

Experto Universitario

Flipped Classroom y Gamificación





## Experto Universitario

### Flipped Classroom y Gamificación

Modalidad: Online

Duración: 6 meses

Titulación: TECH - Universidad Tecnológica

18 créditos ECTS

Horas lectivas: 450 h.

Acceso web: [www.techtitute.com/docencia/experto/experto-flipped-classroom-gamificacion](http://www.techtitute.com/docencia/experto/experto-flipped-classroom-gamificacion)

# Índice

01

Presentación

---

pág. 4

02

Objetivos

---

pág. 8

03

Dirección del curso

---

pág. 12

04

Estructura y contenido

---

pág. 16

05

Metodología

---

pág. 20

06

Titulación

---

pág. 28

# 01

# Presentación

El modelo Flipped Classroom o clase invertida es una magnífica oportunidad para la innovación tanto dentro como fuera del aula, porque une tanto la pedagogía como la tecnología. Y todo ello sin renunciar a la resolución de problemas, a la creatividad del alumno, la búsqueda del talento, el fomento de la cooperación y el trabajo de la inclusión.

*Conoce los últimos avances en flipped classroom y gamificación.*





“

*Este Experto Universitario en Flipped Classroom y Gamificación generará una sensación de seguridad en el desempeño de tu profesión, que te ayudará a crecer personal y profesionalmente”*

Este experto, te va a servir, para descubrir y saber trabajar con una de las más poderosas alternativas a la clase tradicional o magistral, junto con otras metodologías de aprendizaje activo. Sus posibilidades y los resultados obtenidos, junto con el uso de las TIC y la enseñanza basada en el alumnado, hacen de este modelo, una apuesta innovadora de futuro, ya que aumenta el tiempo de trabajo en el aula y su aprovechamiento, pasando el alumno a ser el protagonista de su aprendizaje.

Este experto, por tanto, tiene la intención de ser un punto de partida para todos aquellos docentes que creen de que otra escuela y que otra forma de enseñar es posible.

El docente, no sólo van a estar cualificado para el desempeño profesional en el aula, si no que va a ser capaz de proponer innovaciones educativas con lo que mejorar la calidad de la docencia, aumentando la motivación del alumnado.

Un avance sobre los programas eminentemente pedagógicos, centrados en la labor docente, que no abordan en profundidad el contexto educativo y las características del alumnado como ejes centrales, sin olvidar el papel de la innovación docente.

Esta visión permite comprender mejor el funcionamiento del centro tecnológico desde distintos ámbitos de forma que el profesional pueda tener distintas opciones para su aplicación en su puesto de trabajo según su interés.

Este **Experto Universitario en Flipped Classroom y Gamificación** contiene el programa científico más completo y actualizado del mercado. Las características más destacadas del curso son:

- ♦ Desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en flipped classroom y gamificación. Sus contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que están concebidos, recogen una información científica y práctica sobre aquellas disciplinas indispensables para el ejercicio profesional.
- ♦ Novedades sobre flipped classroom y gamificación.
- ♦ Contiene ejercicios prácticos donde realizar el proceso de autoevaluación para mejorar el aprendizaje.
- ♦ Con especial hincapié en metodologías innovadoras en flipped classroom y gamificación.
- ♦ Todo esto se complementará con lecciones teóricas, preguntas al experto, foros de discusión de temas controvertidos y trabajos de reflexión individual.
- ♦ Disponibilidad de los contenidos desde cualquier dispositivo fijo o portátil con conexión a internet.



*Actualiza tus conocimientos a través del programa de Experto Universitario en Flipped Classroom y Gamificación”*

“

*Este experto puede ser la mejor inversión que puedes hacer en la selección de un programa de actualización por dos motivos: además de poner al día tus conocimientos en flipped classroom y gamificación, obtendrás un título de experto por la TECH - Universidad Tecnológica”*

Incluye en su cuadro docente profesionales pertenecientes al ámbito de flipped classroom y gamificación, que vierten en esta capacitación la experiencia de su trabajo, además de reconocidos especialistas pertenecientes a sociedades de referencia y universidades de prestigio.

