

Máster Título Propio

Flipped Classroom



Máster Título Propio Flipped Classroom

- » Modalidad: online
- » Duración: 12 meses
- » Titulación: TECH Universidad FUNDEPOS
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

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

Índice

01

Presentación

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Competencias

pág. 14

04

Dirección del curso

pág. 18

05

Estructura y contenido

pág. 22

06

Metodología

pág. 30

07

Titulación

pág. 38

01

Presentación

El sistema educativo clásico deja paso a otros modelos pedagógicos alejados del concepto clásico del profesor que imparte una clase magistral con un alumnado escuchando atentamente. En cambio, cada vez ganan más impulso los nuevos métodos de aprendizaje. En la actualidad, existe un abanico amplio de metodologías, pero especial auge ha tenido el modelo basado en la clase invertida. Este nuevo método dice adiós al estudiante como sujeto pasivo y da la bienvenida a unas sesiones donde predomina la participación y el debate, donde docentes y alumnado son sujetos activos. Unas sesiones con las que se obtienen buenos resultados académicos, pero que requieren, para su puesta en marcha, de profesionales de la enseñanza altamente proactivos y especializados. Este programa 100% online ofrece, a partir del saber de un equipo docente especializado, los conceptos claves para diseñar clases de estas características, al igual que las herramientas digitales necesarias para conseguir un aprendizaje exitoso y vanguardista.





“

*Gracias a este Máster Título Propio
lograrás aplicar con éxito el modelo Flipped
Classroom en tus clases. Matricúlate ya”*

El profesional de la docencia tiene en la actualidad la posibilidad de impartir sus materias aplicando diferentes metodologías que realmente son atractivas para el alumnado y que, además, cambian por completo el concepto tradicional de la enseñanza en los centros educativos. Las nuevas tecnologías, unidas a las ideas innovadoras, han llevado a la aparición de modelos como el *Flipped Classroom* o clase invertida, donde la sesión no comienza necesariamente en el aula, sino en los hogares de los estudiantes.

La resolución de problemas, el fomento de la creatividad, la cooperación, la potenciación del talento o el trabajo de la inclusión son solo algunos de los objetivos que puede planificar el profesional docente a la hora de implementar este modelo en sus sesiones. Desde que los docentes Jonathan Bergmann y Aaron Sams del Instituto Woodland Park de Colorado crearon la clase invertida, este modelo ha crecido y se aplica en centros escolares de todo el mundo. Así, el profesional de la enseñanza que desee progresar en el ámbito académico debe conocer este modelo, cuyos resultados positivos demuestran su efectividad en el aprendizaje del alumnado en las distintas etapas de su desarrollo educativo.

TECH Universidad FUNDEPOS ofrece con este Máster Título Propio el conocimiento más avanzado en este campo, gracias a un equipo especializado en este modelo y con un bagaje profesional que queda reflejado en el temario que conforma este programa. Mediante vídeo resúmenes, resúmenes interactivos, lecturas especializadas o simulaciones de casos reales, el alumnado que forme parte de este programa ahondará en la puesta en marcha de este modelo, su aplicación junto a otras metodologías y la gestión del alumnado dentro del aula, así como las TIC necesarias para poder realizar sesiones productivas a la par que dinámicas.

Una titulación que, además, es impartida en modalidad 100% online y a la que el alumnado podrá acceder donde y cuando lo desee. Únicamente necesita de un dispositivo electrónico con el que conectarse al campus virtual donde dispone, las 24 horas del día, del contenido más reciente sobre el modelo *Flipped Classroom*.

Este **Máster Título Propio en Flipped Classroom** contiene el programa educativo 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 está concebido recogen una información 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
- ♦ 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



Avanza en tu carrera profesional aplicando un modelo atractivo y participativo, en el que lograrás la implicación de tu alumnado. Inscríbete ya”

“

¿Quieres hacer un Scape Room con tu alumnado? Esta titulación te aporta todas las herramientas necesarias para hacer más divertido el aprendizaje”

El programa incluye en su cuadro docente a profesionales del sector que vierten en esta capacitación 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 contextual, es decir, un entorno simulado que proporcionará una capacitación inmersiva programada para entrenarse ante situaciones reales.

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

Profundiza en el modelo Flipped Classroom a través de una titulación que te da flexibilidad y comodidad para cursarla. Haz clic e inscríbete.

Ve más allá en tus clases y crea material interactivo e innovador gracias al conocimiento en recursos digitales que te aporta este Máster Título Propio.

