



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

Curso de Flipped Classroom - Innovación Educativa + Curso de Gamificación: Educar Jugando (Doble Titulación con 10 Créditos ECTS)





Elige aprender en la escuela
líder en formación online

ÍNDICE

1 | Somos
Euroinnova

2 | Rankings

3 | Alianzas y
acreditaciones

4 | By EDUCA
EDTECH
Group

5 | Metodología
LXP

6 | Razones por
las que
elegir
Euroinnova

7 | Financiación
y Becas

8 | Métodos de
pago

9 | Programa
Formativo

10 | Temario

11 | Contacto

SOMOS EUROINNOVA

Euroinnova International Online Education inicia su actividad hace más de 20 años. 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 estudiandes de experimentar un crecimiento personal y profesional con formación eminetemente práctica.

Nuestra visión es ser **una institución educativa 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.

Más de
19
años de
experiencia

Más de
300k
estudiantes
formados

Hasta un
98%
tasa
empleabilidad

Hasta un
100%
de financiación

Hasta un
50%
de los estudiantes
repite

Hasta un
25%
de estudiantes
internacionales

[Ver en la web](#)



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION



Desde donde quieras y como quieras,
Elige Euroinnova



QS, sello de excelencia académica
Euroinnova: 5 estrellas en educación online

RANKINGS DE EUROINNOVA

Euroinnova International Online Education ha conseguido el reconocimiento de diferentes rankings a nivel nacional e internacional, gracias por su apuesta de **democratizar la educación** y apostar por la innovación educativa para **lograr la excelencia**.

Para la elaboración de estos rankings, se emplean **indicadores** como la reputación online y offline, la calidad de la institución, la responsabilidad social, la innovación educativa o el perfil de los profesionales.



[Ver en la web](#)



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

ALIANZAS Y ACREDITACIONES



Ver en la web



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

BY EDUCA EDTECH

Euroinnova es una marca avalada por **EDUCA EDTECH Group**, que está compuesto por un conjunto de experimentadas y reconocidas **instituciones educativas de formación online**. Todas las entidades que lo forman comparten la misión de **democratizar el acceso a la educación** y apuestan por la transferencia de conocimiento, por el desarrollo tecnológico y por la investigación



ONLINE EDUCATION



Ver en la web

METODOLOGÍA LXP

La metodología **EDUCA LXP** permite una experiencia mejorada de aprendizaje integrando la AI en los procesos de e-learning, a través de modelos predictivos altamente personalizados, derivados del estudio de necesidades detectadas en la interacción del alumnado con sus entornos virtuales.

EDUCA LXP es fruto de la **Transferencia de Resultados de Investigación** de varios proyectos multidisciplinares de I+D+i, con participación de distintas Universidades Internacionales que apuestan por la transferencia de conocimientos, desarrollo tecnológico e investigación.



1. Flexibilidad

Aprendizaje 100% online y flexible, que permite al alumnado estudiar donde, cuando y como quiera.



2. Accesibilidad

Cercanía y comprensión. Democratizando el acceso a la educación trabajando para que todas las personas tengan la oportunidad de seguir formándose.



3. Personalización

Itinerarios formativos individualizados y adaptados a las necesidades de cada estudiante.



4. Acompañamiento / Seguimiento docente

Orientación académica por parte de un equipo docente especialista en su área de conocimiento, que aboga por la calidad educativa adaptando los procesos a las necesidades del mercado laboral.



5. Innovación

Desarrollos tecnológicos en permanente evolución impulsados por la AI mediante Learning Experience Platform.



6. Excelencia educativa

Enfoque didáctico orientado al trabajo por competencias, que favorece un aprendizaje práctico y significativo, garantizando el desarrollo profesional.



Programas
PROPIOS
UNIVERSITARIOS
OFICIALES

RAZONES POR LAS QUE ELEGIR EUROINNOVA

1. Nuestra Experiencia

- ✓ Más de **18 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.

