



**EUROINNOVA**  
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION



# FORMACIÓN ONLINE

Titulación expedida por Euroinnova International Online Education  
y Universidad Latinoamericana

## Diplomado en Gamificación: Aprender Jugando

## ALIANZA EUROINNOVA Y GRUPO LOTTUS

Gracias a la **colaboración entre Euroinnova y el Grupo Lottus Education**, se pretende ofrecer una formación de calidad al alumnado, que responda a las demandas del mercado laboral a nivel global.

De esta forma, Euroinnova refuerza su presencia en el mercado mexicano, ampliando su catálogo de programas formativos online, gracias a la colaboración con uno de los grupos del sector educativo más importantes del país Latinoamericano, que cuenta con **+80k alumnos presenciales**.

Una alianza que apuesta por la **democratización de la educación**, con el fin de revolucionar el mundo de la formación online y ofrecer a nuestros alumnos y alumnas programas de calidad para que tengan la oportunidad de acceder a un futuro prometedor.



## EUROINNOVA Y ULA



**Euroinnova International Online Education** inicia su actividad con la premisa de revolucionar el sector de la educación online, esta escuela de formación crece con el objetivo de dar la oportunidad a sus estudiantes de experimentar un crecimiento personal y profesional con formación eminentemente práctica.

Nuestra visión es ser una **escuela de formación online** reconocida en territorio nacional e internacional por ofrecer una educación competente y acorde con la realidad profesional en busca del reciclaje profesional. Abogamos por el aprendizaje significativo para la vida real como pilar de nuestra metodología, estrategia que pretende que los nuevos conocimientos se incorporen de forma sustantiva en la estructura cognitiva de los estudiantes.

La **ULA** fue inaugurada en la Ciudad de México el 4 febrero de 1976. La Universidad Latinoamericana (ULA) ofrece diversos programas académicos, niveles y modalidades educativas, principalmente de forma: escolarizada, semipresencial y en línea.

Tecnología e innovación son las mejores aliadas de ULA. Estos planes están apoyados por múltiples **plataformas tecnológicas**, cubriendo así las necesidades de formación académica que demanda el mercado, desde nivel medio superior hasta posgrado.

## VALORES

Los valores sobre los que se asienta Euroinnova son:

**1**

### Accesibilidad

Somos cercanos y comprensivos, trabajamos para que todas las personas tengan oportunidad de seguir formándose.

**2**

### Honestidad

Somos claros y transparentes, nuestras acciones tienen como último objetivo que el alumnado consiga sus objetivos, sin sorpresas.

**3**

### Practicidad

Formación práctica que suponga un aprendizaje significativo. Nos esforzamos en ofrecer una metodología práctica.

**4**

### Empatía

Somos inspiracionales y trabajamos para entender al alumno y brindarle así un servicio pensado por y para él.

A día de hoy, han pasado por nuestras aulas más de **300.000 alumnos** provenientes de los cinco continentes. Euroinnova es actualmente una de las empresas con mayor índice de crecimiento y proyección en el panorama internacional.

Nuestro portfolio se compone de cursos online, cursos homologados, baremables en oposiciones y formación superior de postgrado y máster.



## Diplomado en Gamificación: Aprender Jugando



**DURACIÓN**  
200 horas



**MODALIDAD**  
Online



**ACOMPANIAMIENTO PERSONALIZADO**

## TITULACIÓN

Titulación de Diplomado en Gamificación: Aprender Jugando con 200 horas por Lottus Education + EUROINNOVA INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION, miembro de la AEEN (Asociación Española de Escuelas de Negocios) y CLADEA (Consejo Latinoamericano de Escuelas de Administración)



## DESCRIPCIÓN

Gracias a este Diplomado en Gamificación: Aprender Jugando podrás conocer de primera mano los objetivos de la gamificación y los ámbitos de aplicación. En la actualidad, la gamificación se ha convertido en un método de aprendizaje eficaz e innovador, ya que favorece el proceso de aprendizaje del alumnado. Es por ello, que, con esta acción formativa, podrás estudiar las teorías y el análisis de la motivación en la gamificación, así como comprender la relación entre psicología y gamificación, profundizando en el juego y en el diseño emocional. Cuando se haya finalizado, el alumno tendrá conocimientos para opinar sobre contenidos relacionados con la gamificación, además de conocer más herramientas y programas de gamificación para el aula