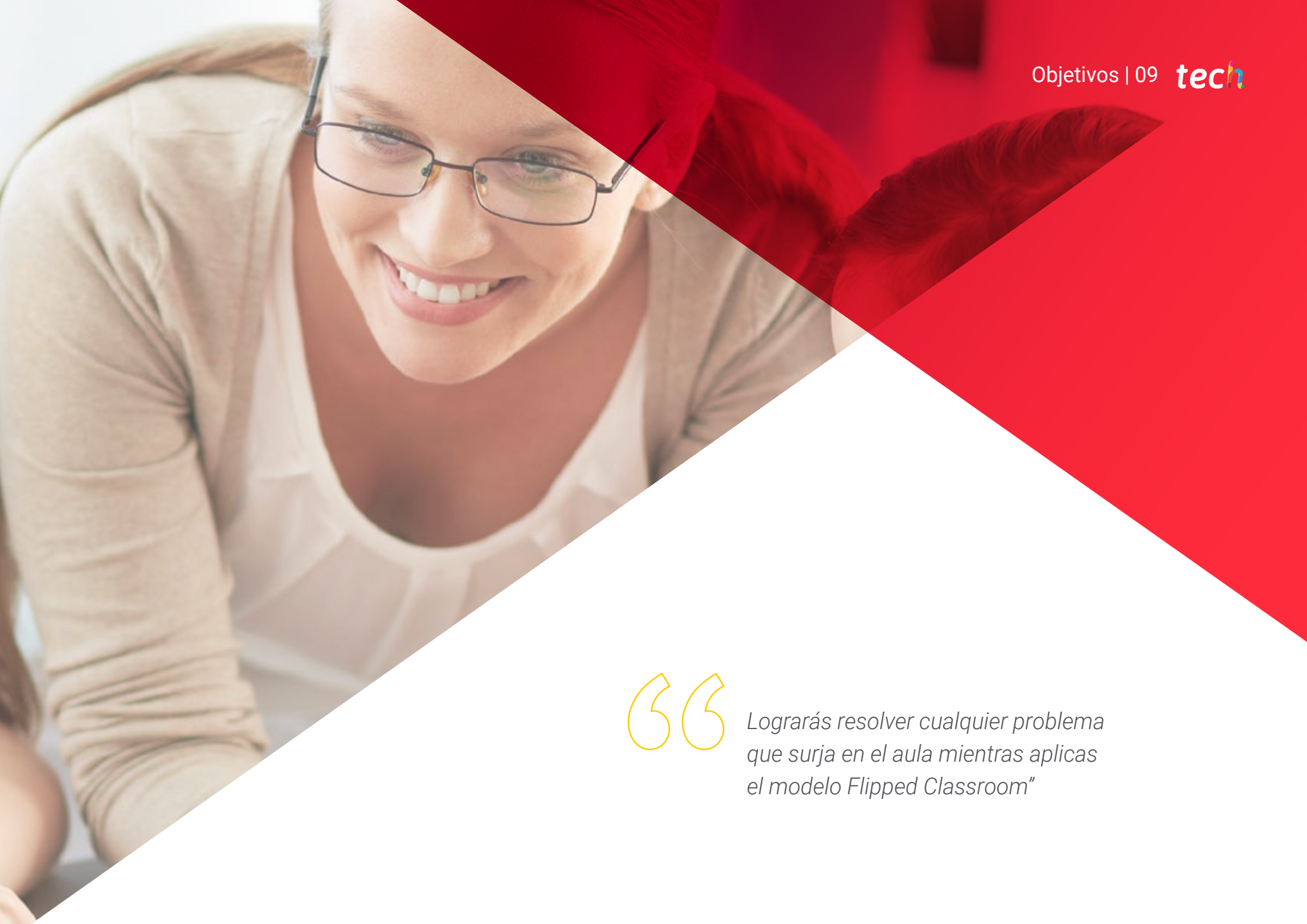


02

Objetivos

Al concluir los 12 meses de duración de esta titulación el alumnado habrá alcanzado los conocimientos necesarios para progresar en su ámbito profesional aplicando adecuadamente el modelo *Flipped Classroom* en sus clases. Así, será capaz de conocer todas las herramientas digitales necesarias para la impartición de una sesión combinándola con otras metodologías y evaluar adecuadamente el proceso de aprendizaje. Un equipo de profesionales especializados guiará al alumnado para que progrese con éxito en este campo de la enseñanza.





