

**Máster Oficial Universitario en Educación, Tecnologías e Innovación + 60
Créditos ECTS**





Elige aprender en la escuela
líder en formación online

ÍNDICE

1 | Sobre Euroinnova

2 | Alianza

3 | Rankings

4 | Alianzas y acreditaciones

5 | By EDUCA EDTECH Group

6 | Metodología

7 | Razones por las que elegir Euroinnova

8 | Financiación y Becas

9 | Metodos de pago

10 | Programa Formativo

11 | Temario

12 | 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 estudiantess de experimentar un crecimiento personal y profesional con formación eminentemente 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





Desde donde quieras y como quieras,
Elige Euroinnova

ALIANZA EUROINNOVA Y UNIVERSIDAD eCAMPUS

Euroinnova International Online Education y la **Universidad eCampus** han consolidado con éxito una colaboración estratégica. Esta asociación impulsa un enfoque colaborativo, innovador y accesible para el aprendizaje, adaptado a las necesidades individuales de los estudiantes. Ambas instituciones se unen con el objetivo de hacer accesible la educación, utilizando métodos innovadores y flexibles que se ajusten a las necesidades de los estudiantes.

Guiadas por la necesidad de adaptar el proceso de aprendizaje y el firme compromiso con los estudiantes, Euroinnova y la Universidad eCampus priorizan la difusión de conocimientos, el impulso de la tecnología y la investigación.

Este enfoque se sustenta en un equipo docente altamente capacitado y en un entorno digital que aprovecha las últimas tecnologías disponibles.



eCAMPUS
UNIVERSITY



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

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.



ALIANZAS Y ACREDITACIONES



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



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**.

FINANCIACIÓN Y BECAS

Financia tu cursos o máster y disfruta de las becas disponibles. ¡Contacta con nuestro equipo experto para saber cuál se adapta más a tu perfil!

25% Beca
ALUMNI

20% Beca
DESEMPLEO

15% Beca
EMPRENDE

15% Beca
RECOMIENDA

15% Beca
GRUPO

20% Beca
**FAMILIA
NUMEROSA**

20% Beca
**DIVERSIDAD
FUNCIONAL**

20% Beca
**PARA PROFESIONALES,
SANITARIOS,
COLEGIADOS/AS**



MÉTODOS DE PAGO

Con la Garantía de:



Fracciona el pago de tu curso en cómodos plazos de forma segura.



Nos adaptamos a todos los métodos de pago internacionales:



y muchos mas...



Máster Oficial Universitario en Educación, Tecnologías e Innovación + 60 Créditos ECTS



DURACIÓN
1500 horas



**MODALIDAD
ONLINE**



**ACOMPañAMIENTO
PERSONALIZADO**



CREDITOS
60 ECTS

Titulación

Doble Titulación: - Título Oficial de Master Oficial Universitario en Educación, Tecnologías e Innovación expedida por la Universidad e-Campus acreditado con 60 ECTS Universitarios. - Titulación de Master en Educación, Tecnologías e Innovación con 1500 horas expedida por EUROINNOVA INTERNACIONAL 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

Descripción

Con el Master Oficial Universitario en Educación, Tecnologías e Innovación los alumnos van a obtener una formación muy completa, que les va a permitir no solo conocer, sino seleccionar e integrar los recursos tecnológicos, y aplicarlos en el proceso de enseñanza aprendizaje. Por otro lado, también tendrá la oportunidad de aprender los nuevos métodos de aprendizaje innovadores, centrados sobre todo en los alumnos y que favorecen la atención a la diversidad. La inclusión de las TIC en las aulas es una realidad y es importante que los docentes conozcan estas nuevas herramientas de enseñanza aprendizaje para sacarles el máximo rendimiento en sus tareas diarias. Así como las nuevas técnicas de enseñanza centradas en el alumno, tales como: flipped classroom o gamificación.



Objetivos

- Acercarse a la didáctica educativa.
- Saber qué tecnologías novedosas emergen para realizar una transformación digital.
- Conocer en qué consisten las competencias digitales docentes
- Saber abordar el proceso de enseñanza aprendizaje a través de las nuevas tecnologías mediante el uso responsable de ellas.
- Aplicar técnicas metodológicas de enseñanza innovadoras.

