

Máster Semipresencial Flipped Classroom





Máster Semipresencial

Flipped Classroom

Modalidad: Semipresencial (Online + Prácticas)

Duración: 12 meses

Titulación: TECH Global University

Créditos: 60 + 4 ECTS

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

Índice

01	02	03	04
Presentación del programa	¿Por qué estudiar en TECH?	Plan de estudios	Objetivos docentes
<hr/>	<hr/>	<hr/>	<hr/>
<i>pág. 4</i>	<i>pág. 8</i>	<i>pág. 12</i>	<i>pág. 20</i>
	05	06	07
	Prácticas	Centros de prácticas	Salidas profesionales
	<hr/>	<hr/>	<hr/>
	<i>pág. 26</i>	<i>pág. 32</i>	<i>pág. 36</i>
	08	09	10
	Metodología de estudio	Cuadro docente	Titulación
	<hr/>	<hr/>	<hr/>
	<i>pág. 42</i>	<i>pág. 52</i>	<i>pág. 56</i>

01

Presentación del programa

El modelo pedagógico de *Flipped Classroom*, o aula invertida, ha ganado relevancia en los últimos años al reorganizar las dinámicas tradicionales de enseñanza. En este enfoque, los estudiantes acceden a los contenidos teóricos fuera del aula, a través de recursos como vídeos, lecturas o podcasts, permitiendo que el tiempo en clase se dedique a actividades prácticas, debates y resolución de problemas. Esta metodología promueve la autonomía del alumnado, fomenta el aprendizaje activo y facilita una mayor personalización del proceso educativo. En este contexto, TECH ha desarrollado un exhaustivo programa, cuya teoría 100% online será accesible desde cualquier dispositivo electrónico con conexión a Internet. Además, contará con un periodo práctico de 3 semanas en uno de los centros educativos más reputados.



“

Con este Máster Semipresencial, tendrás la oportunidad de transformar tu práctica educativa mediante un enfoque innovador, que combina la teoría con la aplicación práctica”

El modelo *Flipped Classroom*, o aula invertida, continúa consolidándose como una estrategia educativa eficaz, donde la tecnología ha transformado la dinámica del aprendizaje. De hecho, según un estudio de la Universidad de Harvard, esta metodología mejora en un 25% la participación del alumnado, al trasladar la instrucción teórica fuera del aula y dedicar el tiempo presencial a debates y resolución de problemas.

Así nace este Máster Semipresencial, diseñado para capacitar a los docentes en la implementación eficaz de esta metodología, promoviendo la transformación de la dinámica educativa tradicional. En este sentido, analizarán los principios fundamentales del modelo, descubriendo cómo redefine el rol del maestro y fomenta una participación de los estudiantes y sus familias.

Asimismo, se profundizará en estrategias prácticas para crear entornos colaborativos, integrar metodologías activas como el aprendizaje cooperativo y la gamificación, y diseñar recursos educativos innovadores. De esta forma, los profesionales desarrollarán sus propias clases invertidas, enfrentar desafíos comunes y aprovechar herramientas digitales para la creación de contenido propio, desde videos hasta materiales gráficos.

Finalmente, se incluirá una capacitación en planificación y evaluación dentro del modelo *Flipped Classroom*. Así, los profesionales adquirirán competencias para programar actividades basadas en la taxonomía de Bloom, gestionar espacios de aprendizaje grupales e individuales y evaluar el progreso de manera efectiva. Además, se enfatizará en la importancia de la retroalimentación como herramienta de mejora continua, así como en la aplicación de métodos lúdicos y digitales para enriquecer la experiencia educativa.

De este modo, TECH ha diseñado un programa integral, que se adaptará a la perfección a los horarios laborales y personales de los egresados, y se dividirá en dos áreas clave. Primero, la preparación teórica 100% online, que contará con la base de la revolucionaria metodología *Relearning*, consistente en la reiteración de conceptos clave para una asimilación óptima de los contenidos. Por último, el alumnado accederá a una estancia práctica exhaustiva en un reputado centro educativo de su elección.

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

- ♦ Desarrollo de más de 100 casos prácticos presentados por profesionales de la Educación, expertos en Flipped Classroom y profesores universitarios de amplia experiencia en este ámbito
- ♦ Sus contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que están concebidos, recogen una información imprescindible sobre aquellas disciplinas indispensables para el ejercicio profesional
- ♦ 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
- ♦ Además, podrás realizar una estancia de prácticas en una de las mejores empresas



Analizarás las diferencias clave con la enseñanza convencional, conectando el Flipped Classroom con la taxonomía de Bloom y destacando sus beneficios para atender las diversidades del aula”