2. Nuestro Equipo

En la actualidad, Euroinnova cuenta con un equipo humano formado por más **400 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

Pretendemos que los nuevos conocimientos se incorporen de forma sustantiva en la estructura cognitiva



EQUIPO DOCENTE

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°99000000169 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**.

FINANCIACIÓN Y BECAS

Financia tu cursos o máster y disfruta de las becas disponibles. ¡Contacta con nuestro equipo experto para saber cuál se adapta más a tu perfil!

25% Beca
ALUMNI

20% Beca
DESEMPLEO

15% Beca
EMPRENDE

15% Beca
RECOMIENDA

15% Beca
GRUPO

20% Beca
**FAMILIA
NUMEROSA**

20% Beca
**DIVERSIDAD
FUNCIONAL**

20% Beca
**PARA PROFESIONALES,
SANITARIOS,
COLEGIADOS/AS**



[Solicitar información](#)

MÉTODOS DE PAGO

Con la Garantía de:



Fracciona el pago de tu curso en cómodos plazos y sin interéres de forma segura.



Nos adaptamos a todos los métodos de pago internacionales:



y muchos mas...



Ver en la web



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

Curso de Flipped Classroom - Innovación Educativa + Curso de Gamificación: Educar Jugando (Doble Titulación con 10 Créditos ECTS)



DURACIÓN
250 horas



**MODALIDAD
ONLINE**



**ACOMPañAMIENTO
PERSONALIZADO**



CREDITOS
10 ECTS

Titulación

Doble Titulación: - Titulación Universitaria en Flipped Classroom - Innovación Educativa con 5 Créditos Universitarios ECTS con 125 horas - Titulación Universitaria en Gamificación: Educar Jugando con 5 Créditos Universitarios ECTS con 125 horas. Formación Continua baremable en bolsas de trabajo y concursos oposición de la Administración Pública.

[Ver en la web](#)



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

EUROINNOVA
INTERNACIONAL ONLINE EDUCATION

como centro acreditado para la impartición de acciones formativas
expide el presente título propio

NOMBRE DEL ALUMNO/A

con número de documento XXXXXXXXX ha superado los estudios correspondientes de

Nombre del curso

con una duración de XXX horas, perteneciente al Plan de Formación de Euroinnova International Online Education.
Y para que surta los efectos pertinentes queda registrado con número de expediente XXXX/XXXX-XXXX-XXXXXX.
Con una calificación XXXXXXXXXXXXXXXX.

Y para que conste expido la presente titulación en Granada, a (día) de (mes) del (año).

NOMBRE ALUMNO/A
Firma del Alumno/a

NOMBRE DE AREA MANAGER
La Dirección Académica

ISO 9001:2015
ISO 27001:2015
IQNET LTD

Con Estatuto Consultivo, Categoría Superior del Consejo Económico y Social de la UNED (CCE-S). Resolución 10495.

Descripción

La educación ha ido evolucionando a lo largo de los años, y ha ido buscando unos métodos pedagógicos que estuvieran basados en un aprendizaje dinámico e interactivo. Los métodos Flipped Classroom y Gamificación son modelos pedagógicos centrados en el alumno que combina la instrucción directa con los métodos constructivistas e implicación de los estudiantes, ya que tienen como objetivo aumentar el interés convirtiendo a algo que se hace por obligación a algo que se hace por diversión.

Objetivos

- Estudiar el modelo pedagógico “Flipped Classroom” y sus distintas aplicaciones en la educación.
- Conocer las diferentes herramientas necesarias para la instrucción y educación según el método pedagógico.
- Analizar las diferentes modalidades y formas de aplicación del Flipped Classroom.
- Identificar la forma en que el Flipped Classroom favorece la atención a la diversidad.
- Conocer la importancia de la gamificación para el aprendizaje.
- Adquirir las habilidades necesarias para aplicar la gamificación en el ámbito educativo.
- Aprender mecánicas de juego y ponerlas en práctica.
- Utilizar diferentes herramientas de gamificación.

A quién va dirigido

El actual curso de Flipped Classroom - Innovación Educativa y de Gamificación: Educar Jugando está dirigido a los profesionales del mundo de la educación en general, a todas aquellas personas interesadas en adquirir los conocimientos especializados en los nuevos métodos educativos que han surgido.

