

Experto Universitario

Gamificación en el Aula





Experto Universitario Gamificación en el Aula

- » Modalidad: online
- » Duración: 6 meses
- » Titulación: TECH Global University
- » Acreditación: 24 ECTS
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Acceso web: www.techtitute.com/educacion/experto-universitario/experto-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. 24

06

Titulación

pág. 32

01

Presentación

La eficacia de los métodos tradicionales de enseñanza cada día se reduce más debido al avance imparable de nuevas tecnologías. No mostrar interés en esta carrera de innovación supone ir perdiendo paulatinamente la atención del alumnado en las aulas, por lo que los centros educativos deben subirse a este tren. En este sentido, la Gamificación no deja de ganar terreno en las metodologías lectivas gracias a su carácter lúdico, facilitando la interiorización de conocimientos de forma más divertida. Es por ello que son necesarios educadores familiarizados con esta técnica, y TECH les brinda la especialización perfecta con esta titulación para diseñar experiencias interactivas que fomenten la participación. Y todo, con un formato 100% online perfectamente compaginable con la actividad docente.





“

*Gracias a este Experto Universitario
tus alumnos no volverán a distraerse
en clase”*

La Gamificación en el ámbito de la Educación está removiendo los cimientos de los centros escolares y universitarios, sustituyendo experiencias lectivas tradicionales por otras que apuestan por formatos digitales innovadores. No en vano, los juegos que fomentan el trabajo en equipo o una competencia sana entre compañeros de clase demuestran sólidos resultados en lo relativo a su desempeño educativo.

Apostar por esta transición digital conlleva, como es lógico, una inversión económica en las aulas. Pero, principalmente, requiere una mentalidad abierta a los nuevos formatos y a conocer aquellas tecnologías con las que la juventud interactúa en la actualidad. No obstante, esto también trae algunos inconvenientes, ya que no todos los profesores se desenvuelven con las mismas habilidades con las experiencias digitales. En este sentido, se aprecia una mejor adaptación en educadores más jóvenes, frente a mayores dificultades en otros más veteranos.

Esta situación provoca una brecha digital que puede afectar a la calidad de los proyectos educativos modernos. Por tanto, este programa pone solución con una alta preparación para cualquier educador en Gamificación, brindando la oportunidad a quienes lo cursen de liderar la transición tecnológica en sus centros. En este sentido, profundizarán en las últimas técnicas con las que se están gamificando las clases y los dispositivos que mejor funcionan al respecto. Pero este Experto Universitario va más allá, ya que comprobarán de primera mano lo que significa aprender en un entorno sometido a la Gamificación.

Sin duda, una alta capacitación que satisface con creces las exigencias de los alumnos escolares y universitarios de hoy y que puede ser desarrollada en cualquier lugar gracias a su naturaleza online. Además, al acceder al Campus Virtual los estudiantes se encontrarán con la mayor biblioteca digital de recursos sobre esta materia, teniendo todo lo imprescindible y más para destacar en este campo.

Este **Experto 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 la Educación
- ♦ 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



Destaca en un sector en auge que está sacudiendo los cimientos de los centros educativos”

“

Involucra a tus alumnos en el proceso de aprendizaje mediante divertidos juegos que lograrán que asimilen con éxito los conceptos enseñados”

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 en tus conocimientos digitales para liderar una transición que será una realidad en todos los centros educativos en unos años.

Descubre cómo la Gamificación elevará las posibilidades de la Educación a cotas insospechadas.



02

Objetivos

El Experto Universitario en Gamificación en el Aula se propone preparar a los educadores del futuro, especializándolos en entornos educativos gamificados que aprovechen el enorme potencial de esta área para mejorar la experiencia de aprendizaje de los alumnos. Así, los docentes obtendrán una perspectiva global de las nuevas tecnologías susceptibles de integrar a su ámbito de trabajo y profundizarán en su funcionamiento y posibilidades.



