



# PROGRAMA FORMATIVO

## Postgrado en Flipped Classroom: Innovación en el Aula + Titulación Universitaria

## Postgrado en Flipped Classroom: Innovación en el Aula + Titulación Universitaria

Duración: 425 horas

Precio: 360 € \*

Modalidad: Online

\* Materiales didácticos, titulación y gastos de envío incluidos.



Titulación Expedida por  
EUROINNOVA BUSINESS  
SCHOOL y Avalada por la  
Escuela Superior de  
Cualificaciones Profesionales

### Descripción

La educación ha ido evolucionando a lo largo de los años, y ha ido buscando un método pedagógico que estuviera basado en un aprendizaje dinámico e interactivo, además debido a los avances en la tecnología el sector educativo ha tenido que integrar las TIC en el aprendizaje. El método Flipped Classroom es un modelo pedagógico centrado en el alumno que combina la instrucción directa con los métodos constructivistas e implicación de los estudiantes. Con el Postgrado en Flipped Classroom: Innovación en el Aula aprenderás los métodos más novedosos en el aprendizaje.

### A quién va dirigido

Este Postgrado en Flipped Classroom: Innovación en el Aula va dirigido a los profesionales del mundo de la educación en general y a todas aquellas personas interesadas en los nuevos métodos y técnicas que están revolucionando la educación.

## Objetivos

- 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 del aprendizaje cooperativo en el aula.
- Analizar las diferentes dimensiones afectivas del aprendizaje que influyen de manera directa en el aprendizaje cooperativo.
- Conocer las habilidades personales, valores y actitudes básicas en el alumnado.
- Analizar la influencia del aprendizaje cooperativo en la resolución de los conflictos grupales.
- 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.
- Saber cómo gestionar los recursos educativos para mejorar su empleo y utilización en la enseñanza.
- Conocer algunos ejemplos de juegos educativos 2.0 y videojuegos.
- Estudiar los programas que son empleados para la creación de juegos educativos 2.0.

## Para que te prepara

El presente Postgrado en Flipped Classroom: Innovación en el Aula te prepara para conocer de forma detallada las diferentes técnicas y métodos que se pueden utilizar para favorecer el aprendizaje.

## Salidas laborales

Ejerce su actividad profesional en el ámbito de la educación, tanto público como privado, en centros educativos, actividades extraescolares, experiencia de la vida cotidiana o con diferentes grupos de iguales, entre otras salidas educativas.

## Titulación

Doble Titulación: - Titulación de Postgrado en Flipped Classroom: Innovación en el Aula con 300 horas expedida por EUROINNOVA INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION, miembro de la AEEN (Asociación Española de Escuelas de Negocios) y CLADEA (Consejo Latinoamericano de Escuelas de Administración) - Titulación Universitaria en Flipped Classroom - Innovación Educativa con 5 Créditos Universitarios ECT. Formación Continua baremable en bolsas de trabajo y concursos oposición de la Administración Pública.



### EUROINNOVA FORMACION

como centro de Formación acreditado para la impartición a nivel nacional de formación

EXPIDE EL PRESENTE TÍTULO PROPIO

**NOMBRE DEL ALUMNO/A**

con D.N.I. XXXXXXXX ha superado los estudios correspondientes de

### Nombre de la Acción Formativa

de XXX horas, perteneciente al Plan de Formación EUROINNOVA en la convocatoria de 2014  
Y para que surtan los efectos pertinentes queda registrado con Número de Expediente XXXX/XXXX-XXXX-XXXX-XXXXXX

Con una calificación de SOBRESALIENTE

Y para que conste expido la presente TITULACIÓN en  
Granada, a 23 de Abril de 2014

La dirección General

El/La interesado/a

Sello



INTERNATIONAL COMMISSION on DISTANCE EDUCATION  
Con Estatuto Consultivo, Categoría Especial del Consejo Económico y Social de la UNESCO (Plan. Resolución 604E)

## Forma de pago

### Tarjeta de Crédito / PayPal

Eligiendo esta opción de pago, podrá abonar el importe correspondiente, cómodamente en este mismo instante, a través de nuestra pasarela de pago segura concertada con Paypal

### Transferencia Bancaria

Eligiendo esta opción de pago, deberá abonar el importe correspondiente mediante una transferencia bancaria.