Gracias a su contenido multimedia elaborado con la última tecnología educativa, permitirán al profesional un aprendizaje situado y contextual, es decir, un entorno simulado que proporcionará un aprendizaje inmersivo programado para entrenarse ante situaciones reales.

El diseño de este programa está basado en el aprendizaje basado en problemas, mediante el cual el docente deberá tratar de resolver las distintas situaciones de práctica profesional que se le planteen a lo largo del curso. Para ello, el docente contará con la ayuda de un novedoso sistema de vídeo interactivo realizado por reconocidos expertos en el campo de flipped classroom y gamificación y con gran experiencia docente.

*Aumenta tu seguridad en la toma de decisiones actualizando tus conocimientos a través de este experto.*

*Aprovecha la oportunidad para conocer los últimos avances en flipped classroom y gamificación y mejorar la capacitación de tus alumnos.*



02

# Objetivos

El **Experto Universitario en Flipped Classroom y Gamificación** está orientado a facilitar la actuación del profesional dedicado.







“

*Este experto está orientado para que consigas actualizar tus conocimientos en flipped classroom y gamificación, con el empleo de la última tecnología educativa, para contribuir con calidad y seguridad a la toma de decisiones y seguimiento de tus alumnos”*



## Objetivo general

---

- Cambiar la concepción del tiempo y del espacio en el aula.
- Descubrir el nuevo rol del docente y su actitud hacia el cambio metodológico.
- Incorporar nuevas metodologías centradas en la cooperación, la innovación y la resolución de problemas.
- Aprender herramientas y su aplicación en una secuencia didáctica.
- Evaluar, coevaluar y la autoevaluación mediante herramientas digitales y rúbricas.
- Diseñar una Flipped Classroom o clase invertida.
- Comprender la importancia de las metodologías de aprendizaje activo en el Flipped Classroom y como el Flipped Classroom ayuda a mejorar otras metodologías.
- Conocer qué es el Modelo Flipped Classroom.
- Comprender su integración en el cambio metodológico de la educación.
- Analizar los puntos fuertes del modelo, dificultades se pueden presentar y como solucionarlas.
- Aprender herramientas y su uso para la creación de vídeos y material para utilizar en el Flipped Classroom.
- Conocer y descubrir el juego y la gamificación como forma de aprendizaje ligado al Flipped Classroom.





## Objetivos específicos

---

- Conocer los principios del Flipped Classroom.
- Comprender la importancia del nuevo rol del maestro dentro del aula.
- Comprender el papel de alumnos y familias dentro del modelo Flipped Classroom.
- Descubrir los beneficios del Flipped Classroom con las diversidades del aula.
- Identificar las diferencias entre la enseñanza tradicional y el Flipped Classroom.
- Comprobar la unión entre el modelo Flipped Classroom y la taxonomía de Bloom.
- Conocer las características más importantes para la creación de vídeos propios.
- Conocer herramientas digitales para la elaboración y edición de vídeos propios.
- Conocer cómo hacer FC con poca tecnología.
- Descubrir herramientas para material externo.
- Conocer la procedencia de la gamificación.
- Descubrir los elementos básicos utilizados en la gamificación.
- Identificar las mecánicas de gamificación.
- Emplear herramientas digitales en la gamificación.
- Integrar la ludificación en el aula y en los contenidos.
- Localizar juegos y videojuegos para la gamificación en el aprendizaje.
- Construir una gamificación y juegos.



*Aprovecha la oportunidad y da el paso para ponerte al día en las últimas novedades en flipped classroom y gamificación”*

# 03

## Dirección del curso

El programa incluye en su cuadro docente expertos de referencia en flipped classroom y gamificación que vierten en esta capacitación la experiencia de su trabajo. Además, participan, en su diseño y elaboración, otros expertos de reconocido prestigio que completan el programa de un modo interdisciplinar.



