

Máster Título Propio

Flipped Classroom

Aval/Membresía



tech
universidad



Máster Título Propio Flipped Classroom

- » Modalidad: No escolarizada (100% en línea)
- » Duración: 12 meses
- » Titulación: TECH Universidad
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Acceso web: www.techtitute.com/educacion/master/master-flipped-classroom

Índice

01

Presentación del programa

pág. 4

02

¿Por qué estudiar en TECH?

pág. 8

03

Plan de estudios

pág. 12

04

Objetivos docentes

pág. 20

05

Salidas profesionales

pág. 24

06

Metodología de estudio

pág. 28

07

Cuadro docente

pág. 38

08

Titulación

pág. 42

01

Presentación del programa

El modelo educativo tradicional, basado en la enseñanza unidireccional, ha dado paso a metodologías activas que potencian el aprendizaje significativo. Entre ellas, el *Flipped Classroom* ha cobrado gran relevancia al transformar la dinámica del aula, fomentando la participación y la autonomía del estudiante. Según un informe de la UNESCO, el uso de enfoques innovadores mejora la retención del conocimiento y fortalece la interacción docente-alumno. Conscientes de esta evolución, TECH presenta un programa universitario vanguardista que capacita a los profesionales de la educación en la implementación eficaz de este modelo. A través de un enfoque 100% online, con materiales interactivos y recursos actualizados, los egresados adquieren las competencias necesarias para dinamizar sus clases y responder a los desafíos de la actualidad.



“

*Un programa exhaustivo y 100% online,
exclusivo de TECH y con una perspectiva
internacional respaldada por nuestra
afiliación con Association for Teacher
Education in Europe”*

La evolución del modelo educativo ha llevado a los profesionales de la enseñanza a repensar sus estrategias pedagógicas, incorporando metodologías activas que fomentan la participación del alumno y mejorando su proceso de aprendizaje. Entre ellas, el *Flipped Classroom* ha demostrado ser una de las más eficaces, al trasladar parte del contenido teórico fuera del aula para aprovechar el tiempo en clase en actividades dinámicas y colaborativas. De hecho, un informe de la UNESCO revela que la aplicación de enfoques innovadores mejora la retención del conocimiento y fortalece el pensamiento crítico, habilidades esenciales en la educación actual.

Ante esto, TECH lanza un innovador Máster Título Propio en Flipped Classroom. El itinerario académico profundizará en aspectos que van desde la personalización de la enseñanza o los patrones de cooperación para una clase invertida hasta la creación de contenidos propios para mejorar la experiencia en el aula. Gracias a esto, los egresados desarrollarán competencias avanzadas para transformar su práctica docente, diseñando experiencias de aprendizaje activas, flexibles y centradas en el estudiante.

Gracias a la flexibilidad de este programa universitario los egresados podrán acceder a los contenidos en cualquier momento y desde cualquier dispositivo con conexión a internet, garantizando una experiencia de aprendizaje continua y actualizada. Asimismo, los docentes que busquen actualizar sus conocimientos contarán con el método de aprendizaje *Relearning*, pionero de TECH que les garantizará una asimilación de conocimientos eficaz y a su propio ritmo.

Por otra parte, gracias a que TECH es miembro de la **Association for Teacher Education in Europe (ATEE)**, el profesional accederá a revistas académicas especializadas y descuentos en publicaciones. Además, podrá asistir a webinars o conferencias sin costo, y acceder a soporte lingüístico. También, será incluido en la base de datos de consultoría ATEE, ampliando así su red profesional y el acceso a nuevas oportunidades.

Este **Máster Título Propio en Flipped Classroom** contiene el programa universitario más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- ♦ El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en Flipped Classroom
- ♦ Los 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
- ♦ Los ejercicios prácticos donde realizar el proceso de autoevaluación para mejorar el aprendizaje
- ♦ Su especial hincapié en metodologías innovadoras en Flipped Classroom
- ♦ Las lecciones teóricas, preguntas al experto, foros de discusión de temas controvertidos y trabajos de reflexión individual
- ♦ La disponibilidad de acceso a los contenidos desde cualquier dispositivo fijo o portátil con conexión a internet



Aplicarás estrategias de personalización del aprendizaje, adaptadas a distintos niveles educativos y perfiles de alumnado

“

Con el sistema Relearning no tendrás que invertir una gran cantidad de horas de estudio y te focalizarás en los conceptos más relevantes”

Incluye en su cuadro docente a profesionales pertenecientes al ámbito del Flipped Classroom, que vierten en este programa la experiencia de su trabajo, además de reconocidos especialistas de sociedades de referencia y universidades de prestigio.

Su contenido multimedia, elaborado con la última tecnología educativa, permitirá al profesional un aprendizaje situado y contextualizado, es decir, un entorno simulado que proporcionará un estudio inmersivo programado para entrenarse ante situaciones reales.

El diseño de este programa se centra en el Aprendizaje Basado en Problemas, mediante el cual el alumno deberá tratar de resolver las distintas situaciones de práctica profesional que se le planteen a lo largo del curso académico. Para ello, el profesional contará con la ayuda de un novedoso sistema de vídeo interactivo realizado por reconocidos expertos.

Dominarás herramientas digitales para la creación de contenidos educativos, gestión de plataformas y evaluación.

Fomentarás el trabajo colaborativo y el pensamiento crítico, integrando la clase invertida con otras metodologías activas.



02

¿Por qué estudiar en TECH?

TECH es la mayor Universidad digital del mundo. Con un impresionante catálogo de más de 14.000 programas universitarios, disponibles en 11 idiomas, se posiciona como líder en empleabilidad, con una tasa de inserción laboral del 99%. Además, cuenta con un enorme claustro de más de 6.000 profesores de máximo prestigio internacional.



“

*Estudia en la mayor universidad digital
del mundo y asegura tu éxito profesional.
El futuro empieza en TECH”*

La mejor universidad online del mundo según FORBES

La prestigiosa revista Forbes, especializada en negocios y finanzas, ha destacado a TECH como «la mejor universidad online del mundo». Así lo han hecho constar recientemente en un artículo de su edición digital en el que se hacen eco del caso de éxito de esta institución, «gracias a la oferta académica que ofrece, la selección de su personal docente, y un método de aprendizaje innovador orientado a formar a los profesionales del futuro».