No será aceptado el ingreso de cheques o similares en ninguna de nuestras cuentas bancarias.

### Contrareembolso

Podrá pagar sus compras directamente al transportista cuando reciba el pedido en su casa. Eligiendo esta opción de pago, recibirá mediante mensajería postal, en la dirección facilitada en el formulario, el material del curso, abonando el importe correspondiente a la recepción.

## Metodología

Entre el material entregado en este curso se adjunta un documento llamado Guía del Alumno dónde aparece un horario de tutorías telefónicas y una dirección de e-mail dónde podrá enviar sus consultas, dudas y ejercicios. Además recibirá los materiales didácticos que incluye el curso para poder consultarlos en cualquier momento y conservarlos una vez finalizado el mismo. La metodología a seguir es ir avanzando a lo largo del itinerario de aprendizaje online, que cuenta con una serie de temas y ejercicios. Para su evaluación, el alumno/a deberá completar todos los ejercicios propuestos en el curso. La titulación será remitida al alumno/a por correo una vez se haya comprobado que ha completado el itinerario de aprendizaje satisfactoriamente.

## *Materiales didácticos*

- Manual teórico 'Juegos Educativos 2.0'
- Manual teórico 'Recursos Educativos 2.0'
- Manual teórico 'Flipped Classroom-Innovación Educativa'
- Manual teórico 'Técnicas de Aprendizaje Cooperativo en el Aula'



## Profesorado y servicio de tutorías

"RedEduca" está formado por un equipo multidisciplinar de profesionales especialistas en incorporar las Nuevas Tecnologías al ámbito educativo.

Nuestro principal objetivo es conseguir una formación didáctico-pedagógica innovadora y de calidad. Por ello, ponemos al alcance de nuestro alumnado una serie de herramientas y recursos que les permitirán potenciar su aprendizaje a lo largo del curso.

Además, a lo largo del curso, nuestro alumnado cuenta con un equipo de tutores expertos en las distintas especialidades ofertadas, con una amplia experiencia en el mundo de la enseñanza que resolverán todas tus dudas y consultas y con un equipo de soporte técnico que le ayudarán con



## Bolsa de empleo y Prácticas

El alumnos tendrá posibilidad de incluir su currículum en nuestra Bolsa de Empleo y Prácticas, participando así en los distintos procesos de selección y empleo gestionados por empresas y organismos públicos colaboradores en territorio nacional y abrir su abanico de posibilidades en el mundo laboral.

## Plazo de Finalización

El alumnado cuenta con un periodo máximo de tiempo para la finalización del curso, que dependerá del tipo del curso elegido:

- **Master a distancia y online:** El plazo de finalización será de 12 meses a contar desde la fecha de recepción de las materiales del curso.

- **Curso a distancia y online:** El plazo de finalización será de 6 meses a contar desde la fecha de recepción de los materiales del curso.

En ambos casos, si una vez cumplido el plazo no se han cumplido los objetivos mínimos exigidos (entrega de ejercicios y evaluaciones correspondientes), el alumno podrá solicitar una prórroga con causa justificada de 3 meses

## Red Social Educativa

La Red Social Educativa es un lugar de encuentro para docentes y opositores donde poder compartir conocimiento. Aquí encontrarás todas las novedades del mundo de la educación que puedan ser de tu interés, así como noticias relacionadas con oposiciones. Es un espacio abierto donde podrás escribir y participar en todas las noticias y foros.

Te invitamos a registrarte y a comenzar a participar en esta red de profesionales de la educación.