“

*Aprende de profesionales de referencia, los últimos avances en los procedimientos en el ámbito de flipped classroom y gamificación”*

## Dirección



### D. Azorín López, Miguel Ángel

- ♦ Maestro Especialista en Educación Física
- ♦ Experto en Flipped Classroom (nivel I Flipped Learning y nivel I Formador Flipped Learning, TOP-100 Flipped Learning Worldwide Teachers)

## Profesores

### Dña. Payá López, Miriam

- ♦ Maestra especialista en Lengua extranjera Inglés, experta en TIC

### D. Asencio Ferrández, Aarón

- ♦ Maestro especialidad Primaria, Nivel I Flipped Learning



# 04

## Estructura y contenido

La estructura de los contenidos ha sido diseñada por un equipo de profesionales de los mejores centros educativos y universidades del territorio nacional, conscientes de la relevancia de la actualidad de la capacitación innovadora, y comprometidos con la enseñanza de calidad mediante las nuevas tecnologías educativas.





“

*Este Experto Universitario en Flipped Classroom y Gamificación contiene el programa científico más completo y actualizado del mercado”*

### Módulo 1. ¿Qué es el modelo flipped classroom?

- 1.1. El modelo flipped classroom.
  - 1.1.1. Concepto.
  - 1.1.2. Historia.
  - 1.1.3. ¿Qué es y cómo funciona?
- 1.2. El nuevo papel del docente en el modelo flipped classroom.
  - 1.2.1. El nuevo rol del docente.
  - 1.2.2. Trabajo en el aula.
- 1.3. El papel de los alumnos en el modelo flipped classroom.
  - 1.3.1. Nuevo aprendizaje del alumnado.
  - 1.3.2. Tareas en clase, lecciones en casa.
- 1.4. Implicación de las familias en el modelo flipped classroom.
  - 1.4.1. Participación familiar.
  - 1.4.2. Comunicación con los padres.
- 1.5. Diferencias entre el modelo tradicional y el modelo flipped classroom.
  - 1.5.1. Clase tradicional vs aula invertida.
  - 1.5.2. Tiempo de trabajo.
- 1.6. La personalización de la enseñanza.
  - 1.6.1. ¿Qué es el aprendizaje personalizado?
  - 1.6.2. ¿Cómo personalizar el aprendizaje?
  - 1.6.3. Ejemplos de personalización del aprendizaje.
- 1.7. La atención a la diversidad en el modelo flipped classroom.
  - 1.7.1. ¿Qué es la atención a la diversidad?
  - 1.7.2. ¿Cómo nos ayuda el modelo FC a llevar a la práctica la atención a la diversidad?
- 1.8. Beneficios del modelo flipped classroom.
  - 1.8.1. Flexibilidad del alumnado en su aprendizaje.
  - 1.8.2. Adelantar contenidos.
  - 1.8.3. Entorno de aprendizaje alrededor del alumnado.
  - 1.8.4. Colaboración entre alumnos/-as.
  - 1.8.5. Tiempo extra fuera del aula.
  - 1.8.6. Mayor tiempo de atención personalizada al alumnado.

- 1.9. La relación de la taxonomía de Bloom con el modelo Flipped Classroom.
  - 1.9.1. ¿Qué es una taxonomía?
  - 1.9.2. Historia.
  - 1.9.3. Niveles y ejemplos.
  - 1.9.4. Tabla de verbos.

