



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

Máster Gamificación Educativa + Titulación Universitaria





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**.

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

Máster Gamificación Educativa + Titulación Universitaria



DURACIÓN
1500 horas



**MODALIDAD
ONLINE**



**ACOMPañAMIENTO
PERSONALIZADO**



CREDITOS
5 ECTS

Titulación

Doble Titulación: - Titulación de Master Gamificación Educativa con 1500 horas expedida por EUROINNOVA INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION, miembro de la AEEN (Asociación Española de Escuelas de Negocios) y reconocido con la excelencia académica en educación online por QS World University Rankings - Titulación Universitaria en Gamificación: Educar Jugando con 5 Créditos Universitarios ECTS con 125 horas.

[Ver en la web](#)



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION



EUROINNOVA INTERNATIONAL 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





Con Sello de Control de Calidad, Categoría Superior del Consejo Económico y Social de la UNED (CCE) (Plan: Resolución 100/05)

Descripción

En la era digital actual, la gamificación se ha convertido en una herramienta esencial para mejorar la educación, fomentando el aprendizaje interactivo y la motivación de los estudiantes. El Máster en Gamificación Educativa ofrece un programa integral que combina teoría y práctica, diseñado para profesionales de la educación y personas con interés en integrar estrategias de juego en sus entornos educativos. La formación incluye módulos sobre diseño instruccional, tecnología educativa y evaluación formativa, impartidos por expertos/as en la materia. Al elegir nuestro máster, te garantizas una formación de vanguardia con enfoques innovadores que potencian las competencias digitales y creativas necesarias para el éxito en el ámbito educativo moderno.

Objetivos

Este Máster en Gamificación Educativa tiene los siguientes objetivos:

- 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.
- Comprender la importancia de la integración de la Web 2.0 en la educación.
- Estudiar los diferentes recursos que ofrece la Web 2.0, incluidos las redes sociales como recurso educativo.
- Formar a docentes en las competencias TIC imprescindibles a desarrollar en el aula.
- Desarrollar habilidades técnicas para incorporar la tecnología en las clases.
- Crear experiencias de aprendizaje activas, que sean motivadoras y desarrollen la participación del alumnado.
- Profundizar en las diferentes metodologías que se aplican en la sociedad digital: aprendizaje por proyectos, pedagogía inversa, gamificación, aulas cooperativas y E-Learning.
- Conocer la relación entre liderazgo y aprendizaje.
- Describir la comunicación en el entorno de trabajo.
- Conocer la metodología a llevar a cabo en la resolución de problemas y toma de decisiones para conseguir el éxito educativo.
- Conocer las estrategias metodológicas adecuadas en el aprendizaje

Ver en la web



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

basado en proyectos. - Realizar la evaluación adecuada del aprendizaje basado en proyectos.

A quién va dirigido

El Máster en Gamificación Educativa está dirigido a profesionales del ámbito educativo que buscan innovar en sus métodos de enseñanza y mejorar la experiencia de aprendizaje de sus alumnos. Este programa es ideal para docentes de todos los niveles educativos, desde educación infantil hasta educación superior, así como para perfiles formadores y coordinadores.

Para qué te prepara

El Máster en Gamificación Educativa te prepara para transformar la educación mediante el uso de técnicas de gamificación. Al finalizar el programa, serás capaz de diseñar, implementar y evaluar actividades educativas basadas en juegos, que mejoren la motivación y el rendimiento del alumnado. Adquirirás habilidades para integrar herramientas tecnológicas en el aula, creando entornos de aprendizaje interactivos y participativos.

Salidas laborales

Gracias a la Titulación presente como Máster en Gamificación Educativa te estarán preparado para superar las competencias y conocimientos necesarias para poder desarrollar tu carrera profesional pudiendo introducirte en el sector realizando actividades profesionales en;

-Educación Infantil, Educación Primaria, Educación Secundaria, Organización Escolar, Orientación, Psicopedagogía, Psicología, Pedagogía, Educación Social.

