



Formación  
Permanente del  
Profesorado.  
.es



UNIVERSIDAD  
NEBRIJA



# PROGRAMA FORMATIVO

## Master Gamificación Educativa + Titulación Universitaria

Más información en: [www.reduca.net](http://www.reduca.net)  
( +34) 958 050 202



## Master Gamificación Educativa + Titulación Universitaria

Duración: 725 horas

Precio: 999 € \*

Modalidad: Online

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



UNIVERSIDAD  
NEBRIJA

Centro de Formación: Euroinnova Business School en colaboración con Universidad Antonio de Nebrija

### SUMA HASTA 2 PUNTOS Y MEJORA TU NOTA FINAL EN EL BAREMO

Cursos que puntúan como méritos en el Baremo de las Oposiciones para el Cuerpo de Maestros, Profesores de Secundaria, FP y EOI



1 Curso de  
110 horas



0,5 puntos  
para el baremo



2 Puntos en  
el baremo



0,60 puntos en  
la nota final

Consulta la Convocatoria de tu Comunidad Autónoma

\* Únicamente puntúan en las oposiciones docentes las titulaciones universitarias

Puntúa con tu curso como méritos en el Baremo de las Oposiciones para el Cuerpo de Maestros, Profesores de Secundaria, FP y EOI. Realizándolo podrás sumar hasta 2 puntos sobre el total de 10 en la fase de Concurso. La nota final depende, de un 60% de la nota obtenida en el examen y un 40% de la fase concurso. Con la realización de este curso puedes llegar a añadir 0,60 puntos a la nota global del concurso-oposición.

## Descripción

La gamificación (aprender jugando), como técnica de aprendizaje en el que se enseña mediante el juego, se ha convertido en una de las metodologías innovadoras con mejores resultados en los centros educativos. Este tipo de enseñanza y aprendizaje ha generado una experiencia positiva en el alumnado debido a sus beneficios: motivación, refuerzo de habilidades y conocimientos, fomenta la competencia, estimula la conexión social, la dificultad va en aumento, entre otras.

Con este Máster Gamificación Educativa vas a obtener una titulación acreditada por Euroinnova Business School con 600 horas y por otro lado una titulación universitaria con 5 créditos ECTS y 125 horas.

## A quién va dirigido

El Máster Gamificación Educativa está dirigido a profesionales de la educación como docentes, pedagogos, psicólogos, psicopedagogos, educadores sociales, opositores y cualquier persona que quiera enseñar mediante una enseñanza innovadora. Además, en caso de estar interesado en presentarte en oposiciones de educación, este máster contiene un curso universitario con el que podrás obtener 0.5 puntos en el baremo.

## Salidas laborales

A través de nuestro Máster Gamificación Educativa podrás ejercer en centros educativos públicos y privados, talleres educativos, colonias, campamentos de verano, escuela de verano, centros formativos, entre otras.

## Objetivos

-Aplicar la gamificación (aprender jugando) en el aula. -Utilizar recursos y juegos educativos 2.0. como web 2.0 o moodle. -Comprender la importancia del desarrollo de las competencias TIC para la docencia. -Enseñar mediante otras metodologías de la sociedad digital 2.0 como flipped classroom o aprendizaje por proyectos.

## Para que te prepara

Nuestro Máster Gamificación Educativa te prepara para aplicar la gamificación como metodología en el aula. Esta formación superior te aporta las claves necesarias para enseñar con éxito y conseguir que el alumnado mejore sus resultados académicos. Obtendrás amplios conocimientos sobre la gamificación y así como recursos y juegos 2.0.

## Titulación

Doble Titulación: - Titulación de Master Gamificación Educativa con 600 horas expedida por Euroinnova Business School y Avalada por la Escuela Superior de Cualificaciones Profesionales - Titulación Universitaria en Gamificación: Educar Jugando con 5 Créditos Universitarios ECTS con 125 horas.

