

Master en Innovación Educativa + 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 estudiantes 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 DE NEBRIJA

Euroinnova International Online Education y la Universidad de Nebrija consolidan de forma exitosa una colaboración estratégica. De esta manera, la colaboración entre Euroinnova y la Universidad de Nebrija impulsa un enfoque colaborativo, innovador y accesible para el aprendizaje, adaptado a las necesidades individuales de los estudiantes.

Las dos instituciones priorizan una formación práctica y flexible, adaptada a las demandas del mundo laboral actual, y que promueva el desarrollo personal y profesional de cada estudiante. El propósito es asimilar nuevos conocimientos de manera dinámica y didáctica, lo que facilita su retención y contribuye a adquirir las habilidades necesarias para adaptarse a una sociedad en constante y rápida transformación.

Euroinnova y la Universidad de Nebrija se han fijado como objetivo principal la democratización de la educación, buscando llevarla incluso a las áreas más alejadas y aprovechando las últimas innovaciones tecnológicas. Además, cuentan con un equipo de docentes altamente especializados y plataformas de aprendizaje que incorporan tecnología educativa de vanguardia, asegurando así un seguimiento tutorizado a lo largo de todo el proceso educativo.



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...



Master en Innovación Educativa + 60 Créditos ECTS



DURACIÓN
1500 horas



**MODALIDAD
ONLINE**



**ACOMPAÑAMIENTO
PERSONALIZADO**



CREDITOS
60 ECTS

Titulación

Doble Titulación: - Titulación Universitaria en Master en Innovación Educativa expedida por la UNIVERSIDAD ANTONIO DE NEBRIJA con 60 Créditos Universitarios ECTS - Titulación de Máster de Formación Permanente en Innovación Educativa 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

La innovación educativa consiste en la integración de forma sistemática y planificada de prácticas educativas transformadoras en centros de formación de cualquier nivel y ámbito, que persiguen la mejora de los procesos de enseñanza-aprendizaje utilizados. A través del desarrollo y la introducción de las TIC en el ámbito de la educación y las instituciones educativas en general, se ha podido dar un nuevo impulso a la pedagogía y la investigación, favoreciendo al sistema escolar en la búsqueda de nuevas vías que explorar para aprender, y nuevas prácticas que poner en marcha encaminadas a mejorar el proceso en conjunto. Esto ha hecho que la educación haya ido evolucionando a lo largo de los años, buscando nuevas prácticas y métodos pedagógicos basados en los nuevos métodos de aprendizajes dinámicos e interactivos. El método Flipped Classroom, la aplicación de la web 2.0 en con finalidades educativas o la gamificación son algunas de las prácticas y modelos pedagógicos desarrollados recientemente, fruto de la innovación y la investigación. El Master en Innovación Educativa te ofrece una formación especializada en este ámbito. Se trata de un máster con título propio expedido por la universidad y acreditado con 60 créditos, lo que le confiere un gran reconocimiento tanto a nivel laboral como académico. Si quieres recibir más información, contacta con nosotros y una asesora de formación podrá resolver todas tus dudas sobre el programa de estudios, la posibilidad de acceder a becas o descuentos, la titulación expedida por la universidad, los requisitos de inscripción, etc.

Objetivos

El presente máster cuenta con un amplio y detallado programa de estudios, a través del cual, el alumnado conocerá las prácticas y metodologías educativas y de investigación más innovadoras empleadas en la actualidad, por lo que, una vez finalizada la formación, se habrán desarrollado los siguientes conocimientos y competencias: - 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 el concepto de inteligencia emocional, así como la importancia de su aprendizaje dentro de la educación emocional. - Identificar las principales estrategias de educación de la inteligencia emocional dentro de un aprendizaje cooperativo. - Analizar las principales dificultades emocionales consecuencia de un déficit en el desarrollo de la inteligencia emocional, y las nociones básicas para su intervención. - Prevenir las dificultades emocionales relacionadas con los problemas en el desarrollo emocional. - Identificar posibles factores de riesgo y factores protectores de las dificultades emocionales. - Comprender la influencia de los diferentes contextos familiares, escolares, etc., en el desarrollo del menor. - Comprender la importancia de la integración de la Web 2.0 en la educación. - Estudiar los diferentes recursos que ofrece la Web 2.0, incluidos las redes sociales como recurso educativo. - Saber cómo gestionar los recursos educativos para mejorar su empleo y utilización en la enseñanza. - Definir lo que es un juego educativo y cómo se lleva a cabo el proceso de enseñanza-aprendizaje a través del juego. - Conocer algunos ejemplos de juegos educativos 2.0 y videojuegos. - Estudiar los programas que son empleados para la creación de juegos educativos 2.0. - 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. - 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 la importancia del aprendizaje cooperativo en el aula. - Analizar las diferentes dimensiones afectivas del aprendizaje que influyen de manera directa en el aprendizaje cooperativo. - Conocer las habilidades personales, valores y actitudes básicas en el alumnado. - Identificar las estrategias que permiten la consecución de la cohesión grupal. - Analizar la influencia del aprendizaje cooperativo en la resolución de los conflictos grupales.

