

Máster en Innovación Educativa con Gamificación + Titulación universitaria



ÍNDICE

1 | Somos Educa
Business School

2 | Rankings

3 | Alianzas y
acreditaciones

4 | By EDUCA
EDTECH
Group

5 | Metodología
LXP

6 | Razones por las
que elegir Educa
Business School

7 | Programa
Formativo

8 | Temario

9 | Contacto

SOMOS EDUCA BUSINESS SCHOOL

EDUCA Business School es una institución de formación online especializada en negocios. Como miembro de la Comisión Internacional de Educación a Distancia y con el prestigioso Certificado de Calidad AENOR (normativa ISO 9001) nuestra institución se distingue por su compromiso con la excelencia educativa.

Nuestra **oferta formativa**, además de **satisfacer las demandas del mercado laboral** actual, puede bonificarse como formación continua para el personal trabajador, así como ser homologados en Oposiciones dentro de la Administración Pública. Las titulaciones de EDUCA Business School se pueden certificar con la Apostilla de La Haya dotándolos de validez internacional en más de 160 países.

Más de

18

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

RANKINGS DE EDUCA BUSINESS SCHOOL

Educa Business School se engloba en el conjunto de EDUCA EDTECH Group, que ha sido reconocido por su trabajo en el campo de la formación online.

Todas las entidades bajo el sello EDUCA EDTECH 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. Gracias a ello ha conseguido el reconocimiento de diferentes rankings a nivel nacional e internacional.



ALIANZAS Y ACREDITACIONES



FONDO
SOCIAL
EUROPEO



BY EDUCA EDTECH

Educa Business School 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.

RAZONES POR LAS QUE ELEGIR EDUCA BUSINESS SCHOOL

1. FORMACIÓN ONLINE ESPECIALIZADA

Nuestros alumnos acceden a un modelo pedagógico innovador **de más de 20 años de experiencia educativa con Calidad Europea.**



2. METODOLOGÍA DE EDUCACIÓN FLEXIBLE

Con nuestra metodología estudiarán **100% online** y nuestros alumnos/as tendrán acceso los 365 días del año a la plataforma educativa.



3. CAMPUS VIRTUAL DE ÚLTIMA TECNOLOGÍA



Contamos con una **plataforma avanzada** con material adaptado a la realidad empresarial, que fomenta la participación, interacción y comunicación con alumnos de distintos países.

4. DOCENTES DE PRIMER NIVEL

Nuestros docentes están acreditados y formados en **Universidades de alto prestigio en Europa**, todos en activo y con una amplia experiencia profesional.



5. TUTORÍA PERMANENTE



Contamos con un **Centro de Atención al Estudiante CAE**, que brinda atención personalizada y acompañamiento durante todo el proceso formativo.

6. DOBLE MATRICULACIÓN

Algunas de nuestras acciones formativas cuentan con la llamada **Doble matriculación**, que te permite obtener dos formaciones, ya sean de masters o curso, al precio de una.



Máster en Innovación Educativa con Gamificación + Titulación universitaria



DURACIÓN
1500 horas



**MODALIDAD
ONLINE**



**ACOMPANIAMIENTO
PERSONALIZADO**



CREDITOS
5 ECTS

Titulación

Doble Titulación: - Titulación de Máster en Innovación Educativa con Gamificación con 1500 horas expedida por EDUCA BUSINESS SCHOOL como Escuela de Negocios Acreditada para la Impartición de Formación Superior de Postgrado, con Validez Profesional a Nivel Internacional - Titulación Universitaria en Gamificación: Educar Jugando con 5 Créditos Universitarios ECTS con 125 horas



EDUCA BUSINESS SCHOOL

como centro acreditado para la impartición de acciones formativas
expide el presente título propio

NOMBRE DEL ALUMNO/A

con número de documento XXXXXXXXX ha superado los estudios correspondientes de

Nombre del curso

con una duración de XXX horas, perteneciente al Plan de Formación de Educa Business School.

Y para que surta los efectos pertinentes queda registrado con número de expediente XXXX/XXXX/XXXX/XXXXXX.

Con una calificación XXXXXXXXXXXXXXXX.

Y para que conste expido la presente titulación en Granada, a (día) de (mes) del (año).

