

Curso Universitario

Ludificaciones y Aprendizaje Basado en Juegos





Curso Universitario Ludificaciones y Aprendizaje Basado en Juegos

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

Acceso web: www.techtute.com/educacion/curso-universitario/ludificaciones-aprendizaje-basado-juegos

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 aprendizaje es una labor cuyo progreso es bastante heterogéneo. En este sentido, el docente se encuentra en su actividad diaria con alumnos de grandes capacidades y facilidad para concentrarse que alcanzan con holgura los objetivos propuestos. No obstante, también contará con otros muchos estudiantes con mayores dificultades y propensos a distraerse, mostrando menor implicación en el proceso educativo. Por tanto, es relevante la introducción en las clases de técnicas que rompan la rutina y fomenten la diversión mientras se aprende. Esto es lo que proporciona esta titulación, centrada en la implantación de la Ludificación en las aulas para que el alumnado adquiera conocimientos mediante mecánicas de juego. Un programa necesario que los educadores pueden cursar de manera completamente online.





“

La Ludificación transformará tu metodología docente para que todos tus alumnos remen en la misma dirección”

La distracción de los alumnos en clase puede darse por causas de diversa índole. Algunos manifiestan una evidente falta de motivación por la escasez de incentivos del sistema educativo actual. Otros, sin embargo, son susceptibles de perder la concentración por padecer sobreestimulación: el estado en el que una persona joven experimenta más sensaciones, ruidos o estímulos de los que debería, por lo que tiende a ser demasiado inquieta.

Sea cual sea el caso, está comprobado que los métodos tradicionales para recaptar su atención cada vez son menos eficaces. Sin duda, esto supone un reto para el docente, que además ve cómo se interrumpe el progreso académico de otros alumnos, ocasionando un perjuicio general a la clase.

En este contexto, resulta fundamental estimular al alumnado con estrategias innovadoras, siendo las ludificadoras las que, hoy por hoy, traen la solución. Así, el Curso Universitario en Ludificaciones y Aprendizaje Basado en Juegos contiene todo lo necesario para que los educadores dominen estas técnicas de vanguardia. Aumentarán su bagaje profesional con el desarrollo de mecánicas de juego que involucrarán a toda la clase, a la par que se fomenta la interacción entre compañeros.

De esta manera, el programa se alinea con los elementos que requieren hoy los profesores, poniéndoselos en bandeja a través de un formato 100% online en los que los alumnos solo deberán aportar una única cosa: conexión a internet. Con ella, 'viajarán' al éxito en su campo gracias a un extenso Campus Virtual con esquemas interactivos, videorresúmenes, lecturas especializadas y mucho más.

Este **Curso Universitario en Ludificaciones y Aprendizaje Basado en Juegos** contiene el programa educativo más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- ♦ El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en Ludificación
- ♦ 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



Conviértete en la solución que tanto ansían muchos padres impulsando el interés y la implicación del alumnado”

“

Matricúlate ahora para profundizar en las técnicas educativas de vanguardia para aplicarlas en tu aula”

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.

Actualiza tus conocimientos con el mayor Campus Virtual sobre esta materia.

Analiza una gran cantidad de juegos susceptibles de desarrollar con tus alumnos, desde 'Backgammon' hasta 'The Game of Life'.



02

Objetivos

Con una metodología innovadora, este Curso Universitario se propone la alta capacitación de educadores, que bien pueden dar clase a niños o adultos, en estrategias ludificadoras. Así, el programa les hará destacar en la puesta en práctica de mecánicas de juego en el ámbito escolar, aumentando el rendimiento educativo de los alumnos. De este modo, se convertirán por adelantado en el perfil de profesor que, con toda seguridad, se demandará en el futuro.





“

Durante 150 horas, te sumergirás en el futuro de la Educación para transformarte en el educador de referencia que demanda la sociedad actual”



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

- Evaluar la aplicación en ABJ de los principales juegos de tablero
- Elaborar tablas de competencias de los mismos
- Gestionar tareas de forma gamificada
- Definir estrategias y herramientas para realizar un seguimiento de las acciones
- Adquirir estrategias para fomentar la cohesión de los equipos

“

Profundiza tus conocimientos en la gestión de competiciones y concursos entre grupos de alumnos. ¡Harán sus tareas escolares casi sin darse cuenta!”

03

Dirección del curso

La introducción de mecánicas de juego en las aulas puede ocasionar problemas de desempeño educativo si no se implementan de la manera correcta. Por este motivo, TECH ha incorporado a este Curso Universitario a educadores de referencia en este ámbito. Gracias a su maestría en el manejo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), han desarrollado numerosas técnicas gamificadoras y ludificadoras en instituciones escolares, demostrándose como exitosas.