“

Lograrás resolver cualquier problema que surja en el aula mientras aplicas 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*
- ♦ Comprender su integración en el cambio metodológico de la educación
- ♦ Analizar los puntos fuertes del modelo, dificultades se pueden presentar y cómo solucionarlas
- ♦ Aprender herramientas y su uso para la creación de vídeos y material para utilizar en el *Flipped Classroom*
- ♦ Conocer y descubrir el juego y la gamificación como forma de aprendizaje ligado al *Flipped Classroom*





Objetivos específicos

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

“*Diseña una unidad Flipped con garantías gracias al conocimiento que te brinda el equipo experto que forma parte de esta titulación*”

03

Competencias

La estructura de este Máster Título Propio se ha diseñado para que el profesional de la enseñanza adquiera las competencias y habilidades necesarias para poner en marcha en su aula el modelo *Flipped Classroom*, que le permitirá conseguir un mayor aprendizaje por parte del alumnado en el mayor tiempo posible dentro del aula. Para ello, dispone de análisis de casos elaborados por el equipo docente que imparte esta titulación.





“

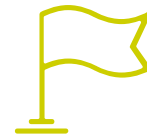
Con este programa obtendrás las habilidades necesarias para crear contenido gamificado en el aula”



Competencias generales

- ♦ Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación
- ♦ Saber aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios o multidisciplinares relacionados con su área de estudio
- ♦ Ser capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios
- ♦ Comunicar sus conclusiones y los conocimientos y razones últimas que las sustentan a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades
- ♦ Poseer las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo





Competencias específicas

- ♦ Ser capaz de conocer en profundidad el modelo FC
- ♦ Ser capaz de aplicar el modelo FC junto a otras metodologías activas dentro del aula
- ♦ Ser capaz de crear una clase invertida o FC
- ♦ Ser capaz de crear su propio contenido para una clase invertida o FC
- ♦ Ser capaz de gamificar los contenidos a trabajar
- ♦ Aprender a crear un *Escape Room* para desarrollar habilidades mentales, creatividad y pensamiento crítico
- ♦ Ser capaz de crear material gráfico con diversas herramientas
- ♦ Adquirir habilidades en TIC
- ♦ Aprender a programar y planificar a través del modelo FC
- ♦ Aprender a evaluar de una forma diferente



Evalúa a tu alumnado de forma divertida con juegos como Kahoot, Socrative o EdPuzzle”

04

Dirección del curso

La dirección y cuadro docente de esta titulación universitaria ha sido seleccionada por TECH Universidad FUNDEPOS para ofrecer al alumnado una enseñanza de calidad y acorde a los tiempos académicos presentes. Es por ello que el egresado encontrará en este Máster Título Propio a un profesorado especializado en poner en práctica en el aula el modelo *Flipped Classroom* en diferentes etapas educativas. Un equipo cercano, que además responderá cualquier duda que surja sobre el temario de este programa 100% online.





“

TECH Universidad FUNDEPOS ha reunido al mejor equipo especializado en Flipped Classroom para ofrecer el conocimiento que buscas. Inscríbete ya”

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

05

Estructura y contenido

El plan de estudios de este Máster Título Propio ha sido diseñado por docentes especializados y con experiencia en la impartición de enseñanza a través del modelo *Flipped Classroom*. Ello permitirá al alumnado conocer a través de expertos cómo poner en práctica una clase invertida, las herramientas necesarias, así como el sistema de creación de contenido y evaluación. El material multimedia que compone este temario, así como los casos de estudio serán de gran utilidad para el alumnado que busca avanzar su carrera profesional en el ámbito académico.





“

Un plan de estudio que te aportará las herramientas que necesitas para poner en marcha el modelo Flipped Classroom”

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
- 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 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