Firma del Alumno/a
NOMBRE ALUMNO/A

La Dirección Académica
NOMBRE DE AREA MANAGER



Con Votación Consultiva, Categoría Especial del Consejo Económico y Social de la UNED (Plan Propio de Grado)

Descripción

En la era digital actual, la gamificación se ha convertido en una herramienta esencial para mejorar la educación, fomentando el aprendizaje interactivo y la motivación de los estudiantes. El Máster en Gamificación Educativa ofrece un programa integral que combina teoría y práctica, diseñado para profesionales de la educación y personas con interés en integrar estrategias de juego en sus entornos educativos. La formación incluye módulos sobre diseño instruccional, tecnología educativa y evaluación formativa, impartidos por expertos/as en la materia. Al elegir nuestro máster, te garantizas una formación de vanguardia con enfoques innovadores que potencian las competencias digitales y creativas necesarias para el éxito en el ámbito educativo moderno.

Objetivos

- Integrar estrategias de gamificación en el aula para mejorar la motivación y el aprendizaje.
- Diseñar actividades educativas basadas en juegos que fomenten la participación activa.
- Desarrollar competencias digitales y creativas en contextos educativos.
- Evaluar el impacto de la gamificación en el rendimiento académico y la motivación.
- Implementar herramientas tecnológicas para crear entornos de aprendizaje interactivos.

Para qué te prepara

El Máster en Gamificación Educativa está dirigido a profesionales del ámbito educativo que buscan innovar en sus métodos de enseñanza y mejorar la experiencia de aprendizaje de sus alumnos. Este

programa es ideal para docentes de todos los niveles educativos, desde educación infantil hasta educación superior, así como para perfiles formadores y coordinadores.

A quién va dirigido

El Máster en Gamificación Educativa te prepara para transformar la educación mediante el uso de técnicas de gamificación. Al finalizar el programa, serás capaz de diseñar, implementar y evaluar actividades educativas basadas en juegos, que mejoren la motivación y el rendimiento del alumnado. Adquirirás habilidades para integrar herramientas tecnológicas en el aula, creando entornos de aprendizaje interactivos y participativos.

Salidas laborales

El Máster en Gamificación Educativa tiene salidas laborales en docencia especializada en gamificación, diseñando e implementando estrategias lúdicas en diversos niveles educativos. Serás capaz de ejercer funciones de consultoría en gamificación, asesorando a centros educativos y organizaciones en la integración de dinámicas de juego en sus programas de formación.

TEMARIO

PARTE 1. GAMIFICACIÓN

UNIDAD DIDACTICA 1. INTRODUCCIÓN A LA GAMIFICACIÓN

1. Concepto de gamificación
 1. - Tipos 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
 1. - 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
 1. - Los diseñadores en game thinking
2. Reglas de diseño
3. Cómo aprovechar las emociones
4. La diversión
 1. - Las emociones en el juego

UNIDAD DIDÁCTICA 3. PSICOLOGÍA Y GAMIFICACIÓN

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

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

1. Motivación y gamificación
 1. - Engagement y motivación
 2. - Tipos de motivación
2. Teoría sobre la motivación humana: pirámide de Maslow
3. Teoría de la autodeterminación
 1. - Estrategias para fomentar la motivación intrínseca
4. Daniel Pink y la teoría de la motivación
 1. - Factores de motivación
5. El modelo RAMP y la motivación intrínseca
 1. - Tipos de jugadores según Marczewski
6. Teoría del Flujo o teoría del Flow de Csikszentmihalyi

1. - Componentes del flujo

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

1. Gamificación y aprendizaje
2. Gamificando para educar
 1. - Aplicación de la gamificación en el aula
 2. - Claves para aplicar la gamificación en el aula ¿educamos jugando?
 3. - Gamificando en educación. Ejemplos de herramientas y aplicaciones
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
 1. - Jugador ambicioso
 2. - Jugador triunfador
 3. - Jugador sociable
 4. - Jugador explorador
3. Diferencias entre "game" y "play"
 1. - El círculo mágico
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
 1. - Las dinámicas en gamificación según Kevin Werbach
 2. - Los 16 motivadores de Steven Reiss
3. Mecánicas de juego
 1. - Mecánicas a usar en gamificación
 2. - Fundamentos de la diversión
4. Componentes de juego
 1. - 35 componentes de juego para usar en gamificación
5. La jerarquía de los elementos de juego en la gamificación
6. La tríada PBL (points, badges, lists)
 1. - Points-Puntos
 2. - Badges-Medallas
 3. - Leaderboards-Clasificaciones
7. Limitaciones de los elementos