“

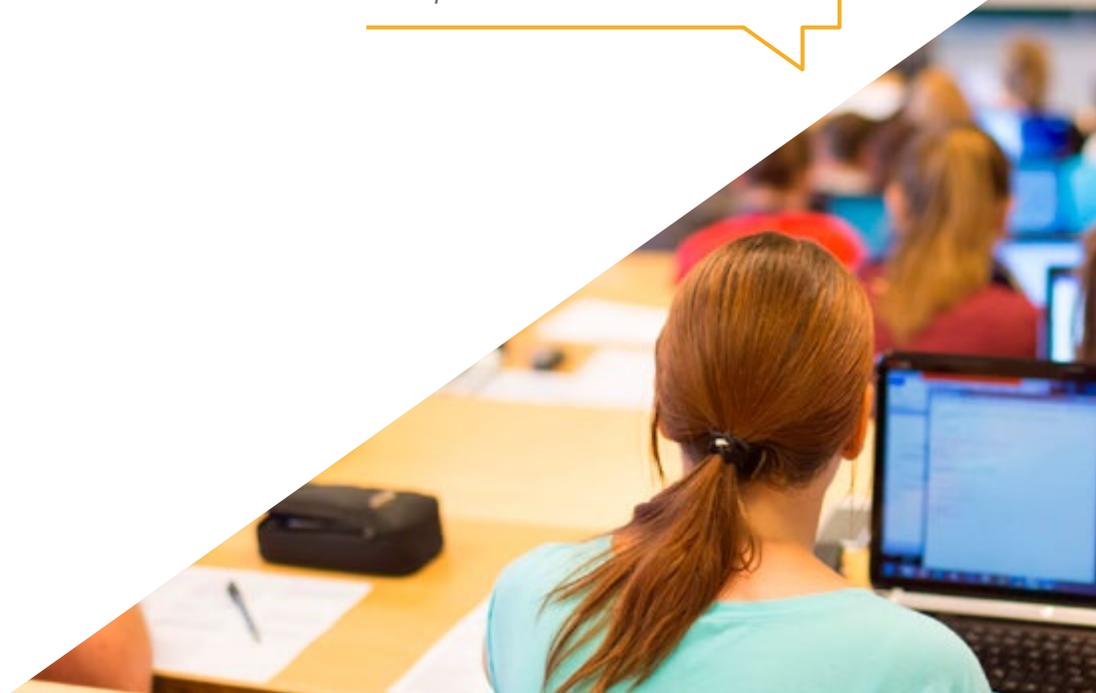
La exclusiva estancia práctica de 3 semanas te brindará una valiosa oportunidad para aplicar, de manera real y supervisada, los conocimientos adquiridos durante todo el programa”

En esta propuesta de Máster, de carácter profesionalizante y modalidad semipresencial, el programa está dirigido a la actualización de profesionales de la Educación que desarrollan sus funciones en centros educativos, y que requieren un alto nivel de cualificación. Los contenidos están basados en la última evidencia científica, y orientados de manera didáctica para integrar el saber teórico en la práctica educativa, y los elementos teórico-prácticos facilitarán la actualización del conocimiento y permitirán la toma de decisiones en el manejo del paciente.

Gracias a su contenido multimedia elaborado con la última tecnología educativa, permitirán al profesional de la Educación 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 deberá tratar de resolver las distintas situaciones de práctica profesional que se le planteen a lo largo del mismo. Para ello, contará con la ayuda de un novedoso sistema de vídeo interactivo realizado por reconocidos expertos.

Dominarás técnicas avanzadas, como la utilización de Escape Rooms educativos, las cuales potencian el ingenio y la lógica del alumnado mientras se fomenta el aprendizaje activo. ¡Matricúlate ahora!

Crearás un entorno de aprendizaje activo y dinámico que fomente el desarrollo de habilidades críticas y colaborativas en tus estudiantes, a través de los mejores materiales didácticos del panorama académico.



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 Wistumba, 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 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.

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.

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

A lo largo del programa, los docentes examinarán, desde los principios básicos del modelo Flipped Classroom, hasta técnicas avanzadas como la gamificación y el diseño de *Escape Rooms* educativos. También se incluirá el desarrollo de contenidos digitales propios, el uso de herramientas tecnológicas y estrategias de evaluación innovadoras, permitiendo a los profesionales crear experiencias de aprendizaje dinámicas y personalizadas. Además, a través de la planificación efectiva y la autorregulación del alumnado, se equipará a los egresados con las competencias necesarias para liderar aulas más interactivas, inclusivas y adaptadas a las demandas de la Educación moderna.



“

Comprenderás los principios fundamentales del Flipped Classroom, destacando la evolución del rol del docente y la importancia de involucrar a los alumnos y sus familias en el proceso de aprendizaje”

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. Clasificaciones
 - 5.2.2. Insignias y diplomas
 - 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

A través de esta titulación, se buscará que los egresados comprendan los fundamentos del Flipped Classroom, adquieran habilidades en el diseño de contenidos digitales interactivos y puedan integrar metodologías activas, como el aprendizaje cooperativo y la gamificación. También se desarrollarán competencias digitales y estrategias de evaluación innovadoras, preparando a los docentes para gestionar aulas dinámicas, inclusivas y orientadas al aprendizaje autónomo. Así, se los empoderará para personalizar la enseñanza, atender a la diversidad del alumnado y maximizar el impacto positivo.





“

Manejarás herramientas tecnológicas que permitan la creación de contenido propio, como vídeos, adaptando el modelo a contextos con poca tecnología, y asegurando una enseñanza accesible”



Objetivo general

- El objetivo general del Máster Semipresencial en Flipped Classroom será incorporar herramientas digitales y técnicas para diseñar secuencias didácticas efectivas, evaluando, coevaluando y autoevaluando a través de rúbricas y plataformas tecnológicas. También se profundizará en el diseño y la aplicación del modelo Flipped Classroom, entendiendo cómo este favorece el aprendizaje activo y cómo puede integrarse y potenciar otras metodologías. Además, los docentes analizarán la creación de contenido digital, incluyendo la producción de vídeos y materiales específicos, y el uso de la gamificación como una herramienta motivadora que complementa la enseñanza invertida



Diseñarás experiencias de aprendizaje lúdicas, integrando herramientas digitales para evaluar y gestionar de manera eficiente el aula, gracias a una amplia biblioteca de innovadores recursos multimedia”





