

**Master en Procesos de Enseñanza y Aprendizaje**



# 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.



## Master en Procesos de Enseñanza y Aprendizaje



**DURACIÓN**  
1500 horas



**MODALIDAD  
ONLINE**



**ACOMPañAMIENTO  
PERSONALIZADO**

## Titulación

Titulación de Master en Procesos de Enseñanza y Aprendizaje con 600 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



### 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 Examen Convulsivo, Categoría Profesional del Consejo Profesional de la UNEDCO (Borr. Resolución 0048)

## Descripción

---

Este Master en Procesos de Enseñanza y Aprendizaje. Aplicación de Metodologías Activas en la Enseñanza le ofrece una formación especializada en la materia. A pesar de que la Pedagogía Activa no es un término que haya surgido en la actualidad, es fundamental que se practique hoy en día en el aula por su finalidad. La Pedagogía Activa pretende formar a personas con un sentido democrático, fomentando una actitud crítica y cooperativa. Así, con el presente Master en Procesos de Enseñanza y Aprendizaje. Aplicación de Metodologías Activas en la Enseñanza se pretende aportar los conocimientos necesarios para adquirir las nociones teóricas de la Pedagogía Activa, al igual que la descripción de los métodos más destacados de su metodología.

## Objetivos

---

- Conocer las nociones básicas sobre la Pedagogía, además de sus modelos más destacados, para facilitar la comprensión de la Pedagogía Activa.
- Saber las bases teóricas de la Pedagogía Activa proporcionando una idea clara sobre sus características.
- Estudiar las diferentes metodologías que se pueden emplear dentro de la Pedagogía Activa.
- Aprender los diversos tipos de pensamiento de cada uno de los autores de las metodologías para una mayor comprensión de la Pedagogía Activa.
- Profundizar sobre qué se entiende actualmente por Escuela Activa Urbana, describiendo su método de actuación.
- Conocer las características y teorías esenciales sobre el desarrollo del niño para comprender con más facilidad este sector.
- Conocer la importancia del juego en el niño, así como el desarrollo afectivo y valor de la socialización en esta etapa.
- Describir la importancia de la familia en la edad infantil.
- Conocer las diferentes discapacidades, en el campo de la educación especial.
- Conocer la importancia y consecución de logros de la pedagogía Montessori.
- Aprender el método Montessori, así como sus características, elementos e importancia trascendente en el ámbito educativo.
- Analizar las principales características del aprendizaje basado en proyectos y sus aplicaciones en el ámbito educativo.
- Conocer las estrategias metodológicas adecuadas en el aprendizaje basado en proyectos.
- Realizar la evaluación adecuada del aprendizaje basado en proyectos.
- Estudiar el modelo pedagógico "Flipped Classroom" y sus distintas aplicaciones en la educación.
- Conocer las diferentes herramientas necesarias para la instrucción y educación según el método pedagógico.
- Analizar las diferentes modalidades y formas de aplicación del Flipped Classroom.
- Identificar la forma en que el Flipped Classroom favorece la atención a la diversidad.
- Conocer la importancia de la gamificación para el aprendizaje.
- Adquirir las habilidades necesarias para aplicar la gamificación en el ámbito educativo.
- Aprender mecánicas de juego y ponerlas en práctica.
- Utilizar diferentes herramientas de gamificación.
- Conocer las Inteligencias Múltiples de Gardner.
- Identificar las estrategias para desarrollar las Inteligencias Múltiples.

- Evaluar las capacidades presentes en cada caso.
- Fomentar la autoevaluación para que los alumnos potencien sus capacidades.
- Estudiar la fundamentación teórica del aprendizaje cooperativo.
- Comprender los diferentes elementos e indicadores del aprendizaje cooperativo.
- Aprender las técnicas y estrategias del aula para aplicar el aprendizaje cooperativo.
- Evaluar el aprendizaje cooperativo.
- Conocer los objetivos y finalidades del aprendizaje cooperativo, además de sus efectos.
- Establecer los distintos roles del docente para lograr el aprendizaje cooperativo.