### Módulo 2. Creación de contenido propio, herramientas flipped classroom

- 2.1. Introducción.
  - 2.1.1. Contenido propio.
  - 2.1.2. Contenido externo.
  - 2.1.3. Herramientas y apps.
- 2.2. Consejos para crear vídeo efectivos.
  - 2.2.1. Importancia de un buen diseño digital.
  - 2.2.2. Duración.
  - 2.2.3. Tipos de planos.
  - 2.2.4. Voz, entonación.
  - 2.2.5. Enriquecer los vídeos.
  - 2.2.6. Concreción en el vídeo.
- 2.3. Creación de vídeo con móvil, tablet.
  - 2.3.1. ¿Cómo crear los vídeos?
  - 2.3.2. Edición de vídeos.
- 2.4. Creación de vídeo con captura de pantalla.
  - 2.4.1. ¿Cómo crear los vídeos?
  - 2.4.2. Edición de vídeos.
- 2.5. Creación de vídeo con chroma.
  - 2.5.1. Herramientas a utilizar.
  - 2.5.2. Edición.
- 2.6. Infraestructura artillugios digitales.
  - 2.6.1. Versatilidad.
  - 2.6.2. Facilidad de uso.
  - 2.6.3. Costes.

- 2.7. Otros elementos importantes en la creación y edición de vídeo.
  - 2.7.1. Instrumentos.
  - 2.7.2. Hardware.
- 2.8. Hacer Flipped Classroom con poca tecnología
  - 2.8.1. ¿Cómo realizarlo sin apenas tecnología?

### Módulo 3. La gamificación como metodología activa. Flipped gamificación

- 3.1. Historia, definición y conceptos.
  - 3.1.1. Historia y contexto.
  - 3.1.2. Definición.
  - 3.1.3. Conceptos iniciales.
- 3.2. Elementos.
  - 3.2.1. Clasificaciones.
  - 3.2.2. Insignias y diplomas.
  - 3.2.3. Coleccionables.
  - 3.2.4. Moneda de cambio.
  - 3.2.5. Llaves.
  - 3.2.6. Premios.
- 3.3. Mecánicas.
  - 3.3.1. Gamificaciones estructurales.
  - 3.3.2. Gamificaciones de contenido.
- 3.4. Herramientas digitales.
  - 3.4.1. Herramientas de gestión.
  - 3.4.2. Herramientas de productividad.
    - 3.4.2.1. Insignias.
    - 3.4.2.2. Cartas.
    - 3.4.2.3. Otros.
- 3.5. Ludificaciones y serious games.
  - 3.5.1. El juego en el aula.
  - 3.5.2. Tipología de los juegos.

- 3.6. Catálogo de juegos comerciales.
  - 3.6.1. Juegos para desarrollar competencias.
  - 3.6.2. Juegos para desarrollar contenidos.
- 3.7. Videojuegos y apps.
  - 3.7.1. Juegos para desarrollar competencias.
  - 3.7.2. Juegos para desarrollar contenidos.
- 3.8. Diseño de una gamificación.
  - 3.8.1. Planteamiento, objetivos.
  - 3.8.2. Integración en el currículo.
  - 3.8.3. Historia.
  - 3.8.4. Estética.
  - 3.8.5. Evaluación.
- 3.9. Diseño de juegos.
  - 3.9.1. Planteamiento, objetivos.
  - 3.9.2. Integración en el currículo.
  - 3.9.3. Historia.
  - 3.9.4. Estética.
  - 3.9.5. Evaluación.



*Una experiencia de capacitación  
única, clave y decisiva para  
impulsar tu desarrollo profesional*

05

# Metodología

Esta capacitación te ofrece una forma diferente de aprender. Nuestra metodología se desarrolla a través de una forma de aprendizaje de forma cíclica: **el Relearning**. Este sistema de enseñanza es utilizado en las facultades de medicina más prestigiosas del mundo y se ha considerado uno de los más eficaces por publicaciones de gran relevancia como el *New England Journal of Medicine*.