Forbes
Mejor universidad
online del mundo

Plan
de estudios
más completo

Los planes de estudio más completos del panorama universitario

TECH ofrece los planes de estudio más completos del panorama universitario, con temarios que abarcan conceptos fundamentales y, al mismo tiempo, los principales avances científicos en sus áreas científicas específicas. Asimismo, estos programas son actualizados continuamente para garantizar al alumnado la vanguardia académica y las competencias profesionales más demandadas. De esta forma, los títulos de la universidad proporcionan a sus egresados una significativa ventaja para impulsar sus carreras hacia el éxito.

El mejor claustro docente top internacional

El claustro docente de TECH está integrado por más de 6.000 profesores de máximo prestigio internacional. Catedráticos, investigadores y altos ejecutivos de multinacionales, entre los cuales se destacan Isaiah Covington, entrenador de rendimiento de los Boston Celtics; Magda Romanska, investigadora principal de MetaLAB de Harvard; Ignacio Wistuba, presidente del departamento de patología molecular traslacional del MD Anderson Cancer Center; o D.W Pine, director creativo de la revista TIME, entre otros.

Profesorado
TOP
Internacional

La mayor universidad digital del mundo

TECH es la mayor universidad digital del mundo. Somos la mayor institución educativa, con el mejor y más amplio catálogo educativo digital, cien por cien online y abarcando la gran mayoría de áreas de conocimiento. Ofrecemos el mayor número de titulaciones propias, titulaciones oficiales de posgrado y de grado universitario del mundo. En total, más de 14.000 títulos universitarios, en once idiomas distintos, que nos convierten en la mayor institución educativa del mundo.

La metodología
más eficaz

Un método de aprendizaje único

TECH es la primera universidad que emplea el *Relearning* en todas sus titulaciones. Se trata de la mejor metodología de aprendizaje online, acreditada con certificaciones internacionales de calidad docente, dispuestas por agencias educativas de prestigio. Además, este disruptivo modelo académico se complementa con el "Método del Caso", configurando así una estrategia de docencia online única. También en ella se implementan recursos didácticos innovadores entre los que destacan vídeos en detalle, infografías y resúmenes interactivos.

nº1
Mundial
Mayor universidad
online del mundo

La universidad online oficial de la NBA

TECH es la universidad online oficial de la NBA. Gracias a un acuerdo con la mayor liga de baloncesto, ofrece a sus alumnos programas universitarios exclusivos, así como una gran variedad de recursos educativos centrados en el negocio de la liga y otras áreas de la industria del deporte. Cada programa tiene un currículo de diseño único y cuenta con oradores invitados de excepción: profesionales con una distinguida trayectoria deportiva que ofrecerán su experiencia en los temas más relevantes.

Líderes en empleabilidad

TECH ha conseguido convertirse en la universidad líder en empleabilidad. El 99% de sus alumnos obtienen trabajo en el campo académico que ha estudiado, antes de completar un año luego de finalizar cualquiera de los programas de la universidad. Una cifra similar consigue mejorar su carrera profesional de forma inmediata. Todo ello gracias a una metodología de estudio que basa su eficacia en la adquisición de competencias prácticas, totalmente necesarias para el desarrollo profesional.



Google Partner Premier

El gigante tecnológico norteamericano ha otorgado a TECH la insignia Google Partner Premier. Este galardón, solo al alcance del 3% de las empresas del mundo, pone en valor la experiencia eficaz, flexible y adaptada que esta universidad proporciona al alumno. El reconocimiento no solo acredita el máximo rigor, rendimiento e inversión en las infraestructuras digitales de TECH, sino que también sitúa a esta universidad como una de las compañías tecnológicas más punteras del mundo.



La universidad mejor valorada por sus alumnos

Los alumnos han posicionado a TECH como la universidad mejor valorada del mundo en los principales portales de opinión, destacando su calificación más alta de 4,9 sobre 5, obtenida a partir de más de 1.000 reseñas. Estos resultados consolidan a TECH como la institución universitaria de referencia a nivel internacional, reflejando la excelencia y el impacto positivo de su modelo educativo.



03

Plan de estudios

El plan de estudios de esta titulación universitaria es elaborado por un equipo de especialistas en metodologías activas, garantizando un aprendizaje integral y actualizado. Durante el trayecto académico, los profesionales en educación profundizarán en el modelo *Flipped Classroom*, desde su conceptualización hasta su implementación avanzada. Asimismo, desarrollarán habilidades para diseñar clases invertidas efectivas, crear contenidos propios y aplicar herramientas digitales innovadoras. Por otro lado, explorarán la gamificación, el aprendizaje basado en *escape rooms* y la planificación estratégica de sesiones, dotándolos de los recursos necesarios para transformar el aula en un espacio dinámico, participativo y alineado con los retos educativos actuales.



“

Comprenderás en profundidad el modelo Flipped Classroom, aplicando metodologías de aprendizaje cooperativo y potenciando la participación en el aula”

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. Iniciación del modelo junto a nuevas metodologías de aprendizaje cooperativo

- 2.1. *Flipped Classroom* y aprendizaje cooperativo
 - 2.1.1. ¿Qué es el aprendizaje cooperativo?
 - 2.1.2. Problemas para implementar el aprendizaje cooperativo
- 2.2. Agrupamos a nuestros alumnos
 - 2.2.1. Diseñamos los agrupamientos
 - 2.2.2. Disposición, distribución y colocación de los alumnos en los equipos
- 2.3. Creamos una clase cooperativa
 - 2.3.1. Normas en el cooperativo
 - 2.3.2. Roles cooperativos
- 2.4. Los tres pilares del aprendizaje cooperativo
 - 2.4.1. Interdependencia positiva
 - 2.4.2. Responsabilidad individual
 - 2.4.3. Participación equitativa
- 2.5. Patrones de cooperación para una clase invertida
 - 2.5.1. Trabajo grupal
 - 2.5.2. Trabajo grupal y trabajo individual
 - 2.5.3. Trabajo individual y trabajo grupal
 - 2.5.4. Trabajo individual
- 2.6. Técnicas cooperativas simples
 - 2.6.1. Parada de tres minutos
 - 2.6.2. Twitter cooperativo
- 2.7. Técnicas cooperativas complejas
 - 2.7.1. *Jigsaw* o rompecabezas
 - 2.7.2. Grupos de investigación