## Para qué te prepara

---

Este Master en Procesos de Enseñanza y Aprendizaje. Aplicación de Metodologías Activas en la Enseñanza está dirigido a todos aquellos profesionales del ámbito educativo que deseen actualizar o ampliar sus conocimientos en el ámbito educativo, así como a todas aquellas personas interesadas en conocer el ámbito pedagógico en el que se desarrolla. Este curso permitirá adquirir una formación específica en Pedagogía Activa para poder incorporarse al mercado laboral ejerciendo una profesión dinámica y en continuo auge.

## A quién va dirigido

---

El presente Master en Procesos de Enseñanza y Aprendizaje. Aplicación de Metodologías Activas en la Enseñanza tiene el objetivo de proporcionar al alumnado los conocimientos necesarios para fomentar el aprendizaje del alumnado en un sentido democrático fomentando una actitud crítica y cooperativa. Para ello, el siguiente curso proporciona los conocimientos necesarios en Pedagogía Activa que serán necesarios para una práctica correcta y eficaz.

## Salidas laborales

---

Pedagogía, Psicología, Psicopedagogía, Educación, Formación, Talleres de Ocio, Monitor de ocio y tiempo libre.

## TEMARIO

---

### PARTE 1. PEDAGOGÍA ACTIVA

#### UNIDAD DIDÁCTICA 1. NOCIONES BÁSICAS DE 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. DIFERENTES MODELOS PEDAGÓGICOS

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

#### UNIDAD DIDÁCTICA 3. PEDAGOGÍA ACTIVA

1. Introducción a la Pedagogía Activa
2. Escuela Activa VS Escuela Tradicional
3. Fundamentos de la Pedagogía Activa
4. Principios didácticos fundamentales de la educación

#### UNIDAD DIDÁCTICA 4. PEDAGOGÍA DE DEWEY

1. John Dewey
2. Dimensión psicológica y pragmatismo en Pedagogía
3. Dimensión social y democracia en educación
4. La escuela de Dewey

#### UNIDAD DIDÁCTICA 5. MÉTODO MONTESSORI

1. Introducción a la Pedagogía Montessori
2. Principios básicos de la Pedagogía Montessori
3. Figura docente de la Pedagogía Montessori
4. Pedagogía de María Montessori
5. María Montessori y la Educación Especial
6. Método Montessori
7. Elementos de la metodología
8. Áreas del método Montessori
9. Puesta en práctica del método
10. Comparaciones entre el método Montessori y el método tradicional

#### UNIDAD DIDÁCTICA 6. MÉTODO DECROLY

1. Ovide Decroly

2. Iniciativa educativa
  1. - Pedagogía de Decroly
  2. - Los Centros de Interés
3. Método Decroly
  1. - Conceptos básicos del Método Decroly
4. Influencia de Decroly en la actualidad

#### UNIDAD DIDÁCTICA 7. COUSINET, TRABAJO POR EQUIPOS

1. Roger Cousinet
2. Aportaciones pedagógicas
3. La enseñanza libre por grupos
4. El profesorado
5. Influencia de Cousinet en la figura docente

#### UNIDAD DIDÁCTICA 8. PEDAGOGÍA DE FREINET

1. Célestin Freinet
2. Principios de la Pedagogía Freinet
3. Método tradicional VS Método Freinet
4. Tanteo experimental
5. Técnicas Freinet asociadas
6. Investigación del medio

#### UNIDAD DIDÁCTICA 9. PEDAGOGÍA DE WALDORF

1. Origen de la pedagogía Waldorf
  1. - Rudolf Steiner
  2. - Triformación Social
2. Las escuelas Waldorf en el mundo
  1. - Fines y objetivos de las escuelas Waldorf
  2. - Características de las escuelas Waldorf
3. Antroposofía
4. Educación infantil desde la perspectiva Waldorf
5. La función del docente en pedagogía Waldorf: de la educación a la autoeducación
6. Formación del profesorado en pedagogía Waldorf
  1. - Respuesta a la formación del profesorado en pedagogía Waldorf
  2. - Objetivos de la formación
  3. - Temas centrales de la formación

