

Curso Profesional

Gamificación y Digital Learning



tech formación
profesional

Curso Profesional Gamificación y Digital Learning

Modalidad: Online

Titulación: TECH Formación Profesional

Duración: 6 semanas

Horas: 150

Acceso web: www.tech-fp.com/servicios-socioculturales-comunidad/curso-profesional/gamificacion-digital-learning

Índice

01

Presentación

pág. 4

02

Salidas profesionales

pág. 6

03

¿Qué seré capaz de
hacer al finalizar el Curso
Profesional?

pág. 8

04

Dirección de curso

pág. 10

05

Plan de formación

pág. 14

06

Metodología

pág. 16

07

Titulación

pág. 20

01

Presentación

Las ventajas del *Digital Learning* y la Gamificación en el entorno educativo están más que comprobadas. En esta línea, se ha detectado que se produce un aprendizaje mucho más eficaz y resolutivo cuando el alumnado traslada de forma mecánica lo adquirido a través de juegos específicos. Por ello, los especialistas en esta materia son cada vez más demandados por los centros académicos para perfeccionar las capacidades didácticas de los estudiantes y velar por una enseñanza de primer nivel. Debido a esto, se ha creado esta titulación, que te brindará las competencias precisas para formar parte de este creciente sector. A lo largo de la misma, manejarás las herramientas digitales más útiles en las aulas o determinarás qué videojuegos son los más apropiados para fines educativos. Gracias a su metodología 100% online, obtendrás un excelso aprendizaje sin horarios herméticos.

“

Este Curso Profesional te permitirá dominar las herramientas digitales que favorecen el proceso de aprendizaje en alumnos de todas las edades”



La Gamificación en el *e-Learning* se ha consolidado como una de las técnicas más eficaces de aprendizaje. Así, la aplicación de los juegos en el ámbito educativo ofrece una enseñanza amena y efectiva para los alumnos, optimizando así la adquisición resolutiva de conocimientos. Por ello, los especialistas en esta materia son ampliamente precisados por parte de las instituciones educativas.

Es por esto que TECH ha diseñado este Curso Profesional, con el fin de otorgarte las destrezas necesarias para gozar de oportunidades laborales en un sector en crecimiento. Durante 150 horas de aprendizaje, dominarás las herramientas digitales más útiles en el campo de la enseñanza o manejarás las aplicaciones que permiten desarrollar las competencias de los alumnos. Además, identificarás los mejores videojuegos didácticos en base a la edad del estudiante.

TECH ha desarrollado este programa en un cómodo formato 100% online, gracias a lo cual te resultará más sencillo conciliar tus proyectos profesionales y personales con tu aprendizaje. Asimismo, accederás a un completo contenido didáctico conformado por numerosos materiales como vídeos, infografías y resúmenes interactivos que optimizarán tu proceso de enseñanza.

“ *¡No esperes más! Especialízate ahora en Gamificación y Digital Learning a través de este completo plan de estudio 100% online*”



