

# Maestría Oficial Universitaria

## Gamificación y Recursos Digitales

Nº de RVOE: 20190117

**RVOE**

EDUCACIÓN SUPERIOR



**tech**  
universidad



Nº de RVOE: 20190117

## Maestría Oficial Universitaria Gamificación y Recursos Digitales

Idioma: **Español**

Modalidad: **100% online**

Duración: **21 meses**

Fecha de vigencia RVOE: **01/03/2019**

Acceso web: [www.techtute.com/mx/educacion/maestria-universitaria/maestria-universitaria-gamificacion-recursos-digitales](http://www.techtute.com/mx/educacion/maestria-universitaria/maestria-universitaria-gamificacion-recursos-digitales)

# Índice

01

Presentación del programa

---

pág. 4

02

¿Por qué estudiar en TECH?

---

pág. 8

03

Plan de estudios

---

pág. 12

04

Convalidación  
de asignaturas

---

pág. 22

05

Objetivos docentes

---

pág. 28

06

Salidas profesionales

---

pág. 34

07

Idiomas gratuitos

---

pág. 38

08

Metodología de estudio

---

pág. 42

09

Cuadro docente

---

pág. 52

10

Titulación

---

pág. 58

11

Homologación del título

---

pág. 62

12

Requisitos de acceso

---

pág. 66

13

Proceso de admisión

---

pág. 70

# 01

## Presentación del programa

La Gamificación y el uso de Recursos Digitales han transformado las aulas modernas, ofreciendo a los docentes herramientas efectivas para motivar y captar la atención de sus estudiantes. De hecho, se ha observado un aumento significativo en el uso de plataformas como Kahoot!, Quizizz y Classcraft, que aplican elementos de juego en actividades de aprendizaje para fomentar la participación y el compromiso de los estudiantes. Estas herramientas facilitan la personalización de contenidos, adaptándose a los diferentes ritmos de aprendizaje. En este escenario, TECH ha creado un exhaustivo programa online, al que se puede acceder desde cualquier dispositivo electrónico con conexión a Internet. Además, se apoya en la innovadora metodología de aprendizaje conocida como *Relearning*, pionera en esta institución.

*Este es el momento, te estábamos esperando*





“

*Con esta Maestría 100% online, adquirirás un profundo conocimiento sobre cómo aplicar elementos lúdicos y digitales en entornos educativos, incrementando el interés y la motivación de los estudiantes”*



La Gamificación y el uso de Recursos Digitales se están consolidando como estrategias clave en la educación contemporánea. Estas metodologías no solo fomentan el interés y la motivación de los estudiantes, sino que también promueven habilidades esenciales como la autoevaluación y la autorregulación.

Así nace esta Maestría, que permitirá actualizar conocimientos fundamentales sobre los procesos de aprendizaje, promoviendo la reflexión sobre las mejores prácticas de evaluación y enseñanza. En este sentido, los docentes podrán integrar dinámicas de juego en sus metodologías, fortaleciendo la adquisición de habilidades y destrezas en sus alumnos, e incentivando la autoevaluación y la investigación.

Asimismo, se analizará cómo estructurar dinámicas lúdicas y técnicas de juego para potenciar el aprendizaje, entendiendo la organización de jugadores, el impacto de la competencia y la colaboración, y las mecánicas que propician la motivación y el compromiso. Además, se profundizará en el uso de herramientas tecnológicas que, junto con los juegos de tablero, cartas y videojuegos, permitirán crear experiencias de aprendizaje significativas y alineadas con los objetivos educativos de cada institución.

Finalmente, se incluirá un enfoque práctico sobre el rol de la gamificación en el ámbito empresarial y su relevancia en la gestión de equipos, Marketing y ventas, ampliando las aplicaciones de estas estrategias más allá del aula. De esta manera, no solo se mejorarán las competencias digitales y pedagógicas del profesional, sino que también se los preparará para ser agentes del cambio en el ecosistema digital, facilitando una transición hacia una Educación que conecte con las necesidades y preferencias de los nuevos tiempos.

De este modo, los egresados podrán disfrutar de un programa 100% online, sin la necesidad de desplazarse a un lugar específico ni de seguir un horario rígido. A su vez, contarán con el respaldo de la innovadora metodología de aprendizaje *Relearning*, que se enfoca en la repetición de conceptos fundamentales para lograr una comprensión profunda y natural de los contenidos.





“

*Ahondarás en los aspectos psicopedagógicos del aprendizaje, analizando cómo los juegos y dinámicas pueden potenciar la adquisición de conocimientos y habilidades. ¡Inscríbete ahora!”*

# 02

## ¿Por qué estudiar en TECH?

TECH es la mayor Universidad digital del mundo. Con un impresionante catálogo de más de 14.000 programas universitarios, disponibles en 11 idiomas, se posiciona como líder en empleabilidad, con una tasa de inserción laboral del 99%. Además, cuenta con un enorme claustro de más de 6.000 profesores de máximo prestigio internacional.

*Te damos +*



“

*Estudia en la mayor universidad digital del mundo y asegura tu éxito profesional. El futuro empieza en TECH”*

### La mejor universidad online del mundo según FORBES

La prestigiosa revista Forbes, especializada en negocios y finanzas, ha destacado a TECH como «la mejor universidad online del mundo». Así lo han hecho constar recientemente en un artículo de su edición digital en el que se hacen eco del caso de éxito de esta institución, «gracias a la oferta académica que ofrece, la selección de su personal docente, y un método de aprendizaje innovador orientado a formar a los profesionales del futuro».

**Forbes**  
Mejor universidad  
online del mundo

**Plan**  
de estudios  
más completo

### Los planes de estudio más completos del panorama universitario

TECH ofrece los planes de estudio más completos del panorama universitario, con temarios que abarcan conceptos fundamentales y, al mismo tiempo, los principales avances científicos en sus áreas científicas específicas. Asimismo, estos programas son actualizados continuamente para garantizar al alumnado la vanguardia académica y las competencias profesionales más demandadas. De esta forma, los títulos de la universidad proporcionan a sus egresados una significativa ventaja para impulsar sus carreras hacia el éxito.

### El mejor claustro docente top internacional

El claustro docente de TECH está integrado por más de 6.000 profesores de máximo prestigio internacional. Catedráticos, investigadores y altos ejecutivos de multinacionales, entre los cuales se destacan Isaiah Covington, entrenador de rendimiento de los Boston Celtics; Magda Romanska, investigadora principal de MetaLAB de Harvard; Ignacio Wistumba, presidente del departamento de patología molecular traslacional del MD Anderson Cancer Center; o D.W Pine, director creativo de la revista TIME, entre otros.

Profesorado  
**TOP**  
Internacional

La metodología  
más eficaz

### Un método de aprendizaje único

TECH es la primera universidad que emplea el *Relearning* en todas sus titulaciones. Se trata de la mejor metodología de aprendizaje online, acreditada con certificaciones internacionales de calidad docente, dispuestas por agencias educativas de prestigio. Además, este disruptivo modelo académico se complementa con el "Método del Caso", configurando así una estrategia de docencia online única. También en ella se implementan recursos didácticos innovadores entre los que destacan vídeos en detalle, infografías y resúmenes interactivos.

### La mayor universidad digital del mundo

TECH es la mayor universidad digital del mundo. Somos la mayor institución educativa, con el mejor y más amplio catálogo educativo digital, cien por cien online y abarcando la gran mayoría de áreas de conocimiento. Ofrecemos el mayor número de titulaciones propias, titulaciones oficiales de posgrado y de grado universitario del mundo. En total, más de 14.000 títulos universitarios, en once idiomas distintos, que nos convierten en la mayor institución educativa del mundo.

**nº1**  
Mundial  
Mayor universidad  
online del mundo

#### La universidad online oficial de la NBA

TECH es la universidad online oficial de la NBA. Gracias a un acuerdo con la mayor liga de baloncesto, ofrece a sus alumnos programas universitarios exclusivos, así como una gran variedad de recursos educativos centrados en el negocio de la liga y otras áreas de la industria del deporte. Cada programa tiene un currículum de diseño único y cuenta con oradores invitados de excepción: profesionales con una distinguida trayectoria deportiva que ofrecerán su experiencia en los temas más relevantes.

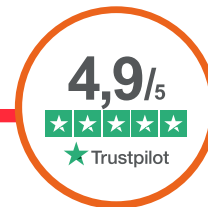
#### Líderes en empleabilidad

TECH ha conseguido convertirse en la universidad líder en empleabilidad. El 99% de sus alumnos obtienen trabajo en el campo académico que ha estudiado, antes de completar un año luego de finalizar cualquiera de los programas de la universidad. Una cifra similar consigue mejorar su carrera profesional de forma inmediata. Todo ello gracias a una metodología de estudio que basa su eficacia en la adquisición de competencias prácticas, totalmente necesarias para el desarrollo profesional.



#### Google Partner Premier

El gigante tecnológico norteamericano ha otorgado a TECH la insignia Google Partner Premier. Este galardón, solo al alcance del 3% de las empresas del mundo, pone en valor la experiencia eficaz, flexible y adaptada que esta universidad proporciona al alumno. El reconocimiento no solo acredita el máximo rigor, rendimiento e inversión en las infraestructuras digitales de TECH, sino que también sitúa a esta universidad como una de las compañías tecnológicas más punteras del mundo.



#### La universidad mejor valorada por sus alumnos

La web de valoraciones Trustpilot ha posicionado a TECH como la universidad mejor valorada del mundo por sus alumnos. Este portal de reseñas, el más fiable y prestigioso porque verifica y valida la autenticidad de cada opinión publicada, ha concedido a TECH su calificación más alta, 4,9 sobre 5, atendiendo a más de 1.000 reseñas recibidas. Unas cifras que sitúan a TECH como la referencia universitaria absoluta a nivel internacional.



