Máster Gamificación Educativa + Titulación Universitaria

Más información en: www.formacionpermanentedelprofesorado.es
(+34) 958 050 202

Máster Gamificación Educativa + Titulación Universitaria

Duración: 1.500 horas

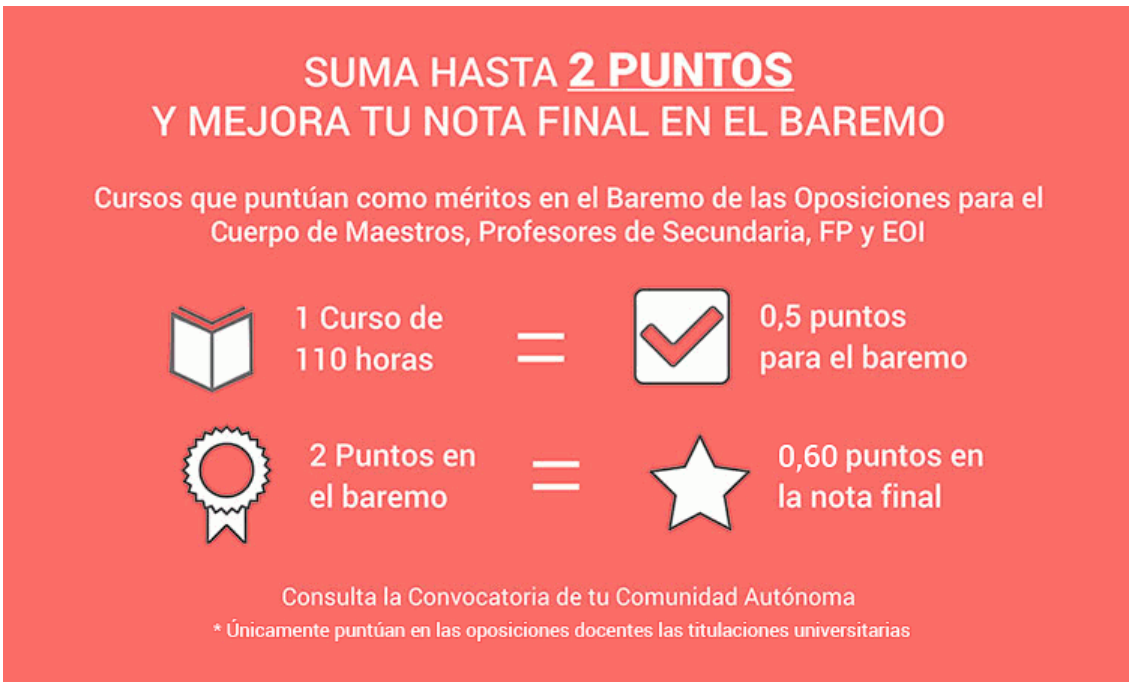
Precio: 1.695 € *

Modalidad: Online

* Materiales didácticos, titulación y gastos de envío incluidos.

UNIVERSIDAD NEBRIJA

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



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

Descripción

La gamificación consiste en aplicar características propias de los videojuegos a tareas o ámbitos que en un principio no están destinados al entrenamiento con el objetivo de aumentar el interés convirtiendo a algo que se hace por obligación a algo que se hace por diversión. Hay muchas formas de aplicar la gamificación y una de ellas es educando mediante el juego empleando diversidad de herramientas. Con el Master en Gamificación aplicada al Ámbito Educativo se ofrece una formación especializada en este contexto.

A quién va dirigido

El presente Master Gamificación Educativa va dirigido a aquellas personas interesadas en el sector de la educación y a profesionales del área de educación y formación, tales como; maestros, pedagogos, psicopedagogos, psicólogos…, así como, a todas aquellas personas interesadas en la enseñanza y la importancia de educar jugando.

Salidas laborales

Educación Infantil, Educación Primaria, Educación Secundaria, Organización Escolar, Orientación, Psicopedagogía, Psicología, Pedagogía, Educación Social.