Para qué te prepara

Este Master Oficial Universitario en Educación, Tecnologías e Innovación puede ir dirigido a profesionales de la educación o a cualquier persona interesada en conocer las nuevas metodologías innovadoras que surgen dentro del ámbito educativo y la aplicación de las TIC dentro del aula, con el objetivo de contar con herramientas nuevas para afrontar los procesos.

A quién va dirigido

Con este Master Oficial Universitario en Educación, Tecnologías e Innovación tendrás la posibilidad de aprender las nuevas metodologías innovadoras que puedes aplicar en el aula, así como las distintas aplicaciones y las herramientas necesarias con las que cuentan las TIC crear nuevos entonos de enseñanza aprendizaje dentro del sistema educativo teniendo en cuenta las necesidades actuales.

Salidas laborales

Las salidas profesionales de este Master Oficial Universitario en Educación, Tecnologías e Innovación serán las de desarrollar en el ámbito educativo estrategias y metodologías que favorezcan una enseñanza innovadora y centrada en las TIC, por lo que podrás desempeñar el trabajo en centros e instituciones educativas e incluso asociaciones de tipo innovador.



TEMARIO

MÓDULO 1. DIDÁCTICA DE LA EDUCACIÓN

UNIDAD DIDÁCTICA 1. DIDÁCTICA GENERAL

1. ¿Qué es la didáctica general?
2. Los principios didácticos
3. Principio de individualización
4. Principio de socialización
5. Principio de autonomía
6. Principio de actividad
7. Principio de creatividad
8. El proceso de enseñanza-aprendizaje
9. La evaluación

UNIDAD DIDÁCTICA 2. METODOLOGÍA EN EL PROCESO DE ENSEÑA-APRENDIZAJE

1. El método y su importancia
2. Recursos didácticos
3. Las técnicas y los procedimientos

UNIDAD DIDÁCTICA 3. FUNCIONES DEL PROFESOR

1. Proceso de construcción del conocimiento profesional
2. El contexto de actuación como configurador de las funciones
3. Las funciones del profesor

UNIDAD DIDÁCTICA 4. CURRÍCULUM DE EDUCACIÓN

1. Concepto de currículum
2. Modelos curriculares e implicaciones educativas

UNIDAD DIDÁCTICA 5. SOCIEDAD DIGITAL EN EL AULA

1. Concepto de Sociedad digital
2. Sociedad digital en educación
3. Tendencias actuales en educación
4. El educador en la sociedad digital

UNIDAD DIDÁCTICA 6. DISPOSITIVOS E INFRAESTRUCTURAS TECNOLÓGICAS DEL AULA

1. Tecnologías de tablets en el aula: dispositivos y sistemas operativos
2. Ventajas e inconvenientes de los distintos grados de control de dispositivo del alumno
3. Flujos de trabajo para descarga e intercambio de contenidos
4. Power pupils
5. Happy and healthy
6. Lifelong learning



7. Lean Entrepreneurship
8. Techno-craft
9. B-tech
10. We care
11. Crowd power
12. Ágora
13. Contenidos prácticos sobre dispositivos e infraestructura tecnológica del aula

MÓDULO 2. TECNOLOGÍAS PARA LA TRANSFORMACIÓN DIGITAL

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTELIGENCIA ARTIFICIAL EN EDUCACIÓN

1. Evolución y Conceptualización de la Inteligencia artificial
2. Investigación, desarrollo y tecnologías en IA
3. Inteligencia artificial en educación

UNIDAD DIDÁCTICA 2. INTRODUCCIÓN AL BIG DATA

1. ¿Qué es Big Data?
2. La era de las grandes cantidades de información: historia del big data
3. La importancia de almacenar y extraer información
4. Big Data enfocado a los negocios
5. Open data
6. Información pública
7. IoT (Internet of Things - Internet de las cosas)

UNIDAD DIDÁCTICA 3. RELACIÓN ENTRE INTELIGENCIA ARTIFICIAL Y BIG DATA

1. Relación entre inteligencia artificial y big data
2. IA y Big Data combinados
3. El papel del Big Data en IA
4. Tecnologías de IA que se están utilizando con Big Data

UNIDAD DIDÁCTICA 4. INTERNET DE LAS COSAS

1. Contexto Internet de las Cosas (IoT)
2. ¿Qué es IoT?
3. Elementos que componen el ecosistema IoT
4. Arquitectura IoT
5. Dispositivos y elementos empleados
6. Ejemplos de uso
7. Retos y líneas de trabajo futuras