Visítanos en: [www.redsocial.rededuca.net](http://www.redsocial.rededuca.net)



## Campus Virtual

Es el aula virtual donde encontrarás todos los contenidos de los cursos, cuidadosamente revisados y actualizados por nuestro equipo de profesores y especialistas.

El campus virtual se convierte en el principal escenario de aprendizaje y es aquí donde el alumnado podrá acceder a los contenidos del curso con tan sólo un clic.

Este nuevo sistema de aprendizaje online puede facilitar el trabajo del alumnado y del equipo docente en varios sentidos:

La presentación online de la acción formativa hace posible incluir contenidos en muy diversos



## Postgrado en Flipped Classroom: Innovación en el Aula + Titulación Universitaria

Asimismo, el alumnado puede descargarse en pdf el temario de su curso conforme vaya avanzando en los contenidos para que pueda tenerlos guardados.

Además, el campus virtual permite establecer contacto directo con el tutor o tutora a través del sistema de comunicación por correo electrónico que también permitirá intercambiar archivos entre las partes.

El entorno virtual simplifica y agiliza la evaluación y seguimiento del alumnado, tanto para el propio alumno o alumna como para el equipo docente. Por un lado, el alumnado podrá observar su avance a lo largo del itinerario formativo y recibirá retroalimentación inmediata sobre sus resultados en las pruebas de evaluación. En segundo lugar, el equipo docente verá simplificado su trabajo, puesto que todos los datos acerca de la actividad del alumnado en la plataforma, así como los resultados de las pruebas quedan registrados de manera automática, evitando así la labor de corrección manual y permitiendo al profesor o profesora tener una visión del progreso de sus alumnos/as con tan sólo un clic.

Puede acceder a nuestro Campus Virtual a través de: <https://campusrededuca.euoinnova.edu.es>

## Programa formativo

### PARTE 1. FLIPPED CLASSROOM

#### UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN A LA PEDAGOGÍA

- - Concepto de pedagogía
- - Relación de la pedagogía con otras ciencias
- - La evolución de la pedagogía
- - Sistema Educativo

#### UNIDAD DIDÁCTICA 2. MODELOS PEDAGÓGICOS

- - Los modelos pedagógicos y la educación
- - La escuela tradicional
- - Escuela Nueva
- - Otros modelos pedagógicos

#### UNIDAD DIDÁCTICA 3. INNOVACIÓN EDUCATIVA

- - La innovación en el ámbito educativo
- - - Objetivos de la innovación educativa
- - El liderazgo educativo
- - El docente innovador
- - Aplicación de la innovación educativa en el aula

#### UNIDAD DIDÁCTICA 4. EDUCACIÓN COMPARTIDA ENTRE FAMILIA Y ESCUELA

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

#### UNIDAD DIDÁCTICA 5. MODELO FLIPPED CLASSROOM

- - El modelo Flipped Classroom
- - Papel del docente en el Flipped Classroom

- - Papel de los alumnos en el Flipped Classroom
- - Implicación de las familias en el Flipped Classroom
- - Diferencias entre la metodología tradicional y el modelo Flipped Classroom

#### UNIDAD DIDÁCTICA 6. BLENDED LEARNING

- - Evolución de la teleformación
- - E-Learning
- - Blended Learning
- - Relación del B-Learning con el modelo Flipped Classroom

#### UNIDAD DIDÁCTICA 7. EL DISEÑO DE UN PROGRAMA FLIPPED CLASSROOM

- - Planificación del modelo Flipped Classroom
- - Características de los materiales
- - Trabajo en el aula
  - Asamblea
  - Brainstorming
  - Corrillo
  - Cuchicheo
  - Debate
  - Estudio de casos

#### UNIDAD DIDÁCTICA 8. METODOLOGÍAS, TÉCNICAS DIDÁCTICAS Y TECNOLOGÍA D

- - Introducción a la tecnología digital y herramientas utilizadas en un aula invertida
- - Herramientas para la creación de materiales
- - Herramientas para compartir materiales
- - Herramientas de trabajo en equipo y almacenamiento
- - Páginas web