Para qué te prepara

El Master en Innovación Educativa va dirigido a los profesionales del mundo de la educación en general, a todas aquellas personas interesadas en adquirir los conocimientos especializados relacionados con el método pedagógico Flipped Classroom y en la innovación en el aula. Se dirige a profesionales, titulados y estudiantes del área de educación y formación, tales como maestros, pedagogos, psicopedagogos, psicólogos... que quieran orientar sus estudios a la investigación de nuevas prácticas y metodologías educativas, que por medio de la aplicación de las TIC en el aula logren mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje. En general, se dirige a cualquier persona que, cumpliendo los requisitos de acceso al máster, quiera completar sus estudios en este ámbito y recibir una titulación expedida directamente por la universidad, con la que poder acreditar la formación recibida.

A quién va dirigido

El presente Master de Innovación Educativa pone a tu disposición los conocimientos y competencias adecuadas para aplicar las principales prácticas y metodologías educativas innovadoras en todo tipo



de centros escolares. Así, conocerás el método Flipped Classroom, su aplicación dentro de la educación y sobre el aprendizaje basado en proyectos, además te prepara para conocer de forma detallada las diferentes técnicas que se pueden utilizar para favorecer el aprendizaje. De igual forma, gracias a este máster podrás adquirir el conocimiento y las habilidades necesarias para aplicar la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje, o las diferentes técnicas que se pueden utilizar para favorecer el aprendizaje tanto a nivel individual como grupal, maximizando los logros a nivel personal y colectivo, logrando así los objetivos del niño/a de forma cohesionada. Para facilitar la investigación y la aplicación de estas nuevas prácticas educativas, aprenderás a emplear recursos y juegos educativos que proporciona la web 2.0, comprendiendo su empleo y utilización eficiente en la enseñanza.

Salidas laborales

Este máster ofrece un programa de estudios centrado en la práctica y la investigación en metodologías educativas y pedagógicas, permitiendo al alumnado desarrollar su carrera profesional en centros de formación de cualquier nivel, tanto público como privado, en centros educativos, actividades extraescolares, experiencia de la vida cotidiana o con diferentes grupos de iguales, entre otras salidas educativas.



TEMARIO

PARTE 1. FLIPPED CLASSROOM

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. La escuela
3. 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. 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

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. 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
3. Modalidades de escolarización
4. La atención a la diversidad en el modelo Flipped Classroom

PARTE 2. 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

UNIDAD DIDÁCTICA 2. TEORÍAS Y MODELOS DE APRENDIZAJE

1. Teorías conductistas
2. Teorías cognitivas
3. Constructivismo

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

UNIDAD DIDÁCTICA 4. COMPETENCIAS CLAVE

1. Concepto de competencia



2. Ley de Educación
3. Competencias clave

UNIDAD DIDÁCTICA 5. APRENDIZAJE BASADO EN EL PENSAMIENTO

1. El pensamiento
2. El pensamiento eficaz
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
3. El proceso de entrenamiento en 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
2. WebQuest
3. Aprendizaje cooperativo

UNIDAD DIDÁCTICA 9. ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE

1. Estrategias de 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
4. Evaluación del aprendizaje basado en proyectos

PARTE 3. TÉCNICAS DE APRENDIZAJE COOPERATIVO EN EL AULA

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN AL APRENDIZAJE COOPERATIVO EN EL AULA