TEMARIO

PARTE 1. GAMIFICACIÓN

UNIDAD DIDACTICA 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

PARTE 2. RECURSOS Y JUEGOS EDUCATIVOS 2.0

MÓDULO 1. RECURSOS EDUCATIVOS 2.0

UNIDAD DIDÁCTICA 1. RECURSO EDUCATIVO: WEB 2.0

1. Introducción a la Web
 1. - Web 1.0
 2. - Web 2.0
 3. - Web 3.0
2. Principales principios de la Web 2.0
3. Aplicaciones educativas de la web 2.0

UNIDAD DIDÁCTICA 2. EDUCACIÓN 2.0

1. Educación 2.0 en el aula
 1. - Implicaciones educativas de la web 2.0
2. Flipped classroom: nuevo modelo educativo
3. Uso responsable de las nuevas tecnologías en el aula

UNIDAD DIDÁCTICA 3. RECURSOS EDUCATIVOS EN LA WEB 2.0

1. Recursos educativos en la web 2.0
2. Recursos pedagógicos de la Web 2.0
 1. - Blogs
 2. - Webs
 3. - Wikis

UNIDAD DIDÁCTICA 4. REDES SOCIALES COMO RECURSO EDUCATIVO

1. Origen de las redes sociales
2. ¿Qué son las redes sociales?
3. Servicios y tipos de redes sociales
4. Las redes sociales aplicadas a la educación
5. Análisis y utilización de las redes sociales como innovación en el contexto educativo
6. Rol del docente ante las redes sociales
7. El papel del estudiante en las redes sociales

UNIDAD DIDÁCTICA 5. GESTIÓN DE RECURSOS EDUCATIVOS: MOODLE

1. ¿Qué es Moodle?
2. Principales características de Moodle
 1. - Características generales
 2. - Características administrativas
 3. - Características para el desarrollo y gestión del curso
3. Módulos principales de Moodle

MÓDULO 2. JUEGOS EDUCATIVOS 2.0

UNIDAD DIDÁCTICA 6. CONCEPTO DE JUEGO EDUCATIVO

1. El juego educativo
2. Tipos de jugadores
 1. - Jugador ambicioso
 2. - Jugador triunfador
 3. - Jugador sociable
 4. - Jugador explorador
3. Principales diferencias entre "game" y "play"

UNIDAD DIDÁCTICA 7. APRENDIZAJE BASADO EN EL JUEGO (GAME-BASED LEARNING)

1. Conceptos básicos a tener en cuenta
2. ¿Qué es el aprendizaje a través del juego?
 1. - La simulación en game-based learning
3. Ventajas del game-based learning
4. Aplicación de game-based learning en el aula

UNIDAD DIDÁCTICA 8. EJEMPLOS DE JUEGOS EDUCATIVOS 2.0

1. Ejemplos de juegos educativos 2.0
2. Brainscape
3. Cerebriti edu

4. Pear Deck
5. Ribbon Hero
6. KnowRe
7. Duolingo
8. World Peace Game
9. Otras herramientas

UNIDAD DIDÁCTICA 9. VIDEOJUEGOS EDUCATIVOS

1. Los videojuegos educativos
 1. - Potencial didáctico de los videojuegos
2. Videojuegos y procesos cognitivos
 1. - Motivación y los videojuegos
3. Ejemplos de videojuegos educativos
4. Videojuegos y discapacidad

UNIDAD DIDÁCTICA 10. PROGRAMAS EMPLEADOS PARA LA CREACIÓN DE JUEGOS EDUCATIVOS 2.0

1. Creación de juegos educativos 2.0
2. Hot potatoes
 1. - Componentes de Hot potatoes
3. JClic

PARTE 3. DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS TIC PARA LA DOCENCIA

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN A LAS TIC APLICADAS A LAS COMPETENCIAS DOCENTES

1. Competencias clave en el curriculum
2. Marco de referencia de la competencia digital
 1. - Marco común de la competencia digital
3. Competencia digital docente
4. Competencia digital del alumno
 1. - Saberes de la competencia digital

UNIDAD DIDÁCTICA 2. COMPETENCIAS RELACIONADAS CON LAS TIC EN PRIMARIA

1. Introducción
 1. - Tecnologías de la información y comunicación
2. Formación del profesorado en la competencia digital
3. Influencia de la competencia digital a otras áreas del conocimiento
 1. - Conocimiento del medio
 2. - Lengua y literatura
 3. - Matemáticas

UNIDAD DIDÁCTICA 3. COMPETENCIAS RELACIONADAS CON LAS TIC EN SECUNDARIA

1. Introducción
2. Las tecnologías de la información y la comunicación en el ámbito educativo
3. Nuevas tecnologías en el aula: recursos
4. Cambios y repercusiones de las TIC en la Educación Secundaria