## OBJETIVOS

- Saber de primera mano todo lo que rodea a la gamificación.
- Tener la posibilidad de conocer la relación entre psicología y gamificación.
- Identificar los elementos de juego en la gamificación.
- Comprender el empleo de herramientas de gamificación en el aula.
- Estudiar las teorías y el análisis de la motivación en la gamificación

## A QUIÉN VA DIRIGIDO

Este Diplomado en Gamificación: Aprender Jugando puede ir dirigido a estudiantes y profesionales del ámbito educativo que desean aumentar y ampliar su formación en esta temática tan relevante en la actualidad. Además, de a cualquier persona que quiera especializarse en programas y herramientas de gamificación

## PARA QUÉ TE PREPARA

Con este Diplomado en Gamificación: Aprender Jugando tendrás la posibilidad de aprender las nuevas tendencias dentro del mundo de la gamificación, profundizando en los juegos, programas y herramientas de gamificación más utilizadas dentro del ámbito educativo.

Además, con esta acción formativa podrás comprobar como este método educativo favorece a la motivación en el proceso de aprendizaje del alumnado

## SALIDAS LABORALES

Con este Diplomado en Gamificación: Aprender Jugando podrás adquirir las habilidades competencias y habilidades mas importantes en esta área específica, así como desarrollar tu carrera profesional de manera adecuada. Además, con este curso podrás trabajar en todas las posiciones relacionadas con la educación, así como en las diferentes etapas educativas existentes

## FORMAS DE PAGO

- Tarjeta de crédito.
- Transferencia.
- Paypal.
- Bizum.
- PayU.
- Amazon Pay.



Matricúlate en cómodos  
Plazos sin intereses.

Fracciona tu pago con la  
garantía de

LLÁMANOS GRATIS AL +34 900 831 200

innovapay

## 6 RAZONES PARA CONFIAR EN EUROINNOVA

### 1 NUESTRA EXPERIENCIA

- ✓ Más de **20 años de experiencia**.
- ✓ Más de **300.000 alumnos** ya se han formado en nuestras aulas virtuales
- ✓ Alumnos de los 5 continentes.
- ✓ **25%** de alumnos internacionales.
- ✓ **97%** de satisfacción.
- ✓ **100% lo recomiendan**.
- ✓ **Más de la mitad** ha vuelto a estudiar en Euroinnova

#### Las cifras nos avalan

**4,7 ★★★★★**  
 2.625 opiniones

 **4,7 ★★★★★**  
 12.842 opiniones

 **8.582**  
 suscriptores

 **5.856**  
 suscriptores

### 2 NUESTRO EQUIPO

En la actualidad, Euroinnova cuenta con un equipo humano formado por **más de 300 profesionales**. Nuestro personal se encuentra sólidamente enmarcado en una estructura que facilita la mayor calidad en la atención al alumnado.

### 3 NUESTRA METODOLOGÍA



#### 100% ONLINE

Estudia cuando y desde donde quieras. Accede al campus virtual desde cualquier dispositivo.



#### APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

Con esta estrategia pretendemos que los nuevos conocimientos se incorporen de forma sustantiva en la estructura cognitiva del alumno.



#### EQUIPO DOCENTE ESPECIALIZADO

Euroinnova cuenta con un equipo de profesionales que harán de tu estudio una experiencia de alta calidad educativa

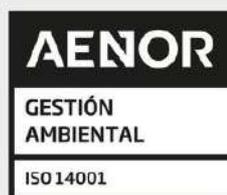


#### NO ESTARÁS SOLO

Acompañamiento por parte del equipo de tutorización durante toda tu experiencia como estudiante.