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
- ♦ Comprender el papel de los alumnos y sus 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

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

- ♦ Conocer qué es el aprendizaje cooperativo
- ♦ Visualizar los problemas que presenta y sus soluciones
- ♦ Crear un contexto cooperativo
- ♦ Conocer los tres pilares del aprendizaje cooperativo: interdependencia positiva, responsabilidad individual y participación equitativa
- ♦ Comprender cuando tengo que utilizar un patrón de cooperación u otro
- ♦ Conocer algunas técnicas simples y complejas del AC
- ♦ Conocer los distintos tipos de evaluación

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

- ♦ Lograr desarrollar el modelo FC en el alumnado
- ♦ Aprender a solventar posibles problemas
- ♦ Preparar contenidos FC
- ♦ Saber trabajar el modelo FC en el aula solamente
- ♦ Trabajar con herramientas motivadoras

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

- ♦ Conocer las características más importantes para la creación de vídeos propios
- ♦ Conocer las herramientas digitales para la elaboración y edición de vídeos propios
- ♦ Conocer cómo hacer FC con poca tecnología
- ♦ Descubrir herramientas para material externo

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

- ♦ 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

Módulo 6. *Escape Room* en las aulas

- ♦ Mejorar la lógica y el ingenio en el alumnado
- ♦ Conocer los formatos existentes
- ♦ Aprender a utilizar herramientas para un *Escape Room*
- ♦ Descubrir los valores educativos de 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
- ♦ Conocer las metodologías inductivas
- ♦ Trabajar con metodologías inductivas y 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
- ♦ Favorecer el aprendizaje activo del alumnado buscando e indagando para conseguir un aprendizaje
- ♦ Trabajar con herramientas motivadoras

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
- ♦ Conocer la importancia de los sistemas de gestión del aprendizaje
- ♦ Diseñar una unidad *Flipped*
- ♦ Evaluar el *Flipped Learning*

Módulo 10. Una nueva forma de evaluación

- ♦ Aprender a utilizar herramientas digitales para la evaluación
- ♦ Aprender a gestionar el aula con herramientas digitales
- ♦ Evaluar lúdicamente
- ♦ Reflexionar sobre el establecimiento de los objetivos de aprendizaje
- ♦ Valorar la importancia de la retroalimentación para la mejora del proceso de aprendizaje

05

Prácticas

A través de la experiencia práctica, incluida dentro del itinerario académico, los docentes podrán diseñar y desarrollar sesiones de aprendizaje invertido en entornos educativos auténticos, poniendo en práctica metodologías como el aprendizaje cooperativo, la gamificación y la creación de contenidos digitales. Además, recibirán retroalimentación personalizada para perfeccionar sus estrategias y adaptarlas a la diversidad de sus aulas. Así, este enfoque no solo reforzará las competencias digitales y pedagógicas de los profesionales, sino que también fomentará la confianza y creatividad necesarias para liderar innovaciones en el ámbito educativo.



“

Implementarás el modelo Flipped Classroom en un entorno real, ya sea en tus propias aulas o en centros educativos designados, siempre bajo la supervisión de auténticos expertos en la metodología”

El periodo de Capacitación Práctica de este programa de Flipped Classroom está conformado por una estancia práctica en un centro educativo de renombre, de 3 semanas de duración, de lunes a viernes y con jornadas de 8 horas consecutivas de preparación práctica, siempre al lado de un especialista adjunto. Así, esta estancia permitirá al docente trabajar con alumnos reales, junto a un equipo de profesionales de referencia en esta área de la Educación, aplicando las estrategias pedagógicas más innovadoras y planificando.

Asimismo, en esta propuesta de capacitación de carácter completamente práctica, las actividades estarán dirigidas al desarrollo y perfeccionamiento de las competencias necesarias para la prestación de servicios educativos en el campo de la Flipped Classroom, que requiere de un alto nivel de cualificación. Estas prácticas estarán orientadas a la capacitación específica para el ejercicio de esta actividad, en un medio de seguridad para el alumno y con un alto desempeño profesional.

La parte práctica se realizará con la participación activa del estudiante desempeñando las actividades y procedimientos de cada área de competencia (aprender a aprender y aprender a hacer), con el acompañamiento y guía de los profesores y demás compañeros de entrenamiento que faciliten el trabajo en equipo y la integración multidisciplinar como competencias transversales para la praxis educativa (aprender a ser y aprender a relacionarse).

Los procedimientos descritos a continuación serán la base de la parte práctica de la capacitación, y su realización estará sujeta a la disponibilidad propia del centro y su volumen de trabajo, siendo las actividades propuestas las siguientes:





Módulo	Actividad Práctica
Planificación y Diseño del Flipped Classroom	Diseñar una secuencia didáctica utilizando el modelo <i>Flipped Classroom</i> adaptada al grupo de estudiantes
	Crear contenidos digitales interactivos, como vídeos educativos, que faciliten el aprendizaje autónomo de los estudiantes fuera del aula
	Planificar actividades colaborativas y debates dentro del aula para aplicar los conocimientos adquiridos de forma práctica
	Integrar herramientas tecnológicas y digitales para personalizar el aprendizaje y responder a las necesidades específicas del alumnado
Innovación Pedagógica y Metodológica	Implementar metodologías activas, como el aprendizaje basado en proyectos y el aprendizaje cooperativo, en el aula
	Aplicar la gamificación como estrategia motivacional para reforzar el aprendizaje dentro del modelo <i>Flipped Classroom</i>
	Utilizar estrategias de resolución de problemas para fomentar la reflexión crítica y el pensamiento independiente entre los estudiantes
	Integrar y combinar diferentes metodologías para promover el aprendizaje autónomo y la participación en clase
Evaluación y Retroalimentación	Aplicar técnicas de evaluación formativa mediante el uso de herramientas digitales y rúbricas de evaluación
	Implementar la autoevaluación y coevaluación para involucrar a los estudiantes en el proceso de seguimiento de su propio aprendizaje
	Evaluar el impacto de las actividades invertidas en el aprendizaje de los estudiantes, ajustando el enfoque según los resultados obtenidos
	Proporcionar retroalimentación constructiva a los estudiantes para mejorar su rendimiento académico y potenciar su aprendizaje autónomo
Creación de Contenido	Desarrollar material educativo adicional, como infografías y podcasts, que complementen los recursos audiovisuales en el <i>Flipped Classroom</i>
	Crear recursos visuales y multimedia de calidad para hacer más atractiva la enseñanza y facilitar la comprensión de conceptos complejos
	Diseñar actividades que fomenten la indagación y la investigación autónoma de los estudiantes utilizando recursos digitales y materiales interactivos
	Adaptar los recursos creados a diferentes niveles de competencia y estilos de aprendizaje, asegurando su accesibilidad para todos los estudiantes
Gestión del Aula y Desarrollo Profesional	Gestionar el aula mediante el uso de plataformas digitales que faciliten la comunicación y la organización de tareas entre docentes y estudiantes
	Reflexionar sobre la propia práctica docente, identificando fortalezas y áreas de mejora en la implementación del <i>Flipped Classroom</i>
	Participar en la planificación conjunta con otros docentes para compartir buenas prácticas y mejorar la calidad educativa del centro
	Establecer un entorno de aprendizaje inclusivo que fomente la colaboración entre estudiantes y promueva la participación

Seguro de responsabilidad civil

La máxima preocupación de la universidad es garantizar la seguridad tanto de los profesionales en prácticas como de los demás agentes colaboradores necesarios en los procesos de capacitación práctica en la empresa. Dentro de las medidas dedicadas a lograrlo, se encuentra la respuesta ante cualquier incidente que pudiera ocurrir durante todo el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Para ello, la universidad se compromete a contratar un seguro de responsabilidad civil que cubra cualquier eventualidad que pudiera surgir durante el desarrollo de la estancia en el centro de prácticas. Para ello, la universidad se compromete a contratar un seguro de responsabilidad civil que cubra cualquier eventualidad que pudiera surgir durante el desarrollo de la estancia en el centro de prácticas.

Esta póliza de responsabilidad civil de los profesionales en prácticas tendrá coberturas amplias y quedará suscrita de forma previa al inicio del periodo de la capacitación práctica. De esta forma el profesional no tendrá que preocuparse en caso de tener que afrontar una situación inesperada y estará cubierto hasta que termine el programa práctico en el centro.



Condiciones generales de la capacitación práctica

Las condiciones generales del acuerdo de prácticas para el programa serán las siguientes:

1. TUTORÍA: durante el Máster Semipresencial el alumno tendrá asignados dos tutores que le acompañarán durante todo el proceso, resolviendo las dudas y cuestiones que pudieran surgir. Por un lado, habrá un tutor profesional perteneciente al centro de prácticas que tendrá como fin orientar y apoyar al alumno en todo momento. Por otro lado, también tendrá asignado un tutor académico, cuya misión será la de coordinar y ayudar al alumno durante todo el proceso resolviendo dudas y facilitando todo aquello que pudiera necesitar. De este modo, el profesional estará acompañado en todo momento y podrá consultar las dudas que le surjan, tanto de índole práctica como académica.

2. DURACIÓN: el programa de prácticas tendrá una duración de tres semanas continuadas de formación práctica, distribuidas en jornadas de 8 horas y cinco días a la semana. Los días de asistencia y el horario serán responsabilidad del centro, informando al profesional debidamente y de forma previa, con suficiente tiempo de antelación para favorecer su organización.

3. INASISTENCIA: en caso de no presentarse el día del inicio del Máster Semipresencial, el alumno perderá el derecho a la misma sin posibilidad de reembolso o cambio de fechas. La ausencia durante más de dos días a las prácticas sin causa justificada/ médica, supondrá la renuncia de las prácticas y, por tanto, su finalización automática. Cualquier problema que aparezca durante el transcurso de la estancia se tendrá que informar debidamente y de forma urgente al tutor académico.

4. CERTIFICACIÓN: el alumno que supere el Máster Semipresencial recibirá un certificado que le acreditará la estancia en el centro en cuestión.

5. RELACIÓN LABORAL: el Máster Semipresencial no constituirá una relación laboral de ningún tipo.

6. ESTUDIOS PREVIOS: algunos centros podrán requerir certificado de estudios previos para la realización del Máster Semipresencial. En estos casos, será necesario presentarlo al departamento de prácticas de TECH para que se pueda confirmar la asignación del centro elegido.

7. NO INCLUYE: el Máster Semipresencial no incluirá ningún elemento no descrito en las presentes condiciones. Por tanto, no incluye alojamiento, transporte hasta la ciudad donde se realicen las prácticas, visados o cualquier otra prestación no descrita.

No obstante, el alumno podrá consultar con su tutor académico cualquier duda o recomendación al respecto. Este le brindará toda la información que fuera necesaria para facilitarle los trámites.