Objetivos

- 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.
- 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.
- Formar a docentes en las competencias Tic imprescindibles a desarrollar en el aula.
- Desarrollar habilidades técnicas para incorporar la tecnología en las clases.
- Crear experiencias de aprendizaje activas, que sean motivadoras y desarrollen la participación del alumnado.
- Profundizar en las diferentes metodologías que se aplican en la sociedad digital: aprendizaje por proyectos, pedagogía inversa, gamificación, aulas cooperativas y E-Learning.
- Conocer la relación entre liderazgo y aprendizaje.
- Describir la comunicación en el entorno de trabajo.
- Conocer la metodología a llevar a cabo en la resolución de problemas y toma de decisiones para conseguir el éxito educativo.
- Conocer las estrategias metodológicas adecuadas en el aprendizaje basado en proyectos.
- Realizar la evaluación adecuada del aprendizaje basado en proyectos.

Para que te prepara

Este Master Gamificación Educativa te prepara para desarrollar las habilidades necesarias para aplicar la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje, además se adquirirán los conocimientos necesarios para el adecuado desarrollo profesional relacionado con las Tic y la docencia y aproximar recursos y juegos educativos que proporciona la 2.0.

Titulación

Doble Titulación: - Titulación de Master Gamificación Educativa con 1500 horas expedida por EUROINNOVA INTERNATIONAL 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 - Titulación Universitaria en Gamificación: Educar Jugando con 5 Créditos Universitarios ECTS con 125 horas.

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

Universidad Antonio de Nebrija

Don Juan Cayón Peña, Rector Magnífico
de la Universidad Antonio Nebrija,

certifica que

Nombre del Alumno/a

con Nº Documento XXXXXXXXX

ha realizado la acción formativa de

NOMBRE DEL CURSO

celebrada del 20 de noviembre al 10 de diciembre de 2017,
con una duración de 110 horas y 4 créditos ECTS

Madrid, a 16 de marzo de 2018

Juan Cayón Peña
El Rector

Este Curso ha sido realizado en el ámbito del Plan de Formación Permanente del Profesorado de la Universidad Antonio de Nebrija en el marco del Espacio Europeo de Educación Superior

Nº de Registro XXXXXXXXXX

Forma de pago

Tarjeta de Crédito / PayPal

Eligiendo esta opción de pago, podrá abonar el importe correspondiente, cómodamente en este mismo instante, a través de nuestra pasarela de pago segura concertada con Paypal

Transferencia Bancaria

Eligiendo esta opción de pago, deberá abonar el importe correspondiente mediante una transferencia bancaria.

No será aceptado el ingreso de cheques o similares en ninguna de nuestras cuentas bancarias.

Contrareembolso

Podrá pagar sus compras directamente al transportista cuando reciba el pedido en su casa. Eligiendo esta opción de pago, recibirá mediante mensajería postal, en la dirección facilitada en el formulario, el material del curso, abonando el importe correspondiente a la recepción.

Metodología

Entre el material entregado en este curso se adjunta un documento llamado Guía del Alumno dónde aparece un horario de tutorías telefónicas y una dirección de e-mail dónde podrá enviar sus consultas, dudas y ejercicios. Además recibirá los materiales didácticos que incluye el curso para poder consultarlos en cualquier momento y conservarlos una vez finalizado el mismo.La metodología a seguir es ir avanzando a lo largo del itinerario de aprendizaje online, que cuenta con una serie de temas y ejercicios. Para su evaluación, el alumno/a deberá completar todos los ejercicios propuestos en el curso. La titulación será remitida al alumno/a por correo una vez se haya comprobado que ha completado el itinerario de aprendizaje satisfactoriamente.

Materiales didácticos

- Manual teórico 'Juegos Educativos 2.0'
- Manual teórico 'Recursos Educativos 2.0'
- Manual teórico 'Metodologías Educativas para la Sociedad Digital 2.0'
- Manual teórico 'Aprendizaje basado en Proyectos'
- Manual teórico 'Liderazgo Escolar para el Éxito Educativo del Alumnado'
- Manual teórico 'Gamificación: Educar Jugando'

- Manual teórico 'Desarrollo de las Competencias Tic para la Docencia'

Profesorado y servicio de tutorías

"RedEduca" está formado por un equipo multidisciplinar de profesionales especialistas en incorporar las Nuevas Tecnologías al ámbito educativo.