- 2.8. Evaluación
 - 2.8.1. Evaluación del docente
 - 2.8.2. Autoevaluación
 - 2.8.3. Coevaluación

Módulo 3. Crear una clase invertida o *Flipped Classroom*

- 3.1. Enseñar a los alumnos la técnica, dar a conocer el modelo
 - 3.1.1. Enseñar a ver los vídeos
 - 3.1.2. Convencer a los alumnos
 - 3.1.3. Enseñar a sacar ideas
- 3.2. Preparación de contenidos
 - 3.2.1. Los pilares del FC
 - 3.2.2. Ventajas
 - 3.2.3. Desventajas
- 3.3. Crear un lugar para el material
 - 3.3.1. ¿Cómo compartir los vídeos o el material?
 - 3.3.2. ¿Dónde poder encontrar material de otros?
- 3.4. Conocer el *Flip-in-Class*
 - 3.4.1. Modalidad "*Flip* en el aula"
 - 3.4.2. Motivos para utilizarlo
 - 3.4.3. ¿Cómo trabajarlo?
- 3.5. Problemas y obstáculos que pueden aparecer
 - 3.5.1. Obstáculos que se pueden presentar en distintas situaciones
- 3.6. Solucionar posibles dificultades
 - 3.6.1. ¿Cómo solventar los problemas que surjan?
- 3.7. ¿Por qué el *Flipped Classroom* funciona de verdad?
 - 3.7.1. Razón principal del funcionamiento del FC
 - 3.7.2. Percepción de los alumnos sobre el modelo FC
- 3.8. Consejos que debemos recordar
 - 3.8.1. Consejos para el espacio personalizado
 - 3.8.2. Conseguir que el tiempo en el aula enganche

- 3.9. Notas Cornell
 - 3.9.1. ¿Qué son las notas Cornell?
 - 3.9.2. Historia de las notas Cornell
 - 3.9.3. Formato y relación con el FC
 - 3.9.4. Apuntes y notas

Módulo 4. Creación de contenido propio, herramientas *Flipped Classroom*

- 4.1. Introducción
 - 4.1.1. Contenido propio
 - 4.1.2. Contenido externo
 - 4.1.3. Herramientas y apps
- 4.2. Consejos para crear videos efectivos
 - 4.2.1. Importancia de un buen diseño digital
 - 4.2.2. Duración
 - 4.2.3. Tipos de planos
 - 4.2.4. Voz, entonación
 - 4.2.5. Enriquecer los videos
 - 4.2.6. Concreción en el video
- 4.3. Creación de videos con móvil o *Tablet*
 - 4.3.1. ¿Cómo crear los videos?
 - 4.3.2. Edición de videos
- 4.4. Creación de videos con captura de pantalla
 - 4.4.1. ¿Cómo crear los videos?
 - 4.4.2. Edición de videos
- 4.5. Creación de video con croma
 - 4.5.1. Herramientas a utilizar
 - 4.5.2. Edición
- 4.6. Infraestructura de artilugios digitales
 - 4.6.1. Versatilidad
 - 4.6.2. Facilidad de uso
 - 4.6.3. Costes

- 4.7. Otros elementos importantes en la creación y edición de videos
 - 4.7.1. Instrumentos
 - 4.7.2. Hardware
- 4.8. Hacer *Flipped Classroom* con poca tecnología
 - 4.8.1. ¿Cómo realizarlo sin apenas tecnología?

Módulo 5. La gamificación como metodología activa. *Flipped* + gamificación

- 5.1. Historia, definición y conceptos
 - 5.1.1. Historia y contexto
 - 5.1.2. Definición
 - 5.1.3. Conceptos iniciales
- 5.2. Elementos
 - 5.2.1. Insignias y diplomas
 - 5.2.2. Clasificaciones
 - 5.2.3. Coleccionables
 - 5.2.4. Moneda de cambio
 - 5.2.5. Llaves
 - 5.2.6. Premios
- 5.3. Mecánicas
 - 5.3.1. Gamificaciones estructurales
 - 5.3.2. Gamificaciones de contenido
- 5.4. Herramientas digitales
 - 5.4.1. Herramientas de gestión
 - 5.4.2. Herramientas de productividad
 - 5.4.2.1. Insignias
 - 5.4.2.2. Cartas
 - 5.4.2.3. Otros
- 5.5. Ludificaciones y *serious games*
 - 5.5.1. El juego en el aula
 - 5.5.2. Tipología de los juegos
- 5.6. Catálogo de juegos comerciales
 - 5.6.1. Juegos para desarrollar competencias
 - 5.6.2. Juegos para desarrollar contenidos





- 5.7. Videojuegos y Apps
 - 5.7.1. Juegos para desarrollar competencias
 - 5.7.2. Juegos para desarrollar contenidos
- 5.8. Diseño de una gamificación
 - 5.8.1. Planteamiento, objetivos
 - 5.8.2. Integración en el currículo
 - 5.8.3. Historia
 - 5.8.4. Estética
 - 5.8.5. Evaluación
- 5.9. Diseño de juegos
 - 5.9.1. Planteamiento, objetivos
 - 5.9.2. Integración en el currículo
 - 5.9.3. Historia
 - 5.9.4. Estética
 - 5.9.5. Evaluación

Módulo 6. *Escape Room* en las aulas

- 6.1. Historia de los *Escape Room*
 - 6.1.1. ¿De dónde surge?
 - 6.1.2. Popularidad
- 6.2. Conocer el formato
 - 6.2.1. ¿Cuándo realizarlo?
 - 6.2.2. *Escape Room* de interior
 - 6.2.3. *Escape Room* de exterior
 - 6.2.4. Creación de formatos
- 6.3. Pasos a tener en cuenta
 - 6.3.1. Narrativa
 - 6.3.2. Materiales
 - 6.3.3. Pruebas
- 6.4. Aspectos que disparan la atención
 - 6.4.1. Sorpresa
 - 6.4.2. Creatividad
 - 6.4.3. Emoción