UNIDAD DIDÁCTICA 5. REALIDAD VIRTUAL Y AUMENTADA APLICADA A EDUCACIÓN

1. Concepto y propiedades
2. Tipos
3. Construcción de recursos
4. Fundamentos psicológicos
5. Posibilidades educativas

6. Aplicaciones educativas

UNIDAD DIDÁCTICA 6. APLICACIONES DIDÁCTICAS Y SOFTWARE EDUCATIVO

1. Integración de las aplicaciones didácticas de la informática
2. Aplicaciones didácticas comunes
3. Aplicaciones didácticas específicas
4. Software educativo

UNIDAD DIDÁCTICA 7. REDES SOCIALES EN EDUCACIÓN

1. Las redes sociales en educación
2. Rol del docente y del alumnado
3. Ejemplos de redes sociales educativas
4. Edmodo
5. RedAlumnos
6. Internet en el aula
7. Storify
8. Uso responsable

UNIDAD DIDÁCTICA 8. GESTIÓN Y DESARROLLO DE PROYECTOS DE TRANSFORMACIÓN DIGITAL

1. Fundamentos para la transformación digital escolar
2. Concepto y fases de la transformación digital
3. Etapas para la transformación digital de centros educativos

MÓDULO 3. COMPETENCIA DIGITAL DOCENTE Y USO RESPONSABLE DE LAS TIC

UNIDAD DIDÁCTICA 1. COMPETENCIA DIGITAL DOCENTE

1. Marco de referencia de la competencia digital
2. Competencia digital docente
3. Competencia digital del alumno

UNIDAD DIDÁCTICA 2. INTRODUCCIÓN A LAS TIC

1. TIC y educación
2. TIC aplicadas a la enseñanza
3. Nuevas tecnologías de la información y comunicación (NTIC)
4. TIC, herramientas educativas y escuela
5. El concepto TAC: tecnologías del aprendizaje y el conocimiento

UNIDAD DIDÁCTICA 3. INTEGRACIÓN DE LAS TIC EN EL ENTORNO DEL AULA

1. Las TIC en el contexto educativo
2. TIC y orientaciones metodológicas
3. TIC y alumnos con necesidades educativas especiales

UNIDAD DIDÁCTICA 4. BASES PSICOPEDAGÓGICAS DE LAS TIC EN EL AULA



1. Introducción a la metodológica educativa
2. Aplicación de las TIC en la metodología didáctica
3. La pizarra digital interactiva como medio de integración de las TIC en el aula
4. Modelos metodológicos y propuestas didácticas para el uso de la pizarra digital

UNIDAD DIDÁCTICA 5. INTEGRACIÓN DIDÁCTICA DE INTERNET EN EL AULA

1. Qué es Internet
2. La web 2.0 y la web 3.0
3. Internet y educación
4. Internet como recurso educativo

UNIDAD DIDÁCTICA 6. RECURSOS EDUCATIVOS VIRTUALES, E-LEARNING Y TRABAJO COLABORATIVO

1. Implementación del e-learning en los procesos de enseñanza y aprendizaje
2. Los blog como recurso educativo en las aulas
3. Herramientas colaborativas online
4. Los dispositivos móviles en el aula
5. Gestores de contenidos educativos

UNIDAD DIDÁCTICA 7. INTEGRACIÓN TOTAL DE LAS TIC EN EL ÁMBITO EDUCATIVO

1. Integración de las TIC en el ámbito educativo
2. Proyectos que apuestan por la integración de TIC dentro del Sistema Educativo
3. TIC y APP empleadas en educación

UNIDAD DIDÁCTICA 8. RIESGOS Y CONSECUENCIAS ASOCIADOS A LAS TIC

1. Uso inadecuado de las nuevas tecnologías
2. Riesgos más comunes en el uso de las TIC
3. Acceso a contenidos inadecuados
4. Ciberacoso
5. Grooming
6. Adicción a las nuevas tecnologías
7. Sexting
8. Exposición a datos personales

UNIDAD DIDÁCTICA 9. BUENAS PRÁCTICAS EN UN USO SEGURO Y RESPONSABLE DE LAS TIC

1. Uso responsable de las nuevas tecnologías en el aula
2. Protección de datos y del menor
3. Agencia española de protección de datos