Nuestro principal objetivo es conseguir una formación didáctico-pedagógica innovadora y de calidad. Por ello, ponemos al alcance de nuestro alumnado una serie de herramientas y recursos que les permitirán potenciar su aprendizaje a lo largo del curso.

Además, a lo largo del curso, nuestro alumnado cuenta con un equipo de tutores expertos en las distintas especialidades ofertadas, con una amplia experiencia en el mundo de la enseñanza que resolverán todas tus dudas y consultas y con un equipo de soporte técnico que le ayudarán con cualquier problema de la plataforma.

Bolsa de empleo y Prácticas

El alumnado tendrá posibilidad de incluir su currículum en nuestra Bolsa de Empleo y Prácticas, participando así en los distintos procesos de selección y empleo gestionados por empresas y organismos públicos colaboradores en territorio nacional y abrir su abanico de posibilidades en el mundo laboral.

Plazo de finalización

El alumno cuenta con un período máximo de tiempo para la finalización del curso, que dependerá del tipo de curso elegido:

- **Master a distancia y online:** El plazo de finalización será de 12 meses a contar desde la fecha de recepción de las materiales del curso.
- **Curso a distancia y online:** El plazo de finalización será de 6 meses a contar desde la fecha de recepción de los materiales del curso.

En ambos casos, si una vez cumplido el plazo no se han cumplido los objetivos mínimos exigidos (entrega de ejercicios y evaluaciones correspondientes), el alumno podrá solicitar una prórroga con causa justificada de 3 meses.

Red Social Educativa

La Red Social Educativa es un lugar de encuentro para docentes y opositores donde poder compartir conocimiento. Aquí encontrarás todas las novedades del mundo de la educación que puedan ser de tu interés, así como noticias relacionadas con oposiciones. Es un espacio abierto donde podrás escribir y participar en todas las noticias y foros.

Te invitamos a registrarte y a comenzar a participar en esta red de profesionales de la educación.

Visítanos en: www.redsocial.rededuca.net

Campus Virtual

Es el aula virtual donde encontrarás todos los contenidos de los cursos, cuidadosamente revisados y actualizados por nuestro equipo de profesores y especialistas.

El campus virtual se convierte en el principal escenario de aprendizaje y es aquí donde el alumnado podrá acceder a los contenidos del curso con tan sólo un clic.

Este nuevo sistema de aprendizaje online puede facilitar el trabajo del alumnado y del equipo docente en varios sentidos:

La presentación online de la acción formativa hace posible incluir contenidos en muy diversos formatos: texto, imagen, vídeo, audio, etc.

Asimismo, el alumnado puede descargarse en pdf el temario de su curso conforme vaya avanzando en los contenidos para que pueda tenerlos guardados.

Además, el campus virtual permite establecer contacto directo con el tutor o tutora a través del sistema de comunicación por correo electrónico que también permitirá intercambiar archivos entre las partes.

El entorno virtual simplifica y agiliza la evaluación y seguimiento del alumnado, tanto para el propio alumno o alumna como para el equipo docente. Por un lado, el alumnado podrá observar su avance a lo largo del itinerario formativo y recibirá retroalimentación inmediata sobre sus resultados en las pruebas de evaluación. En segundo lugar, el equipo docente verá simplificado su trabajo, puesto que todos los datos acerca de la actividad del alumnado en la plataforma, así como los resultados de las pruebas quedan registrados de manera automática, evitando así la labor de corrección manual y permitiendo al profesor o profesora tener una visión del progreso de sus alumnos/as con tan sólo un clic.