#### UNIDAD DIDÁCTICA 10. OTRAS METODOLOGÍAS EN PEDAGOGÍA ACTIVA

1. Práctica Psicomotriz Aucouturier
  1. - Sesiones de la Práctica Psicomotriz
  2. - Papel del o de la psicomotricista
2. Emmi Pikler
  1. - Principios pedagógicos de Emmi Pikler-Lòczy
  2. - Casa-Cuna de Lòczy
  3. - Instituto Pikler-Lòczy

3. Educación Creadora de Arno Stern
  1. - Aspectos pedagógicos de la Educación Creadora
  2. - Condiciones de la Educación Creadora
4. Escuela Activa Urbana

## PARTE 2. PEDAGOGÍA MONTESSORI

### MÓDULO 1. INTRODUCCIÓN AL DESARROLLO DEL NIÑO

#### UNIDAD DIDÁCTICA 1. EL NIÑO DE 0 A 15 MESES

1. Nacimiento
  1. - Etapas del parto
  2. - Riesgos y complicaciones del parto
  3. - El control del neonato
2. Desarrollo físico y motor
  1. - La conducta refleja
  2. - Pautas del crecimiento
  3. - Las habilidades motoras gruesas
  4. - Las destrezas motoras finas
3. Desarrollo sensorial y perceptivo
4. Desarrollo cognitivo

#### UNIDAD DIDÁCTICA 2. EL NIÑO DE 1 A 3 AÑOS

1. Desarrollo físico y psicomotor
  1. - Locomoción
  2. - Manipulación
2. Desarrollo cognitivo
3. Desarrollo del lenguaje
4. Desarrollo psico-social y afectivo

#### UNIDAD DIDÁCTICA 3. EL NIÑO DE 3 A 6 AÑOS

1. Desarrollo psicomotor
  1. - El espacio
2. Desarrollo cognitivo
  1. - El pensamiento preoperacional
3. Desarrollo del lenguaje
  1. - Tres-cuatro años
  2. - Cinco años
  3. - Seis años
4. Desarrollo Psico-social y afectivo
  1. - La problemática afectiva del niño y niña de tres a seis años
  2. - La socialización fuera de la familia

#### UNIDAD DIDÁCTICA 4. EL NIÑO DE 6 A 9 AÑOS

1. Desarrollo físico y motor
2. Desarrollo cognitivo

1. - Conocimiento operacional concreto
2. - Propiedades de las operaciones cognitivas concretas
3. - Operaciones del conocimiento operacional concreto
3. Desarrollo del lenguaje
4. Desarrollo psico-social y afectivo

#### UNIDAD DIDÁCTICA 5. EL NIÑO DE 9 A 12 AÑOS

1. Desarrollo físico
  1. - Cambios físicos en las chicas
  2. - Cambios físicos en los chicos
2. Desarrollo del lenguaje y la comunicación
3. Desarrollo psico-social y afectivo
  1. - La preadolescencia
  2. - Afectividad en la preadolescencia
  3. - La familia y los amigos
  4. - La identidad personal y la formación de valores

#### UNIDAD DIDÁCTICA 6. LA ADOLESCENCIA: EL NIÑO DE 12 A 18 AÑOS

1. La Adolescencia
2. Cambios característicos de la adolescencia
  1. - Cambios físicos
  2. - Cambios psicológicos
  3. - Cambios sociales
3. La adolescencia como período crítico del desarrollo
4. Desarrollo cognitivo
  1. - Procesos cognitivos
  2. - La cognición durante la adolescencia
5. Desarrollo de la personalidad: búsqueda de la identidad
  1. - Definiciones de personalidad
  2. - Componentes de la personalidad
6. Autoconcepto y Autoestima en la Adolescencia
  1. - Evolución y determinantes del autoconcepto y la autoestima durante la adolescencia
7. El desarrollo de la identidad personal
  1. - Desarrollo psicossocial de Erikson: desarrollo de la identidad
8. Las relaciones sociales
  1. - Influencia del grupo de iguales durante la adolescencia
9. El cambio en las emociones