# 03

## Plan de estudios

Este programa universitario comenzará con el análisis de los fundamentos psicopedagógicos del aprendizaje y la introducción a la gamificación, abordando el potencial de los juegos para promover el aprendizaje significativo. Así, a través del análisis de modelos de comportamiento y las diferentes mecánicas de juego, los profesionales obtendrán una comprensión profunda de cómo aplicar estos elementos de manera efectiva en el aula, incentivando la motivación y la participación activa de los estudiantes.

*Un temario completo y bien desarrollado*







“

*El plan de estudios de esta titulación abarcará una amplia gama de contenidos enfocados en dotar a los docentes de herramientas innovadoras para mejorar sus prácticas pedagógicas”*

Asimismo, se incluirán asignaturas sobre el uso de tecnologías digitales, la implementación de recursos interactivos y la creación de entornos de aprendizaje colaborativos. También se profundizará en la gamificación aplicada al ámbito empresarial, examinando cómo las estrategias de juego pueden beneficiar la gestión de equipos y el marketing en contextos corporativos. Desde la organización de una escuela digital, hasta el aprendizaje basado en juegos y el análisis de casos prácticos, se ofrecerá una capacitación integral para enfrentar los desafíos de la educación moderna, incorporando metodologías activas y recursos digitales que fomenten un aprendizaje adaptado a los entornos digitales actuales.

“

*Analizarás los modelos de comportamiento de los estudiantes y cómo estos pueden influir en la interacción con el contenido educativo, gracias a una amplia biblioteca de innovadores recursos multimedia”*

### **Dónde, cuándo y cómo se imparte**

Esta Maestría Oficial Universitaria se ofrece 100% online, por lo que el alumno podrá cursarlo desde cualquier sitio, haciendo uso de una computadora, una tableta o simplemente mediante su *smartphone*. Además, podrá acceder a los contenidos de manera offline, bastando con descargarse los contenidos de los temas elegidos en el dispositivo y abordarlos sin necesidad de estar conectado a Internet. Una modalidad de estudio autodirigida y asincrónica que pone al estudiante en el centro del proceso académico, gracias a un formato metodológico ideado para que pueda aprovechar al máximo su tiempo y optimizar el aprendizaje.



En esta Maestría con RVOE, el alumnado dispondrá de 10 asignaturas que podrá abordar y analizar a lo largo de 21 meses de estudio.

**Asignatura 1** Colocando el tablero: aspectos psicopedagógicos

**Asignatura 2** Fundamentos de la gamificación. Cómo gamificar y no morir en el intento

**Asignatura 3** Elementos y mecánicas de juego

**Asignatura 4** Ludificaciones y aprendizaje basado en juegos (ABJ)

**Asignatura 5** RRHH, marketing, ventas

**Asignatura 6** Gamificación en la empresa II: gestión de equipos

**Asignatura 7** Cómo organizar una escuela digital

**Asignatura 8** Nuevos tiempos, nuevos alumnos

**Asignatura 9** El profesor en la escuela digital

**Asignatura 10** Casos prácticos

Los contenidos académicos de este programa abarcan también los siguientes temas y subtemas:

### Asignatura 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

### Asignatura 2. Fundamentos de la gamificación. Cómo gamificar y no morir en el intento

- 2.1. Gamificar
  - 2.1.1. ¿Qué es gamificar?
  - 2.1.2. ¿Qué no es gamificar?
- 2.2. El cerebro en marcha: modelos de comportamiento
  - 2.2.1. ¿Qué hago? Conductismo
  - 2.2.2. ¿Por qué me comporto así? Cognitivismo
  - 2.2.3. ¡Necesito dopamina! Motivación
- 2.3. ¿Damos un repaso a la historia?
  - 2.3.1. Érase una vez...el juego
  - 2.3.2. ¿Qué hay de nuevo viejo? El juego en la actualidad
- 2.4. *Move, move, move...* dinámicas
  - 2.4.1. ¡Por aquí no!: restricciones o limitaciones del juego
  - 2.4.2. Cuéntame una historia: la narrativa
  - 2.4.3. Con corazón: las emociones
  - 2.4.4. Me hago mayor: el progreso o la evolución del jugador
  - 2.4.5. Porque yo lo valgo: estatus o reconocimiento
  - 2.4.6. ¡Anda! ¿tú también?: las relaciones o interacciones sociales
- 2.5. No pueden faltar... ¡Mecánicas!
  - 2.5.1. ¡A por ello!: retos y objetivos
  - 2.5.2. Superman: competición
  - 2.5.3. La liga de los hombres extraordinarios: cooperación
  - 2.5.4. ¿Qué tal lo he hecho? *Feedback*
  - 2.5.5. Mi tesoro...: recompensas
  - 2.5.6. ¡Me toca!: turnos





- 2.6. Tres 'personas' y un destino: clasificar a los jugadores
  - 2.6.1. Teoría de Richard Bartle: su apuesta es a 4
  - 2.6.2. Teoría de Andrzej Mrczewski: subiendo a 5
  - 2.6.3. Teoría de Amy Jo Kim: se queda en 4
- 2.7. ¿Con qué fin?
  - 2.7.1. Motivación: te gusto
  - 2.7.2. Fidelización: quédate conmigo
  - 2.7.3. Optimización: si nos sale mejor
- 2.8. Ventajas de la gamificación

### Asignatura 3. Elementos y mecánicas de juego

- 3.1. Jugando con conceptos y conceptualizando juegos: una introducción
  - 3.1.1. ¿Qué son las mecánicas de juego?
  - 3.1.2. Conceptos básicos
- 3.2. Empezando por el principio: mecánicas básicas
  - 3.2.1. Marcos de juego
    - 3.2.1.1. Agrupamientos
    - 3.2.1.2. Cooperación y competición
  - 3.2.2. El tiempo
- 3.3. El azar y tú: mecánicas de aleatorización
  - 3.3.1. El azar como recurso
  - 3.3.2. Posibilidad, probabilidad y seguridad
- 3.4. Juntos pero no revueltos: mecánica e interacción
  - 3.4.1. Interacción y no interacción
  - 3.4.2. El alcance
- 3.5. Sin esto no hay juego 1: interactuando con el sistema
  - 3.5.1. Recursos
  - 3.5.2. Mecánicas de espacio
  - 3.5.3. Puzles y preguntas

- 3.6. Sin esto no hay juego 2: interacción entre jugadores
  - 3.6.1. Mecánicas sociales
  - 3.6.2. La narrativa
- 3.7. Del aperitivo al postre: mecánicas de recompensa y finalización
  - 3.7.1. Condiciones de victoria
  - 3.7.2. Sistemas comparativos
  - 3.7.3. Victoria y derrota en juegos cooperativos
  - 3.7.4. Combinaciones
- 3.8. Hay algo ahí fuera: recompensas más allá del aula
  - 3.8.1. Los clásicos
  - 3.8.2. Otras formas de recompensa
- 3.9. De obstáculos imprevistos y fallos inesperados: problemas y dificultades
  - 3.9.1. ¿Los juegos no eran divertidos?
  - 3.9.2. El azar y su control
  - 3.9.3. Bolas de nieve y pozos
  - 3.9.4. ¿Qué hora es?
  - 3.9.5. El cuento de la lechera
  - 3.9.6. Alfas, betas y versiones de prueba

#### Asignatura 4. Ludificaciones y aprendizaje basado en juegos (ABJ)

- 4.1. Pero, ¿tú sabes a qué estamos jugando?
  - 4.1.1. Diferencias entre Ludificación y Gamificación
  - 4.1.2. Ludificación y juegos
  - 4.1.3. Historia de los juegos
- 4.2. ¿A qué jugamos?
  - 4.2.1. Según sus objetivos
    - 4.2.1.1. Competitivos
    - 4.2.1.2. Colaborativos
  - 4.2.2. Según sus elementos
    - 4.2.2.1. De tablero
    - 4.2.2.2. De cartas
    - 4.2.2.3. De dados
    - 4.2.2.4. De papel y lápiz (rol)

- 4.3. ¿Tableros de nuestros padres
- 4.4. ¿Quién quiere ser millonario?
- 4.5. ¿Se ha escrito un juego de éxito?
- 4.6. Juegos de guerra/*Wargame* y simulación histórica
- 4.7. La compañía del anillo, el lápiz y el papel
- 4.8. Érase una vez en América, Magic los TCG's y los Ameritrash
- 4.9. Más allá de coches y salchichas. La revolución de los juegos de mesa en Alemania
- 4.10. De compras. Análisis de la principal oferta comercial en español

#### Asignatura 5. Gamificación en la empresa. RRHH, Marketing, ventas

- 5.1. Gamificación en la empresa
  - 5.1.1. ¿Por qué gamificar en la empresa?
  - 5.1.2. Superpoderes de la gamificación (+)
  - 5.1.3. Krytonita de la gamificación (-)
- 5.2. Aumentar nuestras ventas. Para eso nació la gamificación empresarial, ¿no?
- 5.3. Marketing el arte del deseo
  - 5.3.1. ¿Qué me cuentas? Comunicación
  - 5.3.2. ¡Quiero un *like*! Redes sociales
- 5.4. Recursos humanos gamificados
  - 5.4.1. ¡Lo vales! Atención, gestión y retención de talento
  - 5.4.2. ¡Así somos! Consolidación de la cultura empresa
  - 5.4.3. ¡Participo! Motivación y cumplimiento con la burocracia interna
- 5.5. Y por qué no... ¡Acreedores!