Puede acceder como invitado a nuestro Campus Virtual a través del siguiente enlace:
https://campusrededuca.euroinnova.edu.es

Programa formativo

PARTE 1. GAMIFICACIÓN

UNIDAD DIDACTICA 1. INTRODUCCIÓN A LA GAMIFICACIÓN

- Concepto de gamificación
- - Tipos de gamificación
- ¿Qué no es la gamificación?
- Objetivos de la gamificación y ámbitos de aplicación
- Diferencia entre gamificación, juegos serios y aprendizaje basado en el juego
- - Juegos serios y aprendizaje basado en el juego
- La importancia de gamificar en el ámbito educativo
- Primeras consideraciones para diseñar un sistema gamificado

UNIDAD DIDÁCTICA 2. GAME THINKING O PENSAMIENTO DE JUEGO

- Concepto de game thinking
- - Los diseñadores en game thinking
- Reglas de diseño
- Cómo aprovechar las emociones
- La diversión
- - Las emociones en el juego

UNIDAD DIDÁCTICA 3. PSICOLOGÍA Y GAMIFICACIÓN

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

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

- Motivación y gamificación
- - Engagement y motivación
- - Tipos de motivación

- Teoría sobre la motivación humana: pirámide de Maslow
- Teoría de la autodeterminación
- - Estrategias para fomentar la motivación intrínseca
- Daniel Pink y la teoría de la motivación
- - Factores de motivación
- El modelo RAMP y la motivación intrínseca
- - Tipos de jugadores según Marczewski
- Teoría del Flujo o teoría del Flow de Csikszentmihalyi
- - Componentes del flujo

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

- Gamificación y aprendizaje
- Gamificando para educar
- - Aplicación de la gamificación en el aula
- - Claves para aplicar la gamificación en el aula ¿educamos jugando?
- - Gamificando en educación. Ejemplos de herramientas y aplicaciones
- Sugerencias para la gamificación educativa

UNIDAD DIDÁCTICA 6. EL JUEGO Y SU DISEÑO

- Definición de juego y características básicas
- Tipos de jugadores
- - Jugador ambicioso
- - Jugador triunfador
- - Jugador sociable
- - Jugador explorador
- Diferencias entre “game” y “play”
- - El círculo mágico
- Gamificación y generación Y
- Diseño del juego en la gamificación

UNIDAD DIDÁCTICA 7. ELEMENTOS DEL JUEGO EN LA GAMIFICACIÓN

- Introducción a los elementos de juego
- Dinámicas de juego
- - Las dinámicas en gamificación según Kevin Werbach

- - - Los 16 motivadores de Steven Reiss
- - Mecánicas de juego
- - - Mecánicas a usar en gamificación
- - - Fundamentos de la diversión
- - Componentes de juego
- - - 35 componentes de juego para usar en gamificación
- - La jerarquía de los elementos de juego en la gamificación
- - La tríada PBL (points, badges, lists)
- - - Points-Puntos
- - - Badges-Medallas
- - - Leaderboards-Clasificaciones
- - Limitaciones de los elementos

UNIDAD DIDÁCTICA 8. CICLOS DE ACTIVIDAD. LEY DEL MOVIMIENTO

- - Ciclos de actividad
- - - Bucles de acción
- - - Bucles de progresión
- - El papel de la diversión

UNIDAD DIDÁCTICA 9. PROGRAMAS DE RECOMPENSAS

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

UNIDAD DIDÁCTICA 10. EMPLEO DE HERRAMIENTAS DE GAMIFICACIÓN EN EL AU

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

PARTE 2. RECURSOS Y JUEGOS EDUCATIVOS 2.0

MÓDULO 1. RECURSOS EDUCATIVOS 2.0

UNIDAD DIDÁCTICA 1. RECURSO EDUCATIVO: WEB 2.0

- - Introducción a la Web
- - - Web 1.0
- - - Web 2.0
- - - Web 3.0
- - Principales principios de la Web 2.0
- - Aplicaciones educativas de la web 2.0

UNIDAD DIDÁCTICA 2. EDUCACIÓN 2.0

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

UNIDAD DIDÁCTICA 3. RECURSOS EDUCATIVOS EN LA WEB 2.0

- - Recursos educativos en la web 2.0
- - Recursos pedagógicos de la Web 2.0
- - - Blogs
- - - Webs
- - - Wikis