06

Centros de prácticas

Los centros de prácticas han sido cuidadosamente seleccionados por su compromiso con la innovación pedagógica y su disposición para incorporar el modelo *Flipped Classroom* en su práctica diaria. Así, al estar alineados con las tendencias más actuales de la Educación, los ofrecerán a los docentes la oportunidad de interactuar con un alumnado variado, pudiendo experimentar de primera mano los desafíos y beneficios de la enseñanza invertida. Además, contarán con un equipo de profesionales dispuesto a acompañarlos y guiarlos en su proceso de implementación, asegurando una experiencia rica y significativa.



“

Los centros de prácticas adheridos a este Máster Semipresencial en Flipped Classroom te proporcionarán un entorno educativo real y diverso, donde aplicar todas las metodologías adquiridas”



El alumno podrá cursar la parte práctica de este Máster Semipresencial en los siguientes centros:



Educación

Instituto Rambla Barcelona

País	Ciudad
España	Barcelona

Dirección: Rambla de Catalunya,
16, 08007 Barcelona

En Rambla Instituto ofrecen una amplia variedad de programas de formación de alta calidad en una variedad de áreas de estudio

Capacitaciones prácticas relacionadas:
-Educación Digital, E-learning y Redes Sociales





Educación

Instituto Rambla Madrid

País	Ciudad
España	Madrid

Dirección: C/ Gran Vía, 59, 10A, 28013 Madrid

En Rambla Instituto ofrecen una amplia variedad de programas de formación de alta calidad en una variedad de áreas de estudio

Capacitaciones prácticas relacionadas:
-Educación Digital, E-learning y Redes Sociales



Educación

Instituto Rambla Valencia

País	Ciudad
España	Valencia

Dirección: Carrer de Jorge Juan, 17, 46004 València, Valencia

En Rambla Instituto ofrecen una amplia variedad de programas de formación de alta calidad en una variedad de áreas de estudio

Capacitaciones prácticas relacionadas:
-Educación Digital, E-learning y Redes Sociales

07

Salidas profesionales

Los docentes estarán capacitados para implementar el modelo *Flipped Classroom* en diversos niveles educativos, desde la Educación Primaria, hasta la Secundaria y la Educación Superior. Además, podrán desempeñarse como formadores en instituciones educativas o como consultores en proyectos relacionados con la integración de nuevas metodologías y tecnologías en el aula. También tendrán la posibilidad de asumir roles de liderazgo educativo, como coordinadores de innovación o responsables de formación docente, contribuyendo a la transformación de los sistemas de enseñanza en sus contextos locales y globales.



“

El Máster Semipresencial en Flipped Classroom te abrirá diversas salidas profesionales, permitiéndote adaptarte a las necesidades educativas actuales y liderar la innovación pedagógica en tu centro”

Perfil del egresado

El egresado será un docente altamente capacitado en el uso de metodologías innovadoras, especialmente en el modelo de enseñanza invertida. En este sentido, este profesional poseerá un profundo conocimiento de las herramientas digitales y las estrategias pedagógicas que promuevan un aprendizaje activo y autónomo, adaptado a las necesidades individuales de los estudiantes. Asimismo, está preparado para diseñar y aplicar secuencias didácticas efectivas que fomenten la colaboración, la creatividad y el pensamiento crítico en el aula.

Te convertirás en un líder pedagógico capaz de gestionar entornos educativos dinámicos, evaluar el impacto de sus prácticas y contribuir a la mejora continua de la Educación.

- ♦ **Competencia Digital:** Utilizar herramientas digitales y plataformas tecnológicas para crear, gestionar y evaluar contenidos educativos, adaptándose a las necesidades del alumnado
- ♦ **Trabajo Colaborativo:** Fomentar la cooperación entre estudiantes, utilizando metodologías activas y el aprendizaje cooperativo, promoviendo la interacción, el intercambio de ideas y el trabajo en equipo en el aula
- ♦ **Gestión del Aula y Aprendizaje Autónomo:** Gestionar un entorno de aprendizaje flexible, en el que los estudiantes asuman un rol activo en su desarrollo educativo, optimizando el tiempo en clase para resolver dudas y aplicar lo aprendido
- ♦ **Evaluación Innovadora:** Implementar sistemas de evaluación formativa y sumativa a través de herramientas digitales y rúbricas, fomentando la autoevaluación y coevaluación, y permitiendo un seguimiento continuo y un enfoque personalizado



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

- 1. Docente de Educación Primaria/Secundaria con enfoque en *Flipped Classroom*:** Profesor en colegios o institutos que implemente el modelo *Flipped Classroom* en sus clases.
Responsabilidades: Diseñar y aplicar estrategias de enseñanza invertida, crear contenido digital y actividades interactivas, gestionar el aula de manera colaborativa y evaluar el rendimiento de los estudiantes de forma continua.
- 2. Formador en Tecnologías Educativa:** Especialista encargado de capacitar a otros docentes en el uso de herramientas digitales y metodologías innovadoras.
Responsabilidades: Diseñar y ofrecer talleres o cursos sobre el uso de tecnologías educativas y el modelo *Flipped Classroom*, apoyando a los educadores en la implementación de nuevas estrategias pedagógicas.
- 3. Coordinador de Innovación Pedagógica:** Profesional encargado de liderar proyectos de innovación educativa dentro de instituciones educativas.
Responsabilidades: Gestionar la integración de nuevas metodologías y tecnologías, coordinar la formación de profesores, y evaluar el impacto de las innovaciones en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- 4. Consultor Educativo en *Flipped Classroom*:** Asesor que brinda apoyo a escuelas, universidades y centros educativos en la implementación del modelo *Flipped Classroom*.
Responsabilidades: Realizar diagnósticos pedagógicos, ofrecer estrategias personalizadas de implementación, entrenar a docentes y evaluar los resultados de la aplicación del modelo.
- 5. Diseñador Instruccional:** Especialista en la creación de materiales y recursos educativos digitales que faciliten el aprendizaje invertido.
Responsabilidades: Desarrollar contenido multimedia, guías y recursos educativos, y asegurarse de que estos sean accesibles y efectivos para facilitar el aprendizaje autónomo y colaborativo.