Esta titulación la expide la prestigiosa Universidad Antonio de Nebrija, con ella se obtendrán 5 créditos ECTS(European Credit Transfer System).



## 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

## 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 'Metodologías Educativas para la Sociedad Digital 2.0'
- Manual teórico 'Recursos y Juegos Educativos 2.0'
- Manual teórico 'Aprendizaje basado en Proyectos'
- Manual teórico 'Liderazgo Escolar para el Éxito Educativo del Alumnado'
- Manual teórico 'Gamificación: Educar Jugando'
- Manual teórico 'Desarrollo de las Competencias Tic para la Docencia'



## 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



## Master Gamificación Educativa + 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.euroinnova.edu.es>

## Programa formativo

### PARTE 1. GAMIFICACIÓN

#### UNIDAD DIDÁCTICA 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
- - - 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

## Master Gamificación Educativa + Titulación Universitaria

- - 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
- - 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

## Master Gamificación Educativa + Titulación Universitaria

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

## Master Gamificación Educativa + Titulación Universitaria

- - - Esquema de recompensas SAPS

### UNIDAD DIDÁCTICA 10. EMPLEO DE HERRAMIENTAS DE GAMIFICACIÓN EN EL AULA

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

### 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



## Master Gamificación Educativa + Titulación Universitaria

- - 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 educativo
- - 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 LEARNING)

- - 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

## Master Gamificación Educativa + Titulación Universitaria

- - 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
- - JClic

## PARTE 3. DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS TIC PARA LA DOCENCIA

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

- - Competencias clave en el curriculum
- - Marco de referencia de la competencia digital
- - - Marco común de la competencia digital
- - Competencia digital docente

## Master Gamificación Educativa + Titulación Universitaria

- - Competencia digital del alumno
- - - Saberes de la competencia digital

### UNIDAD DIDÁCTICA 2. COMPETENCIAS RELACIONADAS CON LAS TIC EN PRIMARIA

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

### UNIDAD DIDÁCTICA 3. COMPETENCIAS RELACIONADAS CON LAS TIC EN SECUNDARIA

- - Introducción
- - Las tecnologías de la información y la comunicación en el ámbito educativo
- - Nuevas tecnologías en el aula: recursos
- - Cambios y repercusiones de las TIC en la Educación Secundaria
- - - Rol del profesor y del alumnado
- - - El alumno como nuevo agente del aprendizaje
- - - Alumnado con capacidad de elección
- - - Nuevo alumnado con nuevas capacidades
- - - Capacidad de adaptación de los cambios

### UNIDAD DIDÁCTICA 4. LAS TIC Y LA FORMACIÓN DOCENTE

- - Educación y TIC
- - - La innovación pedagógica de las TIC
- - - TIC aplicadas a la enseñanza
- - Aplicación de las TIC en la metodología didáctica
- - - Calidad en el proceso de enseñanza-aprendizaje con el uso de TIC
- - Necesidad de formación docente
- - - Introducción a la situación
- - - Perfiles de profesorado a partir de las necesidades formativas en TIC
- - - Propuestas formativas

## Master Gamificación Educativa + Titulación Universitaria

- - Formación del profesorado en cifras
- - - Datos arrojados

### UNIDAD DIDÁCTICA 5. INTEGRACIÓN DIDÁCTICA DE INTERNET EN LA DOCENCIA

- - Internet
- - La web 2.0 y la web 3.0
- - - Web 2.0
- - - Web 3.0
- - Educación e Internet
- - - Internet y su influencia en la enseñanza-aprendizaje
- - Internet: recurso educativo

### UNIDAD DIDÁCTICA 6. AULAS VIRTUALES

- - Entornos o plataformas de teleformación: el aula virtual
- - - Entorno virtual de aprendizaje (EVA)
- - E-Learning
- - Blended Learning
- - M-Learning