UNIDAD DIDÁCTICA 10. APOYO A LA FAMILIA PARA PREVENIR Y AFRONTAR LOS RIESGOS DE LAS TIC

1. La familia y la prevención en un mal uso de las TIC
2. Indicios de uso problemático con las TIC
3. Recomendaciones para madres y padres sobre el uso de las TIC
4. Recomendaciones generales para el uso adecuado de las TIC: correo electrónico, chat, web, juegos online, teléfonos móviles, programas P2P



MÓDULO 4. ENSEÑANZA VIRTUAL. APRENDIZAJE CON LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS

UNIDAD DIDÁCTICA 1. MÉTODOS DE FORMACIÓN A TRAVÉS DE LAS TIC

1. Definición de nuevas tecnologías
2. Aportaciones de las NTIC a la educación
3. Cambios y repercusiones en las NTIC en la educación
4. Niveles de integración y formas básicas de uso
5. Métodos de formación empleando las TIC

UNIDAD DIDÁCTICA 2. LAS VENTAJAS DE LA TELEFORMACIÓN O FORMACIÓN VIRTUAL

1. Concepto de teleformación
2. Ventajas de la tele formación
3. Ventajas desde el punto de vista del alumno
4. Ventajas desde el punto de vista del formador
5. Ventajas desde el punto de vista de los centros
6. Inconvenientes de la teleformación
7. Inconvenientes para el alumno
8. Inconvenientes para el formador
9. Inconvenientes para el centro

UNIDAD DIDÁCTICA 3. LA FORMACIÓN E-LEARNING

1. El aprendizaje autónomo a través de un campus virtual
2. Formación E-Learning y formación tradicional
3. El/la formador/a-tutor/a E-Learning
4. Las acciones tutoriales E-Learning
5. Supervisión y seguimiento del aprendizaje individualizado
6. Recursos didácticos y soportes multimedia

UNIDAD DIDÁCTICA 4. M-LEARNING O MOBILE LEARNING

1. Introducción
2. Definición del término M-Learning
3. Características del Mobile Learning
4. Ventajas e inconvenientes del empleo de M-Learning
5. Principios didácticos para la utilización del M-Learning

UNIDAD DIDÁCTICA 5. DESCRIPCIÓN Y CARACTERÍSTICAS DE LOS DISPOSITIVOS MÓVILES

1. Introducción
2. Características de los dispositivos móviles
3. Componentes de dispositivos móviles
4. Tipos de dispositivos móviles

UNIDAD DIDÁCTICA 6. DISPOSITIVOS E INFRAESTRUCTURAS TECNOLÓGICAS DEL AULA

1. Tecnologías de tablets en el aula: dispositivos y sistemas operativos
2. El manejo del dispositivo y su interacción con otros dispositivos en el aula

3. Ventajas e inconvenientes de los distintos grados de control de dispositivo del alumno
4. Flujos de trabajo para descarga e intercambio de contenidos
5. Contenidos prácticos sobre dispositivos e infraestructura tecnológica del aula

UNIDAD DIDÁCTICA 7. CREACIÓN Y ADAPTACIÓN DE CONTENIDOS EN TABLET

1. Adaptar contenidos existentes para utilizarlos desde la Tablet
2. Crear y editar contenido audiovisual por parte de alumnos y profesores
3. Aplicación de herramientas específicas para la creación de contenido interactivo
4. Plataformas de difusión de contenido

UNIDAD DIDÁCTICA 8. LA TECNOLOGÍA EDUCATIVA Y PROGRAMAS MULTIMEDIA

1. La utilización de diferentes programas multimedia en el aula
2. Programas empleados para tratar la imagen
3. Programas multimedia para tratar el audio

UNIDAD DIDÁCTICA 9. SISTEMAS DE CONTACTO VIRTUALES

1. El contacto virtual en la educación
2. Herramientas virtuales para docentes
3. Herramientas virtuales para las familias
4. Herramientas virtuales para los alumnos
5. Otro tipo de sistemas de contacto virtual

UNIDAD DIDÁCTICA 10. SISTEMAS DE REUNIONES VIRTUALES

1. Diferencias entre llamada, videollamada y videoconferencia
2. Herramientas virtuales
3. Factores a tener en cuenta en las reuniones virtuales
4. Ventajas y desventajas de las reuniones virtuales

MÓDULO 5. INNOVACIÓN EDUCATIVA

UNIDAD DIDÁCTICA 1. ¿QUÉ ES LA INNOVACIÓN EDUCATIVA?