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

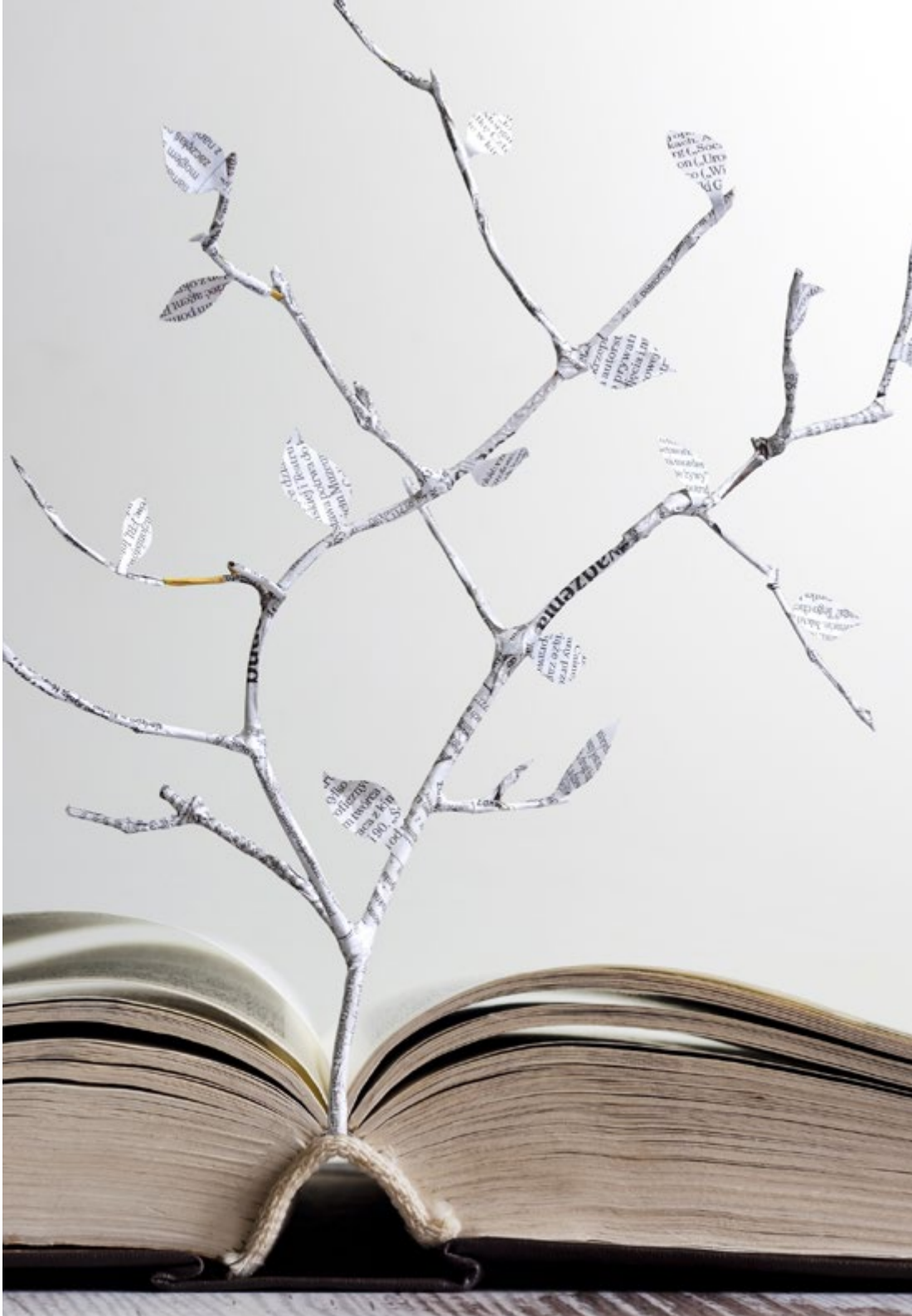
Módulo 8. Creación de material gráfico, el *Flipped* no es solo video. Diseño de un PLE (Entorno Personal de Aprendizaje)

- 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. ahoot
 - 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

06

Metodología

Este programa de capacitación ofrece una forma diferente de aprender. Nuestra metodología se desarrolla a través de un modo de aprendizaje de forma cíclica: ***el Relearning***.

Este sistema de enseñanza es utilizado, por ejemplo, en las facultades de medicina más prestigiosas del mundo y se ha considerado uno de los más eficaces por publicaciones de gran relevancia como el ***New England Journal of Medicine***.





“

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

En TECH Universidad FUNDEPOS empleamos el Método del Caso

Ante una determinada situación concreta, ¿qué debería hacer un profesional? A lo largo del programa, los estudiantes se enfrentarán a múltiples casos simulados, basados en situaciones reales en los que deberá investigar, establecer hipótesis y, finalmente, resolver la situación. Existe abundante evidencia científica sobre la eficacia del método.

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



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

“

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

La eficacia del método se justifica con cuatro logros fundamentales:

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



Relearning Methodology

TECH Universidad FUNDEPOS aúna de forma eficaz la metodología del Estudio de Caso con un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración, que combina 8 elementos didácticos diferentes en cada lección.