#### Asignatura 6. Gamificación en la empresa II: gestión de equipos

- 6.1. ¿Cómo se juega a esto?
  - 6.1.1. Conceptos generales
  - 6.1.2. Narrativa para una gamificación conjunta
  - 6.1.3. Gestión gamificada de las tareas
  - 6.1.4. Seguimiento de las acciones
- 6.2. Aquí jugamos todos
  - 6.2.1. Motivación mediante retos conjuntos
  - 6.2.2. Itinerario de trabajo como viaje compartido
  - 6.2.3. Colaboración en la aldea digital

- 6.3. Nos hemos venido arriba
  - 6.3.1. Localizar a los nodos para motivar a toda la red
  - 6.3.2. Transformación de tareas repetitivas en retos estimulantes
  - 6.3.3. Transformación del entorno a través de acciones conjuntas
  - 6.3.4. Cómo hacer de la colaboración el triunfo de todos
  - 6.3.5. Posibilidades para convertir una tarea minúscula en una tarea transformadora
  - 6.3.6. Ámbitos informales: conversación dirigida mediante estrategias de gamificación
- 6.4. Hemos tenido una idea genial
  - 6.4.1. La historia evoluciona con la participación de todos
  - 6.4.2. La narrativa se convierte en nuestro diagrama de Gantt
  - 6.4.3. Gestión del trabajo mediante la gestión de la historia
- 6.5. Subiendo el marcador
  - 6.5.1. Insignias enfocadas a la gestión, no al premio
  - 6.5.2. Una carta de poder es una carta de responsabilidad
  - 6.5.3. Estrategias para establecer cauces que saquen partido a la autonomía de gestión
- 6.6. Acabo de pasar de pantalla
  - 6.6.1. Concepto de nivel dentro del trabajo conjunto
  - 6.6.2. Posibilidades de reparto de funciones en base a distintos niveles
- 6.7. Consejo de sabios
  - 6.7.1. Una comunidad que trabaja de forma cooperativa también aprende de forma cooperativa
  - 6.7.2. Cómo enlazar el conocimiento individual a partir de la narrativa conjunta
  - 6.7.3. Fórmulas para compartir el conocimiento, para enseñar de forma interna y para motivar a las personas clave
- 6.8. Este equipo funciona porque no nos parecemos en nada
  - 6.8.1. Roles de trabajo en base a los roles de juego
  - 6.8.2. Características de los diferentes roles en la narrativa compartida
  - 6.8.3. Personas que generan historias: giros en la narrativa a partir de aportaciones individuales
- 6.9. Los trucos del mago
  - 6.9.1. Transformación de un panel de control en un escenario gamificado
  - 6.9.2. Aplicaciones web y *apps* para gestionar la gamificación
  - 6.9.3. Entornos virtuales y entornos físicos, relación y conexión entre ellos
- 6.10. Hagamos recuento
  - 6.10.1. Evaluación inicial: punto de partida para nuestra historia
  - 6.10.2. Evaluación procesual: evaluar el desarrollo de la narrativa para valorar el rendimiento y realizar ajustes
  - 6.10.3. Revisión de la efectividad de los procesos
  - 6.10.4. Revisión de los roles como fórmula para evaluar el trabajo individual
  - 6.10.5. Valoración de la conexión entre los diferentes participantes y su facilidad para hacer fluir los procesos
  - 6.10.6. Evaluación del cumplimiento del reto
    - 6.10.6.1. Asamblea final de evaluación
    - 6.10.6.2. Celebración conjunta de los retos conseguidos
  - 6.10.7. Resultados medibles
    - 6.10.7.1. Niveles
    - 6.10.7.2. Medallas
    - 6.10.7.3. Puntos

## Asignatura 7. Cómo organizar una escuela digital

- 7.1. Antes de empezar
  - 7.1.1. La educación en la sociedad digital
  - 7.1.2. ¿Qué es una escuela digital?
- 7.2. La institución escolar en la sociedad digital
- 7.3. Los alumnos de la *iGeneration* o Generación Z
  - 7.3.1. Mitos y realidades sobre los nativos digitales
  - 7.3.2. El aprendizaje en la sociedad digital
- 7.4. ¿Qué necesita mi centro?
- 7.5. Analicemos antes de empezar
- 7.6. El diseño como clave de la implantación
- 7.7. La importancia de unos buenos cimientos: el desarrollo
- 7.8. ¿Por qué elegir un iPad para el aula?
- 7.9. El mapa para descubrir tesoros
- 7.10. Evaluación y continuidad del programa

## Asignatura 8. Nuevos tiempos, nuevos alumnos

- 8.1. Nuevos tiempos, nuevos alumnos
  - 8.1.1. Virtualidades y límites de los alumnos de la era digital
  - 8.1.2. PISA como referente de la educación actual
- 8.2. Que sean competentes, pero también felices
  - 8.2.1. La competencia digital como eje transversal del aprendizaje
  - 8.2.2. Dimensiones de la competencia digital
- 8.3. Alumnos activos y autónomos
  - 8.3.1. Aprendizaje por proyectos en el contexto digital
  - 8.3.2. Otras metodologías activas
- 8.4. Tú solo no puedes, con amigos sí
  - 8.4.1. Elementos clave del aprendizaje cooperativo en el contexto digital
  - 8.4.2. Google suite para el aprendizaje cooperativo
- 8.5. Alumnos creativos y comunicativos
  - 8.5.1. La narración digital
  - 8.5.2. El formato audiovisual
- 8.6. ¿Tienen nuestros alumnos suficientes estímulos?
  - 8.6.1. Recursos para hablar el mismo idioma que los estudiantes
  - 8.6.2. El buen uso de la pizarra digital interactiva
- 8.7. Enemigos del aburrimiento
  - 8.7.1. Concursos y desafíos
  - 8.7.2. Personajes, tramas y poderes
- 8.8. Me gusta, comparte, comenta
  - 8.8.1. Redes sociales
  - 8.8.2. Entornos sociales de aprendizaje y plataformas de gamificación
- 8.9. Dales *feedback*
  - 8.9.1. La evaluación por competencias
  - 8.9.2. Autoevaluación y co-evaluación
- 8.10. Demos jugables
  - 8.10.1. En clase
  - 8.10.2. En casa





**Asignatura 9. El profesor en la escuela digital**

- 9.1. Replantear la educación: hacia la sociedad global del 2030
- 9.2. La competencia digital docente
- 9.3. La formación docente en la escuela digital
- 9.4. La ineficiencia del profesor solitario
- 9.5. TPACK: un modelo para el docente de hoy
- 9.6. Materiales creativos y comunicativos
- 9.7. La evaluación en la era digital
- 9.8. Plataformas digitales para la comunicación entre docentes y alumnos
- 9.9. Familia y escuela: rompiendo la brecha digital
- 9.10. Recursos para la enseñanza en la era del conocimiento

**Asignatura 10. Casos prácticos**

- 10.1. ¿Qué hay de nuevo Doc? La necesidad de la innovación
- 10.2. Juguemos a dar la vuelta a la clase: planteamiento y objetivos de la innovación en el aula: una gamificación con *flipped classroom*
- 10.3. Cómo diseñar las Guerras Clío y no morir en el intento: Las herramientas. Parte I Diseño de una gamificación
  - 10.3.1. Vídeos narrativos
  - 10.3.2. Seguimiento
  - 10.3.3. Recompensas
- 10.4. Cómo diseñar las Guerras Clío y no morir en el intento: Las herramientas. Parte II Diseño de una gamificación
- 10.5. Bricolaje en la Gamificación. Mantenimiento, evaluación y actualización en Las Guerras Clío
- 10.6. Jugando con la historia. Parte I. Creando juegos para aprender en clase: La corte de los milagros
- 10.7. 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
- 10.8. *Knock, knock, knocking on the escape room door*. Diseño de un *escape room* en clase y su implementación en una gamificación
- 10.9. Del revés. Elaborando video lecciones
- 10.10. *Video killed the radio star*. Trabajando con las video lecciones

# 04

## Convalidación de asignaturas

Si el candidato a estudiante ha cursado otra Maestría Oficial Universitaria de la misma rama de conocimiento o un programa equivalente al presente, incluso si solo lo cursó parcialmente y no lo finalizó, TECH le facilitará la realización de un Estudio de Convalidaciones que le permitirá no tener que examinarse de aquellas asignaturas que hubiera superado con éxito anteriormente.



“

*Si tienes estudios susceptibles de convalidación, TECH te ayudará en el trámite para que sea rápido y sencillo”*

Cuando el candidato a estudiante desee conocer si se le valorará positivamente el estudio de convalidaciones de su caso, deberá solicitar una **Opinión Técnica de Convalidación de Asignaturas** que le permita decidir si le es de interés matricularse en el programa de Maestría Oficial Universitaria.

La Comisión Académica de TECH valorará cada solicitud y emitirá una resolución inmediata para facilitar la decisión de la matriculación. Tras la matrícula, el estudio de convalidaciones facilitará que el estudiante consolide sus asignaturas ya cursadas en otros programas de Maestría Oficial Universitaria en su expediente académico sin tener que evaluarse de nuevo de ninguna de ellas, obteniendo en menor tiempo, su nuevo título de Maestría Oficial Universitaria.

TECH le facilita a continuación toda la información relativa a este procedimiento:

“

*Matricúlate en la Maestría Oficial Universitaria y obtén el estudio de convalidaciones de forma gratuita”*



## ¿Qué es la convalidación de estudios?

La convalidación de estudios es el trámite por el cual la Comisión Académica de TECH equipara estudios realizados de forma previa, a las asignaturas del programa de Maestría Oficial Universitaria tras la realización de un análisis académico de comparación. Serán susceptibles de convalidación aquellos contenidos cursados en un plan o programa de estudio de Maestría Oficial Universitaria o nivel superior, y que sean equiparables con asignaturas de los planes y programas de estudio de esta Maestría Oficial Universitaria de TECH. Las asignaturas indicadas en el documento de Opinión Técnica de Convalidación de Asignaturas quedarán consolidadas en el expediente del estudiante con la leyenda “EQ” en el lugar de la calificación, por lo que no tendrá que cursarlas de nuevo.



