



# PROGRAMA FORMATIVO

**Curso de Flipped Classroom - Innovación Educativa + Curso en Recursos y Juegos Educativos 2.0 (Doble Titulación con 10 Créditos ECTS)**

## Curso de Flipped Classroom - Innovación Educativa + Curso en Recursos y Juegos Educativos 2.0 (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

Debido a los avances en la educación y en las TIC se han integrado en las metodologías de enseñanza-aprendizaje como un recurso educativo de gran interés. A través de ellas, se pueden emplear múltiples recursos y juegos educativos que favorecen al aprendizaje a través de una forma dinámica y motivadora. Este Curso en Flipped Classroom - Innovación Educativa y en Recursos y Juegos Educativos 2.0 te aporta los conocimientos en este método pedagógico basado en un aprendizaje dinámico e interactivo y sobre los recursos educativos en la Web 2.0 y el empleo de ellos en la enseñanza.

### A quién va dirigido

EL Curso de Flipped Classroom - Innovación Educativa y de Recursos y Juegos Educativos 2.0 va dirigido a los profesionales del mundo de la educación en general así como a cualquier persona interesada en formar parte de este ámbito que quiera adquirir conocimientos sobre este método pedagógico y sobre los recursos y juegos educativos que ofrece la Web 2.0.

## Curso de Flipped Classroom - Innovación Educativa + Curso en Recursos y Juegos Educativos 2.0 (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.
- 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 Curso en Flipped Classroom - Innovación Educativa y en Recursos y Juegos Educativos 2.0 va dirigido a la formación del método Flipped Classroom, de su aplicación dentro de la educación, y de aproximar los recursos y juegos educativos que proporciona la 2.0, comprendiendo su empleo y utilización en la enseñanza.

### 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.

# Curso de Flipped Classroom - Innovación Educativa + Curso en Recursos y Juegos Educativos 2.0 (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 Recursos y Juegos Educativos 2.0 con 5 Créditos Universitarios ECTS con 125 hora. 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'



## 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



## Curso de Flipped Classroom - Innovación Educativa + Curso en Recursos y Juegos Educativos 2.0 (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 en Recursos y Juegos Educativos 2.0 (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 en Recursos y Juegos Educativos 2.0 (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. RECURSOS 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?

## Curso de Flipped Classroom - Innovación Educativa + Curso en Recursos y Juegos Educativos 2.0 (Doble Titulación con 10 Créditos ECTS)

- - 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

## Curso de Flipped Classroom - Innovación Educativa + Curso en Recursos y Juegos Educativos 2.0 (Doble Titulación con 10 Créditos ECTS)

- - 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
- - JClic