: aspectos psicopedagógicos

- 1.1. Los procesos de aprendizaje
  - 1.1.1. Definición del aprendizaje
  - 1.1.2. Características del aprendizaje
- 1.2. Procesos cognitivos del aprendizaje
  - 1.2.1. Procesos básicos
  - 1.2.2. Procesos superiores
- 1.3. Cognición y metacognición en el aprendizaje
  - 1.3.1. Cognición en el aprendizaje
  - 1.3.2. Metacognición en el aprendizaje
- 1.4. Evaluación del aprendizaje
  - 1.4.1. Evaluaciones directas
  - 1.4.2. Evaluaciones indirectas
- 1.5. Dificultades del aprendizaje
  - 1.5.1. Deficiencias de habilidades
  - 1.5.2. Dificultades ambientales
- 1.6. El papel del juego en el desarrollo
  - 1.6.1. El papel socializado del juego
  - 1.6.2. El juego terapéutico
- 1.7. El papel del juego en el aprendizaje
  - 1.7.1. El aprendizaje de conocimientos
  - 1.7.2. El aprendizaje procedimental
- 1.8. La tecnología educativa
  - 1.8.1. Escuela 4.0
  - 1.8.2. Habilidades digitales
- 1.9. Dificultades tecnológicas
  - 1.9.1. Acceso a la tecnología
  - 1.9.2. Destrezas tecnológicas
- 1.10. Recursos tecnológicos
  - 1.10.1. Blogs y Foros
  - 1.10.2. YouTube y Wikis





“

*Analiza el papel del juego en el desarrollo lectivo o los recursos tecnológicos que tienes a tu disposición para ser el profesor de referencia en tu centro educativo”*

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 aún a 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 Aspectos Pedagógicos de la Gamificación garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Curso Universitario expedido por TECH Global University.



“

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

Este programa te permitirá obtener el título propio de **Curso Universitario en Aspectos Pedagógicos de la Gamificación** avalado por **TECH Global University**, la mayor Universidad digital del mundo.

**TECH Global University**, es una Universidad Oficial Europea reconocida públicamente por el Gobierno de Andorra (*boletín oficial*). Andorra forma parte del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES) desde 2003. El EEES es una iniciativa promovida por la Unión Europea que tiene como objetivo organizar el marco formativo internacional y armonizar los sistemas de educación superior de los países miembros de este espacio. El proyecto promueve unos valores comunes, la implementación de herramientas conjuntas y fortaleciendo sus mecanismos de garantía de calidad para potenciar la colaboración y movilidad entre estudiantes, investigadores y académicos.

Este título propio de **TECH Global University**, es un programa europeo de formación continua y actualización profesional que garantiza la adquisición de las competencias en su área de conocimiento, confiriendo un alto valor curricular al estudiante que supere el programa.

Título: **Curso Universitario en Aspectos Pedagógicos de la Gamificación**

ECTS: 7

N.º Horas Oficiales: **175 h.**





## Curso Universitario Aspectos Pedagógicos de la Gamificación

- » Modalidad: online
- » Duración: 6 semanas
- » Titulación: TECH Global University
- » Acreditación: 7 ECTS
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

# Curso Universitario

## Aspectos Pedagógicos de la Gamificación