- 6.5. Mejora del aprendizaje a través de la motivación
 - 6.5.1. Fomentar el trabajo en equipo con un mismo fin entre todos
 - 6.5.2. Crear espacios de debate y de tomar decisiones
- 6.6. Aspectos a tener en cuenta para su creación
 - 6.6.1. Configuración del aula
 - 6.6.2. Contenidos
 - 6.6.3. Diseño para solucionar enigmas
 - 6.6.4. Diseño de enigmas, puzzles
 - 6.6.5. Narrativa excitante
 - 6.6.6. Orden de pruebas
 - 6.6.7. Recompensa
- 6.7. Herramientas para la creación
 - 6.7.1. Materiales y sus posibilidades
- 6.8. Caso práctico
 - 6.8.1. Ejemplo de un *Escape Room*

Módulo 7. Subir el nivel con el *Flipped Classroom*

- 7.1. Las metodologías inductivas
 - 7.1.1. ¿Qué son las metodologías inductivas?
 - 7.1.2. Metodologías deductivas vs. metodologías inductivas
 - 7.1.3. Metodologías inductivas + FC
- 7.2. Proyectos y ABP
 - 7.2.1. Descripción del método
 - 7.2.2. Objetivos de su implementación
 - 7.2.3. Características y fases
 - 7.2.4. ABP y FC
- 7.3. Aprendizaje entre iguales (*peer instruction*)
 - 7.3.1. ¿Qué es el aprendizaje entre iguales?
 - 7.3.2. ¿Cómo se trabaja?
 - 7.3.3. *Peer instruction* y FC
- 7.4. *Flipped Classroom*
 - 7.4.1. ¿Qué es *Flipped Classroom*?
 - 7.4.2. Trabajo de Ramsey Musallam
 - 7.4.3. *Flipped Classroom* y *learning cycles*

- 7.5. *Learning by doing* (aprender haciendo)
 - 7.5.1. Historia
 - 7.5.2. ¿Qué es aprender haciendo?
 - 7.5.3. Ventajas
 - 7.5.4. Propuestas
- 7.6. Aprendizaje basado en problemas
 - 7.6.1. ¿Qué es el aprendizaje basado en problemas?
 - 7.6.2. Trabajar con esta metodología
 - 7.6.3. ABP + FC
- 7.7. Modelo SAMR
 - 7.7.1. Integrar las TIC en los procesos educativos
 - 7.7.2. Representación del modelo
 - 7.7.3. Componentes paso a paso del modelo SAMR
- 7.8. *Blended learning*
 - 7.8.1. ¿Qué es el *blended learning*?
 - 7.8.2. Ventajas
 - 7.8.3. Ejemplos de sistemas BL
 - 7.8.4. Estrategias
- 7.9. JITT (*Just-in-time teaching*)
 - 7.9.1. Historia
 - 7.9.2. Metodología
 - 7.9.3. JITT + FC

Módulo 8. Creación de material gráfico, el *Flipped* no es solo video. Diseño de un PLE (Entorno Personal de Aprendizaje)

- 8.1. ¿Qué es un Entorno Personal de Aprendizaje (PLE)?
 - 8.1.1. Concepto de PLE
 - 8.1.2. Diseña tu propio PLE
- 8.2. Plataformas de aula
 - 8.2.1. Edmodo
 - 8.2.2. Google Classroom
- 8.3. Creación de material interactivo
 - 8.3.1. Genial.ly

- 8.4. Códigos QR
 - 8.4.1. Usos educativos
 - 8.4.2. Creación de códigos QR
- 8.5. Infografías
 - 8.5.1. Piktochart
 - 8.5.2. Canva
- 8.6. Mapas mentales
 - 8.6.1. GoConqr
 - 8.6.2. Mindomo
 - 8.6.3. Popplet
- 8.7. Creación de una web
 - 8.7.1. WIX
- 8.8. Uso de redes sociales en el aprendizaje
 - 8.8.1. Twitter
 - 8.8.2. Instagram
- 8.9. Trabajo con PDF
 - 8.9.1. Perusall

Módulo 9. Programación y planificación en el modelo *Flipped Classroom*

- 9.1. ¿Por qué darle la vuelta a nuestra clase?
 - 9.1.1. Evidencias de la necesidad de la clase invertida
- 9.2. Taxonomía de Bloom para programar
 - 9.2.1. Definimos los niveles de la taxonomía de Bloom cognitivos
- 9.3. Espacio individual
 - 9.3.1. Espacio individual del docente y alumno
- 9.4. Sistema de gestión del aprendizaje
 - 9.4.1. Google Classroom
 - 9.4.2. Padlet
- 9.5. Espacio grupal
 - 9.5.1. ¿Qué hacer en el espacio grupal?
- 9.6. Diseño de una unidad *Flipped*
 - 9.6.1. Elementos de una unidad *Flipped*
 - 9.6.2. Ejemplo de una unidad *Flipped*
- 9.7. ¿Cómo puedes evaluar tu clase al revés?
 - 9.7.1. Diferentes estrategias para evaluar a nuestros estudiantes

Módulo 10. Una nueva forma de evaluación

- 10.1. Kahoot
 - 10.1.1. Descripción de la herramienta
 - 10.1.2. Modos de juego
 - 10.1.3. Creación de actividades
- 10.2. Socrative
 - 10.2.1. Descripción de la herramienta
 - 10.2.2. Modos de juego
 - 10.2.3. Creación de actividades
- 10.3. Google Forms
 - 10.3.1. Descripción de la herramienta
 - 10.3.2. Creación de documentos
- 10.4. EdPuzzle
 - 10.4.1. Descripción de la herramienta
 - 10.4.2. Creación de actividades
- 10.5. Rúbricas
 - 10.5.1. Descripción del sistema de evaluación por rúbricas
 - 10.5.2. Creación de rúbricas
- 10.6. iDoceo
 - 10.6.1. Descripción de la herramienta
 - 10.6.2. Aprender a gestionar el aula con iDoceo
- 10.7. Additio
 - 10.7.1. Descripción de la herramienta
 - 10.7.2. Aprender a gestionar el aula con Additio
- 10.8. CoRubrics
 - 10.8.1. Descripción de la herramienta
 - 10.8.2. Creación de rúbricas con CoRubrics
- 10.9. Google Classroom
 - 10.9.1. Descripción de la herramienta
 - 10.9.2. Aprender a gestionar aulas virtuales y sus tareas