6. Responsable de Formación Docente: Profesional que coordina y gestiona los programas de formación continua para docentes, con enfoque en metodologías activas y *Flipped Classroom*.

Responsabilidades: Organizar cursos y capacitaciones, apoyar el desarrollo profesional de los docentes, evaluar el progreso en la implementación de metodologías innovadoras en el aula.

7. Coordinador de Tecnología Educativa: Encargado de gestionar el uso de la tecnología en el ámbito educativo, apoyando a los docentes en su integración en el aula.

Responsabilidades: Supervisar la implementación de herramientas tecnológicas, asegurar la formación continua de los docentes en el uso de plataformas digitales y gestionar los recursos tecnológicos disponibles.

8. Líder de Proyectos de Innovación en Educación: Profesional que lidera iniciativas educativas innovadoras dentro de instituciones académicas o educativas.

Responsabilidades: Planificar y coordinar proyectos de innovación pedagógica, incluyendo la implementación del *Flipped Classroom*, evaluando la efectividad de las nuevas metodologías en los procesos de enseñanza-aprendizaje.

9. Docente Universitario de Metodologías Activas: Profesor universitario especializado en la enseñanza de metodologías activas, incluido el modelo *Flipped Classroom*.

Responsabilidades: Enseñar y guiar a los estudiantes universitarios en la implementación de metodologías innovadoras, desarrollar programas de cursos y evaluar el rendimiento de mediante nuevas herramientas de enseñanza.

10. Investigador en Educación y Nuevas Metodologías: Profesional dedicado a la investigación sobre el impacto de modelos pedagógicos innovadores, como el *Flipped Classroom*, en el aprendizaje.

Responsabilidades: Realizar estudios e investigaciones sobre la efectividad de las metodologías activas, publicar artículos académicos, y colaborar con instituciones educativas para promover prácticas basadas en la evidencia.





“

Planificarás estrategias para el diseño y la evaluación en el Flipped Classroom, enfocándote en la autorregulación del alumnado, la competencia digital y la programación efectiva de unidades didácticas”

08

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”

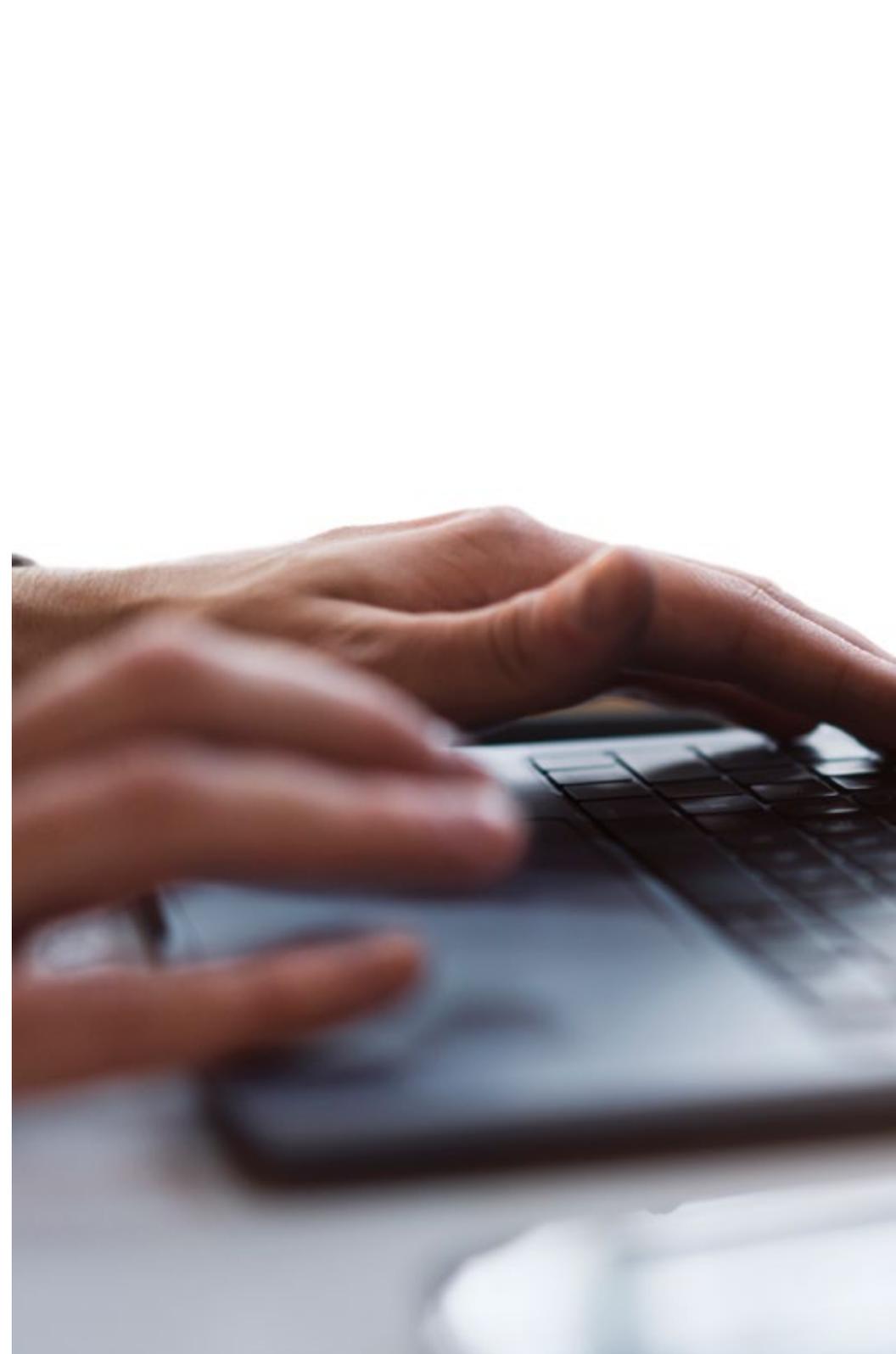
El alumno: la prioridad de todos los programas de TECH