1. - Rol del profesor y del alumnado
2. - El alumno como nuevo agente del aprendizaje
3. - Alumnado con capacidad de elección
4. - Nuevo alumnado con nuevas capacidades
5. - Capacidad de adaptación de los cambios

UNIDAD DIDÁCTICA 4. LAS TIC Y LA FORMACIÓN DOCENTE

1. Educación y TIC
 1. - La innovación pedagógica de las TIC
 2. - TIC aplicadas a la enseñanza
2. Aplicación de las TIC en la metodología didáctica
 1. - Calidad en el proceso de enseñanza-aprendizaje con el uso de TIC
3. Necesidad de formación docente
 1. - Introducción a la situación
 2. - Perfiles de profesorado a partir de las necesidades formativas en TIC
 3. - Propuestas formativas
4. Formación del profesorado en cifras
 1. - Datos arrojados

UNIDAD DIDÁCTICA 5. INTEGRACIÓN DIDÁCTICA DE INTERNET EN LA DOCENCIA

1. Internet
2. La web 2.0 y la web 3.0
 1. - Web 2.0
 2. - Web 3.0
3. Educación e Internet
 1. - Internet y su influencia en la enseñanza-aprendizaje
4. Internet: recurso educativo

UNIDAD DIDÁCTICA 6. AULAS VIRTUALES

1. Entornos o plataformas de teleformación: el aula virtual
 1. - Entorno virtual de aprendizaje (EVA)
2. E-Learning
3. Blended Learning
4. M-Learning

UNIDAD DIDÁCTICA 7. LA COMUNICACIÓN Y COLABORACIÓN CON LAS TIC APLICADAS A LA DOCENCIA

1. Acceso de Internet en el Centro
2. Plan de Comunicación de Centro
3. Recursos pedagógicos de la Web 2.0
 1. - Blogs
 2. - Webs
 3. - Wikis
4. Redes Sociales
 1. - Las redes sociales aplicadas a la educación

2. - Análisis y utilización de las redes sociales como innovación en el contexto educativo
5. Las redes sociales educativas más empleadas en el aula
 1. - Dolphin
 2. - Edmodo
 3. - RedAlumnos

UNIDAD DIDÁCTICA 8. CREACIÓN Y GESTIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES PARA LA DOCENCIA

1. Importancia de la creación y gestión de contenidos digitales
 1. - Eficacia de los programas de formación
2. Hot potatoes
 1. - Componentes de Hot potatoes
3. JClic

UNIDAD DIDÁCTICA 9. SEGURIDAD EN LAS TIC APLICADAS EN LA DOCENCIA

1. Uso inadecuado de las nuevas tecnologías
 1. - Adicción a las nuevas tecnologías
2. Seguridad en las Internet
3. Tratamiento de los datos personales del menor
4. Trampas que acontecen en la red
5. Protección de datos personales
6. Como evitar acoso y fomentar la convivencia en la Red
7. Importancia de los ajustes de privacidad

UNIDAD DIDÁCTICA 10. RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS CON LAS TIC

1. Resolución de problemáticas en la red
2. Fases del proceso de intervención en ciberbullying desde centros educativos
3. Cómo actuar ante diferentes problemáticas
 1. - Abusos sexuales
 2. - Grooming
 3. - Sexting

PARTE 4. METODOLOGÍAS EDUCATIVAS PARA LA SOCIEDAD DIGITAL 2.0

MÓDULO FORMATIVO 1. INTRODUCCIÓN A LA SOCIEDAD DIGITAL 2.0

UNIDAD DIDÁCTICA 1. ¿QUÉ ES LA SOCIEDAD DIGITAL?