“

TECH te convertirá en el docente que necesitan las instituciones educativas para aumentar el rendimiento escolar de los alumnos”



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 al nuevo paradigma educativo
- ♦ Completar un portfolio de innovaciones en Gamificación, ABJ y recursos digitales



Descubre las mejores vías para aplicar videojuegos en las aulas manteniendo estándares educativos que hagan que tus alumnos continúen aprendiendo"





Objetivos específicos

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

- ♦ 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

Módulo 2. Elementos y mecánicas de juego

- ♦ Explicar la evolución de los juegos
- ♦ Describir los distintos tipos de juegos
- ♦ Aplicar videojuegos en el aula
- ♦ Aplicar técnicas para formar equipos
- ♦ Desarrollar estrategias de *Team Building* en empresas

Módulo 3. Ludificaciones y Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ)

- ♦ 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

Módulo 4. Casos prácticos

- ♦ Crear materiales en Moodle
- ♦ Crear tareas en Moodle
- ♦ Crear materiales y tareas en Google Classroom
- ♦ Crear materiales y tareas en iTunes U



03

Dirección del curso

La estructura de los contenidos ha sido diseñada por un equipo de educadores de instituciones escolares, universitarias y empresas referentes en España. Conscientes de la relevancia actual de las nuevas tecnologías educativas, son expertos en Tecnologías de la Información y la Comunicación y han desarrollado relevantes proyectos gamificadores que han demostrado exitosos resultados. Con este bagaje, el profesorado guiará a los alumnos hacia el éxito en sus carreras con sus lecciones y asesoramiento.





“

Triunfa de la mano de prestigiosos profesionales referentes en la Gamificación a través de las TIC”

Dirección



Dr. 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

- ♦ 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. 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

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

D. Illán, Raúl

- ♦ Coaching Empresarial
- ♦ 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. Fuster García, Carlosl

- ♦ 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





“

*Una experiencia de capacitación
única, clave y decisiva para
impulsar tu desarrollo profesional”*

04

Estructura y contenido

El contenido de este Experto Universitario incorpora todo lo necesario para lograr que los alumnos desarrollen sólidos entornos gamificados. En esta línea, examinarán en profundidad lo que implica gamificar y sus posibilidades narrativas, analizando sus elementos y mecánicas de juego. Asimismo, indagarán en las diferencias entre Ludificación y Gamificación, descubriendo multitud de juegos que aseguran la combinación de diversión y aprendizaje en las aulas. Por último, entrarán en escena casos prácticos para que experimenten en primera persona los beneficios educativos de estos formatos innovadores.





“

Un plan de estudios centrado en la Gamificación en las aulas donde tú también jugarás a videojuegos educativos para comprobar todo lo que aportarán a tus alumnos”

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

- 1.1. Gamificar
 - 1.1.1. ¿Qué es gamificar?
 - 1.1.2. ¿Qué no es gamificar?
- 1.2. El cerebro en marcha: modelos de comportamiento
 - 1.2.1. ¿Qué hago? Conductismo
 - 1.2.2. ¿Por qué me comporto así? Cognitivismo
 - 1.2.3. ¡Necesito dopamina! Motivación
- 1.3. ¿Damos un repaso a la historia?
 - 1.3.1. Érase una vez... el juego
 - 1.3.2. ¿Qué hay de nuevo, viejo? El juego en la actualidad
- 1.4. *Move, move, move...* dinámicas
 - 1.4.1. ¡Por aquí no!: restricciones o limitaciones del juego
 - 1.4.2. Cuéntame una historia: la narrativa
 - 1.4.3. Con corazón: las emociones
 - 1.4.4. Me hago mayor: el progreso o la evolución del jugador
 - 1.4.5. Porque yo lo valgo: estatus o reconocimiento
 - 1.4.6. ¡Anda! ¿tú también?: las relaciones o interacciones sociales
- 1.5. No pueden faltar... ¡Mecánicas!
 - 1.5.1. ¡A por ello!: retos y objetivos
 - 1.5.2. Superman: competición
 - 1.5.3. La liga de los hombres extraordinarios: cooperación
 - 1.5.4. ¿Qué tal lo he hecho? *Feedback*
 - 1.5.5. Mi tesoro...: recompensas
 - 1.5.6. ¡Me toca!: turnos
- 1.6. Tres 'personas' y un destino: clasificar a los jugadores
 - 1.6.1. Teoría de Richard Bartle: su apuesta es a 4
 - 1.6.2. Teoría de Andrzej Marczewski: subiendo a 5
 - 1.6.3. Teoría de Amy Jo Kim: se queda en 4