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 valde, 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

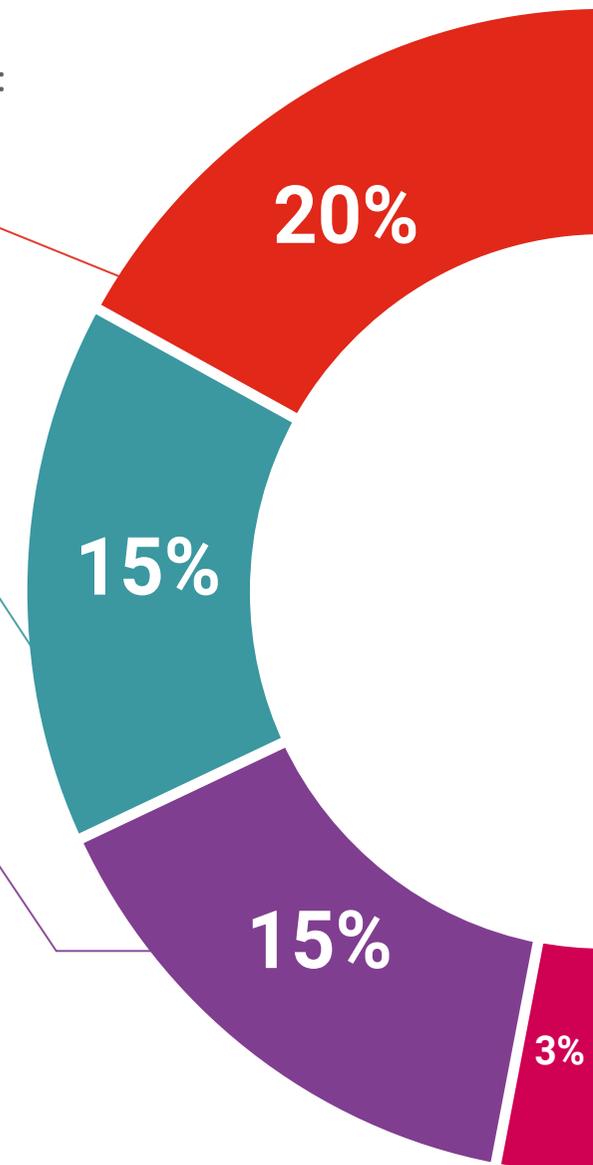
Presentamos los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audio, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

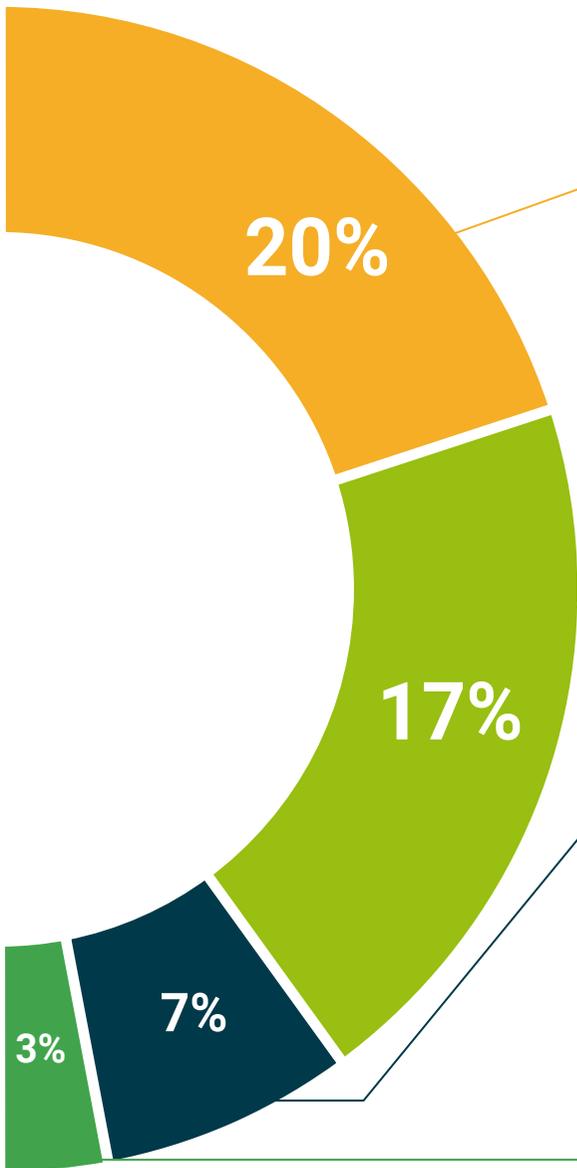
Este sistema exclusivo educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".