Potenciamos el Estudio de Caso con el mejor método de enseñanza 100% online: el Relearning.

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



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

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

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

En nuestro programa, el aprendizaje no es un proceso lineal, sino que sucede en espiral (aprender, desaprender, olvidar y reaprender). Por eso, combinan cada uno de estos elementos de forma concéntrica.

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



Este programa ofrece los mejores materiales educativos, preparados a conciencia para los profesionales:



Material de estudio

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

Estos contenidos son aplicados después al formato audiovisual, para crear el método de trabajo online de TECH Universidad FUNDEPOS. Todo ello, con las técnicas más novedosas que ofrecen piezas de gran calidad en todos y cada uno los materiales que se ponen a disposición del alumno.



Técnicas y procedimientos educativos en vídeo

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



Resúmenes interactivos

El equipo de TECH Universidad FUNDEPOS presenta los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audios, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

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



Lecturas complementarias

Artículos recientes, documentos de consenso y guías internacionales, entre otros. En la biblioteca virtual de TECH Universidad FUNDEPOS el estudiante tendrá acceso a todo lo que necesita para completar su capacitación.





Análisis de casos elaborados y guiados por expertos

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



Testing & Retesting

Se evalúan y reevalúan periódicamente los conocimientos del alumno a lo largo del programa, mediante actividades y ejercicios evaluativos y autoevaluativos para que, de esta manera, el estudiante compruebe cómo va consiguiendo sus metas.



Clases magistrales

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



Guías rápidas de actuación

TECH Universidad FUNDEPOS 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.



07

Titulación

El Máster Título Propio en Flipped Classroom garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a dos diplomas de Máster Propio, uno expedido por TECH Universidad Tecnológica y otro expedido por Universidad FUNDEPOS.



“

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

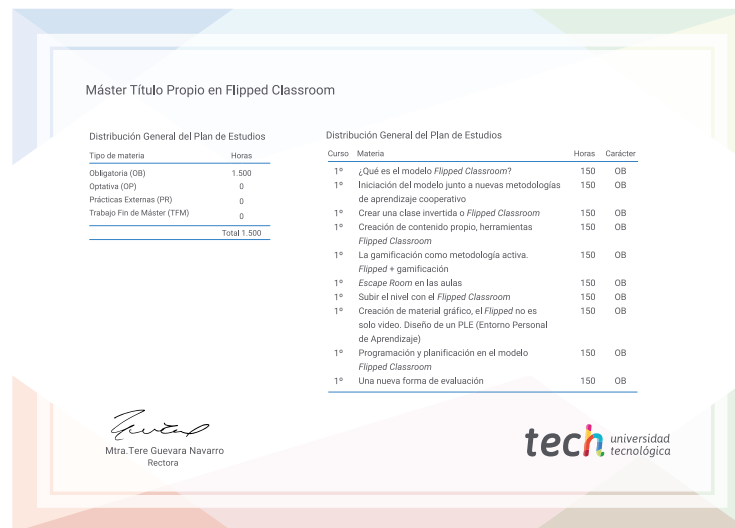
El programa del **Máster Título Propio en Flipped Classroom** es el más completo del panorama académico actual. A su egreso, el estudiante recibirá un diploma universitario emitido por TECH Universidad Tecnológica, y otro por Universidad FUNDEPOS.

Estos títulos de formación permanente y actualización profesional de TECH Universidad Tecnológica y Universidad FUNDEPOS garantizan la adquisición de competencias en el área de conocimiento, otorgando un alto valor curricular al estudiante que supere las evaluaciones y acredite el programa tras cursarlo en su totalidad.

Este doble reconocimiento, de dos destacadas instituciones universitarias, suponen una doble recompensa a una formación integral y de calidad, asegurando que el estudiante obtenga una certificación reconocida tanto a nivel nacional como internacional. Este mérito académico le posicionará como un profesional altamente capacitado y preparado para enfrentar los retos y demandas en su área profesional.

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

N.º Horas: **1.500 h.**



*Apostilla de la Haya. En caso de que el alumno solicite que su diploma de TECH Universidad Tecnológica recabe la Apostilla de La Haya, TECH Universidad FUNDEPOS 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 presente
desarrollo web formación calidad
aula virtual idiomas

tech universidad
FUNDEPOS

Máster Título Propio Flipped Classroom

- » Modalidad: online
- » Duración: 12 meses
- » Titulación: TECH Universidad FUNDEPOS
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Máster Título Propio

Flipped Classroom