#### UNIDAD DIDÁCTICA 7. ATENCIÓN TEMPRANA Y EDUCACIÓN ESPECIAL

1. La educación especial en la primera mitad del s.XX
2. Alumnado con discapacidad visual. Discapacidad sensorial
  1. - Tipos de Discapacidad Visual
  2. - Necesidades del alumnado con Ceguera
  3. - Necesidades del alumnado con Discapacidad Visual
3. Alumnado con Discapacidad Auditiva
  1. - Tipos de Discapacidad Auditiva

2. - Necesidades del alumnado con Discapacidad Auditiva
4. Alumnado con Discapacidad Intelectual
  1. - Clasificación de la discapacidad intelectual
  2. - Características básicas de la persona con discapacidad intelectual
  3. - Necesidades del alumnado con Discapacidad Intelectual
5. Alumnado con Trastornos Generalizados del Desarrollo
  1. - Trastornos Generalizados del Desarrollo pasan a denominarse trastornos del espectro del autismo
  2. - Necesidades del alumnado con Trastornos Generalizados del Desarrollo
6. Alumnado con discapacidad física y verbal. Tipos y características
  1. - Alumnado con Discapacidad Física
  2. - Alumnado con Discapacidad Verbal

#### UNIDAD DIDÁCTICA 8. DESARROLLO INFANTIL Y PSICOLÓGICO DEL NIÑO

1. El niño/a descubre a los otros
2. Proceso de descubrimiento, vinculación y aceptación
3. La escuela como institución socializadora
4. El papel de la escuela en la prevención e intervención de niños/as en situación de riesgo social
5. Principales conflictos de la vida en grupo

#### UNIDAD DIDÁCTICA 9. LA FAMILIA

1. Importancia del contexto familiar
2. Concepto de familia
3. La familia y su función educadora
4. Desarrollo afectivo en la familia
  1. - El apego: definición y funciones
  2. - El curso evolutivo del apego
  3. - Tipos de apego

#### MÓDULO 2. CONCEPTOS BÁSICOS DEL MÉTODO MONTESSORI

#### UNIDAD DIDÁCTICA 10. EL DESARROLLO SEGÚN MARÍA MONTESSORI

1. Introducción al desarrollo
  1. - Concepto de desarrollo
  2. - Objetivo del desarrollo
2. Etapas del desarrollo según María Montessori
  1. - Fase 1 (0-6 años)
  2. - Fase 2 (6-12 años)
  3. - Fase 3 (12-18 años)
  4. - Fase 4 (18-24 años)

#### UNIDAD DIDÁCTICA 11. LA ESCUELA NUEVA

1. Aportaciones pedagógicas de la Escuela Nueva a la educación
  1. - Características fundamentales de la escuela nueva
  2. - Principales escuelas

2. Principios didácticos fundamentales de la educación
  1. - Principio de actividad
  2. - Principio de creatividad
  3. - Principio vivencial
  4. - Principio de globalización
  5. - Principio de normalización
  6. - Principio de individualización
  7. - Otros principios

#### UNIDAD DIDÁCTICA 12. LA PEDAGOGÍA DE MARÍA MONTESSORI

1. Introducción
2. Principios básicos
3. Figura docente
4. Pedagogía de María Montessori
5. María Montessori y la educación especial

#### UNIDAD DIDÁCTICA 13. INTRODUCCIÓN AL MÉTODO MONTESSORI

1. Método Montessori
2. Elementos de la metodología
3. Áreas del método Montessori
4. Puesta en práctica del método
5. Comparaciones entre el método Montessori y el método tradicional