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

- - Acceso de Internet en el Centro
- - Plan de Comunicación de Centro
- - Recursos pedagógicos de la Web 2.0
- - - Blogs
- - - Webs
- - - Wikis
- - Redes Sociales
- - - Las redes sociales aplicadas a la educación
- - - Análisis y utilización de las redes sociales como innovación en el contexto educativo
- - Las redes sociales educativas más empleadas en el aula
- - - Dolphin
- - - Edmodo

## Master Gamificación Educativa + Titulación Universitaria

- - - RedAlumnos

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

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

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

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

### UNIDAD DIDÁCTICA 10. RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS CON LAS TIC

- - Resolución de problemáticas en la red
- - Fases del proceso de intervención en cyberbullying desde centros educativos
- - Cómo actuar ante diferentes problemáticas
- - - Abusos sexuales
- - - Grooming
- - - 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?

- - Nacimiento de la Sociedad de la Información
- - Etapas de la sociedad en función de la información
- - Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC)

## Master Gamificación Educativa + Titulación Universitaria

- - - Características de las TIC
- - Cuidad digital
- - - Características de una ciudad digital
- - - Servicios de la ciudad digital
- - Características básicas de la sociedad digital

### UNIDAD DIDÁCTICA 2. INFLUENCIA DE LA SOCIEDAD DIGITAL EN EDUCACIÓN

- - Educación en la sociedad digital
- - Claves del proceso educativo en la sociedad digital
- - Hacia una escuela digital

## MÓDULO FORMATIVO 2. SOCIEDAD DIGITAL 2.0 EN EL AULA

### UNIDAD DIDÁCTICA 3. NUEVAS TENDENCIAS EN EDUCACIÓN

- - Tendencias actuales en educación: características y manifestaciones
- - - Power pupils
- - - Happy and healthy
- - - Lifelong learning
- - - Lean Entrepreneurship
- - - Techno-craft
- - - B-tech
- - - We care
- - - Crowd power
- - - Agora

### UNIDAD DIDÁCTICA 4. CREACIÓN DE UN PLAN INNOVADOR

- - La innovación educativa
- - Definición de proyecto de innovación educativa
- - - Importancia de un proyecto innovador
- - - Características del proyecto innovador
- - Tipos de proyectos de innovación educativa
- - Elaboración del proyecto de innovación educativa

### UNIDAD DIDÁCTICA 5. ROL DEL EDUCADOR EN LA SOCIEDAD DIGITAL



## Master Gamificación Educativa + Titulación Universitaria

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

### MODULO FORMATIVO 3. NUEVAS METODOLOGÍAS EN LA SOCIEDAD DIGITAL 2.0

#### UNIDAD DIDÁCTICA 6. APRENDIZAJE POR PROYECTOS

- - Definición del aprendizaje por proyectos
- - Objetivos y características del aprendizaje por proyectos
- - Metodología del aprendizaje por proyectos
- - Evaluación del aprendizaje por proyectos
- - Estrategias de enseñanza y tareas del profesor y del estudiante

#### UNIDAD DIDÁCTICA 7. PEDAGOGÍA INVERSA O FLIPPED CLASSROOM

- - Pedagogía inversa o Flipped Classroom
- - - Comparativa entre la metodología tradicional y Flipped Classroom
- - El profesor y el alumnado en Flipped Classroom
- - Papel de las familias
- - Metodología del modelo Flipped Classroom
- - - Recursos materiales
- - Técnicas de grupo empleadas en Flipped Classroom

#### UNIDAD DIDÁCTICA 8. APRENDIZAJE BASADO EN EL JUEGO O GAMIFICACIÓN

- - Definición de gamificación
- - - Tipología de la gamificación
- - - Diferencia con la teoría de juegos
- - - Objetivo de la gamificación
- - Diseño del proceso de gamificación en educación
- - - Componentes de la gamificación
- - - Herramientas de gamificación

## Master Gamificación Educativa + Titulación Universitaria

- - Gamificación y motivación
- - Gamificación y aprendizaje
- - - Gamificación en el aula
- - - Diseño del juego