Para qué te prepara

Este Curso de Flipped Classroom - Innovación Educativa y de Gamificación: Educar Jugando te prepara en el conocimiento y desarrollo de habilidades necesarias para aplicar la gamificación y el método Flipped Classroom en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Salidas laborales

Podrás desarrollar tu actividad profesional en empresas privadas y públicas relacionadas con el ámbito de la educación.

[Ver en la web](#)



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

TEMARIO

PARTE 1.FLIPPED CLASSROOM - INNOVACIÓN EDUCATIVA

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN A LA PEDAGOGÍA

1. Concepto de pedagogía
2. Relación de la pedagogía con otras ciencias
3. La evolución de la pedagogía
4. Sistema Educativo

UNIDAD DIDÁCTICA 2. MODELOS PEDAGÓGICOS

1. Los modelos pedagógicos y la educación
2. La escuela tradicional
3. Escuela Nueva
4. Otros modelos pedagógicos

UNIDAD DIDÁCTICA 3. INNOVACIÓN EDUCATIVA

1. La innovación en el ámbito educativo
 1. - Objetivos de la innovación educativa
2. El liderazgo educativo
3. El docente innovador
4. Aplicación de la innovación educativa en el aula

UNIDAD DIDÁCTICA 4. EDUCACIÓN COMPARTIDA ENTRE FAMILIA Y ESCUELA

1. La familia
 1. - Modelos familiares
 2. - El ambiente familiar y su influencia
2. La escuela
3. La educación compartida entre familia y escuela
 1. - Relación entre la familia y el tutor
 2. - La comunicación entre padres y maestros

UNIDAD DIDÁCTICA 5. MODELO FLIPPED CLASSROOM

1. El modelo Flipped Classroom
2. Papel del docente en el Flipped Classroom
3. Papel de los alumnos en el Flipped Classroom
4. Implicación de las familias en el Flipped Classroom
5. Diferencias entre la metodología tradicional y el modelo Flipped Classroom

UNIDAD DIDÁCTICA 6. BLENDEND LEARNING

1. Evolución de la teleformación
2. E-Learning

3. Blended Learning
4. Relación del B-Learning con el modelo Flipped Classroom

UNIDAD DIDÁCTICA 7. EL DISEÑO DE UN PROGRAMA FLIPPED CLASSROOM

1. Planificación del modelo Flipped Classroom
2. Características de los materiales
3. Trabajo en el aula
 1. - Asamblea
 2. - Brainstorming
 3. - Corrillo
 4. - Cuchicheo
 5. - Debate
 6. - Estudio de casos

UNIDAD DIDÁCTICA 8. METODOLOGÍAS, TÉCNICAS DIDÁCTICAS Y TECNOLOGÍA DIGITAL

1. Introducción a la tecnología digital y herramientas utilizadas en un aula invertida
2. Herramientas para la creación de materiales
3. Herramientas para compartir materiales
4. Herramientas de trabajo en equipo y almacenamiento
5. Páginas web

UNIDAD DIDÁCTICA 9. EVALUACIÓN DE APRENDIZAJES

1. Introducción al aprendizaje colaborativo
2. Evaluación del aprendizaje colaborativo
 1. - Cuestionarios
 2. - Grupos de discusión
3. Evaluación de las competencias básicas
4. Tipos de evaluación

UNIDAD DIDÁCTICA 10. EL FLIPPED CLASSROOM EN LA ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

1. La individualización de la enseñanza
2. La atención a la diversidad en la normativa actual
 1. - Educación inclusiva
3. Modalidades de escolarización
4. La atención a la diversidad en el modelo Flipped Classroom

PARTE 2. GAMIFICACIÓN: EDUCAR JUGANDO

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN A LA GAMIFICACIÓN

1. Concepto de gamificación
 1. - Tipos 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
 1. - 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
 1. - Los diseñadores en game thinking
2. Reglas de diseño
3. Cómo aprovechar las emociones
4. La diversión
 1. - Las emociones en el juego