## ¿Qué es la Opinión Técnica de Convalidación de Asignaturas?

La Opinión Técnica de Convalidación de Asignaturas es el documento emitido por la Comisión Académica tras el análisis de equiparación de los estudios presentados; en este, se dictamina el reconocimiento de los estudios anteriores realizados, indicando qué plan de estudios le corresponde, así como las asignaturas y calificaciones obtenidas, como resultado del análisis del expediente del alumno. La Opinión Técnica de Convalidación de Asignaturas será vinculante en el momento en que el candidato se matricule en el programa, causando efecto en su expediente académico las convalidaciones que en ella se resuelvan. El dictamen de la Opinión Técnica de Convalidación de Asignaturas será inapelable.





## ¿Cómo se solicita la Opinión Técnica de Convalidación de Asignaturas?

El candidato deberá enviar una solicitud a la dirección de correo electrónico [convalidaciones@techtitute.com](mailto:convalidaciones@techtitute.com) adjuntando toda la documentación necesaria para la realización del estudio de convalidaciones y emisión de la opinión técnica. Asimismo, tendrá que abonar el importe correspondiente a la solicitud indicado en el apartado de Preguntas Frecuentes del portal web de TECH. En caso de que el alumno se matricule en la Maestría Oficial Universitaria, este pago se le descontará del importe de la matrícula y por tanto el estudio de opinión técnica para la convalidación de estudios será gratuito para el alumno.



## ¿Qué documentación necesitará incluir en la solicitud?

La documentación que tendrá que recopilar y presentar será la siguiente:

- Documento de identificación oficial
- Certificado de estudios, o documento equivalente que ampare los estudios realizados. Este deberá incluir, entre otros puntos, los periodos en que se cursaron los estudios, las asignaturas, las calificaciones de las mismas y, en su caso, los créditos. En caso de que los documentos que posea el interesado y que, por la naturaleza del país, los estudios realizados carezcan de listado de asignaturas, calificaciones y créditos, deberán acompañarse de cualquier documento oficial sobre los conocimientos adquiridos, emitido por la institución donde se realizaron, que permita la comparabilidad de estudios correspondiente



## ¿En qué plazo se resolverá la solicitud?

La Opinión Técnica se llevará a cabo en un plazo máximo de 48h desde que el interesado abone el importe del estudio y envíe la solicitud con toda la documentación requerida. En este tiempo la Comisión Académica analizará y resolverá la solicitud de estudio emitiendo una Opinión Técnica de Convalidación de Asignaturas que será informada al interesado mediante correo electrónico. Este proceso será rápido para que el estudiante pueda conocer las posibilidades de convalidación que permita el marco normativo para poder tomar una decisión sobre la matriculación en el programa.



## ¿Será necesario realizar alguna otra acción para que la Opinión Técnica se haga efectiva?

Una vez realizada la matrícula, deberá cargar en el campus virtual el informe de opinión técnica y el departamento de Servicios Escolares consolidarán las convalidaciones en su expediente académico. En cuanto las asignaturas le queden convalidadas en el expediente, el estudiante quedará eximido de realizar la evaluación de estas, pudiendo consultar los contenidos con libertad sin necesidad de hacer los exámenes.

## Procedimiento paso a paso





*Convalida tus estudios realizados y no tendrás que evaluarte de las asignaturas superadas.*

# 05

## Objetivos docentes

Esta titulación académica tendrá como objetivo preparar a los docentes para que integren de manera efectiva el juego y las tecnologías digitales en sus prácticas educativas.

Así, desarrollarán una comprensión profunda de los principios psicopedagógicos del aprendizaje y las estrategias de gamificación, permitiéndoles diseñar experiencias de aprendizaje interactivas y motivadoras. Además, se promoverá la adquisición de competencias digitales avanzadas y el conocimiento de recursos digitales, capacitando a los profesionales para innovar en la evaluación y adaptar sus metodologías a los entornos virtuales y colaborativos.

*Living  
SUCCESS*







“

*Indagarás en los principios psicopedagógicos que sustentan el aprendizaje efectivo, así como en las estrategias para aplicar la gamificación de manera creativa y efectiva en el aula”*



## 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 nuestras 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

---

### Asignatura 1. Colocando el tablero: aspectos psicopedagógicos

- ♦ Actualizar los conocimientos sobre el aprendizaje y sus características, prestando especial atención a la evaluación y los procesos que implica, con el fin de aumentar la calidad de la praxis del profesional en su desempeño
- ♦ Introducir al alumno en el extenso mundo del juego desde una perspectiva aplicada al ámbito de la educación, para que conozca las distintas aportaciones e implicaciones tanto en el desarrollo humano como en la adquisición de nuevas destrezas
- ♦ Conocer las posibilidades que ofrecen las nuevas herramientas tecnológicas empleadas en la práctica educativa
- ♦ Permitir el desarrollo de las habilidades y destrezas incentivando la formación continua y la investigación
- ♦ Comprender los principios del aprendizaje que proporcionen una oportunidad para el inicio o el desarrollo profesional en esta área
- ♦ Transmitir los conocimientos teóricos y prácticos adquiridos, así como desarrollen la capacidad de crítica y razonamiento, ante un público especializado y no especializado de forma clara y sin ambigüedades

### Asignatura 2. Fundamentos de la gamificación. Cómo gamificar y no morir en el intento

- ♦ Saber el significado del término gamificar y diferenciarlo de otros procesos
- ♦ Analizar los diferentes modelos de comportamiento en relación a la gamificación
- ♦ Conocer la historia y evolución del juego
- ♦ Estudiar los diferentes los tipos de gamificación

### Asignatura 3. Elementos y mecánicas de juego

- ♦ Conocer qué son las mecánicas de juego y cómo utilizarlas a nuestro favor
- ♦ Analizar las distintas formas de organización de los jugadores y su repercusión durante el desarrollo del juego
- ♦ Conocer las divisiones temporales que secuencian los momentos del juego
- ♦ Analizar el concepto de azar, su utilidad y mecánicas que lo generan
- ♦ Conocer las formas de interacción entre jugadores que se pueden provocar mediante diferentes mecánicas, así como la importancia de ajustar el avance de los jugadores participantes
- ♦ Descubrir diversas mecánicas de juego que, aunque no tienen por qué aparecer en todos los juegos, contribuyen a su desarrollo y determinan la interacción entre los jugadores y el propio juego
- ♦ Aprender a establecer el final de un juego y las diversas mecánicas que nos ayudan a aproximarnos al mismo
- ♦ Analizar formas diferentes de trasladar los resultados de un juego más allá de la propia partida o sesión, extendiendo su importancia en el día a día de la escuela
- ♦ Reconocer distintos problemas que pueden aparecer a la hora de elaborar un juego y de ajustar las mecánicas que lo conforman
- ♦ Reflexionar sobre la necesidad de analizar los objetivos educativos que se pretenden conseguir cuando queremos diseñar un nuevo juego
- ♦ Valorar la distinta aportación de los objetivos de juego, competición y colaboración, para su aplicación en empresa o aula

#### Asignatura 4. Ludificaciones y aprendizaje basado en juegos (ABJ)

- ♦ Apreciar la importancia de los distintos elementos de los juegos
- ♦ Identificar las características de los distintos juegos de tablero
- ♦ Valorar la aportación de cada elemento a la experiencia ludificadora
- ♦ Seleccionar tipos de juegos según nuestras necesidades
- ♦ Reflexionar sobre cómo afectan las mecánicas a la experiencia lúdica
- ♦ Diferenciar naipes y cartas
- ♦ Definir las distintas mecánicas de los juegos de cartas y dados
- ♦ Diferenciar entre los distintos tipos de juegos
- ♦ Definir el concepto y la historia de los juegos de rol
- ♦ Identificar los elementos del juego de rol
- ♦ Diferenciar juego de rol y RPG
- ♦ Reflexionar sobre la importancia del *storytelling* en los juegos de rol
- ♦ Conocer la historia de los videojuegos
- ♦ Identificar juegos y *apps* educativos
- ♦ Apreciar los elementos educativos que tienen tanto el juego individual como el juego en equipo
- ♦ Elegir entre juegos competitivos y juegos colaborativos según nuestros objetivos
- ♦ Describir los principales juegos de tablero
- ♦ Explicar los principales juegos de cartas, rol y dados
- ♦ Evaluar la aplicación en ABJ de los principales juegos de cartas, rol y dados
- ♦ Definir los principales videojuegos con aplicación educativa
- ♦ Evaluar su aplicación en ABJ

#### Asignatura 5. Gamificación en la empresa. RRHH, Marketing, ventas

- ♦ Explicar las principales características de la gamificación en la empresa
- ♦ Reconocer los aspectos positivos y posibles negativos de implantar un sistema de gamificación empresarial
- ♦ Descubrir qué puede hacer la gamificación en el sector de las ventas de una empresa
- ♦ Analizar estrategias de gamificación aplicadas al marketing empresarial
- ♦ Valorar cómo la gamificación ha cambiado la forma de trabajar en una empresa y cómo se ha llevado a cabo desde los departamentos de recursos humanos
- ♦ Estimar la importancia de la gamificación a través de ejemplos de buenas prácticas
- ♦ Describir diferentes plataformas de gamificación empresarial y sus resultados
- ♦ Fomentar un gran respeto a la narrativa, puesto que se convierte en nuestra principal tabla de organización