### UNIDAD DIDÁCTICA 9. AULAS COOPERATIVAS

- - Definición del aprendizaje cooperativo
- - - Características más significativas
- - Teorías del aprendizaje cooperativo
- - - Perspectivas teóricas
- - Influencia del aprendizaje cooperativo en la violencia escolar
- - - Conflicto y aprendizaje cooperativo
- - Evaluación del aprendizaje cooperativo

### UNIDAD DIDÁCTICA 10. E-LEARNING Y M-LEARNING

- - Distintos métodos de formación
- - - B-Learning
- - E-Learning
- - - Definición
- - - Características
- - - Elementos que justifican el empleo de E-Learning
- - - Ventajas
- - - Desventajas
- - M-Learning
- - - Definición
- - - Características
- - - Elementos que justifican el empleo de M-Learning
- - - Ventajas
- - - Desventajas
- - 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

## Master Gamificación Educativa + Titulación Universitaria

- - Disrupciones en el aula
- - Manifestaciones de los trastornos de conducta
- - Detección de problemas de conducta
- - Intervención terapéutica en el aula

### UNIDAD DIDÁCTICA 2. INTRODUCCIÓN AL CONCEPTO DE LIDERAZGO

- - Conceptualización del liderazgo
- - Estilos de liderazgo
- - Las competencias del líder

### UNIDAD DIDÁCTICA 3. RELACIÓN ENTRE LIDERAZGO Y APRENDIZAJE

- - Liderazgo escolar
- - Dimensiones del liderazgo escolar
- - Efectos del liderazgo en el aprendizaje de los alumnos

### UNIDAD DIDÁCTICA 4. INTELIGENCIA EMOCIONAL EN EL LIDERAZGO

- - ¿Qué es la inteligencia emocional?
- - Dimensiones de la inteligencia emocional
- - Las nueve inteligencias de Howard Gardner
- - Inteligencia emocional y educación
- - El rol de la inteligencia emocional en el liderazgo

### UNIDAD DIDÁCTICA 5. LA COMUNICACIÓN EN EL ENTORNO EDUCATIVO

- - La comunicación educativa
- - El planteamiento teórico de la comunicación educativa en el aula
- - Comunicación para el liderazgo educativo

### UNIDAD DIDÁCTICA 6. LA MOTIVACIÓN EN EL ENTORNO EDUCATIVO

- - ¿Qué es la motivación?
- - Componentes básicos de la motivación académica
  - El componente valor
  - El componente motivacional de expectativa
  - El componente afectivo y emocional de la motivación
- - - Otros determinantes de la motivación académica

## Master Gamificación Educativa + Titulación Universitaria

- - Tipos de motivación
- - - Motivación extrínseca
- - - Motivación Intrínseca
- - - Motivación de logro
- - Motivo, interés, necesidad e incentivo
- - - Motivación inicial y desarrollo
- - Motivos dominantes
- - Técnicas de motivación

### UNIDAD DIDÁCTICA 7. EL TRABAJO EN EQUIPO

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

### UNIDAD DIDÁCTICA 8. LAS RELACIONES GRUPALES

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

- - - Modelo de los cinco estadios

### UNIDAD DIDÁCTICA 9. GESTIÓN DE CONFLICTOS

- - Conceptualización del conflicto
- - Orígenes y causas de los conflictos
- - Tipos de conflictos
- - Elementos del conflicto
- - Importancia del conflicto
- - La conflictología
- - Prevención de los conflictos
- - Gestión de los conflictos
- - - Negociación y mediación
- - - Tratamiento pedagógico de los conflictos