04

Objetivos docentes

Los egresados estarán preparados para rediseñar el proceso de enseñanza-aprendizaje, fomentando la autonomía del alumno y optimizando el tiempo en el aula. Esta experiencia académica tiene como objetivo proporcionar a los profesionales de la educación las competencias necesarias para implementar el modelo *Flipped Classroom* con eficacia. Desarrollarán habilidades en la creación de contenidos educativos digitales, el uso de herramientas tecnológicas y la aplicación de metodologías activas como la gamificación y el aprendizaje cooperativo. Asimismo, adquirirán una visión estratégica para gestionar entornos virtuales, diseñar experiencias interactivas y liderar proyectos de innovación educativa en diversos contextos académicos.





“

Gestiona entornos virtuales de aprendizaje adquiriendo competencias clave en planificación, diseño y evaluación de sesiones interactivas con el modelo Flipped Classroom”



Objetivos generales

- ♦ 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 las herramientas y su aplicación en una secuencia didáctica
- ♦ Evaluar, coevaluar y autoevaluar 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 cómo este modelo ayuda a mejorar otras metodologías
- ♦ Conocer qué es el modelo *Flipped Classroom*

“

Dominarás la creación de contenidos educativos digitales, optimizando el aprendizaje a través de las herramientas tecnológicas que conocerás en este Máster Título Propio”





Objetivos específicos

Módulo 1. ¿Qué es el modelo *Flipped Classroom*?

- ♦ Conocer los principios del *Flipped Classroom*
- ♦ Comprender la importancia del nuevo rol del maestro dentro del aula

Módulo 2. Iniciación del modelo junto a nuevas metodologías de aprendizaje cooperativo

- ♦ Conocer qué es el aprendizaje cooperativo
- ♦ Crear un contexto cooperativo

Módulo 3. Crear una clase invertida o *Flipped Classroom*

- ♦ Lograr desarrollar el modelo FC en el alumnado
- ♦ Aprender a solventar posibles problemas

Módulo 4. Creación de contenido propio, herramientas *Flipped Classroom*

- ♦ Conocer las características más importantes para la creación de videos propios
- ♦ Ahondar en las herramientas digitales para la elaboración y edición de videos propios

Módulo 5. La gamificación como metodología activa. *Flipped + gamificación*

- ♦ Conocer la procedencia de la gamificación
- ♦ Descubrir los elementos básicos utilizados en la gamificación

Módulo 6. *Escape Room* en las aulas

- ♦ Mejorar la lógica y el ingenio en el alumnado
- ♦ Aprender a utilizar herramientas para un *Escape Room*

Módulo 7. Subir el nivel con el *Flipped Classroom*

- ♦ Enseñar mediante el cuestionamiento y los retos
- ♦ Mejorar las distintas metodologías junto al FC

Módulo 8. Creación de material gráfico, el *Flipped* no es solo video. Diseño de un PLE (Entorno Personal de Aprendizaje)

- ♦ Lograr el desarrollo de la autorregulación del alumnado
- ♦ Favorecer los procesos de enseñanza-aprendizaje a través de las TIC
- ♦ Desarrollar la competencia digital

Módulo 9. Programación y planificación en el modelo *Flipped Classroom*

- ♦ Programar teniendo en cuenta la taxonomía de Bloom
- ♦ Saber utilizar el espacio individual y grupal

Módulo 10. Una nueva forma de evaluación

- ♦ Aprender a utilizar herramientas digitales para la evaluación
- ♦ Aprender a gestionar el aula con herramientas digitales

05

Salidas profesionales

Este Máster Título Propio en Flipped Classroom expande las oportunidades para los profesionales de la Educación que deseen especializarse en la implementación de metodologías activas vanguardistas. De este modo, los egresados desarrollarán competencias avanzadas para optimizar los procesos de enseñanza. Así pues, los especialistas promoverán la participación activa en el aula y también el aprendizaje autónomo de los estudiantes. Gracias a esto, los expertos manejarán de forma eficiente las Tecnologías de la Información y la Comunicación, creando entornos de aprendizaje colaborativos que favorezcan la reflexión crítica.



“

Ampliarás tus oportunidades laborales desarrollando estrategias pedagógicas innovadoras para entidades educativas de alto nivel potenciando el aprendizaje del alumnado”

Perfil del egresado

El egresado de esta titulación universitaria será un profesional con un alto nivel de especialización en el modelo *Flipped Classroom*, capaz de rediseñar el proceso de enseñanza-aprendizaje con metodologías activas e innovadoras. Contará con habilidades para la creación de contenidos educativos digitales, la gestión de entornos virtuales y la planificación de sesiones interactivas que fomentan la autonomía del alumnado. Además, manejará las técnicas más sofisticadas para adaptar sus enfoques pedagógicos a las necesidades de cada alumno. De esta forma, optimizará tanto la motivación como el rendimiento académico.

Estarás capacitado para liderar el cambio educativo, adaptándote a las tendencias emergentes y las necesidades del aula del futuro.