UNIDAD DIDÁCTICA 4. REDES SOCIALES COMO RECURSO EDUCATIVO

- Origen de las redes sociales
- ¿Qué son las redes sociales?
- Servicios y tipos de redes sociales
- Las redes sociales aplicadas a la educación
- Análisis y utilización de las redes sociales como innovación en el contexto educ
- Rol del docente ante las redes sociales
- El papel del estudiante en las redes sociales

UNIDAD DIDÁCTICA 5. GESTIÓN DE RECURSOS EDUCATIVOS: MOODLE

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

MÓDULO 2. JUEGOS EDUCATIVOS 2.0

UNIDAD DIDÁCTICA 6. CONCEPTO DE JUEGO EDUCATIVO

- El juego educativo
- Tipos de jugadores
- - Jugador ambicioso
- - Jugador triunfador
- - Jugador sociable
- - Jugador explorador
- Principales diferencias entre “game” y “play”

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

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

UNIDAD DIDÁCTICA 8. EJEMPLOS DE JUEGOS EDUCATIVOS 2.0

- Ejemplos de juegos educativos 2.0
- Brainscape
- Cerebriti edu
- Pear Deck
- Ribbon Hero
- KnowRe
- Duolingo
- World Peace Game
- Otras herramientas

UNIDAD DIDÁCTICA 9. VIDEOJUEGOS EDUCATIVOS

- Los videojuegos educativos
- - Potencial didáctico de los videojuegos
- Videojuegos y procesos cognitivos
- - Motivación y los videojuegos
- Ejemplos de videojuegos educativos
- Videojuegos y discapacidad

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

- Creación de juegos educativos 2.0
- Hot potatoes
- - Componentes de Hot potatoes
- JClic

PARTE 3. DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS TIC PARA LA DOCENCIA

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

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

- - - Saberes de la competencia digital

UNIDAD DIDÁCTICA 2. COMPETENCIAS RELACIONADAS CON LAS TIC EN PRIMAR

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

UNIDAD DIDÁCTICA 3. COMPETENCIAS RELACIONADAS CON LAS TIC EN SECUNI

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

UNIDAD DIDÁCTICA 4. LAS TIC Y LA FORMACIÓN DOCENTE

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

- - - Datos arrojados

UNIDAD DIDÁCTICA 5. INTEGRACIÓN DIDÁCTICA DE INTERNET EN LA DOCENCIA

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

UNIDAD DIDÁCTICA 6. AULAS VIRTUALES

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

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

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

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

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

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

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

UNIDAD DIDÁCTICA 10. RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS CON LAS TIC

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

PARTE 4. METODOLOGÍAS EDUCATIVAS PARA LA SOCIEDAD DIGITAL 2.0

MÓDULO FORMATIVO 1. INTRODUCCIÓN A LA SOCIE DIGITAL 2.0

UNIDAD DIDÁCTICA 1. ¿QUÉ ES LA SOCIEDAD DIGITAL?

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

- - - Características de una ciudad digital
- - - Servicios de la ciudad digital
- - Características básicas de la sociedad digital