#### UNIDAD DIDÁCTICA 9. EVALUACIÓN DE APRENDIZAJES

- - Introducción al aprendizaje colaborativo
- - Evaluación del aprendizaje colaborativo
  - Cuestionarios
  - Grupos de discusión
- - Evaluación de las competencias básicas

- - Tipos de evaluación

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

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

## PARTE 2. APRENDIZAJE COOPERATIVO EN EL AULA

### UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN AL APRENDIZAJE COOPERATIVO EN EL AULA

- - Concepto de aprendizaje cooperativo
- - - Características del aprendizaje cooperativo
- - Teorías significativas del aprendizaje cooperativo
- - - Principales bases teóricas
- - Proceso de enseñanza-aprendizaje
- - - Principales sistemas de enseñanza-aprendizaje

### UNIDAD DIDÁCTICA 2. DIMENSIÓN AFECTIVA DEL APRENDIZAJE

- - Importancia del afecto en el aprendizaje
- - La familia como contexto socializador
- - - Influencia de la familia
- - Estilos educativos parentales
- - - Influencia de los estilos educativos en el aprendizaje
- - Influencia del grupo de iguales en el aprendizaje

### UNIDAD DIDÁCTICA 3. EL TRABAJO EN EQUIPO Y EL LOGRO INDIVIDUAL

- - ¿Qué es el trabajo en equipo?
- - Diferencias entre el aprendizaje cooperativo y el trabajo en grupo
- - Formación de grupos
- - Trabajo en equipo-logro individual (TELI)
- - Estrategias para el trabajo en equipo como recurso para enseñar
- - - Estructuras cooperativas simples
- - - Técnicas cooperativas

#### UNIDAD DIDÁCTICA 4. HABILIDADES PERSONALES, VALORES Y ACTITUDES BÁSICAS EN EL ALUMNADO

- - Valores y actitudes básicas en el alumnado
- - Importancia del desarrollo emocional en el niño/a
- - - Inteligencia emocional
- - Habilidades personales y sociales
- - - Asertividad
- - - Motivación y aprendizaje
- - - Empatía
- - - Autoestima

#### UNIDAD DIDÁCTICA 5. REDUCCIÓN DE LA VIOLENCIA EN LA ESCUELA A TRAVÉS DEL APRENDIZAJE COOPERATIVO

- - El acoso escolar en la actualidad
- - - Diferencia entre violencia escolar y acoso escolar
- - ¿Quién interviene en el acoso escolar?: víctima, acosador y observadores
- - - Acosador o agresor
- - - Víctima o acosado
- - - Observador
- - Reducción de la violencia escolar a través del aprendizaje cooperativo
- - - Eficacia del aprendizaje cooperativo

#### UNIDAD DIDÁCTICA 6. ESTRATEGIAS PARA CONSEGUIR LA COHESIÓN GRUPAL

- - El grupo
- - - Clasificación de los grupos
- - La cohesión y disgregación del grupo
- - Estrategias para conseguir la cohesión del grupo
- - - Técnicas para fomentar el debate y el consenso
- - - Técnicas para favorecer la interacción, el conocimiento mutuo y la distensión en el grupo
- - - Técnicas para facilitar la inclusión
- - - Técnicas para mostrar la importancia de trabajar en equipo

#### UNIDAD DIDÁCTICA 7. ESTRATEGIA METODOLÓGICA EN EL APRENDIZAJE COOPERATIVO

- - Principios didácticos: desarrollo del proceso enseñanza- aprendizaje

- - Estructuras básicas de aprendizaje
- - - Estructura de la actividad
- - - Estructura de la recompensa
- - - Estructura de la autoridad
- - Competencias clave relacionadas con el aprendizaje cooperativo
- - - Competencia para aprender a aprender
- - - Competencias sociales y cívicas
- - - Competencia en sentido de iniciativa y espíritu emprendedor
- - - Competencia clave en conciencia y expresiones culturales