1. Nacimiento de la Sociedad de la Información
2. Etapas de la sociedad en función de la información
3. Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC)
 1. - Características de las TIC
4. Ciudad digital
 1. - Características de una ciudad digital
 2. - Servicios de la ciudad digital
5. Características básicas de la sociedad digital

UNIDAD DIDÁCTICA 2. INFLUENCIA DE LA SOCIEDAD DIGITAL EN EDUCACIÓN

1. Educación en la sociedad digital
2. Claves del proceso educativo en la sociedad digital
3. Hacia una escuela digital

MÓDULO FORMATIVO 2. SOCIEDAD DIGITAL 2.0 EN EL AULA

UNIDAD DIDÁCTICA 3. NUEVAS TENDENCIAS EN EDUCACIÓN

1. Tendencias actuales en educación: características y manifestaciones
 1. - Power pupils
 2. - Happy and healthy
 3. - Lifelong learning
 4. - Lean Entrepreneurship
 5. - Techno-craft
 6. - B-tech
 7. - We care
 8. - Crowd power
 9. - Agora

UNIDAD DIDÁCTICA 4. CREACIÓN DE UN PLAN INNOVADOR

1. La innovación educativa
2. Definición de proyecto de innovación educativa
 1. - Importancia de un proyecto innovador
 2. - Características del proyecto innovador
3. Tipos de proyectos de innovación educativa
4. Elaboración del proyecto de innovación educativa

UNIDAD DIDÁCTICA 5. ROL DEL EDUCADOR EN LA SOCIEDAD DIGITAL

1. El desarrollo profesional del educador
2. Funciones del educador
3. Adaptación del educador a la sociedad digital
 1. - Cambios educativos
 2. - El nuevo papel del educador
 3. - Funciones del educador en la sociedad digital

MODULO FORMATIVO 3. NUEVAS METODOLOGÍAS EN LA SOCIEDAD DIGITAL 2.0

UNIDAD DIDÁCTICA 6. APRENDIZAJE POR PROYECTOS

1. Definición el aprendizaje por proyectos
2. Objetivos y características del aprendizaje por proyectos
3. Metodología del aprendizaje por proyectos
4. Evaluación del aprendizaje por proyectos
5. Estrategias de enseñanza y tareas del profesor y del estudiante

UNIDAD DIDÁCTICA 7. PEDAGOGÍA INVERSA O FLIPPED CLASSROOM

1. Pedagogía inversa o Flipped Classroom

1. - Comparativa entre la metodología tradicional y Flipped Classroom
2. El profesor y el alumnado en Flipped Classroom
3. Papel de las familias
4. Metodología del modelo Flipped Classroom
 1. - Recursos materiales
5. Técnicas de grupo empleadas en Flipped Classroom

UNIDAD DIDÁCTICA 8. APRENDIZAJE BASADO EN EL JUEGO O GAMIFICACIÓN

1. Definición de gamificación
 1. - Tipología de la gamificación
 2. - Diferencia con la teoría de juegos
 3. - Objetivo de la gamificación
2. Diseño del proceso de gamificación en educación
 1. - Componentes de la gamificación
 2. - Herramientas de gamificación
3. Gamificación y motivación
4. Gamificación y aprendizaje
 1. - Gamificación en el aula
 2. - Diseño del juego

UNIDAD DIDÁCTICA 9. AULAS COOPERATIVAS

1. Definición del aprendizaje cooperativo
 1. - Características más significativas
2. Teorías del aprendizaje cooperativo
 1. - Perspectivas teóricas
3. Influencia del aprendizaje cooperativo en la violencia escolar
 1. - Conflicto y aprendizaje cooperativo
4. Evaluación del aprendizaje cooperativo

UNIDAD DIDÁCTICA 10. E-LEARNING Y M-LEARNING

1. Distintos métodos de formación
 1. - B-Learning
2. E-Learning
 1. - Definición
 2. - Características
 3. - Elementos que justifican el empleo de E-Learning
 4. - Ventajas
 5. - Desventajas
3. M-Learning
 1. - Definición
 2. - Características
 3. - Elementos que justifican el empleo de M-Learning
 4. - Ventajas
 5. - Desventajas
4. Características diferenciales entre E-Learning y M-Learning

PARTE 5. LIDERAZGO ESCOLAR PARA EL ÉXITO EDUCATIVO DEL ALUMNADO

UNIDAD DIDÁCTICA 1. DIAGNÓSTICO DE PROBLEMAS EN EL AULA

1. Disrupciones en el aula
2. Manifestaciones de los trastornos de conducta
3. Detección de problemas de conducta
4. Intervención terapéutica en el aula