Lecturas complementarias

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





Case Studies

Completarás una selección de los mejores *case studies* de la materia. Casos presentados, analizados y tutorizados por los mejores especialistas del panorama internacional.



Testing & Retesting

Evaluamos y reevaluamos periódicamente tu conocimiento a lo largo del programa. Lo hacemos sobre 3 de los 4 niveles de la Pirámide de Miller.



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

TECH ofrece los contenidos más relevantes del curso en forma de fichas o guías rápidas de actuación. Una manera sintética, práctica y eficaz de ayudar al estudiante a progresar en su aprendizaje.



09

Cuadro docente

El cuadro docente está compuesto por un equipo de expertos en educación innovadora, pedagogía digital y metodologías activas, con una amplia experiencia en la investigación y en la práctica docente. Así, cuentan con un profundo conocimiento del modelo *Flipped Classroom*, así como de otras estrategias educativas contemporáneas, como el aprendizaje cooperativo, la gamificación y el uso de tecnologías para la creación de contenidos. Además, no solo ofrecerán conocimientos teóricos actualizados, sino también asesoramiento práctico y orientación personalizada a los egresados, garantizando que adquieran las herramientas necesarias para implementar con éxito el modelo invertido.





“

El claustro de TECH te guiará en la aplicación de los conocimientos adquiridos, brindando apoyo continuo para asegurar que te conviertas en un agente del cambio en tu propia aula”

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

10

Titulación

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





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

Este programa te permitirá obtener el título propio de **Máster Semipresencial en Flipped Classroom** avalado por **TECH Global University**, la mayor Universidad digital del mundo.

TECH Global University, es una Universidad Oficial Europea reconocida públicamente por el Gobierno de Andorra (*boletín oficial*). Andorra forma parte del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES) desde 2003. El EEES es una iniciativa promovida por la Unión Europea que tiene como objetivo organizar el marco formativo internacional y armonizar los sistemas de educación superior de los países miembros de este espacio. El proyecto promueve unos valores comunes, la implementación de herramientas conjuntas y fortaleciendo sus mecanismos de garantía de calidad para potenciar la colaboración y movilidad entre estudiantes, investigadores y académicos.

Este título propio de **TECH Global University**, es un programa europeo de formación continua y actualización profesional que garantiza la adquisición de las competencias en su área de conocimiento, confiriendo un alto valor curricular al estudiante que supere el programa.

Título: **Máster Semipresencial en Flipped Classroom**

Modalidad: **Semipresencial (Online + Prácticas)**

Duración: **12 meses**

Créditos: **60 + 4 ECTS**

tech global university

D/Dña _____ con documento de identificación _____ ha superado con éxito y obtenido el título de:

Máster Semipresencial en Flipped Classroom

Se trata de un título propio de 1.920 horas de duración equivalente a 64 ECTS, con fecha de inicio dd/mm/aaaa y fecha de finalización dd/mm/aaaa.

TECH Global University es una universidad reconocida oficialmente por el Gobierno de Andorra el 31 de enero de 2024, que pertenece al Espacio Europeo de Educación Superior (EEES).

En Andorra la Vella, a 28 de febrero de 2024


 Dr. Pedro Navarro Illana
 Rector

código único TECH: APWOR23S techinstitute.com/titulos

Máster Semipresencial en Flipped Classroom

Distribución General del Plan de Estudios		Distribución General del Plan de Estudios			
Tipo de materia	Créditos ECTS	Curso	Materia	ECTS	Carácter
Obligatoria (OB)	60	1º	¿Qué es el modelo <i>Flipped Classroom</i> ?	6	OB
Opciativa (OP)	0	1º	Iniciación del modelo junto a nuevas metodologías de aprendizaje cooperativo	6	OB
Prácticas Externas (PR)	4	1º	Crear una clase invertida o <i>Flipped Classroom</i>	6	OB
Trabajo Fin de Máster (TFM)	0	1º	Creación de contenido propio, herramientas <i>Flipped Classroom</i>	6	OB
Total 64		1º	La gamificación como metodología activa. <i>Flipped + gamificación</i>	6	OB
		1º	<i>Escape Room</i> en las aulas	6	OB
		1º	Subir el nivel con el <i>Flipped Classroom</i>	6	OB
		1º	Creación de material gráfico, el <i>Flipped</i> no es solo video. Diseño de un PLE (Entorno Personal de Aprendizaje)	6	OB
		1º	Programación y planificación en el modelo <i>Flipped Classroom</i>	6	OB
		1º	Una nueva forma de evaluación	6	OB


 Dr. Pedro Navarro Illana
 Rector

tech global university

*Apostilla de La Haya. En caso de que el alumno solicite que su título en papel recabe la Apostilla de La Haya, TECH Global University realizará las gestiones oportunas para su obtención, con un coste adicional.

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



Máster Semipresencial Flipped Classroom

Modalidad: Semipresencial (Online + Prácticas)

Duración: 12 meses

Titulación: TECH Global University

Créditos: 60 + 4 ECTS

Máster Semipresencial Flipped Classroom