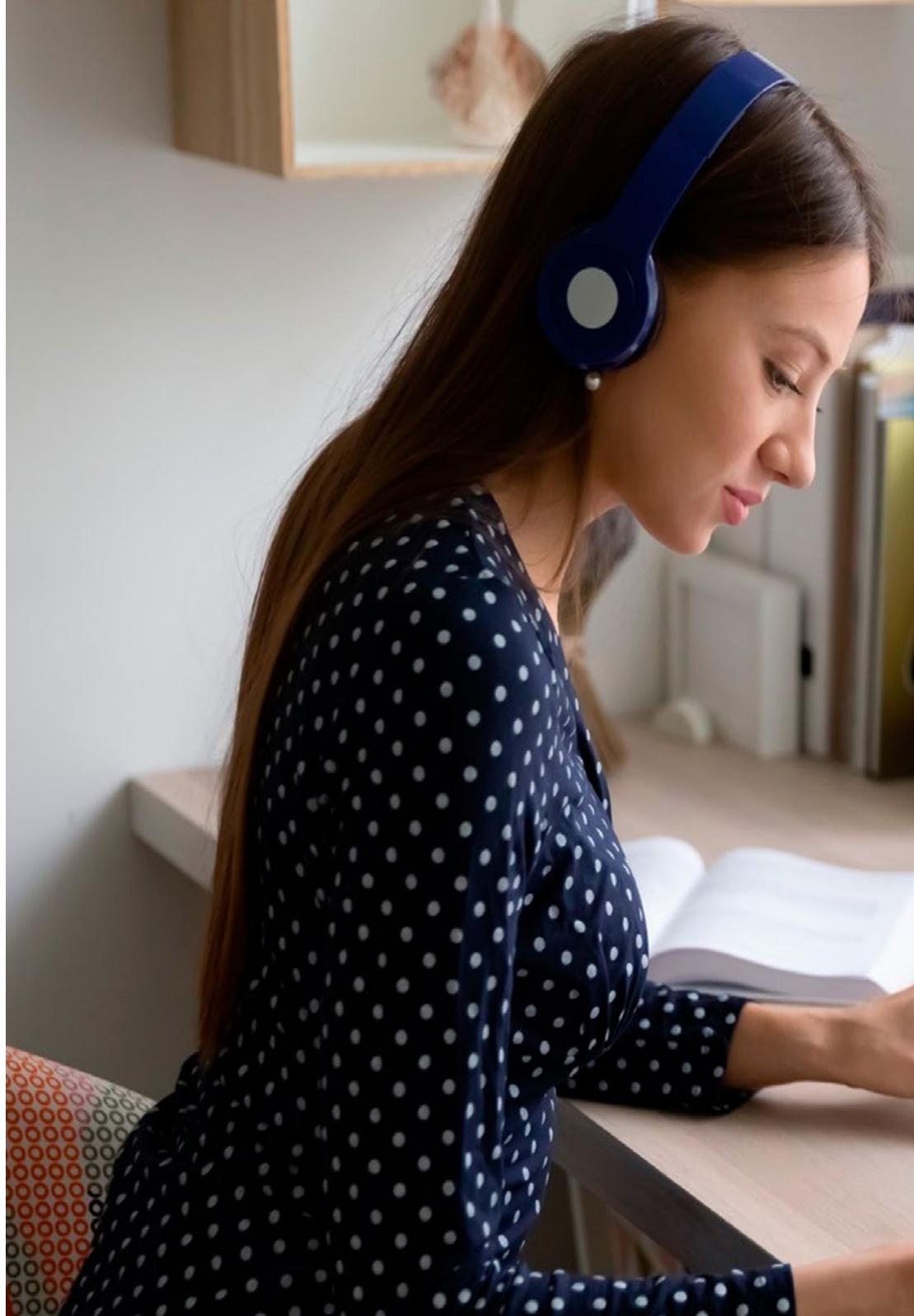
02

Salidas profesionales

La Gamificación y el *Digital Learning* son dos tácticas educativas que van absolutamente de la mano en la coyuntura educativa actual. Con las recién descubiertas ventajas que presenta el aprendizaje por *e-Learning*, así como el empleo de juegos para facilitar los procesos de enseñanza, los especialistas en esta materia se hacen más necesarios que nunca. Para ello, este Curso Profesional diseñado por TECH se ha centrado en desarrollar no solo un excelente contenido, sino, además, en otorgarle un completo perfil que amplíe notablemente las posibilidades laborales.

“

Este Curso Profesional 100% online ampliará tus posibilidades laborales en el sector en auge de la Gamificación y el Digital Learning”





Esta titulación, en definitiva, te convertirá en un gran especialista preparado para trabajar en alguno de los siguientes puestos:

- ♦ Especialista en gamificación educativa
- ♦ Especialista en *digital learning*
- ♦ Especialista en innovación educativa
- ♦ Asesor en materia de innovación educativa
- ♦ Especialista en enseñanza online
- ♦ Gestor de centros educativos



03

¿Qué seré capaz de hacer al finalizar el Curso Profesional?