- 1.7. ¿Con qué fin?
 - 1.7.1. Motivación: te gusto
 - 1.7.2. Fidelización: quédate conmigo
 - 1.7.3. Optimización: si nos sale mejor
- 1.8. Ventajas de la gamificación

Módulo 2. Elementos y mecánicas de juego

- 2.1. Jugando con conceptos y conceptualizando juegos: una introducción
 - 2.1.1. ¿Qué son las mecánicas de juego?
 - 2.1.2. Conceptos básicos
- 2.2. Empezando por el principio: mecánicas básicas
 - 2.2.1. Marcos de juego
 - 2.2.1.1. Agrupamientos
 - 2.2.1.2. Cooperación y competición
 - 2.2.2. El tiempo
- 2.3. El azar y tú: mecánicas de aleatorización
 - 2.3.1. El azar como recurso
 - 2.3.2. Posibilidad, probabilidad y seguridad
- 2.4. Juntos, pero no revueltos: mecánica e interacción
 - 2.4.1. Interacción y no interacción
 - 2.4.2. El alcance
- 2.5. Sin esto no hay juego I: interactuando con el sistema
 - 2.5.1. Recursos
 - 2.5.2. Mecánicas de espacio
 - 2.5.3. Puzles y preguntas
- 2.6. Sin esto no hay juego II: interacción entre jugadores
 - 2.6.1. Mecánicas sociales
 - 2.6.2. La narrativa
- 2.7. Del aperitivo al postre: mecánicas de recompensa y finalización
 - 2.7.1. Condiciones de victoria
 - 2.7.2. Sistemas comparativos
 - 2.7.3. Victoria y derrota en juegos cooperativos
 - 2.7.4. Combinaciones



- 2.8. Hay algo ahí fuera: recompensas más allá del aula
 - 2.8.1. Los clásicos
 - 2.8.2. Otras formas de recompensa
- 2.9. De obstáculos imprevistos y fallos inesperados: problemas y dificultades
 - 2.9.1. ¿Los juegos no eran divertidos?
 - 2.9.2. El azar y su control
 - 2.9.3. Bolas de nieve y pozos
 - 2.9.4. ¿Qué hora es?
 - 2.9.5. El cuento de la lechera
 - 2.9.6. Alfas, betas y versiones de prueba

Módulo 3. Ludificaciones y Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ)

- 3.1. Pero ¿tú sabes a qué estamos jugando?
 - 3.1.1. Diferencias entre Ludificación y Gamificación
 - 3.1.2. Ludificación y juegos
 - 3.1.3. Historia de los juegos
- 3.2. ¿A qué jugamos?
 - 3.2.1. Según sus objetivos
 - 3.2.1.1. Competitivos
 - 3.2.1.2. Colaborativos
 - 3.2.2. Según sus elementos
 - 3.2.2.1. De tablero
 - 3.2.2.2. De cartas
 - 3.2.2.3. De dados
 - 3.2.2.4. De papel y lápiz (rol)
- 3.3. Tableros de nuestros padres
 - 3.3.1. Primeras civilizaciones, primeros juegos
 - 3.3.1.1. Senet
 - 3.3.1.2. Juego Real de Ur
 - 3.3.2. Mancala
 - 3.3.3. Ajedrez
 - 3.3.4. Backgammon
 - 3.3.5. Parchís
 - 3.3.6. Juego de la Oca