UNIDAD DIDÁCTICA 8. CICLOS DE ACTIVIDAD. LEY DEL MOVIMIENTO

1. Ciclos de actividad
 1. - Bucles de acción
 2. - Bucles de progresión
2. El papel de la diversión

UNIDAD DIDÁCTICA 9. PROGRAMAS DE RECOMPENSAS

1. Concepto de recompensa
 1. - Clasificación de las recompensas
 2. - Tipos básicos de recompensas
2. Concepto de insignias en el aula
 1. - Objetivos de las insignias en educación
 2. - Insignia digital
3. Plataformas de gamificación relacionadas con la asignación de insignias
 1. - Herramientas para crear badges para el aula
4. Calendarización de recompensas
 1. - Dimensiones de las recompensas variables
5. Teorías conductuales: limitaciones y riesgos
6. Teorías cognitivistas
 1. - Esquema de recompensas SAPS

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

PARTE 2. RECURSOS Y JUEGOS EDUCATIVOS 2.0

MÓDULO 1. RECURSOS EDUCATIVOS 2.0

UNIDAD DIDÁCTICA 1. RECURSO EDUCATIVO: WEB 2.0

1. Introducción a la Web
 1. - Web 1.0
 2. - Web 2.0
 3. - Web 3.0
2. Principales principios de la Web 2.0
3. Aplicaciones educativas de la web 2.0

UNIDAD DIDÁCTICA 2. EDUCACIÓN 2.0

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

UNIDAD DIDÁCTICA 3. RECURSOS EDUCATIVOS EN LA WEB 2.0

1. Recursos educativos en la web 2.0
2. Recursos pedagógicos de la Web 2.0
 1. - Blogs
 2. - Webs
 3. - Wikis

UNIDAD DIDÁCTICA 4. REDES SOCIALES COMO RECURSO EDUCATIVO

1. Origen de las redes sociales
2. ¿Qué son las redes sociales?
3. Servicios y tipos de redes sociales
4. Las redes sociales aplicadas a la educación
5. Análisis y utilización de las redes sociales como innovación en el contexto educativo
6. Rol del docente ante las redes sociales
7. El papel del estudiante en las redes sociales

UNIDAD DIDÁCTICA 5. GESTIÓN DE RECURSOS EDUCATIVOS: MOODLE

1. ¿Qué es Moodle?
2. Principales características de Moodle
 1. - Características generales
 2. - Características administrativas
 3. - Características para el desarrollo y gestión del curso
3. Módulos principales de Moodle

MÓDULO 2. JUEGOS EDUCATIVOS 2.0

UNIDAD DIDÁCTICA 6. CONCEPTO DE JUEGO EDUCATIVO

1. El juego educativo
2. Tipos de jugadores
 1. - Jugador ambicioso
 2. - Jugador triunfador
 3. - Jugador sociable
 4. - Jugador explorador
3. Principales diferencias entre "game" y "play"

UNIDAD DIDÁCTICA 7. APRENDIZAJE BASADO EN EL JUEGO (GAME-BASED LEARNING)

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

UNIDAD DIDÁCTICA 8. EJEMPLOS DE JUEGOS EDUCATIVOS 2.0

1. Ejemplos de juegos educativos 2.0
2. Brainscape
3. Cerebriti edu

4. Pear Deck
5. Ribbon Hero
6. KnowRe
7. Duolingo
8. World Peace Game
9. Otras herramientas

UNIDAD DIDÁCTICA 9. VIDEOJUEGOS EDUCATIVOS

1. Los videojuegos educativos
 1. - Potencial didáctico de los videojuegos
2. Videojuegos y procesos cognitivos
 1. - Motivación y los videojuegos
3. Ejemplos de videojuegos educativos
4. Videojuegos y discapacidad

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

1. Creación de juegos educativos 2.0
2. Hot potatoes
 1. - Componentes de Hot potatoes
3. JClick

PARTE 3. DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS TIC PARA LA DOCENCIA

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

1. Competencias clave en el curriculum
2. Marco de referencia de la competencia digital
 1. - Marco común de la competencia digital
3. Competencia digital docente
4. Competencia digital del alumno
 1. - Saberes de la competencia digital

UNIDAD DIDÁCTICA 2. COMPETENCIAS RELACIONADAS CON LAS TIC EN PRIMARIA

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

UNIDAD DIDÁCTICA 3. COMPETENCIAS RELACIONADAS CON LAS TIC EN SECUNDARIA

1. Introducción
2. Las tecnologías de la información y la comunicación en el ámbito educativo
3. Nuevas tecnologías en el aula: recursos
4. Cambios y repercusiones de las TIC en la Educación Secundaria