#### Asignatura 6. Gamificación en la empresa II: gestión de equipos

- ♦ Utilizar la historia para organizar y también motivar a nuestros participantes
- ♦ Favorecer la implicación de los participantes a través de herramientas de la narrativa
- ♦ Darles a los elementos de la narrativa funciones de gestión dentro de los distintos procesos
- ♦ Convertir los niveles en etiquetas para la distribución de tareas
- ♦ Conseguir que las diferentes funciones de los participantes estén relacionadas con el nivel que poseen
- ♦ Aprender a propiciar un ambiente de colaboración
- ♦ Hacer del conocimiento compartido el principal capital de cada equipo
- ♦ Dar estrategias para generar formación en los propios grupos de trabajo
- ♦ Aprender a fomentar el conocimiento, la formación y la comunicación
- ♦ Comprender cómo influyen los roles de juego y los roles de los jugadores en una estrategia de gamificación



- ♦ Conocer los roles de juego esenciales para el diseño de las dinámicas
- ♦ Aprender a cuidar el ambiente de la narrativa teniendo en cuenta los distintos tipos de jugadores
- ♦ Ofrecer cauces de intervención en la narrativa planteada
- ♦ Comprender cómo influye el entorno físico en el ambiente de trabajo y en el desarrollo de la gamificación

### Asignatura 7. Cómo organizar una escuela digital

- ♦ Diferenciar entre el paradigma educativo industrial y el contemporáneo, así como los elementos constitutivos de la escuela digital
- ♦ Valorar el papel de los agentes institucionales implicados en la transformación digital del centro
- ♦ Identificar y valorar las modalidades de uso de algunos recursos tecnológicos para inspirar y motivar a los alumnos
- ♦ Analizar las características de las distintas modalidades y elementos del juego con el fin de equilibrar el entretenimiento y la consecución de objetivos pedagógicos
- ♦ Identificar los distintos tipos e instrumentos de evaluación por competencias en el contexto digital

### Asignatura 8. Nuevos tiempos, nuevos alumnos

- ♦ Conocer las virtudes y limitaciones de los alumnos en la era digital
- ♦ Valorar la competencia digital como eje transversal del aprendizaje
- ♦ Identificar los recursos para hablar el mismo idioma que los estudiantes, empleando herramientas como la pizarra digital
- ♦ Conocer el funcionamiento de las redes sociales en entornos de aprendizaje

### Asignatura 9. El profesor en la escuela digital

- ♦ Conocer los modelos educativos que se han planteado para la sociedad del 2030
- ♦ Establecer las nuevas competencias digitales que deben tener los docentes
- ♦ Conocer las plataformas digitales empleadas para la comunicación entre docentes y alumnos
- ♦ Valorar el papel educador de la familia en el seno de la sociedad digital

### Asignatura 10. Casos prácticos

- ♦ Conocer los nuevos planteamientos y objetivos de la innovación en el aula, usando la gamificación con *flipped classroom*
- ♦ Emplear estrategias de gamificación para enseñar distintos hitos de la historia: la corte de los milagros, la flecha del tiempo
- ♦ Utilizar la metodología de los famosos “*escape room*” para motivar la participación de los estudiantes en clases



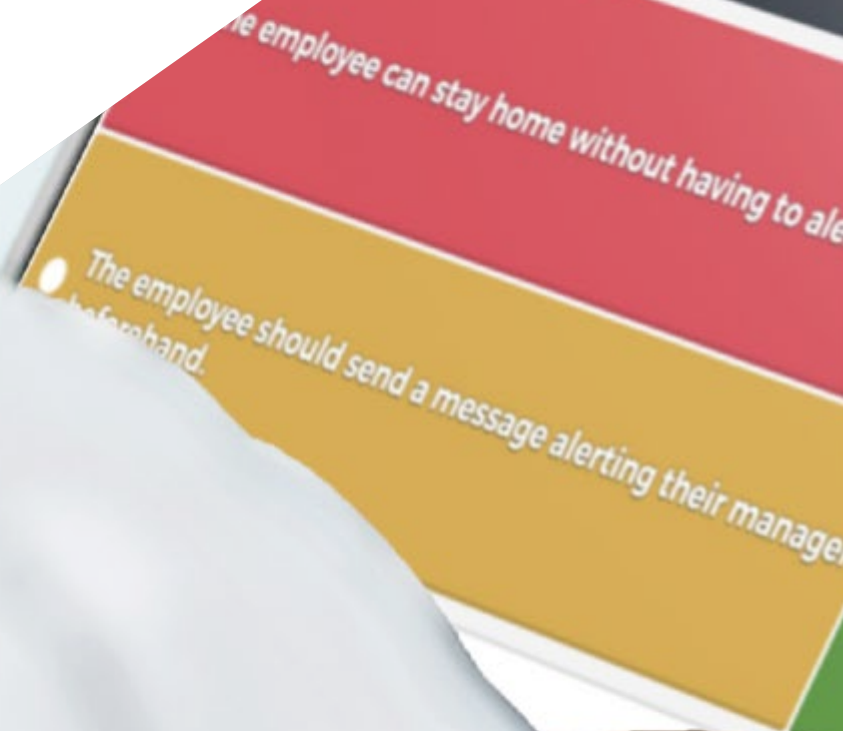
*Desarrollarás competencias digitales y habilidades de diseño educativo, adaptando tus enfoques a las necesidades de una población estudiantil diversa y a un entorno educativo en constante evolución”*

# 06

## Salidas profesionales

En el ámbito educativo, los egresados podrán trabajar como diseñadores de experiencias de aprendizaje, creando programas y actividades que mejoren la motivación y el rendimiento de los estudiantes, a través de la gamificación. También tendrán oportunidades como consultores especializados en gamificación, asesorando a instituciones y empresas en la integración de elementos lúdicos en sus procesos formativos y de capacitación. Además, en el sector empresarial, podrán desempeñarse como coordinadores de programas de capacitación y desarrollo de equipos, usando técnicas de gamificación para mejorar el clima laboral, la productividad y el aprendizaje continuo.

*Upgrading...*





“

Los egresados de esta Maestría encontrarán múltiples salidas profesionales en áreas educativas, empresariales y tecnológicas, donde la innovación y el uso de herramientas digitales son prioritarios”

### Perfil del egresado

Los profesionales poseerán habilidades avanzadas para diseñar e implementar experiencias de aprendizaje gamificadas, adaptando el proceso educativo a las necesidades de estudiantes de distintas edades y contextos. También contarán con competencias en la evaluación de los efectos de la gamificación y el uso de recursos digitales sobre la motivación, el compromiso y el rendimiento académico, optimizando el aprendizaje de manera continua. Además, con una visión crítica y analítica, estarán capacitados para asesorar a instituciones y empresas en la integración de prácticas lúdicas y tecnológicas en sus programas de capacitación.

*El perfil del egresado del programa se caracterizará por su sólida capacitación en metodologías innovadoras de enseñanza, así como por su dominio en el uso de herramientas digitales para la Educación.*

- ♦ **Capacidad de Comunicación Eficaz:** Los docentes desarrollan habilidades para comunicar de manera clara y efectiva, adaptando su lenguaje y estilo comunicativo a las diferentes edades y niveles de comprensión de los estudiantes
- ♦ **Gestión del Aula y del Tiempo:** Una competencia crucial es la habilidad para gestionar el aula de manera eficaz, lo que incluye el manejo del tiempo, la organización de actividades, y la resolución de conflictos
- ♦ **Pensamiento Crítico y Resolución de Problemas:** Los docentes desarrollan la capacidad de aplicar el pensamiento crítico para analizar situaciones educativas, identificar problemas y generar soluciones creativas
- ♦ **Competencia Digital:** En el contexto actual, es fundamental que los docentes manejen herramientas digitales para apoyar el aprendizaje, desde la utilización de plataformas educativas hasta la creación de materiales interactivos





Después de realizar esta Maestría Oficial Universitaria, podrás desempeñar tus conocimientos y habilidades en los siguientes cargos:

- 1. Diseñador de Experiencias de Aprendizaje:** este profesional se encarga de crear experiencias educativas interactivas y atractivas, adaptadas a los objetivos de aprendizaje de distintas instituciones educativas o corporativas.  
**Responsabilidades:** diseñar actividades gamificadas adaptadas a cada nivel educativo o de formación; seleccionar herramientas digitales y plataformas adecuadas para implementar estas actividades; evaluar y ajustar las estrategias para maximizar la efectividad del aprendizaje.
- 2. Consultor en Gamificación y Recursos Digitales:** ofrece asesoramiento especializado a instituciones, empresas o centros educativos sobre cómo integrar elementos de juego en sus procesos de enseñanza o capacitación.  
**Responsabilidades:** Evaluar las necesidades de la institución o empresa y proponer soluciones de gamificación personalizadas; diseñar estrategias y planes de implementación; supervisar el uso de herramientas digitales y plataformas gamificadas; y medir el impacto de las estrategias en los objetivos de aprendizaje o productividad.
- 3. Coordinador de Programas de Formación Continua:** dirige y coordina programas de formación continua, utilizando elementos de gamificación para motivar a los participantes y hacer que el proceso de aprendizaje sea dinámico.  
**Responsabilidades:** desarrollar y supervisar programas de formación en los que se utilicen recursos digitales y elementos de juego; coordinar el equipo de instructores y colaboradores; monitorear el progreso y la satisfacción de los participantes, realizando los ajustes necesarios para alcanzar los objetivos de formación; y evaluar el impacto de los programas para asegurar la calidad y eficacia.

**4. Especialista en Recursos Digitales Educativos:** trabaja de la mano con docentes y diseñadores de contenido para asegurar que las herramientas digitales elegidas sean efectivas y alineadas con los objetivos pedagógicos.

**Responsabilidades:** analizar y seleccionar las plataformas y herramientas digitales más adecuadas para el aprendizaje; capacitar a los docentes y usuarios en el uso de estos recursos; supervisar la integración de estos en el aula o entorno de trabajo; y evaluar periódicamente el rendimiento de las herramientas implementadas para mejorar su efectividad.