- 3.4. ¿Quién quiere ser millonario?
 - 3.4.1. El juego de la vida
 - 3.4.1.1. The Mansion of Happiness
 - 3.4.1.2. The Checkered Game of Life
 - 3.4.1.3. The Game of Life
 - 3.4.1.4. Qué nos enseña The Game of Life sobre los valores
 - 3.4.2. Monopoly
 - 3.4.2.1. The Landlord's Game
 - 3.4.2.2. Finance y otros
 - 3.4.2.3. El Monopoly de Darrow
 - 3.4.2.4. Patentes, diseños y qué debes de tener en cuenta en una ludificación
 - 3.4.3. Scrabble
- 3.5. Se ha escrito un juego de éxito
 - 3.5.1. Risk
 - 3.5.2. Cluedo
 - 3.5.3. Trivial Pursuit
 - 3.5.4. Pictionary
- 3.6. Juegos de guerra/Wargame y simulación histórica
 - 3.6.1. El origen: Avalon Hill
 - 3.6.2. La madurez de los Wargames
 - 3.6.3. La revolución de los CDG
 - 3.6.4. Últimas tendencias en los wargames
 - 3.6.5. Wargames de miniaturas
 - 3.6.6. Los juegos de estrategia en España
- 3.7. La compañía del anillo, el lápiz y el papel
 - 3.7.1. El principio
 - 3.7.2. La Edad de Oro y las primeras polémicas
 - 3.7.3. El rol narrativo
 - 3.7.4. Los juegos de rol en el siglo XXI
 - 3.7.5. Los juegos de rol en España



- 3.8. Érase una vez en América, Magic, los TCG y los Ameritrash
 - 3.8.1. Magic y los TCG
 - 3.8.1.1. Magic, the Gathering
 - 3.8.1.2. Otros TCG
 - 3.8.1.3. LCG
 - 3.8.2. Ameritrash
 - 3.8.2.1. Concepto
 - 3.8.2.2. Desarrollo
 - 3.8.3. Mezclando. Juegos híbridos
- 3.9. Más allá de coches y salchichas. La revolución de los juegos de mesa en Alemania
 - 3.9.1. Alemania cambia las reglas
 - 3.9.1.1. La industria juguetera alemana
 - 3.9.1.2. La consideración social al juego en Alemania
 - 3.9.1.3. Un tipo de juego diferente
 - 3.9.2. Los Eurogames
 - 3.9.2.1. La prehistoria
 - 3.9.2.2. Colonos de Catán
 - 3.9.2.3. Los alemanes a la conquista del mundo
 - 3.9.2.4. La edad de oro de los Eurogames
 - 3.9.2.5. Eurogames y Educación
- 3.10. De compras. Análisis de la principal oferta comercial en español
 - 3.10.1. Wargames
 - 3.10.2. Juegos de Rol
 - 3.10.3. Eurogames
 - 3.10.4. Híbridos
 - 3.10.5. Juegos infantiles

Módulo 4. Casos prácticos

- 4.1. ¿Qué hay de nuevo, Doc? La necesidad de la innovación
- 4.2. Juguemos a dar la vuelta a la clase: planteamiento y objetivos de la innovación en el aula: una gamificación con *Flipped Classroom*
- 4.3. Cómo diseñar Las Guerras Clío y no morir en el intento: las Herramientas. Parte I, Diseño de una gamificación
 - 4.3.1. Vídeos narrativos
 - 4.3.2. Seguimiento
 - 4.3.3. Recompensas
- 4.4. Cómo diseñar Las Guerras Clío y no morir en el intento: las Herramientas. Parte II, Diseño de una gamificación
- 4.5. Bricolaje en la Gamificación. Mantenimiento, evaluación y actualización en Las Guerras Clío
- 4.6. Jugando con la historia. Parte I. Creando juegos para aprender en clase: La Corte de los Milagros
- 4.7. Jugando con la historia. Parte II. Creando juegos para aprender en clase. La Flecha del Tiempo y La Guerra que Pondría Fin a Todas las Guerras
- 4.8. *Knock, Knock, Knocking On The Escape Room Door*. Diseño de un *Escape Room* en clase y su implementación en una gamificación
- 4.9. Del revés. Elaborando videolecciones
- 4.10. Video Killed The Radio Star. Trabajando con las videolecciones



Un prestigioso equipo de educadores ha velado por que el programa sea innovador de principio a fin”

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 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 Experto Universitario en Gamificación en el Aula garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Experto 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 **Experto Universitario en Gamificación en el Aula** 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: **Experto Universitario en Gamificación en el Aula**

ECTS: **24**

N.º Horas Oficiales: **600 h.**



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 global
university

Experto Universitario Gamificación en el Aula

- » Modalidad: online
- » Duración: 6 meses
- » Titulación: TECH Global University
- » Acreditación: 24 ECTS
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Experto Universitario

Gamificación en el Aula