“

*Descubre el Relearning, un sistema que abandona el aprendizaje lineal convencional, para llevarte a través de sistemas cíclicos de enseñanza: una forma de aprender que ha demostrado su enorme eficacia, especialmente en las materias que requieren memorización”*

## En TECH Education School empleamos el Método del caso

Ante una determinada situación concreta, ¿qué haría usted? A lo largo del programa formativo meses, usted se enfrentará a múltiples casos clínicos simulados, basados en pacientes reales en los que deberá investigar, establecer hipótesis y, finalmente, resolver la situación. Existe abundante evidencia científica sobre la eficacia del método.

*Con TECH el educador, docente o maestro experimenta una forma de aprender que está moviendo los cimientos de las Universidades tradicionales de todo el mundo.*



*Se trata de una técnica que desarrolla el espíritu crítico y prepara al educador para la toma de decisiones, la defensa de argumentos y el contraste de opiniones.*

“

*¿Sabía qué este método fue desarrollado en 1912 en Harvard para los estudiantes de Derecho? El método del caso consistía en presentarles situaciones complejas reales para que tomaran decisiones y justificasen cómo resolverlas. En 1924 se estableció como método estándar de enseñanza en Harvard”*

#### La eficacia del método se justifica con cuatro logros fundamentales:

1. Los educadores que siguen este método no solo consiguen la asimilación de conceptos, sino un desarrollo de su capacidad mental mediante ejercicios de evaluación de situaciones reales y aplicación de conocimientos.
2. El aprendizaje se concreta de una manera sólida, en capacidades prácticas, que permiten al educador una mejor integración del conocimiento a la práctica diaria.
3. Se consigue una asimilación más sencilla y eficiente de las ideas y conceptos, gracias al planteamiento de situaciones que han surgido de la docencia real.
4. La sensación de eficiencia del esfuerzo invertido se convierte en un estímulo muy importante para el alumnado, que se traduce en un interés mayor en los aprendizajes y un incremento del tiempo dedicado a trabajar en el curso.



## Relearning Methodology

En TECH potenciamos el método del caso de Harvard con la mejor metodología de enseñanza 100 % online del momento: el Relearning.

Nuestra Universidad es la primera en el mundo que combina el estudio de casos clínicos con un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración, que combina un mínimo de 8 elementos diferentes en cada lección, y que suponen una auténtica revolución con respecto al simple estudio y análisis de casos.



*El educador aprenderá mediante casos reales y resolución de situaciones complejas en entornos simulados de aprendizaje. Estos simulacros están desarrollados a partir de software de última generación que permiten facilitar el aprendizaje inmersivo.*



Situado a la vanguardia pedagógica mundial, el método Relearning ha conseguido mejorar los niveles de satisfacción global de los profesionales que finalizan sus estudios, con respecto a los indicadores de calidad de la mejor universidad online en habla hispana (Universidad de Columbia).

Con esta metodología hemos formado a más de 85.000 educadores con un éxito sin precedentes, en todas las especialidades clínicas. Nuestra metodología pedagógica está desarrollada en entorno de máxima exigencia, con un alumnado universitario de un perfil socioeconómico medio-alto y una media de edad de 43,5 años.

*El relearning te permitirá aprender con menos esfuerzo y más rendimiento, implicándote más en tu capacitación, desarrollando el espíritu crítico, la defensa de argumentos y el contraste de opiniones: una ecuación directa al éxito.*

En nuestro programa, el aprendizaje no es un proceso lineal, sino que sucede en espiral (aprendemos, desaprendemos, olvidamos y reaprendemos). Por eso, combinamos cada uno de estos elementos de forma concéntrica.

La puntuación global que obtiene nuestro sistema de aprendizaje es de 8.01, con arreglo a los más altos estándares internacionales.



En este programa tendrás acceso a los mejores materiales educativos, preparados a conciencia para ti:



#### Material de estudio

Todos los contenidos didácticos son creados por los educadores especialistas que van a impartir el programa universitario, específicamente para él, de manera que el desarrollo didáctico sea realmente específico y concreto.