- ♦ **Diseño de Experiencias de Aprendizaje:** Capacidad para crear clases dinámicas e interactivas utilizando el modelo *Flipped Classroom*, promoviendo la participación activa del alumno
- ♦ **Uso Avanzado de Herramientas Digitales:** Manejo de plataformas y recursos tecnológicos para la creación y gestión de contenidos educativos innovadores
- ♦ **Implementación de Metodologías Activas:** Aplicación de estrategias como gamificación, aprendizaje cooperativo y resolución de problemas para mejorar la enseñanza
- ♦ **Gestión del Entorno Virtual de Aprendizaje:** Organización de plataformas digitales y entornos colaborativos que potencian el proceso educativo





Después de realizar el programa universitario, podrás desempeñar tus conocimientos y habilidades en los siguientes cargos:

- 1. Administrador de Tecnología Educativa:** Encargado de integrar herramientas digitales en el aula para mejorar la experiencia de aprendizaje y optimizar el proceso de enseñanza.
- 2. Organizador de Contenidos Digitales para Educación:** Creación de recursos interactivos y material didáctico digital adaptados al modelo *Flipped Classroom*.
- 3. Asesor Pedagógico en Metodologías Activas:** Apoya a instituciones y docentes en la adopción de nuevas estrategias de enseñanza basadas en la personalización y el aprendizaje autónomo.
- 4. Gestor de Proyectos Educativos Digitales:** Desarrollo e implementación de programas de Educación en línea o híbridos con enfoque en metodologías activas.
- 5. Consultor en Estrategias de Aprendizaje Digital:** Brinda asesoramiento a centros educativos para mejorar la enseñanza a través de la integración de modelos innovadores como el *Flipped Classroom*.



Manejarás el uso de las metodologías activas de aprendizaje más vanguardistas, impulsado la participación activa de los alumnos mediante el uso de recursos tecnológicos"

06

Metodología de estudio

TECH es la primera universidad en el mundo que combina la metodología de los **case studies** con el **Relearning**, un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración dirigida.

Esta disruptiva estrategia pedagógica ha sido concebida para ofrecer a los profesionales la oportunidad de actualizar conocimientos y desarrollar competencias de un modo intensivo y riguroso. Un modelo de aprendizaje que coloca al estudiante en el centro del proceso académico y le otorga todo el protagonismo, adaptándose a sus necesidades y dejando de lado las metodologías más convencionales.



“

TECH te prepara para afrontar nuevos retos en entornos inciertos y lograr el éxito en tu carrera”

El alumno: la prioridad de todos los programas de TECH

En la metodología de estudios de TECH el alumno es el protagonista absoluto. Las herramientas pedagógicas de cada programa han sido seleccionadas teniendo en cuenta las demandas de tiempo, disponibilidad y rigor académico que, a día de hoy, no solo exigen los estudiantes sino los puestos más competitivos del mercado.

Con el modelo educativo asincrónico de TECH, es el alumno quien elige el tiempo que destina al estudio, cómo decide establecer sus rutinas y todo ello desde la comodidad del dispositivo electrónico de su preferencia. El alumno no tendrá que asistir a clases en vivo, a las que muchas veces no podrá acudir. Las actividades de aprendizaje las realizará cuando le venga bien. Siempre podrá decidir cuándo y desde dónde estudiar.

“

*En TECH NO tendrás clases en directo
(a las que luego nunca puedes asistir)”*



Los planes de estudios más exhaustivos a nivel internacional

TECH se caracteriza por ofrecer los itinerarios académicos más completos del entorno universitario. Esta exhaustividad se logra a través de la creación de temarios que no solo abarcan los conocimientos esenciales, sino también las innovaciones más recientes en cada área.

Al estar en constante actualización, estos programas permiten que los estudiantes se mantengan al día con los cambios del mercado y adquieran las habilidades más valoradas por los empleadores. De esta manera, quienes finalizan sus estudios en TECH reciben una preparación integral que les proporciona una ventaja competitiva notable para avanzar en sus carreras.

Y además, podrán hacerlo desde cualquier dispositivo, pc, tableta o smartphone.

“

El modelo de TECH es asincrónico, de modo que te permite estudiar con tu pc, tableta o tu smartphone donde quieras, cuando quieras y durante el tiempo que quieras”

Case studies o Método del caso

El método del caso ha sido el sistema de aprendizaje más utilizado por las mejores escuelas de negocios del mundo. Desarrollado en 1912 para que los estudiantes de Derecho no solo aprendiesen las leyes a base de contenidos teóricos, su función era también presentarles situaciones complejas reales. Así, podían tomar decisiones y emitir juicios de valor fundamentados sobre cómo resolverlas. En 1924 se estableció como método estándar de enseñanza en Harvard.

Con este modelo de enseñanza es el propio alumno quien va construyendo su competencia profesional a través de estrategias como el *Learning by doing* o el *Design Thinking*, utilizadas por otras instituciones de renombre como Yale o Stanford.

Este método, orientado a la acción, será aplicado a lo largo de todo el itinerario académico que el alumno emprenda junto a TECH. De ese modo se enfrentará a múltiples situaciones reales y deberá integrar conocimientos, investigar, argumentar y defender sus ideas y decisiones. Todo ello con la premisa de responder al cuestionamiento de cómo actuaría al posicionarse frente a eventos específicos de complejidad en su labor cotidiana.



Método Relearning

En TECH los *case studies* son potenciados con el mejor método de enseñanza 100% online: el *Relearning*.

Este método rompe con las técnicas tradicionales de enseñanza para poner al alumno en el centro de la ecuación, proveyéndole del mejor contenido en diferentes formatos. De esta forma, consigue repasar y reiterar los conceptos clave de cada materia y aprender a aplicarlos en un entorno real.

En esta misma línea, y de acuerdo a múltiples investigaciones científicas, la reiteración es la mejor manera de aprender. Por eso, TECH ofrece entre 8 y 16 repeticiones de cada concepto clave dentro de una misma lección, presentada de una manera diferente, con el objetivo de asegurar que el conocimiento sea completamente afianzado durante el proceso de estudio.

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



Un Campus Virtual 100% online con los mejores recursos didácticos

Para aplicar su metodología de forma eficaz, TECH se centra en proveer a los egresados de materiales didácticos en diferentes formatos: textos, vídeos interactivos, ilustraciones y mapas de conocimiento, entre otros. Todos ellos, diseñados por profesores cualificados que centran el trabajo en combinar casos reales con la resolución de situaciones complejas mediante simulación, el estudio de contextos aplicados a cada carrera profesional y el aprendizaje basado en la reiteración, a través de audios, presentaciones, animaciones, imágenes, etc.