1. Concepto de aprendizaje cooperativo
2. Teorías significativas del aprendizaje cooperativo
3. Proceso de enseñanza-aprendizaje



UNIDAD DIDÁCTICA 2. DIMENSIÓN AFECTIVA DEL APRENDIZAJE

1. Importancia del afecto en el aprendizaje
2. La familia como contexto socializador
3. Estilos educativos parentales
4. Influencia del grupo de iguales en el aprendizaje

UNIDAD DIDÁCTICA 3. EL TRABAJO EN EQUIPO Y EL LOGRO INDIVIDUAL

1. ¿Qué es el trabajo en equipo?
2. Diferencias entre el aprendizaje cooperativo y el trabajo en grupo
3. Formación de grupos
4. Trabajo en equipo-logro individual (TELI)
5. Estrategias para el trabajo en equipo como recurso para enseñar

UNIDAD DIDÁCTICA 4. HABILIDADES PERSONALES, VALORES Y ACTITUDES BÁSICAS EN EL ALUMNADO

1. Valores y actitudes básicas en el alumnado
2. Importancia del desarrollo emocional en el niño/a
3. Habilidades personales y sociales

UNIDAD DIDÁCTICA 5. REDUCCIÓN DE LA VIOLENCIA EN LA ESCUELA A TRAVÉS DEL APRENDIZAJE COOPERATIVO

1. El acoso escolar en la actualidad
2. ¿Quién interviene en el acoso escolar?: víctima, acosador y observadores
3. Reducción de la violencia escolar a través del aprendizaje cooperativo

UNIDAD DIDÁCTICA 6. ESTRATEGIAS PARA CONSEGUIR LA COHESIÓN GRUPAL

1. El grupo
2. La cohesión y disgregación del grupo
3. Estrategias para conseguir la cohesión del grupo

UNIDAD DIDÁCTICA 7. ESTRATEGIA METODOLÓGICA EN EL APRENDIZAJE COOPERATIVO

1. Principios didácticos: desarrollo del proceso enseñanza- aprendizaje
2. Estructuras básicas de aprendizaje
3. Competencias clave relacionadas con el aprendizaje cooperativo

UNIDAD DIDÁCTICA 8. IGUALDAD DE OPORTUNIDADES A TRAVÉS DEL APRENDIZAJE COOPERATIVO

1. La igualdad de oportunidades en el aula
2. Atención a la diversidad
3. Atención a la diversidad y el aprendizaje cooperativo

UNIDAD DIDÁCTICA 9. INFLUENCIA DEL APRENDIZAJE COOPERATIVO EN LA RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS



1. El conflicto
2. Enseñar resolución de problemas
3. El aprendizaje cooperativo en la resolución de conflicto

UNIDAD DIDÁCTICA 10. EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE COOPERATIVO

1. El aprendizaje cooperativo: evaluación
2. Evaluación del proceso y del producto
3. ¿Cómo evaluar?
4. Evaluación entre los iguales y autoevaluaciones finales

PARTE 4. INTELIGENCIA EMOCIONAL

MÓDULO 1. LA INTELIGENCIA Y SUS PRINCIPALES TEORÍAS

UNIDAD DIDÁCTICA 1. LA INTELIGENCIA

1. La Inteligencia
2. Inteligencia Interpersonal
3. Inteligencia Intrapersonal
4. Breve Historia de la medición de la Inteligencia

UNIDAD DIDÁCTICA 2. CEREBRO Y EMOCIONES

1. El cerebro
2. Cerebro emocional
3. Plasticidad cerebral
4. Anatomía de las emociones
5. Neurotransmisores

UNIDAD DIDÁCTICA 3. TEORÍAS DE LA INTELIGENCIA

1. La inteligencia a lo largo de la historia
2. Teoría de las inteligencias múltiples de Gardner
3. Teoría triárquica de la inteligencia
4. La inteligencia social
5. Inteligencia y personalidad