**5. Gestor de Proyectos de Innovación Educativa:** lidera iniciativas que incorporan tecnología y gamificación en contextos académicos, con el objetivo de transformar la educación tradicional en un proceso interactivo y adaptado a los tiempos digitales.

**Responsabilidades:** planificar y dirigir proyectos de gamificación en escuelas o centros de formación; gestionar el presupuesto y los recursos para la implementación de tecnologías digitales; coordinar equipos multidisciplinarios para el desarrollo de proyectos; y supervisar la evaluación y ajustes de las iniciativas para asegurar su éxito y sostenibilidad.

### Salidas académicas y de investigación

Además de todos los puestos laborales para los que serás apto mediante el estudio de este Máster Oficial Universitario de TECH, también podrás continuar con una sólida trayectoria académica e investigativa. Tras completar este programa universitario, estarás listo para continuar con tus estudios desarrollando un Doctorado asociado a este ámbito del conocimiento y así, progresivamente, alcanzar otros méritos científicos.

# 07

## Idiomas gratuitos

Convencidos de que la formación en idiomas es fundamental en cualquier profesional para lograr una comunicación potente y eficaz, TECH ofrece un itinerario complementario al plan de estudios curricular, en el que el alumno, además de adquirir las competencias de la Maestría Oficial Universitaria, podrá aprender idiomas de un modo sencillo y práctico.

*Acredita tu  
competencia  
lingüística*



“

*TECH te incluye el estudio de idiomas en la Maestría Oficial Universitaria de forma ilimitada y gratuita”*

En el mundo competitivo actual, hablar otros idiomas forma parte clave de nuestra cultura moderna. Hoy en día, resulta imprescindible disponer de la capacidad de hablar y comprender otros idiomas, además de lograr un título oficial que acredite y reconozca las competencias lingüísticas adquiridas. De hecho, ya son muchos los colegios, las universidades y las empresas que solo aceptan a candidatos que certifican su nivel mediante un título oficial en base al Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (MCER).

El Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas es el máximo sistema oficial de reconocimiento y acreditación del nivel del alumno. Aunque existen otros sistemas de validación, estos proceden de instituciones privadas y, por tanto, no tienen validez oficial. El MCER establece un criterio único para determinar los distintos niveles de dificultad de los cursos y otorga los títulos reconocidos sobre el nivel de idioma que se posee.

En TECH se ofrecen los únicos cursos intensivos de preparación para la obtención de certificaciones oficiales de nivel de idiomas, basados 100% en el MCER. Los 48 Cursos de Preparación de Nivel Idiomático que tiene la Escuela de Idiomas de TECH están desarrollados en base a las últimas tendencias metodológicas de aprendizaje en línea, el enfoque orientado a la acción y el enfoque de adquisición de competencia lingüística, con la finalidad de preparar los exámenes oficiales de certificación de nivel.

El estudiante aprenderá, mediante actividades en contextos reales, la resolución de situaciones cotidianas de comunicación en entornos simulados de aprendizaje y se enfrentará a simulacros de examen para la preparación de la prueba de certificación de nivel.

“

*Solo el coste de los Cursos de Preparación de idiomas y los exámenes de certificación, que puedes llegar a hacer gratis, valen más de 3 veces el precio de la Maestría Oficial Universitaria”*





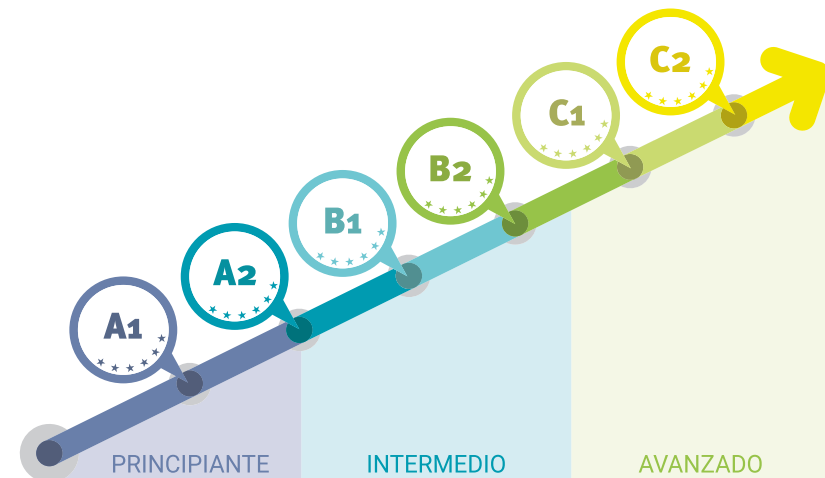


TECH incorpora, como contenido extracurricular al plan de estudios oficial, la posibilidad de que el alumno estudie idiomas, seleccionando aquellos que más le interesen de entre la gran oferta disponible:

- Podrá elegir los Cursos de Preparación de Nivel de los idiomas y nivel que desee, de entre los disponibles en la Escuela de Idiomas de TECH, mientras estudie la Maestría Oficial Universitaria, para poder prepararse el examen de certificación de nivel
- En cada programa de idiomas tendrá acceso a todos los niveles MCER, desde el nivel A1 hasta el nivel C2
- Cada año podrá presentarse a un examen telepresencial de certificación de nivel, con un profesor nativo experto. Al terminar el examen, TECH le expedirá un certificado de nivel de idioma
- Estudiar idiomas NO aumentará el coste del programa. El estudio ilimitado y la certificación anual de cualquier idioma están incluidas en la Maestría Oficial Universitaria

“

48 Cursos de Preparación de Nivel para la certificación oficial de 8 idiomas en los niveles MCER A1, A2, B1, B2, C1 y C2”



# 08

## Metodología de estudio

TECH es la primera universidad en el mundo que combina la metodología de los **case studies** con el **Relearning**, un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración dirigida.

Esta disruptiva estrategia pedagógica ha sido concebida para ofrecer a los profesionales la oportunidad de actualizar conocimientos y desarrollar competencias de un modo intensivo y riguroso. Un modelo de aprendizaje que coloca al estudiante en el centro del proceso académico y le otorga todo el protagonismo, adaptándose a sus necesidades y dejando de lado las metodologías más convencionales.

*Excelencia.  
Flexibilidad.  
Vanguardia.*

“

*TECH te prepara para afrontar nuevos retos en entornos inciertos y lograr el éxito en tu carrera”*



## El alumno: la prioridad de todos los programas de TECH

En la metodología de estudios de TECH el alumno es el protagonista absoluto. Las herramientas pedagógicas de cada programa han sido seleccionadas teniendo en cuenta las demandas de tiempo, disponibilidad y rigor académico que, a día de hoy, no solo exigen los estudiantes sino los puestos más competitivos del mercado.

Con el modelo educativo asincrónico de TECH, es el alumno quien elige el tiempo que destina al estudio, cómo decide establecer sus rutinas y todo ello desde la comodidad del dispositivo electrónico de su preferencia. El alumno no tendrá que asistir a clases en vivo, a las que muchas veces no podrá acudir. Las actividades de aprendizaje las realizará cuando le venga bien. Siempre podrá decidir cuándo y desde dónde estudiar.

“

*En TECH NO tendrás clases en directo  
(a las que luego nunca puedes asistir)”*



### Los planes de estudios más exhaustivos a nivel internacional

TECH se caracteriza por ofrecer los itinerarios académicos más completos del entorno universitario. Esta exhaustividad se logra a través de la creación de temarios que no solo abarcan los conocimientos esenciales, sino también las innovaciones más recientes en cada área.

Al estar en constante actualización, estos programas permiten que los estudiantes se mantengan al día con los cambios del mercado y adquieran las habilidades más valoradas por los empleadores. De esta manera, quienes finalizan sus estudios en TECH reciben una preparación integral que les proporciona una ventaja competitiva notable para avanzar en sus carreras.

Y además, podrán hacerlo desde cualquier dispositivo, pc, tableta o smartphone.

“

*El modelo de TECH es asincrónico, de modo que te permite estudiar con tu pc, tableta o tu smartphone donde quieras, cuando quieras y durante el tiempo que quieras”*



## Case studies o Método del caso

El método del caso ha sido el sistema de aprendizaje más utilizado por las mejores escuelas de negocios del mundo. Desarrollado en 1912 para que los estudiantes de Derecho no solo aprendiesen las leyes a base de contenidos teóricos, su función era también presentarles situaciones complejas reales. Así, podían tomar decisiones y emitir juicios de valor fundamentados sobre cómo resolverlas. En 1924 se estableció como método estándar de enseñanza en Harvard.

Con este modelo de enseñanza es el propio alumno quien va construyendo su competencia profesional a través de estrategias como el *Learning by doing* o el *Design Thinking*, utilizadas por otras instituciones de renombre como Yale o Stanford.

Este método, orientado a la acción, será aplicado a lo largo de todo el itinerario académico que el alumno emprenda junto a TECH. De ese modo se enfrentará a múltiples situaciones reales y deberá integrar conocimientos, investigar, argumentar y defender sus ideas y decisiones. Todo ello con la premisa de responder al cuestionamiento de cómo actuaría al posicionarse frente a eventos específicos de complejidad en su labor cotidiana.



## Método Relearning

En TECH los *case studies* son potenciados con el mejor método de enseñanza 100% online: el *Relearning*.

Este método rompe con las técnicas tradicionales de enseñanza para poner al alumno en el centro de la ecuación, proveyéndole del mejor contenido en diferentes formatos. De esta forma, consigue repasar y reiterar los conceptos clave de cada materia y aprender a aplicarlos en un entorno real.

En esta misma línea, y de acuerdo a múltiples investigaciones científicas, la reiteración es la mejor manera de aprender. Por eso, TECH ofrece entre 8 y 16 repeticiones de cada concepto clave dentro de una misma lección, presentada de una manera diferente, con el objetivo de asegurar que el conocimiento sea completamente afianzado durante el proceso de estudio.