1. Educación y Pedagogía
2. Sistema educativo en España
3. Modelos Pedagógico-Educativos
4. Modelos Pedagógico-Educativos
5. Modelos Pedagógico-Educativos
6. Innovación en Educación
7. Investigación en Innovación Educativa
8. El papel del profesorado en Innovación Educativa
9. Finalidad de la Innovación Educativa
10. Innovación Educativa en el aula

UNIDAD DIDÁCTICA 2. REALIZACIÓN DE UN PROYECTO INNOVADOR

1. Introducción a la autonomía de los centros



2. El Proyecto Educativo de Centro

UNIDAD DIDÁCTICA 3. INTEGRACIÓN DE LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y DE LA COMUNICACIÓN EN ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

1. Sociedad y nuevas tecnologías
2. Introducción a la Tecnología Educativa
3. Nuevas tecnologías
4. La función de las TIC en educación
5. 5. Gestión del conocimiento
6. Desarrollo de capacidades y habilidades
7. Creación multimedia
8. 8. Canal de comunicación
9. Fuente de información
10. Gestión administrativa y tutorial
11. Generador de nuevos escenarios formativos
12. Herramienta de diagnóstico
13. TIC aplicadas a la enseñanza
14. Influencia de las NTIC en la educación

UNIDAD DIDÁCTICA 4. EDUCACIÓN INCLUSIVA Y ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

1. El concepto de Necesidades Específicas de Apoyo Educativo (NEAE)
2. Escuela inclusiva
3. La atención a la diversidad en los centros educativos
4. Intervención
5. Medidas de atención a la diversidad desde la programación didáctica
6. Programas de atención a la diversidad

UNIDAD DIDÁCTICA 5. HACIA UNA SOCIEDAD PLURILINGÜE

1. Necesidad de construir una escuela plurilingüe
2. Plurilingüismo y multilingüismo
3. Competencia plurilingüe
4. Implantar una educación plurilingüe
5. Marco Común Europeo de Referencia para las lenguas
6. Niveles del Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas
7. Funciones del Marco Común Europeo de Referencia para las lenguas
8. Importancia del multilingüismo en las aulas
9. Necesidad de una educación multilingüe
10. Lenguas instrumentales o vehiculares

MÓDULO 6. METODOLOGÍAS DE ENSEÑANZA INNOVADORAS

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN A LAS METODOLOGÍAS DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE

1. Introducción a la didáctica
2. Definición
3. Principios en los que se sustenta la didáctica

4. El proceso de enseñanza-aprendizaje
5. Elementos imprescindibles en el proceso de enseñanza-aprendizaje
6. La metodología empleada en el proceso de enseñanza-aprendizaje
7. Métodos empleados en educación

UNIDAD DIDÁCTICA 2. APRENDIZAJE POR COMPETENCIAS

1. ¿Qué es el aprendizaje por competencias?
2. Las competencias clave en el currículo
3. Evaluación de las competencias clave
4. Desarrollo el aprendizaje por competencias
5. Comunicación lingüística
6. Competencia matemática
7. Competencia digital
8. Competencia para aprender a aprender
9. Competencias sociales y cívicas
10. Competencia clave en sentido de iniciativa y espíritu emprendedor
11. Competencia clave en conciencia y expresiones culturales

UNIDAD DIDÁCTICA 3. APRENDIZAJE COOPERATIVO

1. Aprendizaje cooperativo: definición
2. Teorías sobre el aprendizaje cooperativo
3. Influencia del aprendizaje cooperativo en la reducción de la violencia escolar
4. ¿Cómo se evalúa el aprendizaje cooperativo?