### UNIDAD DIDÁCTICA 8. IGUALDAD DE OPORTUNIDADES A TRAVÉS DEL APRENDIZAJE COOPERATIVO

- - La igualdad de oportunidades en el aula
- - Atención a la diversidad
- - - Principios de normalización e integración
- - - Educación inclusiva
- - - Modalidades de escolarización
- - Atención a la diversidad y el aprendizaje cooperativo

### UNIDAD DIDÁCTICA 9. INFLUENCIA DEL APRENDIZAJE COOPERATIVO EN LA RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS

- - El conflicto
- - - Proceso del conflicto
- - Enseñar resolución de problemas
- - - Estrategias para la solución de problemas
- - El aprendizaje cooperativo en la resolución de conflicto

### UNIDAD DIDÁCTICA 10. EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE COOPERATIVO

- - El aprendizaje cooperativo: evaluación
- - Evaluación del proceso y del producto
- - ¿Cómo evaluar?
- - Evaluación entre los iguales y autoevaluaciones finales

### PARTE 3. RECURSO Y JUEGOS EDUCATIVOS 2.0

### MÓDULO 1. RECURSOS EDUCATIVOS 2.0

**UNIDAD DIDÁCTICA 1. RECURSO EDUCATIVO: WEB 2.0**

- - Introducción a la Web
- - - Web 1.0
- - - Web 2.0
- - - Web 3.0
- - Principales principios de la Web 2.0
- - Aplicaciones educativas de la web 2.0

**UNIDAD DIDÁCTICA 2. EDUCACIÓN 2.0**

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

**UNIDAD DIDÁCTICA 3. RECURSOS EDUCATIVOS EN LA WEB 2.0**

- - Recursos educativos en la web 2.0
- - Recursos pedagógicos de la Web 2.0
- - - Blogs
- - - Webs
- - - Wikis

**UNIDAD DIDÁCTICA 4. REDES SOCIALES COMO RECURSO EDUCATIVO**

- - Origen de las redes sociales
- - ¿Qué son las redes sociales?
- - Servicios y tipos de redes sociales
- - Las redes sociales aplicadas a la educación
- - Análisis y utilización de las redes sociales como innovación en el contexto educ
- - Rol del docente ante las redes sociales
- - El papel del estudiante en las redes sociales

**UNIDAD DIDÁCTICA 5. GESTIÓN DE RECURSOS EDUCATIVOS: MOODLE**

- - ¿Qué es Moodle?
- - Principales características de Moodle
- - - Características generales

- - - Características administrativas
- - - Características para el desarrollo y gestión del curso
- - Módulos principales de Moodle

## MÓDULO 2. JUEGOS EDUCATIVOS 2.0

### UNIDAD DIDÁCTICA 6. CONCEPTO DE JUEGO EDUCATIVO

- - El juego educativo
- - Tipos de jugadores
  - - - Jugador ambicioso
  - - - Jugador triunfador
  - - - Jugador sociable
  - - - Jugador explorador
- - Principales diferencias entre “game” y “play”

### UNIDAD DIDÁCTICA 7. APRENDIZAJE BASADO EN EL JUEGO (GAME-BASED LEAR

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

### UNIDAD DIDÁCTICA 8. EJEMPLOS DE JUEGOS EDUCATIVOS 2.0

- - Ejemplos de juegos educativos 2.0
- - Brainscape
- - Cerebriti edu
- - Pear Deck
- - Ribbon Hero
- - KnowRe
- - Duolingo
- - World Peace Game
- - Otras herramientas

### UNIDAD DIDÁCTICA 9. VIDEOJUEGOS EDUCATIVOS

- - Los videojuegos educativos

- - - Potencial didáctico de los videojuegos
- - Videojuegos y procesos cognitivos
- - - Motivación y los videojuegos
- - Ejemplos de videojuegos educativos
- - Videojuegos y discapacidad

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

- - Creación de juegos educativos 2.0
- - Hot potatoes
- - - Componentes de Hot potatoes
- - JClick