*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.*



## Un Campus Virtual 100% online con los mejores recursos didácticos

Para aplicar su metodología de forma eficaz, TECH se centra en proveer a los egresados de materiales didácticos en diferentes formatos: textos, vídeos interactivos, ilustraciones y mapas de conocimiento, entre otros. Todos ellos, diseñados por profesores cualificados que centran el trabajo en combinar casos reales con la resolución de situaciones complejas mediante simulación, el estudio de contextos aplicados a cada carrera profesional y el aprendizaje basado en la reiteración, a través de audios, presentaciones, animaciones, imágenes, etc.

Y es que las últimas evidencias científicas en el ámbito de las Neurociencias apuntan a la importancia de tener en cuenta el lugar y el contexto donde se accede a los contenidos antes de iniciar un nuevo aprendizaje. Poder ajustar esas variables de una manera personalizada favorece que las personas puedan recordar y almacenar en el hipocampo los conocimientos para retenerlos a largo plazo. Se trata de un modelo denominado *Neurocognitive context-dependent e-learning* que es aplicado de manera consciente en esta titulación universitaria.

Por otro lado, también en aras de favorecer al máximo el contacto mentor-alumno, se proporciona un amplio abanico de posibilidades de comunicación, tanto en tiempo real como en diferido (mensajería interna, foros de discusión, servicio de atención telefónica, email de contacto con secretaría técnica, chat y videoconferencia).

Asimismo, este completísimo Campus Virtual permitirá que el alumnado de TECH organice sus horarios de estudio de acuerdo con su disponibilidad personal o sus obligaciones laborales. De esa manera tendrá un control global de los contenidos académicos y sus herramientas didácticas, puestas en función de su acelerada actualización profesional.



*La modalidad de estudios online de este programa te permitirá organizar tu tiempo y tu ritmo de aprendizaje, adaptándolo a tus horarios”*

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

1. Los alumnos 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 alumno una mejor integración en el mundo real.
3. Se consigue una asimilación más sencilla y eficiente de las ideas y conceptos, gracias al planteamiento de situaciones que han surgido de la realidad.
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.



## La metodología universitaria mejor valorada por sus alumnos

Los resultados de este innovador modelo académico son constatables en los niveles de satisfacción global de los egresados de TECH.

La valoración de los estudiantes sobre la calidad docente, calidad de los materiales, estructura del curso y sus objetivos es excelente. No en valde, la institución se convirtió en la universidad mejor valorada por sus alumnos en la plataforma de reseñas Trustpilot, obteniendo un 4,9 de 5.

*Accede a los contenidos de estudio desde cualquier dispositivo con conexión a Internet (ordenador, tablet, smartphone) gracias a que TECH está al día de la vanguardia tecnológica y pedagógica.*

*Podrás aprender con las ventajas del acceso a entornos simulados de aprendizaje y el planteamiento de aprendizaje por observación, esto es, Learning from an expert.*



Así, en este programa estarán disponibles los mejores materiales educativos, preparados a conciencia:



#### Material de estudio

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

Estos contenidos son aplicados después al formato audiovisual que creará nuestra manera de trabajo online, con las técnicas más novedosas que nos permiten ofrecerte una gran calidad, en cada una de las piezas que pondremos a tu servicio.



#### Prácticas de habilidades y competencias

Realizarás actividades de desarrollo de competencias y habilidades específicas en cada área temática. Prácticas y dinámicas para adquirir y desarrollar las destrezas y habilidades que un especialista precisa desarrollar en el marco de la globalización que vivimos.



#### Resúmenes interactivos

Presentamos los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audio, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

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



#### Lecturas complementarias

Artículos recientes, documentos de consenso, guías internacionales... En nuestra biblioteca virtual tendrás acceso a todo lo que necesitas para completar tu capacitación.







**Case Studies**

Completarás una selección de los mejores *case studies* de la materia. Casos presentados, analizados y tutorizados por los mejores especialistas del panorama internacional.



**Testing & Retesting**

Evaluamos y reevaluamos periódicamente tu conocimiento a lo largo del programa. Lo hacemos sobre 3 de los 4 niveles de la Pirámide de Miller.



**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 nuestras 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.



## Cuadro docente

El cuerpo docente está compuesto por profesionales expertos en Pedagogía, tecnología educativa y desarrollo de recursos digitales. De hecho, cuentan con experiencia tanto en la enseñanza como en la aplicación práctica de técnicas de gamificación en diversos contextos educativos y corporativos, ofreciendo una visión integral y actualizada de las herramientas y estrategias de juego aplicadas al aprendizaje. Además, son investigadores activos en áreas como la Psicopedagogía, el diseño de experiencias interactivas y la innovación en metodologías de enseñanza, lo que garantizará a los egresados una capacitación fundamentada en las últimas tendencias y hallazgos del sector.





“

*El equipo docente incluye profesionales que colaboran estrechamente con empresas de tecnología educativa, aportando conocimientos de vanguardia y casos prácticos reales”*

## Dirección



### D. Morilla Ordóñez, Javier

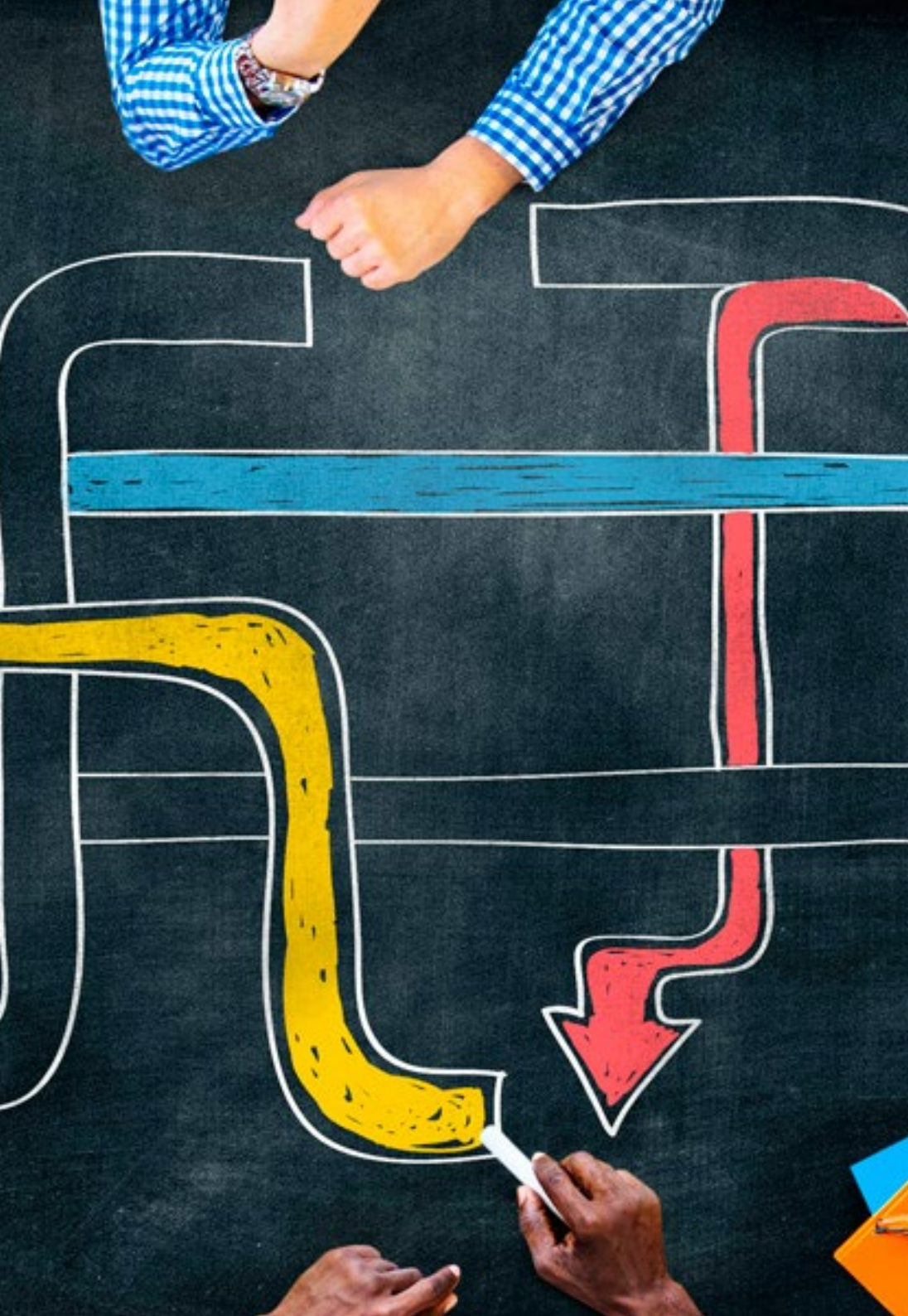
- ♦ Docente Especialista en Historia Contemporánea y TIC
- ♦ Jefe de Estudios en el Colegio JABY
- ♦ Educador Distinguido de Apple
- ♦ Profesor en la Universidad Complutense y la Universidad de Alcalá
- ♦ Licenciado en Filosofía, Letras e Historia por la Universidad de Alcalá
- ♦ Especialista en Gamificación, *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

### 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

#### 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

#### Dña. López Gómez, Virginia

- ♦ Formadora Experta en Metodologías Activas y Herramientas Digitales
- ♦ Creadora de Serendipia Educativa, grupo de investigación y educación
- ♦ Cofundadora del Equipo Talentos, Especializado en Formación sobre Actividades de Enseñanza y Aprendizaje con Recursos Digitales
- ♦ Formadora de docentes para la Comunidad de Madrid y la Junta de Andalucía en Cursos de ABP
- ♦ Creación de RRDD Gamificación o TIC
- ♦ Licenciada en Documentación por la Universidad Complutense de Madrid
- ♦ Certificado en Aptitudes Pedagógicas
- ♦ Postgrado en Gamificación en el Aula: Aprender Jugando, con calificación sobresaliente
- ♦ Experto en e-Learning por la Confederación Española de Centros de Enseñanza
- ♦ Curso en Inteligencias Múltiples y Aprendizaje Cooperativo por la Universidad Nebrija
- ♦ Diplomatura en Biblioteconomía por la Universidad Complutense de Madrid





#### **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



# 10

## Titulación

La Maestría Oficial Universitaria en Gamificación y Recursos Digitales es un programa ofrecido por TECH Universidad que cuenta con Reconocimiento de Validez Oficial de Estudios (RVOE), otorgado por la Secretaría de Educación Pública (SEP) y, por tanto, tiene validez oficial en México.