## 4 CALIDAD AENOR

- ✓ Somos Agencia de Colaboración N° 9900000169 autorizada por el Ministerio de Empleo y Seguridad Social.
- ✓ Se llevan a cabo auditorías externas anuales que garantizan la máxima calidad AENOR.
- ✓ Nuestros procesos de enseñanza están certificados por AENOR por la ISO 9001



## 5 CONFIANZA

Contamos con el sello de Confianza Online y colaboramos con la Universidades más prestigiosas, Administraciones Públicas y Empresas Software a nivel Nacional e Internacional.



## 6 SOMOS DISTRIBUIDORES DE FORMACIÓN

Como parte de su infraestructura y como muestra de su constante expansión, Euroinnova incluye dentro de su organización una editorial y una imprenta digital industrial.



## ALIANZAS Y ACREDITACIONES



## Programa Formativo

### UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN A LA GAMIFICACIÓN

1. Concepto de gamificación
2. ¿Qué no es la gamificación?
3. Objetivos de la gamificación y ámbitos de aplicación
4. Diferencia entre gamificación, juegos serios y aprendizaje basado en el juego
5. La importancia de gamificar en el ámbito educativo
6. Primeras consideraciones para diseñar un sistema gamificado

### UNIDAD DIDÁCTICA 2. GAME THINKING O PENSAMIENTO DE JUEGO

1. Concepto de game thinking
2. Reglas de diseño
3. Cómo aprovechar las emociones
4. La diversión

### UNIDAD DIDÁCTICA 3. PSICOLOGÍA Y GAMIFICACIÓN

1. La gamificación como diseño emocional
2. Conceptos de psicología y gamificación
3. Relación conducta/gamificación

### UNIDAD DIDÁCTICA 4. TEORÍAS EN LA GAMIFICACIÓN Y ANÁLISIS DE LA MOTIVACIÓN EN LA GAMIFICACIÓN

1. Motivación y gamificación
2. Teoría sobre la motivación humana: pirámide de Maslow
3. Teoría de la autodeterminación
4. Daniel Pink y la teoría de la motivación
5. El modelo RAMP y la motivación intrínseca
6. Teoría del Flujo o teoría del Flow de Csikszentmihalyi

### UNIDAD DIDÁCTICA 5. LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE A TRAVÉS DEL JUEGO

1. Gamificación y aprendizaje
2. Gamificando para educar
3. Sugerencias para la gamificación educativa

### UNIDAD DIDÁCTICA 6. EL JUEGO Y SU DISEÑO

1. Definición de juego y características básicas
2. Tipos de jugadores
3. Diferencias entre "game" y "play"
4. Gamificación y generación Y

## 5. Diseño del juego en la gamificación

### UNIDAD DIDÁCTICA 7. ELEMENTOS DEL JUEGO EN LA GAMIFICACIÓN

1. Introducción a los elementos de juego
2. Dinámicas de juego
3. Mecánicas de juego
4. Componentes de juego
5. La jerarquía de los elementos de juego en la gamificación
6. La tríada PBL (points, badges, lists)
7. Limitaciones de los elementos

### UNIDAD DIDÁCTICA 8. CICLOS DE ACTIVIDAD. LEY DEL MOVIMIENTO

1. Ciclos de actividad
2. El papel de la diversión

### UNIDAD DIDÁCTICA 9. PROGRAMAS DE RECOMPENSAS

1. Concepto de recompensa
2. Concepto de insignias en el aula
3. Plataformas de gamificación relacionadas con la asignación de insignias
4. Calendarización de recompensas
5. Teorías conductuales: limitaciones y riesgos
6. Teorías cognitivistas

### UNIDAD DIDÁCTICA 10. EMPLEO DE HERRAMIENTAS DE GAMIFICACIÓN EN EL AULA

1. Herramientas de gamificación para el aula
2. Brainscape
3. Cerebriti edu
4. Pear Deck
5. Ribbon Hero
6. KnowRe
7. Duolingo
8. World Peace Game
9. Otras herramientas

QUIEN QUIERAS SER QUIEN QUIERAS SER  
QUIEN QUIERAS SER QUIEN QUIERAS SER  
QUIEN QUIERAS SER QUIEN QUIERAS SER  
QUIEN QUIERAS SER QUIEN QUIERAS SER

**Quien quieras ser**