UNIDAD DIDÁCTICA 2. INTRODUCCIÓN AL CONCEPTO DE LIDERAZGO

1. Conceptualización del liderazgo
2. Estilos de liderazgo
3. Las competencias del líder

UNIDAD DIDÁCTICA 3. RELACIÓN ENTRE LIDERAZGO Y APRENDIZAJE

1. Liderazgo escolar
2. Dimensiones del liderazgo escolar
3. Efectos del liderazgo en el aprendizaje de los alumnos

UNIDAD DIDÁCTICA 4. INTELIGENCIA EMOCIONAL EN EL LIDERAZGO

1. ¿Qué es la inteligencia emocional?
2. Dimensiones de la inteligencia emocional
3. Las nueve inteligencias de Howard Gardner
4. Inteligencia emocional y educación
5. El rol de la inteligencia emocional en el liderazgo

UNIDAD DIDÁCTICA 5. LA COMUNICACIÓN EN EL ENTORNO EDUCATIVO

1. La comunicación educativa
2. El planteamiento teórico de la comunicación educativa en el aula
3. Comunicación para el liderazgo educativo

UNIDAD DIDÁCTICA 6. LA MOTIVACIÓN EN EL ENTORNO EDUCATIVO

1. ¿Qué es la motivación?
2. Componentes básicos de la motivación académica
 1. - El componente valor
 2. - El componente motivacional de expectativa
 3. - El componente afectivo y emocional de la motivación
 4. - Otros determinantes de la motivación académica
3. Tipos de motivación
 1. - Motivación extrínseca
 2. - Motivación Intrínseca
 3. - Motivación de logro
4. Motivo, interés, necesidad e incentivo
 1. - Motivación inicial y desarrollo
5. Motivos dominantes

6. Técnicas de motivación

UNIDAD DIDÁCTICA 7. EL TRABAJO EN EQUIPO

1. Importancia del trabajo en equipo
2. Competencias a desarrollar
3. El papel del profesor
 1. - Visión colectiva
 2. - Conformación del equipo
 3. - La organización del aula
 4. - Normas para favorecer la dinámica del equipo
 5. - Roles, compromisos y responsabilidades
 6. - Evaluación del trabajo del equipo
4. Estrategias de aprendizaje
5. Ventajas del aprendizaje cooperativo

UNIDAD DIDÁCTICA 8. LAS RELACIONES GRUPALES

1. ¿Qué es un grupo?, influencia sobre sus miembros
 1. - La influencia del grupo sobre sus miembros
2. Formación y desarrollo de los grupos
3. La cohesión grupal
 1. - La cohesión como atracción
 2. - Cohesión y categorización
 3. - La toma de decisiones en grupo
4. Las relaciones intergrupales
 1. - Teoría realista del conflicto grupal
 2. - Teoría de la identidad social (TIS)
 3. - Modelo de los cinco estadios

UNIDAD DIDÁCTICA 9. GESTIÓN DE CONFLICTOS

1. Conceptualización del conflicto
2. Orígenes y causas de los conflictos
3. Tipos de conflictos
4. Elementos del conflicto
5. Importancia del conflicto
6. La conflictología
7. Prevención de los conflictos
8. Gestión de los conflictos
 1. - Negociación y mediación
 2. - Tratamiento pedagógico de los conflictos

UNIDAD DIDÁCTICA 10. METODOLOGÍA DE RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS Y TOMA DE DECISIONES PARA CONSEGUIR EL ÉXITO EDUCATIVO

1. Identificación de los modelos para la transformación y resolución de conflictos
 1. - Metodología de la transacción
 2. - Metodología del arbitraje

3. - El arbitraje según su naturaleza
4. - El arbitraje según su forma de organización
5. - Metodología de la negociación
6. - Aplicación de la vía judicial (procedimiento judicial) a la resolución de conflictos
7. - Análisis de la función del conflicto en la dinámica social e identificación de sus elementos.
2. Proceso de mediación
 1. - Caracterización de la acción mediadora: principios y objetivos
 2. - Metodologías para el desarrollo de la mediación: modelo tradicional o lineal de Harvard; Modelo de Bush y Folger; modelo circular narrativo de Sara Cobb; modelo interdisciplinar de Daniel Bustelo; otros modelos aplicados a la mediación comunitaria.
 3. - Funciones y responsabilidades del mediador: estrategias de actuación
 4. - Tipologías de mediación: mediación "natural" y mediación profesionalizada
 5. - Aplicación de los modelos de comediación a la mediación comunitaria
3. Identificación de las etapas en el proceso de mediación
 1. - Desarrollo de acciones previas al proceso de mediación: generación de confianza, legitimación y reencuadre; escucha activa, parafraseo, reformulación, connotación positiva, entrevista individual, etc.
 2. - Desarrollo de la primera sesión
 3. - Identificación del conflicto y los temas a tratar
 4. - Desarrollo de los temas (búsqueda de alternativas)
 5. - Proceso de acuerdo
 6. - Identificación de las técnicas a utilizar en la mediación
4. La mediación educativa
 1. - El mediador educativo

