



PROGRAMA FORMATIVO

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

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

Duración: 250 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 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.

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.

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

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.

Para que 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.

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



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. XXXXXXXXX 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 'Flipped Classroom-Innovación Educativa'
- Manual teórico 'Gamificación: Educar Jugando'



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



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



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

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 - INNOVACIÓN EDUCATIVA

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

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

- - 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

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

- - Tipos de evaluación

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

- - 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. GAMIFICACIÓN: EDUCAR JUGANDO

UNIDAD DIDACTICA 1. INTRODUCCIÓN A LA GAMIFICACIÓN

- - Concepto de gamificación
- - - Tipos de gamificación
- - ¿Qué no es la gamificación?
- - Objetivos de la gamificación y ámbitos de aplicación
- - Diferencia entre gamificación, juegos serios y aprendizaje basado en el juego
- - - Juegos serios y aprendizaje basado en el juego
- - La importancia de gamificar en el ámbito educativo
- - Primeras consideraciones para diseñar un sistema gamificado

UNIDAD DIDÁCTICA 2. GAME THINKING O PENSAMIENTO DE JUEGO

- - Concepto de game thinking
- - - Los diseñadores en game thinking
- - Reglas de diseño
- - Cómo aprovechar las emociones
- - La diversión
- - - Las emociones en el juego

UNIDAD DIDÁCTICA 3. PSICOLOGÍA Y GAMIFICACIÓN

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

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

- - - La dopamina

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

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

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

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

UNIDAD DIDÁCTICA 6. EL JUEGO Y SU DISEÑO

- - Definición de juego y características básicas
- - Tipos de jugadores
- - - Jugador ambicioso
- - - Jugador triunfador
- - - Jugador sociable
- - - Jugador explorador
- - Diferencias entre “game” y “play”
- - - El círculo mágico

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

- - Gamificación y generación Y
- - Diseño del juego en la gamificación

UNIDAD DIDÁCTICA 7. ELEMENTOS DEL JUEGO EN LA GAMIFICACIÓN

- - Introducción a los elementos de juego
- - Dinámicas de juego
 - Las dinámicas en gamificación según Kevin Werbach
 - Los 16 motivadores de Steven Reiss
- - Mecánicas de juego
 - Mecánicas a usar en gamificación
 - Fundamentos de la diversión
- - Componentes de juego
 - 35 componentes de juego para usar en gamificación
- - La jerarquía de los elementos de juego en la gamificación
- - La tríada PBL (points, badges, lists)
 - Points-Puntos
 - Badges-Medallas
 - Leaderboards-Clasificaciones
- - Limitaciones de los elementos

UNIDAD DIDÁCTICA 8. CICLOS DE ACTIVIDAD. LEY DEL MOVIMIENTO

- - Ciclos de actividad
 - Bucles de acción
 - Bucles de progresión
- - El papel de la diversión

UNIDAD DIDÁCTICA 9. PROGRAMAS DE RECOMPENSAS

- - Concepto de recompensa
 - Clasificación de las recompensas
 - Tipos básicos de recompensas
- - Concepto de insignias en el aula
 - Objetivos de las insignias en educación
 - Insignia digital
- - Plataformas de gamificación relacionadas con la asignación de insignias

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

- - - Herramientas para crear badges para el aula
- - Calendarización de recompensas
- - - Dimensiones de las recompensas variables
- - Teorías conductuales: limitaciones y riesgos
- - Teorías cognitivistas
- - - Esquema de recompensas SAPS

UNIDAD DIDÁCTICA 10. EMPLEO DE HERRAMIENTAS DE GAMIFICACIÓN EN EL AU

- - Herramientas de gamificación para el aula
- - Brainscape
- - Cerebriti edu
- - Pear Deck
- - Ribbon Hero
- - KnowRe
- - Duolingo
- - World Peace Game
- - Otras herramientas