MÓDULO 2. LA INTELIGENCIA EMOCIONAL

UNIDAD DIDÁCTICA 4. LA INTELIGENCIA EMOCIONAL

1. Concepto de Inteligencia emocional
2. Componentes de la Inteligencia emocional

UNIDAD DIDÁCTICA 5. ENSEÑANZA DE LA INTELIGENCIA EMOCIONAL

1. Conocer las propias emociones
2. Manejar las emociones
3. Automotivación



4. Reconocer las emociones de los demás
5. Autoestima
6. Tomar decisiones
7. Habilidades sociales

UNIDAD DIDÁCTICA 6. ÁREAS DE APLICACIÓN DE LA INTELIGENCIA EMOCIONAL

1. Negociación y resolución de conflictos
2. Inteligencia emocional y adaptación social
3. Inteligencia emocional y liderazgo

MÓDULO 3. DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA EMOCIONAL

UNIDAD DIDÁCTICA 7. MODELOS SOBRE EL DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA EMOCIONAL

1. Tipos de enfoques
2. Modelos mixtos
3. Modelos de habilidades
4. Otros modelos

UNIDAD DIDÁCTICA 8. EMOCIONES DURANTE LA PRIMERA INFANCIA

1. La educación en la primera infancia
2. Factores que influyen en el comportamiento emocional
3. Emociones
4. Teoría de las emociones

UNIDAD DIDÁCTICA 9. DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA EMOCIONAL

1. Desarrollo de la inteligencia emocional en la primera infancia
2. El apego infantil
3. El desarrollo emocional en la etapa de Educación Primaria

MÓDULO 4. APRENDIZAJE DE LAS EMOCIONES

UNIDAD DIDÁCTICA 10. PROCESO DE APRENDIZAJE

1. Concepto de aprendizaje
2. Teorías de aprendizaje
3. Estrategias y estilos de aprendizaje
4. Motivación y aprendizaje

UNIDAD DIDÁCTICA 11. APRENDIZAJE COOPERATIVO

1. Aprendizaje cooperativo: concepto
2. Diferencias entre el aprendizaje cooperativo y el trabajo en grupo
3. Sistemas de enseñanza-aprendizaje
4. Principales dificultades en el aprendizaje cooperativo
5. Características del aprendizaje cooperativo
6. Componentes

7. Finalidades y objetivos del aprendizaje cooperativo

UNIDAD DIDÁCTICA 12. INTELIGENCIA EMOCIONAL EN EL AULA

1. La inteligencia emocional en el ámbito escolar
2. La escuela como contexto socializador
3. El papel de los iguales en el desarrollo de las emociones

UNIDAD DIDÁCTICA 13. EL PAPEL DE LA FAMILIA EN LA EDUCACIÓN DE LAS EMOCIONES

1. La familia como contexto socializador
2. Modelos familiares
3. Estilos educativos parentales

MÓDULO 5. INTERVENCIÓN DE LOS PROBLEMAS EMOCIONALES

UNIDAD DIDÁCTICA 14. DIFICULTADES EMOCIONALES

1. Problemas en el desarrollo emocional
2. Factores que influyen en los problemas emocionales
3. Dificultades emocionales en niños

UNIDAD DIDÁCTICA 15. INTRODUCCIÓN A LA INTERVENCIÓN DE LOS PROBLEMAS EMOCIONALES

1. Técnicas de modificación de conducta
2. Estrategias cognitivo conductuales

UNIDAD DIDÁCTICA 16. TÉCNICAS DE AUTOCONTROL EMOCIONAL

1. Imaginación/Visualización
2. Entrenamiento asertivo
3. Técnica de control de la respiración
4. Administración del tiempo
5. La relajación

UNIDAD DIDÁCTICA 17. TÉCNICAS GRUPALES

1. Dinámicas de grupos
2. Programa de inteligencia emocional

UNIDAD DIDÁCTICA 18. TÉCNICAS Y DINÁMICAS DEL APRENDIZAJE COOPERATIVO

1. Introducción
2. Estrategias para conseguir la cohesión del grupo
3. Estrategias para el trabajo en equipo como recurso para enseñar
4. Estrategias para conseguir el trabajo en equipo como contenido a enseñar

PARTE 5. GAMIFICACIÓN

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
2. El papel de la diversión

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

PARTE 6. 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
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
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



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
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
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?
3. Ventajas del game-based learning

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
2. Videojuegos y procesos cognitivos
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
3. JClic

PARTE 7. PROYECTO FIN DE MÁSTER





EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

 By
EDUCA EDTECH
Group