“

Triunfa de la mano de los expertos que han implementado de manera exitosa técnicas ludificadoras en grandes instituciones escolares”

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

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

Dr. De la Serna, Juan Moisés

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

D. Herrero González, Jesús

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

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





“

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

04

Estructura y contenido

El temario del Curso Universitario en Ludificaciones y Aprendizaje Basado en Juegos versa sobre las claves de la Ludificación en los tiempos actuales. Primero, los alumnos examinarán las diferencias entre este concepto y el de Gamificación, para luego analizar los elementos y objetivos de estas mecánicas y profundizar en la gran variedad de juegos que se pueden aplicar en las aulas. Con la metodología práctica del *Relearning*, el ciclo de aprendizaje será realmente natural y los estudiantes asimilarán con solvencia las ideas.





“

Un plan de estudios realizado por expertos con todas las claves que necesitas para destacar en la Ludificación”

Módulo 1. Ludificaciones y Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ)

- 1.1. Pero ¿tú sabes a qué estamos jugando?
 - 1.1.1. Diferencias entre Ludificación y Gamificación
 - 1.1.2. Ludificación y juegos
 - 1.1.3. Historia de los juegos
- 1.2. ¿A qué jugamos?
 - 1.2.1. Según sus objetivos
 - 1.2.1.1. Competitivos
 - 1.2.1.2. Colaborativos
 - 1.2.2. Según sus elementos
 - 1.2.2.1. De tablero
 - 1.2.2.2. De cartas
 - 1.2.2.3. De dados
 - 1.2.2.4. De papel y lápiz (rol)
- 1.3. Tableros de nuestros padres
 - 1.3.1. Primeras civilizaciones, primeros juegos
 - 1.3.1.1. Senet
 - 1.3.1.2. Juego Real de Ur
 - 1.3.2. Mancala
 - 1.3.3. Ajedrez
 - 1.3.4. Backgammon
 - 1.3.5. Parchís
 - 1.3.6. Juego de la Oca
- 1.4. ¿Quién quiere ser millonario?
 - 1.4.1. El juego de la vida
 - 1.4.1.1. The Mansion of Happiness
 - 1.4.1.2. The Checkered Game of Life
 - 1.4.1.3. The Game of Life
 - 1.4.1.4. Qué nos enseña The Game of Life sobre los valores



- 1.4.2. Monopoly
 - 1.4.2.1. The Landlord's Game
 - 1.4.2.2. Finance y otros
 - 1.4.2.3. El Monopoly de Darrow
 - 1.4.2.4. Patentes, diseños y qué debes de tener en cuenta en una Ludificación
- 1.4.3. Scrabble
- 1.5. Se ha escrito un juego de éxito
 - 1.5.1. Risk
 - 1.5.2. Cluedo
 - 1.5.3. Trivial Pursuit
 - 1.5.4. Pictionary
- 1.6. Juegos de guerra/Wargame y simulación histórica
 - 1.6.1. El origen: Avalon Hill
 - 1.6.2. La madurez de los Wargames
 - 1.6.3. La revolución de los CDG
 - 1.6.4. Últimas tendencias en los Wargames
 - 1.6.5. Wargames de miniaturas
 - 1.6.6. Los juegos de estrategia en España
- 1.7. La compañía del anillo, el lápiz y el papel
 - 1.7.1. El principio
 - 1.7.2. La Edad de Oro y las primeras polémicas
 - 1.7.3. El rol narrativo
 - 1.7.4. Los Juegos de Rol en el siglo XXI
 - 1.7.5. Los Juegos de Rol en España
- 1.8. Érase una vez en América, Magic los TCG y los Ameritrash
 - 1.8.1. Magic y los TCG
 - 1.8.1.1. Magic, The Gathering
 - 1.8.1.2. Otros TCG
 - 1.8.1.3. LCG
 - 1.8.2. Ameritrash
 - 1.8.2.1. Concepto
 - 1.8.2.2. Desarrollo
 - 1.8.3. Mezclando. Juegos híbridos
- 1.9. Más allá de coches y salchichas. La revolución de los juegos de mesa en Alemania
 - 1.9.1. Alemania cambia las reglas
 - 1.9.1.1. La industria juguetera alemana
 - 1.9.1.2. La consideración social al juego en Alemania
 - 1.9.1.3. Un tipo de juego diferente
 - 1.9.2. Los Eurogames
 - 1.9.2.1. La prehistoria
 - 1.9.2.2. Colonos de Catán
 - 1.9.2.3. Los alemanes a la conquista del mundo
 - 1.9.2.4. La Edad de Oro de los Eurogames
 - 1.9.2.5. Eurogames y Educación
- 1.10. De compras. Análisis de la principal oferta comercial en español
 - 1.10.1. Wargames
 - 1.10.2. Juegos de Rol
 - 1.10.3. Eurogames
 - 1.10.4. Híbridos
 - 1.10.5. Juegos infantiles



Profundiza en casos reales de éxito de instituciones educativas que pusieron en práctica la Ludificación para que repliques sus resultados”

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 Ludificaciones y Aprendizaje Basado en Juegos 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 Ludificaciones y Aprendizaje Basado en Juegos** 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 Ludificaciones y Aprendizaje Basado en Juegos**

ECTS: **6**

N.º Horas Oficiales: **150 h.**





Curso Universitario
Ludificaciones
y Aprendizaje Basado
en Juegos

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

Curso Universitario

Ludificaciones y Aprendizaje Basado en Juegos