Estos contenidos son aplicados después al formato audiovisual que creará nuestra manera de trabajo online, con las técnicas más novedosas que nos permiten ofrecerte una gran calidad, en cada una de las piezas que pondremos a tu servicio.



#### Técnicas y procedimientos educativos en video

Te acercamos a las técnicas más novedosas, con los últimos avances educativos, al primer plano de la actualidad en Educación. Todo esto, en primera persona, con el máximo rigor, explicado y detallado para tu asimilación y comprensión. Y lo mejor, puedes verlos las veces que quieras.



#### Resúmenes interactivos

Presentamos los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audio, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

Este sistema exclusivo de capacitación para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".



#### Lecturas complementarias

Artículos recientes, documentos de consenso, guías internacionales..., en nuestra biblioteca virtual tendrás acceso a todo lo que necesitas para completar tu capacitación.





**Análisis de casos elaborados y guiados por expertos**

El aprendizaje eficaz tiene, necesariamente, que ser contextual. Por eso, te presentaremos los desarrollos de casos reales en los que el experto te guiará a través del desarrollo de la atención y la resolución de las diferentes situaciones: una manera clara y directa de conseguir el grado de comprensión más elevado.



**Testing & Retesting**

Evaluamos y reevaluamos periódicamente tu conocimiento a lo largo del programa, mediante actividades y ejercicios evaluativos y autoevaluativos: para que compruebes cómo vas consiguiendo tus metas.



**Clases magistrales**

Existe evidencia científica sobre la utilidad de la observación de terceros expertos. El denominado Learning from an expert afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en nuestras futuras decisiones difíciles.



**Guías rápidas de actuación**

Te ofrecemos los contenidos más relevantes del curso en forma de fichas o guías rápidas de actuación. Una manera sintética, práctica y eficaz de ayudarte a progresar en tu aprendizaje.



06

# Titulación

El **Experto Universitario en Flipped Classroom y Gamificación** le garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título universitario de Experto expedido por la **TECH - Universidad Tecnológica**.





*Supera con éxito esta capacitación y recibe tu titulación universitaria sin desplazamientos ni farragosos trámites.*

Este **Experto Universitario en Flipped Classroom y Gamificación** contiene el programa científico más completo y actualizado del mercado.

Tras la superación de las evaluaciones por parte del alumno, éste recibirá por correo postal con acuse de recibo su correspondiente Título de Experto Universitario emitido por la TECH - Universidad Tecnológica.

El título expedido por la TECH - Universidad Tecnológica expresará la calificación que haya obtenido en el Experto, y reúne los requisitos comúnmente exigidos por las bolsas de trabajo, oposiciones y comités evaluadores carreras profesionales.

Título: **Experto Universitario en Flipped Classroom y Gamificación**

ECTS: **18**

Nº Horas Oficiales: **450 h.**



\*Apostilla de La Haya. En caso de que el alumno solicite que su título en papel recabe la Apostilla de La Haya, TECH EDUCATION realizará las gestiones oportunas para su obtención con un coste añadido de 140€ más gastos de envío del título apostillado.

salud futuro  
confianza personas  
educación información tutores  
garantía acreditación enseñanza  
instituciones tecnología aprendizaje  
comunidad compromiso  
atención personalizada innovación  
conocimiento presente calidad  
desarrollo web formación  
aula virtual idiomas instituciones

**tech** universidad  
tecnológica

Experto Universitario

Flipped Classroom  
y Gamificación

Modalidad: Online

Duración: 6 meses

Titulación: TECH - Universidad Tecnológica

18 créditos ECTS

Horas lectivas: 450 h.

Experto Universitario

Flipped Classroom y Gamificación

A photograph of a person with long brown hair, wearing a grey and white striped shirt, sitting at a desk and using a silver laptop. The person's hands are visible on the laptop. In the foreground, there are several stacks of books. The background is a blurred green chalkboard. The image is overlaid with a large red triangle on the left side and a white triangle on the right side.

**tech** universidad  
tecnológica