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

- - Identificación de los modelos para la transformación y resolución de conflictos
- - - Metodología de la transacción
- - - Metodología del arbitraje
- - - El arbitraje según su naturaleza
- - - El arbitraje según su forma de organización
- - - Metodología de la negociación
- - - Aplicación de la vía judicial (procedimiento judicial) a la resolución de conflictos
- - - Análisis de la función del conflicto en la dinámica social e identificación de sus elementos.
- - Proceso de mediación
- - - Caracterización de la acción mediadora: principios y objetivos
- - - Metodologías para el desarrollo de la mediación: modelo tradicional o lineal de Healy; Modelo de Bush y Folger; modelo circular narrativo de Sara Cobb; modelo interdisciplinar de Bustelo; otros modelos aplicados a la mediación comunitaria.
- - - Funciones y responsabilidades del mediador: estrategias de actuación
- - - Tipologías de mediación: mediación “natural” y mediación profesionalizada
- - - Aplicación de los modelos de comediación a la mediación comunitaria
- - Identificación de las etapas en el proceso de mediación

## Master Gamificación Educativa + Titulación Universitaria

- - - Desarrollo de acciones previas al proceso de mediación: generación de confianza; legitimación y reencuadre; escucha activa, parafraseo, reformulación, connotación positiva, entrevista individual, etc.
- - - Desarrollo de la primera sesión
- - - Identificación del conflicto y los temas a tratar
- - - Desarrollo de los temas (búsqueda de alternativas)
- - - Proceso de acuerdo
- - - Identificación de las técnicas a utilizar en la mediación
- - La mediación educativa
- - - El mediador educativo

### PARTE 6. APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS

#### UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN AL APRENDIZAJE

- - Concepto de aprendizaje
- - Tipos de aprendizaje
- - Proceso de enseñanza-aprendizaje
- - Estrategias de enseñanza
- - - Metáforas
- - - Pensamiento visual
- - - Fantasía
- - - Experiencia directa

#### UNIDAD DIDÁCTICA 2. TEORÍAS Y MODELOS DE APRENDIZAJE

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

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

- - La innovación educativa



## Master Gamificación Educativa + Titulación Universitaria

- - El impacto de las nuevas tecnologías en la educación
- - Ventajas e inconvenientes de las nuevas tecnologías en la educación
- - - Desde la perspectiva del aprendizaje
- - - Para los estudiantes
- - - Para los profesores

### UNIDAD DIDÁCTICA 4. COMPETENCIAS CLAVE

- - Concepto de competencia
- - Ley de Educación
- - Competencias clave
  - Comunicación lingüística
  - Competencia matemática
  - Competencia digital
  - Competencia para aprender a aprender
  - Competencias sociales y cívicas
  - Competencia clave en sentido de iniciativa y espíritu emprendedor
  - Competencia clave en conciencia y expresiones culturales

### UNIDAD DIDÁCTICA 5. APRENDIZAJE BASADO EN EL PENSAMIENTO

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

### UNIDAD DIDÁCTICA 6. APRENDIZAJE BASADO EN PROBLEMAS

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

## Master Gamificación Educativa + Titulación Universitaria

### UNIDAD DIDÁCTICA 7. APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS

- - El aprendizaje basado en proyectos
- - Aplicación del aprendizaje basado en proyectos
- - Fases para la implantación del modelo
- - El empleo de las TICs en el aprendizaje basado en proyectos

### UNIDAD DIDÁCTICA 8. LOS PROYECTOS

- - Concepto de proyecto
- - - Diseño de proyectos
- - WebQuest
- - - Ventajas de las WebQuest
- - Aprendizaje cooperativo
- - - Ventajas del aprendizaje cooperativo

### UNIDAD DIDÁCTICA 9. ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE

- - Estrategias de aprendizaje
- - - Clasificación de las estrategias de aprendizaje
- - - Motivación y aprendizaje
- - Procesos metacognitivos
- - Estrategia de trabajo grupal
- - Estrategia docente del aprendizaje basado en proyectos

### UNIDAD DIDÁCTICA 10. EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS

- - Concepto de evaluación
- - Planificación de la evaluación
- - Tipos de evaluación de los aprendizajes
- - - Otras modalidades de evaluación de los aprendizajes
- - Evaluación del aprendizaje basado en proyectos