UNIDAD DIDÁCTICA 4. APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS

1. El aprendizaje basado en proyectos
2. Puesta en práctica del aprendizaje basado en proyectos
3. Desarrollo del aprendizaje basado en proyectos
4. Proceso de evaluación

MÓDULO 7. FLIPPED CLASSROOM - INNOVACIÓN EDUCATIVA

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN A LA PEDAGOGÍA

1. Concepto de pedagogía
2. Relación de la pedagogía con otras ciencias
3. La evolución de la pedagogía
4. Sistema Educativo

UNIDAD DIDÁCTICA 2. MODELOS PEDAGÓGICOS

1. Los modelos pedagógicos y la educación
2. La escuela tradicional
3. Escuela Nueva
4. Otros modelos pedagógicos

UNIDAD DIDÁCTICA 3. INNOVACIÓN EDUCATIVA



1. La innovación en el ámbito educativo
2. El liderazgo educativo
3. El docente innovador
4. Aplicación de la innovación educativa en el aula

UNIDAD DIDÁCTICA 4. EDUCACIÓN COMPARTIDA ENTRE FAMILIA Y ESCUELA

1. La familia
2. Modelos familiares
3. El ambiente familiar y su influencia
4. La escuela
5. La educación compartida entre familia y escuela

UNIDAD DIDÁCTICA 5. MODELO FLIPPED CLASSROOM

1. El modelo Flipped Classroom
2. Papel del docente en el Flipped Classroom
3. Papel de los alumnos en el Flipped Classroom
4. Implicación de las familias en el Flipped Classroom
5. Diferencias entre la metodología tradicional y el modelo Flipped Classroom

UNIDAD DIDÁCTICA 6. BLENDED LEARNING

1. Evolución de la teleformación
2. E-Learning
3. Blended Learning
4. Relación del B-Learning con el modelo Flipped Classroom

UNIDAD DIDÁCTICA 7. EL DISEÑO DE UN PROGRAMA FLIPPED CLASSROOM

1. Planificación del modelo Flipped Classroom
2. Características de los materiales
3. Trabajo en el aula
4. Asamblea
5. Brainstorming
6. Corrillo
7. Cuchicheo
8. Debate
9. Estudio de casos

UNIDAD DIDÁCTICA 8. METODOLOGÍAS, TÉCNICAS DIDÁCTICAS Y TECNOLOGÍA DIGITAL

1. Introducción a la tecnología digital y herramientas utilizadas en un aula invertida
2. Herramientas para la creación de materiales
3. Herramientas para compartir materiales
4. Herramientas de trabajo en equipo y almacenamiento
5. Páginas web

UNIDAD DIDÁCTICA 9. EVALUACIÓN DE APRENDIZAJES



1. Introducción al aprendizaje colaborativo
2. Evaluación del aprendizaje colaborativo
3. Cuestionarios
4. Grupos de discusión
5. Evaluación de las competencias básicas
6. Tipos de evaluación

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

1. La individualización de la enseñanza
2. La atención a la diversidad en la normativa actual
3. Modalidades de escolarización
4. La atención a la diversidad en el modelo Flipped Classroom

MÓDULO 8. GAMIFICACIÓN: EDUCAR JUGANDO

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN A LA GAMIFICACIÓN

1. Concepto 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
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
2. Reglas de diseño
3. Cómo aprovechar las emociones
4. La diversión

UNIDAD DIDÁCTICA 3. PSICOLOGÍA Y GAMIFICACIÓN

1. La gamificación como diseño emocional
2. Conceptos de psicología y gamificación
3. Relación conducta/gamificación

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

1. Motivación y gamificación
2. Teoría sobre la motivación humana: pirámide de Maslow
3. Teoría de la autodeterminación
4. Daniel Pink y la teoría de la motivación
5. El modelo RAMP y la motivación intrínseca
6. Teoría del Flujo o teoría del Flow de Csikszentmihalyi

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



1. Gamificación y aprendizaje
2. Gamificando para educar
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
3. Diferencias entre "game" y "play"
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
3. Mecánicas de juego
4. Componentes de juego
5. La jerarquía de los elementos de juego en la gamificación
6. La tríada PBL (points, badges, lists)
7. Limitaciones de los elementos

UNIDAD DIDÁCTICA 8. CICLOS DE ACTIVIDAD. LEY DEL MOVIMIENTO

1. Ciclos de actividad. Ley del movimiento

UNIDAD DIDÁCTICA 9. PROGRAMAS DE RECOMPENSAS

1. Concepto de recompensa
2. Concepto de insignias en el aula
3. Plataformas de gamificación relacionadas con la asignación de insignias
4. Calendarización de recompensas
5. Teorías conductuales: limitaciones y riesgos
6. Teorías cognitivistas

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

MÓDULO 9. PROYECTO FIN DE MÁSTER





EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

 By
EDUCA EDTECH
Group