PARTE 6. APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN AL APRENDIZAJE

1. Concepto de aprendizaje
2. Tipos de aprendizaje
3. Proceso de enseñanza-aprendizaje
4. Estrategias de enseñanza
 1. - Metáforas
 2. - Pensamiento visual
 3. - Fantasía
 4. - Experiencia directa

UNIDAD DIDÁCTICA 2. TEORÍAS Y MODELOS DE APRENDIZAJE

1. Teorías conductistas
 1. - Condicionamiento clásico
 2. - Aportaciones de Watson al conductismo
 3. - Condicionamiento operante
2. Teorías cognitivas
 1. - Teoría de la Gestalt (Max Wertheimer, Wolfgang Köhler y Kurt Koffka)
3. Constructivismo
 1. - Epistemología Genética (Jean Piaget)
 2. - Constructivismo social/cultural-histórico (Vygotsky)

UNIDAD DIDÁCTICA 3. LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS E INNOVACIÓN EN EL APRENDIZAJE

1. La innovación educativa
2. El impacto de las nuevas tecnologías en la educación
3. Ventajas e inconvenientes de las nuevas tecnologías en la educación
 1. - Desde la perspectiva del aprendizaje
 2. - Para los estudiantes
 3. - Para los profesores

UNIDAD DIDÁCTICA 4. COMPETENCIAS CLAVE

1. Concepto de competencia
2. Ley de Educación
3. Competencias clave
 1. - Comunicación lingüística
 2. - Competencia matemática
 3. - Competencia digital
 4. - Competencia para aprender a aprender
 5. - Competencias sociales y cívicas
 6. - Competencia clave en sentido de iniciativa y espíritu emprendedor
 7. - Competencia clave en conciencia y expresiones culturales

UNIDAD DIDÁCTICA 5. APRENDIZAJE BASADO EN EL PENSAMIENTO

1. El pensamiento
 1. - Tipos de pensamiento
2. El pensamiento eficaz
 1. - Destrezas del pensamiento
 2. - Hábitos de la mente
 3. - Metacognición
3. Aprendizaje basado en el pensamiento

UNIDAD DIDÁCTICA 6. APRENDIZAJE BASADO EN PROBLEMAS

1. Introducción a la resolución de problemas
2. El aprendizaje basado en problemas
 1. - El diseño del problema
3. El proceso de entrenamiento en resolución de problemas
 1. - Fases en la resolución de problemas

UNIDAD DIDÁCTICA 7. APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS

1. El aprendizaje basado en proyectos
2. Aplicación del aprendizaje basado en proyectos
3. Fases para la implantación del modelo
4. El empleo de las TICs en el aprendizaje basado en proyectos

UNIDAD DIDÁCTICA 8. LOS PROYECTOS

1. Concepto de proyecto

1. - Diseño de proyectos
2. WebQuest
 1. - Ventajas de las WebQuest
3. Aprendizaje cooperativo
 1. - Ventajas del aprendizaje cooperativo

UNIDAD DIDÁCTICA 9. ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE

1. Estrategias de aprendizaje
 1. - Clasificación de las estrategias de aprendizaje
 2. - Motivación y aprendizaje
2. Procesos metacognitivos
3. Estrategia de trabajo grupal
4. Estrategia docente del aprendizaje basado en proyectos

UNIDAD DIDÁCTICA 10. EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS

1. Concepto de evaluación
2. Planificación de la evaluación
3. Tipos de evaluación de los aprendizajes
 1. - Otras modalidades de evaluación de los aprendizajes
4. Evaluación del aprendizaje basado en proyectos

Solicita información sin compromiso

¡Matricularme ya!

Teléfonos 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!



Ver en la web



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

 By
EDUCA EDTECH
Group