UNIDAD DIDÁCTICA 3. PSICOLOGÍA Y GAMIFICACIÓN

1. La gamificación como diseño emocional
 1. - La psicología cognitiva y los psicólogos humanistas de la motivación
 2. - Psicología de los estados positivos
2. Conceptos de psicología y gamificación
3. Relación conducta/gamificación
 1. - La dopamina

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

1. Motivación y gamificación
 1. - Engagement y motivación
 2. - Tipos de motivación
2. Teoría sobre la motivación humana: pirámide de Maslow
3. Teoría de la autodeterminación
 1. - Estrategias para fomentar la motivación intrínseca
4. Daniel Pink y la teoría de la motivación
 1. - Factores de motivación
5. El modelo RAMP y la motivación intrínseca
 1. - Tipos de jugadores según Marczewski
6. Teoría del Flujo o teoría del Flow de Csikszentmihalyi
 1. - Componentes del flujo

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

1. Gamificación y aprendizaje
2. Gamificando para educar
 1. - Aplicación de la gamificación en el aula
 2. - Claves para aplicar la gamificación en el aula ¿educamos jugando?
 3. - Gamificando en educación. Ejemplos de herramientas y aplicaciones
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

1. - Jugador ambicioso
2. - Jugador triunfador
3. - Jugador sociable
4. - Jugador explorador
3. Diferencias entre "game" y "play"
 1. - El círculo mágico
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
 1. - Las dinámicas en gamificación según Kevin Werbach
 2. - Los 16 motivadores de Steven Reiss
3. Mecánicas de juego
 1. - Mecánicas a usar en gamificación
 2. - Fundamentos de la diversión
4. Componentes de juego
 1. - 35 componentes de juego para usar en gamificación
5. La jerarquía de los elementos de juego en la gamificación
6. La tríada PBL (points, badges, lists)
 1. - Points-Puntos
 2. - Badges-Medallas
 3. - Leaderboards-Clasificaciones
7. Limitaciones de los elementos

UNIDAD DIDÁCTICA 8. CICLOS DE ACTIVIDAD. LEY DEL MOVIMIENTO

1. Ciclos de actividad
 1. - Bucles de acción
 2. - Bucles de progresión
2. El papel de la diversión

UNIDAD DIDÁCTICA 9. PROGRAMAS DE RECOMPENSAS

1. Concepto de recompensa
 1. - Clasificación de las recompensas
 2. - Tipos básicos de recompensas
2. Concepto de insignias en el aula
 1. - Objetivos de las insignias en educación
 2. - Insignia digital
3. Plataformas de gamificación relacionadas con la asignación de insignias
 1. - Herramientas para crear badges para el aula
4. Calendarización de recompensas
 1. - Dimensiones de las recompensas variables
5. Teorías conductuales: limitaciones y riesgos
6. Teorías cognitivistas
 1. - Esquema de recompensas SAPS

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

Solicita información sin compromiso

¡Matricularme ya!

Telefonos de contacto

España		+34 900 831 200	Argentina		54-(11)52391339
Bolivia		+591 50154035	Estados Unidos		1-(2)022220068
Chile		56-(2)25652888	Guatemala		+502 22681261
Colombia		+57 601 50885563	Mexico		+52-(55)11689600
Costa Rica		+506 40014497	Panamá		+507 8355891
Ecuador		+593 24016142	Perú		+51 1 17075761
El Salvador		+503 21130481	República Dominicana		+1 8299463963

!Encuétranos aquí!

Edificio Educa Edtech

Camino de la Torrecilla N.º 30 EDIFICIO EDUCA EDTECH,
C.P. 18.200, Maracena (Granada)

 formacion@euroinnova.com

 www.euroinnova.com

Horario atención al cliente

Lunes a viernes: 9:00 a 20:00h Horario España

¡Síguenos para estar al tanto de todas nuestras novedades!

España     
Latino America  
Reública Dominicana  

Ver en la web



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

 By
EDUCA EDTECH
Group