1. - Rol del profesor y del alumnado
2. - El alumno como nuevo agente del aprendizaje
3. - Alumnado con capacidad de elección
4. - Nuevo alumnado con nuevas capacidades
5. - Capacidad de adaptación de los cambios

UNIDAD DIDÁCTICA 4. LAS TIC Y LA FORMACIÓN DOCENTE

1. Educación y TIC
 1. - La innovación pedagógica de las TIC
 2. - TIC aplicadas a la enseñanza
2. Aplicación de las TIC en la metodología didáctica
 1. - Calidad en el proceso de enseñanza-aprendizaje con el uso de TIC
3. Necesidad de formación docente
 1. - Introducción a la situación
 2. - Perfiles de profesorado a partir de las necesidades formativas en TIC
 3. - Propuestas formativas
4. Formación del profesorado en cifras
 1. - Datos arrojados

UNIDAD DIDÁCTICA 5. INTEGRACIÓN DIDÁCTICA DE INTERNET EN LA DOCENCIA

1. Internet
2. La web 2.0 y la web 3.0
 1. - Web 2.0
 2. - Web 3.0
3. Educación e Internet
 1. - Internet y su influencia en la enseñanza-aprendizaje
4. Internet: recurso educativo

UNIDAD DIDÁCTICA 6. AULAS VIRTUALES

1. Entornos o plataformas de teleformación: el aula virtual
 1. - Entorno virtual de aprendizaje (EVA)
2. E-Learning
3. Blended Learning
4. M-Learning

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

1. Acceso de Internet en el Centro
2. Plan de Comunicación de Centro
3. Recursos pedagógicos de la Web 2.0
 1. - Blogs
 2. - Webs
 3. - Wikis
4. Redes Sociales
 1. - Las redes sociales aplicadas a la educación

2. - Análisis y utilización de las redes sociales como innovación en el contexto educativo
5. Las redes sociales educativas más empleadas en el aula
 1. - Dolphin
 2. - Edmodo
 3. - RedAlumnos

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

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

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

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

UNIDAD DIDÁCTICA 10. RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS CON LAS TIC

1. Resolución de problemáticas en la red
2. Fases del proceso de intervención en ciberbullying desde centros educativos
3. Cómo actuar ante diferentes problemáticas
 1. - Abusos sexuales
 2. - Grooming
 3. - 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?

1. Nacimiento de la Sociedad de la Información
2. Etapas de la sociedad en función de la información
3. Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC)
 1. - Características de las TIC
4. Ciudad digital
 1. - Características de una ciudad digital
 2. - Servicios de la ciudad digital
5. Características básicas de la sociedad digital

UNIDAD DIDÁCTICA 2. INFLUENCIA DE LA SOCIEDAD DIGITAL EN EDUCACIÓN

1. Educación en la sociedad digital
2. Claves del proceso educativo en la sociedad digital
3. Hacia una escuela digital

MÓDULO FORMATIVO 2. SOCIEDAD DIGITAL 2.0 EN EL AULA

UNIDAD DIDÁCTICA 3. NUEVAS TENDENCIAS EN EDUCACIÓN

1. Tendencias actuales en educación: características y manifestaciones
 1. - Power pupils
 2. - Happy and healthy
 3. - Lifelong learning
 4. - Lean Entrepreneurship
 5. - Techno-craft
 6. - B-tech
 7. - We care
 8. - Crowd power
 9. - Agora

UNIDAD DIDÁCTICA 4. CREACIÓN DE UN PLAN INNOVADOR

1. La innovación educativa
2. Definición de proyecto de innovación educativa
 1. - Importancia de un proyecto innovador
 2. - Características del proyecto innovador
3. Tipos de proyectos de innovación educativa
4. Elaboración del proyecto de innovación educativa

UNIDAD DIDÁCTICA 5. ROL DEL EDUCADOR EN LA SOCIEDAD DIGITAL

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

MODULO FORMATIVO 3. NUEVAS METODOLOGÍAS EN LA SOCIEDAD DIGITAL 2.0

UNIDAD DIDÁCTICA 6. APRENDIZAJE POR PROYECTOS

1. Definición el aprendizaje por proyectos
2. Objetivos y características del aprendizaje por proyectos
3. Metodología del aprendizaje por proyectos
4. Evaluación del aprendizaje por proyectos
5. Estrategias de enseñanza y tareas del profesor y del estudiante