Y es que las últimas evidencias científicas en el ámbito de las Neurociencias apuntan a la importancia de tener en cuenta el lugar y el contexto donde se accede a los contenidos antes de iniciar un nuevo aprendizaje. Poder ajustar esas variables de una manera personalizada favorece que las personas puedan recordar y almacenar en el hipocampo los conocimientos para retenerlos a largo plazo. Se trata de un modelo denominado *Neurocognitive context-dependent e-learning* que es aplicado de manera consciente en esta titulación universitaria.

Por otro lado, también en aras de favorecer al máximo el contacto mentor-alumno, se proporciona un amplio abanico de posibilidades de comunicación, tanto en tiempo real como en diferido (mensajería interna, foros de discusión, servicio de atención telefónica, email de contacto con secretaría técnica, chat y videoconferencia).

Asimismo, este completísimo Campus Virtual permitirá que el alumnado de TECH organice sus horarios de estudio de acuerdo con su disponibilidad personal o sus obligaciones laborales. De esa manera tendrá un control global de los contenidos académicos y sus herramientas didácticas, puestas en función de su acelerada actualización profesional.



La modalidad de estudios online de este programa te permitirá organizar tu tiempo y tu ritmo de aprendizaje, adaptándolo a tus horarios"

La eficacia del método se justifica con cuatro logros fundamentales:

1. Los alumnos 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 alumno una mejor integración en el mundo real.
3. Se consigue una asimilación más sencilla y eficiente de las ideas y conceptos, gracias al planteamiento de situaciones que han surgido de la realidad.
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.

La metodología universitaria mejor valorada por sus alumnos

Los resultados de este innovador modelo académico son constatables en los niveles de satisfacción global de los egresados de TECH.

La valoración de los estudiantes sobre la calidad docente, calidad de los materiales, estructura del curso y sus objetivos es excelente. No en balde, la institución se convirtió en la universidad mejor valorada por sus alumnos según el índice global score, obteniendo un 4,9 de 5.

Accede a los contenidos de estudio desde cualquier dispositivo con conexión a Internet (ordenador, tablet, smartphone) gracias a que TECH está al día de la vanguardia tecnológica y pedagógica.

Podrás aprender con las ventajas del acceso a entornos simulados de aprendizaje y el planteamiento de aprendizaje por observación, esto es, Learning from an expert.



Así, en este programa estarán disponibles los mejores materiales educativos, preparados a conciencia:



Material de estudio

Todos los contenidos didácticos son creados por los especialistas que van a impartir el curso, 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.



Prácticas de habilidades y competencias

Realizarás actividades de desarrollo de competencias y habilidades específicas en cada área temática. Prácticas y dinámicas para adquirir y desarrollar las destrezas y habilidades que un especialista precisa desarrollar en el marco de la globalización que vivimos.



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.

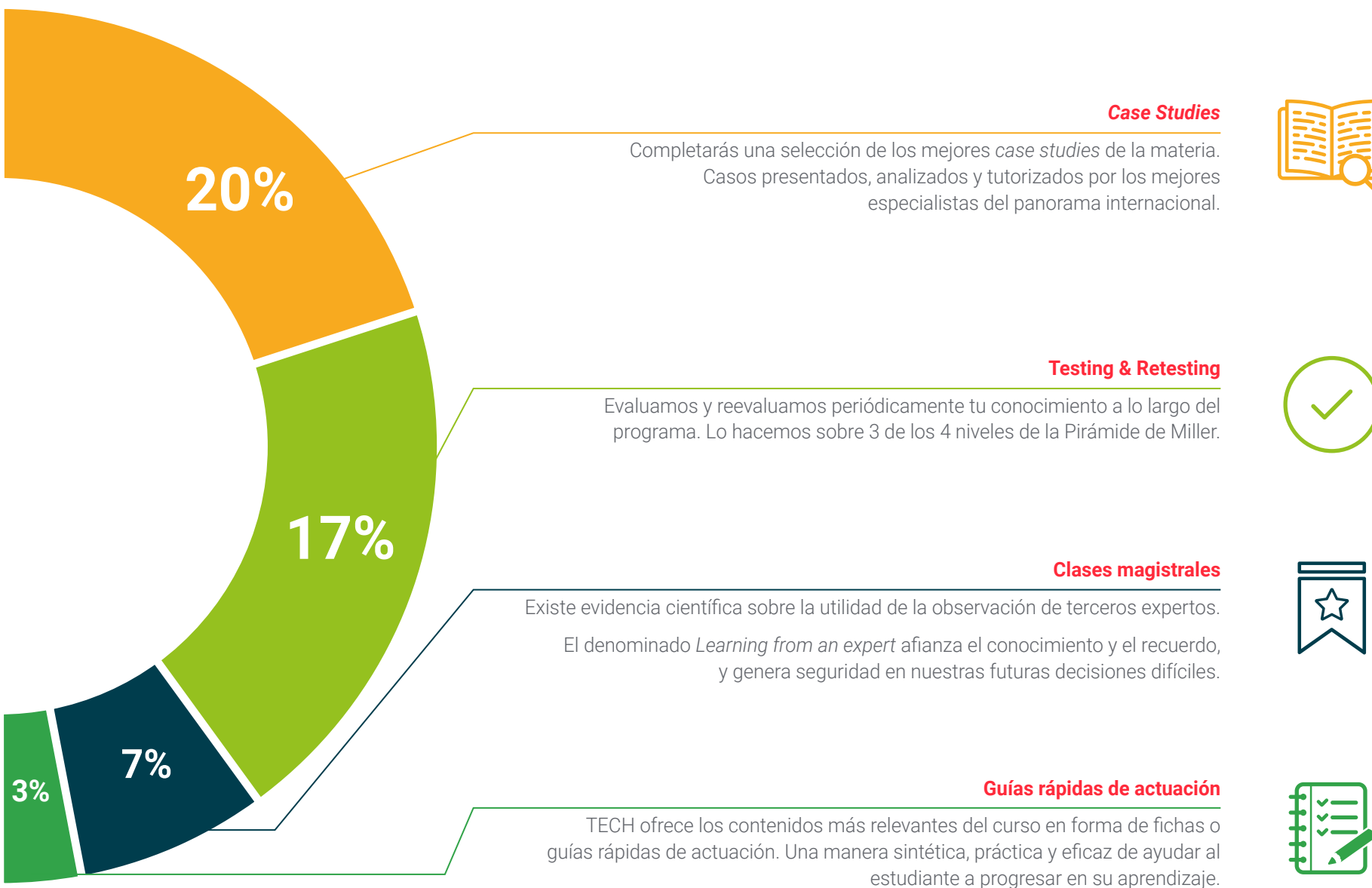
Este sistema exclusivo educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".