UNIDAD DIDÁCTICA 2. INFLUENCIA DE LA SOCIEDAD DIGITAL EN EDUCACIÓN

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

MÓDULO FORMATIVO 2. SOCIEDAD DIGITAL 2.0 EN E AULA

UNIDAD DIDÁCTICA 3. NUEVAS TENDENCIAS EN EDUCACIÓN

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

UNIDAD DIDÁCTICA 4. CREACIÓN DE UN PLAN INNOVADOR

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

UNIDAD DIDÁCTICA 5. ROL DEL EDUCADOR EN LA SOCIEDAD DIGITAL

- - El desarrollo profesional del educador
- - Funciones del educador

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

MODULO FORMATIVO 3. NUEVAS METODOLOGÍAS EN SOCIEDAD DIGITAL 2.0

UNIDAD DIDÁCTICA 6. APRENDIZAJE POR PROYECTOS

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

UNIDAD DIDÁCTICA 7. PEDAGOGÍA INVERSA O FLIPPED CLASSROOM

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

UNIDAD DIDÁCTICA 8. APRENDIZAJE BASADO EN EL JUEGO O GAMIFICACIÓN

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

- - - Gamificación en el aula
- - - Diseño del juego

UNIDAD DIDÁCTICA 9. AULAS COOPERATIVAS

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

UNIDAD DIDÁCTICA 10. E-LEARNIG Y M-LEARNING

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

PARTE 5. LIDERAZGO ESCOLAR PARA EL ÉXITO EDUCATIVO DEL ALUMNADO

UNIDAD DIDÁCTICA 1. DIAGNÓSTICO DE PROBLEMAS EN EL AULA

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

- Intervención terapéutica en el aula

UNIDAD DIDÁCTICA 2. INTRODUCCIÓN AL CONCEPTO DE LIDERAZGO

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

UNIDAD DIDÁCTICA 3. RELACIÓN ENTRE LIDERAZGO Y APRENDIZAJE

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

UNIDAD DIDÁCTICA 4. INTELIGENCIA EMOCIONAL EN EL LIDERAZGO

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

UNIDAD DIDÁCTICA 5. LA COMUNICACIÓN EN EL ENTORNO EDUCATIVO

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

UNIDAD DIDÁCTICA 6. LA MOTIVACIÓN EN EL ENTORNO EDUCATIVO

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

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

UNIDAD DIDÁCTICA 7. EL TRABAJO EN EQUIPO

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

UNIDAD DIDÁCTICA 8. LAS RELACIONES GRUPALES

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

UNIDAD DIDÁCTICA 9. GESTIÓN DE CONFLICTOS

- Conceptualización del conflicto
- Orígenes y causas de los conflictos

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

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

- Identificación de los modelos para la transformación y resolución de conflictos
- - Metodología de la transacción
- - Metodología del arbitraje
- - El arbitraje según su naturaleza
- - El arbitraje según su forma de organización
- - Metodología de la negociación
- - Aplicación de la vía judicial (procedimiento judicial) a la resolución de conflicto
- - Análisis de la función del conflicto en la dinámica social e identificación de sus elementos.
- Proceso de mediación
- - Caracterización de la acción mediadora: principios y objetivos
- - Metodologías para el desarrollo de la mediación: modelo tradicional o lineal d Modelo de Bush y Folger; modelo circular narrativo de Sara Cobb; modelo interdisciplina Bustelo; otros modelos aplicados a la mediación comunitaria.
- - Funciones y responsabilidades del mediador: estrategias de actuación
- - Tipologías de mediación: mediación “natural” y mediación profesionalizada
- - Aplicación de los modelos de comediación a la mediación comunitaria
- Identificación de las etapas en el proceso de mediación
- - Desarrollo de acciones previas al proceso de mediación: generación de confia legitimación y reencuadre; escucha activa, parafraseo, reformulación, connotación posit entrevista individual, etc.
- - Desarrollo de la primera sesión
- - Identificación del conflicto y los temas a tratar
- - Desarrollo de los temas (búsqueda de alternativas)
- - Proceso de acuerdo

- - - Identificación de las técnicas a utilizar en la mediación
- - La mediación educativa
- - - El mediador educativo

PARTE 6. APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN AL APRENDIZAJE

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

UNIDAD DIDÁCTICA 2. TEORÍAS Y MODELOS DE APRENDIZAJE

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

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

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

UNIDAD DIDÁCTICA 4. COMPETENCIAS CLAVE

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

UNIDAD DIDÁCTICA 5. APRENDIZAJE BASADO EN EL PENSAMIENTO

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

UNIDAD DIDÁCTICA 6. APRENDIZAJE BASADO EN PROBLEMAS

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

UNIDAD DIDÁCTICA 7. APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS

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

UNIDAD DIDÁCTICA 8. LOS PROYECTOS

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

UNIDAD DIDÁCTICA 9. ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE

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

UNIDAD DIDÁCTICA 10. EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTO

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