UNIDAD DIDÁCTICA 7. PEDAGOGÍA INVERSA O FLIPPED CLASSROOM

1. Pedagogía inversa o Flipped Classroom

1. - Comparativa entre la metodología tradicional y Flipped Classroom
2. El profesor y el alumnado en Flipped Classroom
3. Papel de las familias
4. Metodología del modelo Flipped Classroom
 1. - Recursos materiales
5. Técnicas de grupo empleadas en Flipped Classroom

UNIDAD DIDÁCTICA 8. APRENDIZAJE BASADO EN EL JUEGO O GAMIFICACIÓN

1. Definición de gamificación
 1. - Tipología de la gamificación
 2. - Diferencia con la teoría de juegos
 3. - Objetivo de la gamificación
2. Diseño del proceso de gamificación en educación
 1. - Componentes de la gamificación
 2. - Herramientas de gamificación
3. Gamificación y motivación
4. Gamificación y aprendizaje
 1. - Gamificación en el aula
 2. - Diseño del juego

UNIDAD DIDÁCTICA 9. AULAS COOPERATIVAS

1. Definición del aprendizaje cooperativo
 1. - Características más significativas
2. Teorías del aprendizaje cooperativo
 1. - Perspectivas teóricas
3. Influencia del aprendizaje cooperativo en la violencia escolar
 1. - Conflicto y aprendizaje cooperativo
4. Evaluación del aprendizaje cooperativo

UNIDAD DIDÁCTICA 10. E-LEARNING Y M-LEARNING

1. Distintos métodos de formación
 1. - B-Learning
2. E-Learning
 1. - Definición
 2. - Características
 3. - Elementos que justifican el empleo de E-Learning
 4. - Ventajas
 5. - Desventajas
3. M-Learning
 1. - Definición
 2. - Características
 3. - Elementos que justifican el empleo de M-Learning
 4. - Ventajas
 5. - Desventajas
4. 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

1. Disrupciones en el aula
2. Manifestaciones de los trastornos de conducta
3. Detección de problemas de conducta
4. Intervención terapéutica en el aula

UNIDAD DIDÁCTICA 2. INTRODUCCIÓN AL CONCEPTO DE LIDERAZGO

1. Conceptualización del liderazgo
2. Estilos de liderazgo
3. Las competencias del líder

UNIDAD DIDÁCTICA 3. RELACIÓN ENTRE LIDERAZGO Y APRENDIZAJE

1. Liderazgo escolar
2. Dimensiones del liderazgo escolar
3. Efectos del liderazgo en el aprendizaje de los alumnos

UNIDAD DIDÁCTICA 4. INTELIGENCIA EMOCIONAL EN EL LIDERAZGO

1. ¿Qué es la inteligencia emocional?
2. Dimensiones de la inteligencia emocional
3. Las nueve inteligencias de Howard Gardner
4. Inteligencia emocional y educación
5. El rol de la inteligencia emocional en el liderazgo

UNIDAD DIDÁCTICA 5. LA COMUNICACIÓN EN EL ENTORNO EDUCATIVO

1. La comunicación educativa
2. El planteamiento teórico de la comunicación educativa en el aula
3. Comunicación para el liderazgo educativo

UNIDAD DIDÁCTICA 6. LA MOTIVACIÓN EN EL ENTORNO EDUCATIVO

1. ¿Qué es la motivación?
2. Componentes básicos de la motivación académica
 1. - El componente valor
 2. - El componente motivacional de expectativa
 3. - El componente afectivo y emocional de la motivación
 4. - Otros determinantes de la motivación académica
3. Tipos de motivación
 1. - Motivación extrínseca
 2. - Motivación Intrínseca
 3. - Motivación de logro
4. Motivo, interés, necesidad e incentivo
 1. - Motivación inicial y desarrollo
5. Motivos dominantes

6. Técnicas de motivación

UNIDAD DIDÁCTICA 7. EL TRABAJO EN EQUIPO

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

UNIDAD DIDÁCTICA 8. LAS RELACIONES GRUPALES

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

UNIDAD DIDÁCTICA 9. GESTIÓN DE CONFLICTOS

1. Conceptualización del conflicto
2. Orígenes y causas de los conflictos
3. Tipos de conflictos
4. Elementos del conflicto
5. Importancia del conflicto
6. La conflictología
7. Prevención de los conflictos
8. Gestión de los conflictos
 1. - Negociación y mediación
 2. - Tratamiento pedagógico de los conflictos