Al finalizar esta titulación, contarás con una serie de aptitudes que te desarrollarán como profesional en el área de la Gamificación y el *Digital Learning*. En este sentido, dominarás las herramientas tecnológicas que favorecen el aprendizaje del alumno o emplearás los mecanismos para utilizar los videojuegos en el entorno educativo.

01

Profundizar en la historia de la Gamificación

02

Determinar los elementos que forman parte de la Gamificación

03

Identificar las mecánicas propias de la Gamificación

04

Detectar los videojuegos que permiten desarrollar las competencias educativas y profesionales





05

Implementar videojuegos en las aulas para desarrollar las capacidades de los alumnos

06

Establecer los mecanismos del diseño de dispositivos de Gamificación

07

Analizar los casos prácticos de Gamificación en distintos ámbitos

08

Manejar las herramientas digitales orientadas a incrementar la productividad

04

Dirección del curso

Un excelente cuadro docente ha sido elegido para impartir los contenidos de este Curso Profesional en Gamificación y Digital Learning. Ellos son profesionales con amplia experiencia en el ámbito educativo, especializados en la aplicación de vanguardistas herramientas tecnológicas en el área de la docencia. Por tanto, todos los conocimientos que te proporcionarán a lo largo de esta titulación habrán sido aplicados con anterioridad en sus propias experiencias laborales.



Recibirás la orientación de grandes expertos en activo en gamificación y Digital Learning. De este modo, este programa no sólo mejorará tus habilidades, sino que te dará acceso a un mercado profesional en auge”





Dirección del curso

D. Gris Ramos, Alejandro

- ♦ Ingeniero Técnico en Informática de Gestión
- ♦ CEO & Founder Club de Talentos
- ♦ CEO. Persatrace, Agencia de Marketing Online
- ♦ Director de desarrollo de negocio en Alenda Golf
- ♦ Director. Centro de Estudios PI
- ♦ Director de Departamento de Ingeniería de aplicaciones web en Brilogic
- ♦ Programador web en Grupo Ibergest
- ♦ Programador software/web en Reebok Spain
- ♦ Ingeniero Técnico en Informática de Gestión
- ♦ Máster en Digital Teaching and Learning Tech Education
- ♦ Máster en Altas capacidades y educación inclusiva
- ♦ Máster en Comercio Electrónico
- ♦ Especialista en últimas tecnologías aplicadas a la docencia, Marketing Digital, desarrollo de aplicaciones web y de negocios en Internet

Cuadro docente

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

D. Azorín López, Miguel Ángel

- Maestro especialista de Educación Física, Creador de la App Flipped Primary
- Maestro de enseñanza primaria. Colegio Padre Dehon
- Creador de la App Flipped Primary
- Docente Colaborador Ineverycrea
- Embajador de Genially
- Google Trainer
- Coach Edpuzzle
- Magisterio especialidad Educación Física. Universidad de Alicante
- Experto en Flipped Classroom (Nivel I Flipped Learning y nivel I Formador Flipped Learning)
- TOP-100 Flipped Learning Worldwide Teachers

D. Cabezuelo Doblaré, Álvaro

- Psicólogo experto en Identidad Digital
- Docente en Ciclo Formativo de Diseño Gráfico y Marketing Digital/Redes Sociales. Escuela Arte Granada
- Profesor asociado en el ciclo superior de Marketing y Publicidad. CFI Reina Isabel
- Personal Docente. Terceto Comunicación
- Social Media. Making Known - Comunicación Estratégica
- Social MediaPsicólogo. StopHaters
- Social Media. Agencia HENDRIX
- Social Media Manager. Doctor Trece
- Personal docente (Redes Sociales para Empresas). Cámara de Comercio de Granada
- Docente en Identidad Digital, Social Media Manager en Agencia de Comunicación y Docente en Aula Salud
- Licenciatura en Psicología. Universidad de Granada
- Máster Social Media y Community Manager, Comunicación empresarial. Universidad Complutense de Madrid
- Máster Psicología Clínica en Adultos, Psicología Clínica. Centro de Psicología Aaron Beck



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

05

Plan de formación

El plan de estudios de este Curso Profesional está diseñado con la intención de que, a través de 1 completísimo módulo, adquieras las mejores competencias en el ámbito de la Gamificación y el *Digital Learning*. Asimismo, los contenidos didácticos de los que dispondrás a lo largo de esta titulación están presentes en formatos tales como las lecturas, el vídeo o el resumen interactivo. Fruto de ello y mediante una metodología 100% online, obtendrás un aprendizaje ameno y plenamente resolutivo.