Lecturas complementarias

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





07

Cuadro docente

Compuesto por especialistas en innovación educativa, metodologías activas y entornos digitales de aprendizaje esta experiencia académica es una de las más prometedoras del mercado. Profesionales con una amplia trayectoria en la aplicación del modelo *Flipped Classroom*, que han liderado proyectos de transformación pedagógica en diversas instituciones. A través de su experiencia, proporcionarán estrategias avanzadas para la implementación efectiva de esta metodología, combinando recursos digitales y técnicas didácticas innovadoras. Su enfoque práctico y actualizado permitirá al alumno adquirir competencias clave para rediseñar el proceso de enseñanza y optimizar el aprendizaje.



“

Impulsa tu carrera con el conocimiento práctico y actualizado de profesionales con una trayectoria destacada en la implementación del modelo Flipped Classroom”

Dirección



D. Azorín López, Miguel Ángel

- ♦ Maestro Especialista de Educación Física en Primaria
- ♦ Maestro de Enseñanza Primaria en el Colegio Padre Dehon. Novelda, España
- ♦ Creador de la App Flipped Primary
- ♦ Docente colaborador en Ineverycrea
- ♦ Embajador de Genially
- ♦ Google Trainer
- ♦ Coach de Edpuzzle
- ♦ Magisterio con Especialidad en Educación Física por la Universidad de Alicante
- ♦ Experto en Flipped Classroom, Nivel I Flipped Learning y Nivel I Formador Flipped Learning
- ♦ Candidato Top 100 Flipped Learning Worldwide Teachers



Profesores

Dña. Payá López, Miriam

- ♦ Maestra de Inglés Especialista en TIC
- ♦ Maestra de Primaria, Especialista en Lengua Extranjera (Inglés) en Colegio Padre Dehon
- ♦ Diplomatura, Maestro en Lengua Extranjera (Inglés) por la Universidad de Alicante
- ♦ Especialista en Pensamiento Visual

D. Asencio Ferrández, Aarón

- ♦ Embajador App Flipped Primary como Maestro de Educación Primaria
- ♦ Maestro especialidad Primaria, Nivel I Flipped Learning
- ♦ Maestro de educación Primaria. Colegio San José Cluny en Novelda
- ♦ Nivel I Flipped Learning
- ♦ Embajador app Flipped Primary
- ♦ Edpuzzle Coach
- ♦ Incluido en la lista del TOP-110 flipped learning worldwide teachers en dos oportunidades
- ♦ Nominado a los Premios Educa Abanca como mejor docente de Primaria en España
- ♦ Mejor experiencia Flipped Classroom en educación primaria en el III Congreso Europeo FlipconBias
- ♦ Premio "Importante" del diario Información
- ♦ Posee el curso del INTEF sobre flipped classroom y varios cursos más sobre aprendizaje cooperativo e inteligencias múltiples

08

Titulación

El Máster Título Propio en Flipped Classroom garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Máster Propio expedido por TECH Universidad.



“

Supera con éxito este programa y recibe tu titulación universitaria sin desplazamientos ni farragosos trámites”

Este **Máster Título Propio en Flipped Classroom** contiene el programa universitario más completo y actualizado del mercado.

Tras la superación de la evaluación, el alumno recibirá por correo postal* con acuse de recibo su correspondiente título de **Máster Propio** emitido por **TECH Universidad**.

Este título expedido por **TECH Universidad** expresará la calificación que haya obtenido en el Máster Título Propio, y reunirá los requisitos comúnmente exigidos por las bolsas de trabajo, oposiciones y comités evaluadores de carreras profesionales.

TECH es miembro de la prestigiosa **Association for Teacher Education in Europe (ATEE)**, la principal asociación internacional dedicada a la capacitación docente. Esta alianza destaca su compromiso con el avance y la calidad académica.

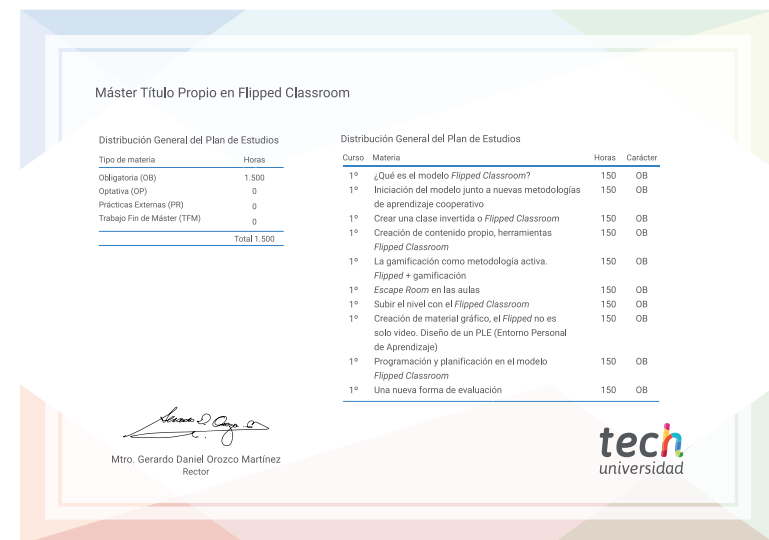
Aval/Membresía



Título: **Máster Título Propio en Flipped Classroom**

Modalidad: **No escolarizada (100% en línea)**

Duración: **12 meses**



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



Máster Título Propio Flipped Classroom

- » Modalidad: No escolarizada (100% en línea)
- » Duración: 12 meses
- » Titulación: TECH Universidad
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Máster Título Propio

Flipped Classroom

Aval/Membresía



tech
universidad