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

1. Identificación de los modelos para la transformación y resolución de conflictos
 1. - Metodología de la transacción
 2. - Metodología del arbitraje

3. - El arbitraje según su naturaleza
 4. - El arbitraje según su forma de organización
 5. - Metodología de la negociación
 6. - Aplicación de la vía judicial (procedimiento judicial) a la resolución de conflictos
 7. - Análisis de la función del conflicto en la dinámica social e identificación de sus elementos.
2. Proceso de mediación
 1. - Caracterización de la acción mediadora: principios y objetivos
 2. - Metodologías para el desarrollo de la mediación: modelo tradicional o lineal de Harvard; Modelo de Bush y Folger; modelo circular narrativo de Sara Cobb; modelo interdisciplinar de Daniel Bustelo; otros modelos aplicados a la mediación comunitaria.
 3. - Funciones y responsabilidades del mediador: estrategias de actuación
 4. - Tipologías de mediación: mediación "natural" y mediación profesionalizada
 5. - Aplicación de los modelos de comediación a la mediación comunitaria
 3. Identificación de las etapas en el proceso de mediación
 1. - Desarrollo de acciones previas al proceso de mediación: generación de confianza, legitimación y reencuadre; escucha activa, parafraseo, reformulación, connotación positiva, entrevista individual, etc.
 2. - Desarrollo de la primera sesión
 3. - Identificación del conflicto y los temas a tratar
 4. - Desarrollo de los temas (búsqueda de alternativas)
 5. - Proceso de acuerdo
 6. - Identificación de las técnicas a utilizar en la mediación
 4. La mediación educativa
 1. - El mediador educativo

PARTE 6. APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN AL APRENDIZAJE

1. Concepto de aprendizaje
2. Tipos de aprendizaje
3. Proceso de enseñanza-aprendizaje
4. Estrategias de enseñanza
 1. - Metáforas
 2. - Pensamiento visual
 3. - Fantasía
 4. - Experiencia directa

UNIDAD DIDÁCTICA 2. TEORÍAS Y MODELOS DE APRENDIZAJE

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

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

1. La innovación educativa
2. El impacto de las nuevas tecnologías en la educación
3. Ventajas e inconvenientes de las nuevas tecnologías en la educación
 1. - Desde la perspectiva del aprendizaje
 2. - Para los estudiantes
 3. - Para los profesores

UNIDAD DIDÁCTICA 4. COMPETENCIAS CLAVE

1. Concepto de competencia
2. Ley de Educación
3. Competencias clave
 1. - Comunicación lingüística
 2. - Competencia matemática
 3. - Competencia digital
 4. - Competencia para aprender a aprender
 5. - Competencias sociales y cívicas
 6. - Competencia clave en sentido de iniciativa y espíritu emprendedor
 7. - Competencia clave en conciencia y expresiones culturales

UNIDAD DIDÁCTICA 5. APRENDIZAJE BASADO EN EL PENSAMIENTO

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

UNIDAD DIDÁCTICA 6. APRENDIZAJE BASADO EN PROBLEMAS

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

UNIDAD DIDÁCTICA 7. APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS

1. El aprendizaje basado en proyectos
2. Aplicación del aprendizaje basado en proyectos
3. Fases para la implantación del modelo
4. El empleo de las TICs en el aprendizaje basado en proyectos

UNIDAD DIDÁCTICA 8. LOS PROYECTOS

1. Concepto de proyecto

1. - Diseño de proyectos
2. WebQuest
 1. - Ventajas de las WebQuest
3. Aprendizaje cooperativo
 1. - Ventajas del aprendizaje cooperativo

UNIDAD DIDÁCTICA 9. ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE

1. Estrategias de aprendizaje
 1. - Clasificación de las estrategias de aprendizaje
 2. - Motivación y aprendizaje
2. Procesos metacognitivos
3. Estrategia de trabajo grupal
4. Estrategia docente del aprendizaje basado en proyectos

UNIDAD DIDÁCTICA 10. EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS

1. Concepto de evaluación
2. Planificación de la evaluación
3. Tipos de evaluación de los aprendizajes
 1. - Otras modalidades de evaluación de los aprendizajes
4. Evaluación del aprendizaje basado en proyectos