“

En tan solo 6 semanas, incrementarás tus habilidades en Gamificación y Digital Learning a tu propio ritmo de aprendizaje”



Módulo 1. La Gamificación como metodología activa

- 1.1. Historia, definición y conceptos
- 1.2. Elementos
- 1.3. Mecánicas
- 1.4. Herramientas Digitales
- 1.5. Ludificaciones y Serious Games
- 1.6. Catálogo de juegos comerciales
- 1.7. Videojuegos y APPS
- 1.8. Diseño de una Gamificación
- 1.9. Diseño de juegos
- 1.10. Casos prácticos

“

Matricúlate y obtén los conocimientos más actualizados del panorama pedagógico en Gamificación y Digital Learning”

06

Metodología

Nuestra institución es la primera en el mundo que combina la metodología de los *case studies* con un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración, que combina elementos didácticos diferentes en cada lección.

Potenciamos los case studies con el mejor método de enseñanza 100% online: el *Relearning*.

TECH pone a tu disposición un método de aprendizaje que ha revolucionado la Formación Profesional y con el que mejorarás tus perspectivas de futuro de forma inmediata.

En TECH aprenderás con una metodología vanguardista concebida para capacitar a los profesionales del futuro. Este método, a la vanguardia pedagógica mundial, se denomina *Relearning*.

Nuestra institución es la única en habla hispana licenciada para emplear este exitoso método. En 2019 conseguimos mejorar los niveles de satisfacción global de nuestros alumnos (calidad docente, calidad de los materiales, estructura del curso, objetivos...) con respecto a los indicadores del mejor centro educativo online en español.



Esta titulación de TECH es un programa intensivo que te prepara para afrontar todos los retos en esta área, tanto en el ámbito nacional como internacional. Tenemos el compromiso de favorecer tu crecimiento personal y profesional, la mejor forma de caminar hacia el éxito, por eso en TECH utilizarás los *case studies*, la metodología de enseñanza más avanzada y eficaz del mercado educativo.

“ *Nuestro programa te proporciona las mejores habilidades profesionales, preparándote para afrontar todos los retos actuales y futuros en esta área*”

El método del caso ha sido el sistema de aprendizaje más utilizado por las mejores escuelas de negocios del mundo desde que éstas existen. Desarrollado en 1912 para que los estudiantes de Derecho no solo aprendiesen las leyes a base de contenidos teóricos, el método del caso consistió en presentarles situaciones complejas reales para que tomaran decisiones y emitieran juicios de valor fundamentados sobre cómo resolverlas.

Ante una determinada situación, ¿qué harías tú? Esta es la pregunta a la que te enfrentamos en el método del caso, un método de aprendizaje orientado a la acción. A lo largo del curso, te enfrentarás a múltiples casos reales. Deberás integrar todos tus conocimientos, investigar, argumentar y defender tus ideas y decisiones.



En este programa tendrás acceso a los mejores materiales educativos, preparados a conciencia para ti:



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.



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.



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.



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.



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".



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.



07

Titulación

El Curso Profesional en Gamificación y Digital Learning garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Curso Profesional expedido por TECH.

Tras la superación de las evaluaciones, el alumno recibirá por correo postal con acuse de recibo su correspondiente Título de Curso Profesional emitido por TECH.

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

Título: **Curso Profesional en Gamificación y Digital Learning**

Modalidad: **Online**

Horas: **150**



futuro
salud 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 instituciones

tech formación profesional

Curso Profesional Gamificación y Digital Learning

Modalidad: Online

Titulación: TECH Formación Profesional

Duración: 6 semanas

Horas: 150

Curso Profesional Gamificación y Digital Learning



tech formación
profesional