#### UNIDAD DIDÁCTICA 14. FENÓMENO DE LA POLARIZACIÓN DE LA ATENCIÓN

1. Polarización de la atención
  1. - La normalización
2. El silencio

#### UNIDAD DIDÁCTICA 15. PRINCIPIOS DEL MÉTODO DE MARÍA MONTESSORI

1. La mente absorbente de los niños
2. Los períodos sensibles
  1. - Imaginación
  2. - Abstracción
  3. - Sociabilidad
  4. - Período sensible para el desarrollo de los sentidos
  5. - Período sensible para el desarrollo del movimiento
3. El ambiente preparado
  1. - La libre elección del trabajo
4. El rol del adulto
  1. - El rol de los maestros
  2. - El rol de los padres

#### MÓDULO 3. APLICACIÓN DEL MÉTODO MONTESSORI

#### UNIDAD DIDÁCTICA 16. PREPARACIÓN DEL AMBIENTE MONTESSORI

1. Organización del espacio
  1. - Tipos de espacios
  2. - Recursos para crear distintos espacios
2. Los rincones educativos
  1. - Funciones y finalidad que cumplen los rincones en el aula
  2. - Posibles rincones en el aula de Educación Infantil
  3. - Actividades a realizar en los rincones
  4. - Materiales a utilizar y temporalización

#### UNIDAD DIDÁCTICA 17. IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL NIÑO

1. Introducción
2. Características del Juego
3. Tipos de Juegos
4. El juguete didáctico
5. La socialización a través del juego

#### UNIDAD DIDÁCTICA 18. EL JUEGO DIDÁCTICO

1. El juego infantil
  1. - Características del juego infantil
2. El juego didáctico
  1. - El juego funcional (0-3 años)
  2. - El juego simbólico (3-6 años)
  3. - El juego de reglas (desde los 7 años hasta la adolescencia)
3. La importancia del juego
  1. - Aportaciones del juego al desarrollo
  2. - El juego en el aprendizaje
  3. - Dificultades en el juego
4. El adulto y la estimulación del juego según Montessori
5. El juego para niños con discapacidad

#### UNIDAD DIDÁCTICA 19. EL "GUÍA" MONTESSORI

1. Transformación del adulto
2. El guía de Montessori
  1. - Características del guía Montessori
3. La libertad y la disciplina en el método Montessori

#### UNIDAD DIDÁCTICA 20. PLAN DE ESTUDIOS MONTESSORI

1. Plan de estudios de María Montessori
  1. - Vida práctica
  2. - Sensorial
  3. - Lenguaje
  4. - Matemática
  5. - Cultura

#### UNIDAD DIDÁCTICA 21. MATERIALES MONTESSORI

1. Características de los materiales Montessori
2. Tipos de materiales Montessori
  1. - Materiales de Montessori
3. Importancia de los materiales

#### UNIDAD DIDÁCTICA 22. RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS

1. Introducción a la resolución de conflictos
2. Resolución de conflictos en el método Montessori
  1. - Estrategias Montessori para la resolución de conflictos

#### PARTE 3. 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

## PARTE 4. 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
  1. - Objetivos de la innovación educativa
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
  1. - Modelos familiares
  2. - El ambiente familiar y su influencia
2. La escuela
3. La educación compartida entre familia y escuela
  1. - Relación entre la familia y el tutor
  2. - La comunicación entre padres y maestros

### 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. BLENDEND 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
  1. - Asamblea
  2. - Brainstorming
  3. - Corrillo
  4. - Cuchicheo
  5. - Debate
  6. - 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
  1. - Cuestionarios
  2. - Grupos de discusión
3. Evaluación de las competencias básicas
4. 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
  1. - Educación inclusiva
3. Modalidades de escolarización
4. La atención a la diversidad en el modelo Flipped Classroom

#### PARTE 5. GAMIFICACIÓN: EDUCAR JUGANDO

##### 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