“

*Obtén un título oficial de Maestría en Gamificación y Recursos Digitales y da un paso adelante en tu carrera profesional”*

El plan de estudios de esta Maestría Oficial Universitaria en Gamificación y Recursos Digitales se encuentra incorporado a la Secretaría de Educación Pública y al Sistema Educativo Nacional mexicano, mediante número de RVOE 20190117, de fecha 01/03/2019, en modalidad no escolarizada. Otorgado por la Dirección de Instituciones Particulares de Educación Superior (DIPES).

Al documento oficial de RVOE expedido por el SEP se puede acceder desde el siguiente enlace:



[Ver documento RVOE](#)



*Supera con éxito este programa y recibe tu titulación oficial para ejercer con total garantía en un campo profesional exigente como Gamificación y Recursos Digitales”*

Este título permitirá al alumno desempeñar las funciones profesionales al más alto nivel y su reconocimiento académico asegura que la formación cumple con los estándares de calidad y exigencia académica establecidos en México y a nivel internacional, garantizando la validez, pertinencia y competitividad de los conocimientos adquiridos para ponerlos en práctica en el entorno laboral.

Además, de obtener el título de Maestría Oficial Universitaria con el que podrá optar a puestos bien remunerados y de responsabilidad como profesional, este programa **permitirá al alumno el acceso a los estudios de nivel de Doctorado** con el que progresar en la carrera académica. .

Título: **Maestría en Gamificación y Recursos Digitales**

No. de RVOE: **20190117**

Fecha de vigencia RVOE: **01/03/2019**

Modalidad: **100% online**

Duración: **21 meses**





# 11

## Homologación del título

Para que el título universitario obtenido, tras finalizar la **Maestría Oficial Universitaria en Gamificación y Recursos Digitales**, tenga validez oficial en cualquier país, se deberá realizar un trámite específico de reconocimiento del título en la Administración correspondiente. TECH facilitará al egresado toda la documentación necesaria para tramitar su expediente con éxito.





*Tras finalizar este programa recibirás un título académico oficial con validez internacional”*

Cualquier estudiante interesado en tramitar el reconocimiento oficial del título de **Maestría Oficial Universitaria en Gamificación y Recursos Digitales** en un país diferente a México, necesitará la documentación académica y el título emitido con la Apostilla de la Haya, que podrá solicitar al departamento de Servicios Escolares a través de correo electrónico: [homologacion@techtitute.com](mailto:homologacion@techtitute.com).

La Apostilla de la Haya otorgará validez internacional a la documentación y permitirá su uso ante los diferentes organismos oficiales en cualquier país.

Una vez el egresado reciba su documentación deberá realizar el trámite correspondiente, siguiendo las indicaciones del ente regulador de la Educación Superior en su país. Para ello, TECH facilitará en el portal web una guía que le ayudará en la preparación de la documentación y el trámite de reconocimiento en cada país.

*Con TECH podrás hacer válido tu título oficial de Maestría en cualquier país.*







El trámite de homologación permitirá que los estudios realizados en TECH tengan validez oficial en el país de elección, considerando el título del mismo modo que si el estudiante hubiera estudiado allí. Esto le confiere un valor internacional del que podrá beneficiarse el egresado una vez haya superado el programa y realice adecuadamente el trámite.

El equipo de TECH le acompañará durante todo el proceso, facilitándole toda la documentación necesaria y asesorándole en cada paso hasta que logre una resolución positiva.

El procedimiento y la homologación efectiva en cada caso dependerá del marco normativo del país donde se requiera validar el título.



*El equipo de TECH te acompañará paso a paso en la realización del trámite para lograr la validez oficial internacional de tu título”*

# 12

## Requisitos de acceso

La **Maestría Oficial Universitaria en Gamificación y Recursos Digitales** de TECH Universidad cuenta con el Registro de Validez Oficial de Estudios (RVOE) ante la Secretaría de Educación Pública (SEP). En consonancia con esa acreditación, los requisitos de acceso del programa académico se establecen en conformidad con lo exigido por el contexto normativo vigente.



“

*Revisa los requisitos de acceso de esta Maestría Oficial Universitaria y prepárate para iniciar este itinerario académico con el que actualizarás todas tus competencias profesionales”*

La norma establece que para inscribirse en la **Maestría Oficial Universitaria en Gamificación y Recursos Digitales** con Registro de Validez Oficial de Estudios (RVOE), es imprescindible cumplir con un perfil académico de ingreso específico.

Los candidatos interesados en cursar esta maestría oficial deben **haber finalizado los estudios de Licenciatura o nivel equivalente**. Haber obtenido el título será suficiente, sin importar a qué área de conocimiento pertenezca.

Aquellos que no cumplan con este requisito o no puedan presentar la documentación requerida en tiempo y forma, no podrán obtener el grado de Maestría.

Para ampliar la información de los requisitos de acceso al programa y resolver cualquier duda que surja al candidato, podrá ponerse en contacto con el equipo de TECH Universidad en la dirección de correo electrónico: [requisitosdeacceso@techtitute.com](mailto:requisitosdeacceso@techtitute.com).

*Cumple con los requisitos de acceso  
y consigue ahora tu plaza en esta  
Maestría Oficial Universitaria.*







“

*Si cumples con el perfil académico de ingreso de este programa con RVOE, contacta ahora con el equipo de TECH y da un paso definitivo para impulsar tu carrera”*

# 13

## Proceso de admisión

El proceso de admisión de TECH es el más sencillo de todas las universidades online. Se podrá comenzar el programa sin trámites ni esperas: el alumno empezará a preparar la documentación y podrá entregarla más adelante, sin apuros ni complicaciones. Lo más importante para TECH es que los procesos administrativos sean sencillos y no ocasionen retrasos, ni incomodidades.



“

*TECH Universidad ofrece el procedimiento de admisión a los estudios de Máster Oficial Universitario más sencillo y rápido de todas las universidades virtuales”*

Para TECH lo más importante en el inicio de la relación académica con el alumno es que esté centrado en el proceso de enseñanza, sin demoras ni preocupaciones relacionadas con el trámite administrativo. Por ello, se ha creado un procedimiento más cómodo en el que podrá enfocarse desde el primer momento a su formación, contando con un plazo de tiempo para la entrega de la documentación pertinente.

Los pasos para la admisión son simples:

1. Facilitar los datos personales al asesor académico para realizar la inscripción.
2. Recibir un email en el correo electrónico en el que se accederá a la página segura de TECH y aceptar las políticas de privacidad y las condiciones de contratación e introducir los datos de tarjeta bancaria.
3. Recibir un nuevo email de confirmación y las credenciales de acceso al campus virtual.
4. Comenzar el programa en la fecha de inicio oficial.

De esta manera, el estudiante podrá incorporarse al curso académico sin esperas. Posteriormente, se le informará del momento en el que se podrán ir enviando los documentos, a través del campus virtual, de manera muy práctica, cómoda y rápida. Sólo se deberán subir en el sistema para considerarse enviados, sin traslados ni pérdidas de tiempo.

Todos los documentos facilitados deberán ser rigurosamente válidos y estar en vigor en el momento de subirlos.

Los documentos necesarios que deberán tenerse preparados con calidad suficiente para cargarlos en el campus virtual son:

- ♦ Copia digitalizada del documento que ampare la identidad legal del alumno (documento de identificación oficial, pasaporte, acta de nacimiento, carta de naturalización, acta de reconocimiento o acta de adopción)
- ♦ Copia digitalizada de Certificado de Estudios Totales de Bachillerato legalizado

Para resolver cualquier duda que surja, el estudiante podrá realizar sus consultas a través del correo: [procesodeadmission@techtute.com](mailto:procesodeadmission@techtute.com).

*Este procedimiento de acceso te ayudará a iniciar tu Maestría Oficial Universitaria cuanto antes, sin trámites ni demoras.*



salud futuro  
confianza personas  
educación información tutores  
garantía acreditación enseñanza  
instituciones tecnología aprendizaje  
comunidad compromiso  
atención personalizada innovación  
conocimiento presentación  
desarrollo web formación  
aula virtual instituciones  
idiomas

**tech**  
universidad

Nº de RVOE: 20190117

Maestría Oficial  
Universitaria  
**Gamificación y  
Recursos Digitales**

Idioma: **Español**

Modalidad: **100% online**

Duración: **21 meses**

Fecha de vigencia RVOE: **01/03/2019**

# Maestría Oficial Universitaria

## Gamificación y Recursos Digitales

Nº de RVOE: 20190117

**RVOE**

EDUCACIÓN SUPERIOR

A photograph of a young boy in a blue polo shirt with dark stripes, looking intently at a tablet computer. He is surrounded by other students, some of whom are also looking at the device. The scene is set in a classroom or computer lab. The image is partially obscured by a large diagonal graphic element consisting of a red triangle on the left and a white triangle on the right.

**tech**  
universidad