INESEM

BUSINESS SCHOOL

Curso de Flipped Classroom - Innovación Educativa + Curso en Recursos y Juegos Educativos 2.0 (Doble Titulación con 10 Créditos ECTS)

+ Información Gratis

titulación de formación continua bonificada expedida por el instituto europeo de estudios empresariales

Curso de Flipped Classroom - Innovación Educativa + Curso en Recursos y Juegos Educativos 2.0 (Doble Titulación con 10 Créditos ECTS)

duración total: 250 horas ***horas teleformación:*** 118 horas

precio: 0 € *

modalidad: Online

* hasta 100 % bonificable para trabajadores.

descripción

Debido a los avances en la educación y en las TIC se han integrado en las metodologías de enseñanza-aprendizaje como un recurso educativo de gran interés. A través de ellas, se pueden emplear múltiples recursos y juegos educativos que favorecen al aprendizaje a través de una forma dinámica y motivadora. Este Curso en Flipped Classroom - Innovación Educativa y en Recursos y Juegos Educativos 2.0 te aporta los conocimientos en este método pedagógico basado en un aprendizaje dinámico e interactivo y sobre los recursos educativos en la Web 2.0 y el empleo de ellos en la enseñanza.

a quién va dirigido

Todos aquellos trabajadores y profesionales en activo que deseen adquirir o perfeccionar sus conocimientos técnicos en este área.

objetivos

- Estudiar el modelo pedagógico “Flipped Classroom” y sus distintas aplicaciones en la educación.
- Conocer las diferentes herramientas necesarias para la instrucción y educación según el método pedagógico.
- Analizar las diferentes modalidades y formas de aplicación del Flipped Classroom.
- Identificar la forma en que el Flipped Classroom favorece la atención a la diversidad.
- Estudiar los diferentes recursos que ofrece la Web 2.0, incluidos las redes sociales como recurso educativo.
- Saber cómo gestionar los recursos educativos para mejorar su empleo y utilización en la enseñanza.
- Conocer algunos ejemplos de juegos educativos 2.0 y videojuegos.
- Estudiar los programas que son empleados para la creación de juegos educativos 2.0.

para qué te prepara

El presente Curso en Flipped Classroom - Innovación Educativa y en Recursos y Juegos Educativos 2.0 va dirigido a la formación del método Flipped Classroom, de su aplicación dentro de la educación, y de aproximar los recursos y juegos educativos que proporciona la 2.0, comprendiendo su empleo y utilización en la enseñanza.

salidas laborales

Ejerce su actividad profesional en el ámbito de la educación, tanto público como privado, en centros educativos, actividades extraescolares, experiencia de la vida cotidiana o con diferentes grupos de iguales, entre otras salidas educativas.

titulación

Una vez finalizado el curso, el alumno recibirá por parte de INESEM vía correo postal, la Titulación Oficial que acredita el haber superado con éxito todas las pruebas de conocimientos propuestas en el mismo.

Esta titulación incluirá el nombre del curso/máster, la duración del mismo, el nombre y DNI del alumno, el nivel de aprovechamiento que acredita que el alumno superó las pruebas propuestas, las firmas del profesor y Director del centro, y los sellos de la instituciones que avalan la formación recibida (Instituto Europeo de Estudios Empresariales).

INSTITUTO EUROPEO DE ESTUDIOS EMPRESARIALES

como centro de Formación acreditado para la impartición a nivel nacional de formación
EXPIDE LA SIGUIENTE TITULACIÓN

NOMBRE DEL ALUMNO/A

con D.N.I. XXXXXXXX ha superado los estudios correspondientes de

Nombre de la Acción Formativa

de XXX horas, perteneciente al Plan de Formación INESEM en la convocatoria de XXXX
Y para que surta los efectos pertinentes queda registrado con número de expediente XXXX- XXXX-XXXX-XXXXXX

Con una calificación de SOBRESALIENTE

Y para que conste expido la presente TITULACIÓN en
Granada, a (día) de (mes) de (año)

La direccion General — Firma del alumno/a

MARIA MORENO HIDALGO — Sello — NOMBRE DEL ALUMNO/A

forma de bonificación

- Mediante descuento directo en el TC1, a cargo de los seguros sociales que la empresa paga cada mes a la Seguridad Social.

metodología

El alumno comienza su andadura en INESEM a través del Campus Virtual. Con nuestra metodología de aprendizaje online, el alumno debe avanzar a lo largo de las unidades didácticas del itinerario formativo, así como realizar las actividades y autoevaluaciones correspondientes. Al final del itinerario, el alumno se encontrará con el examen final, debiendo contestar correctamente un mínimo del 75% de las cuestiones planteadas para poder obtener el título.

Nuestro equipo docente y un tutor especializado harán un seguimiento exhaustivo, evaluando todos los progresos del alumno así como estableciendo una línea abierta para la resolución de consultas.

El alumno dispone de un espacio donde gestionar todos sus trámites administrativos, la Secretaría Virtual, y de un lugar de encuentro, Comunidad INESEM, donde fomentar su proceso de aprendizaje que enriquecerá su desarrollo profesional.

materiales didácticos

- Manual teórico 'Juegos Educativos 2.0'

- Manual teórico 'Recursos Educativos 2.0'

- Manual teórico 'Flipped Classroom-Innovación Educativa'

profesorado y servicio de tutorías

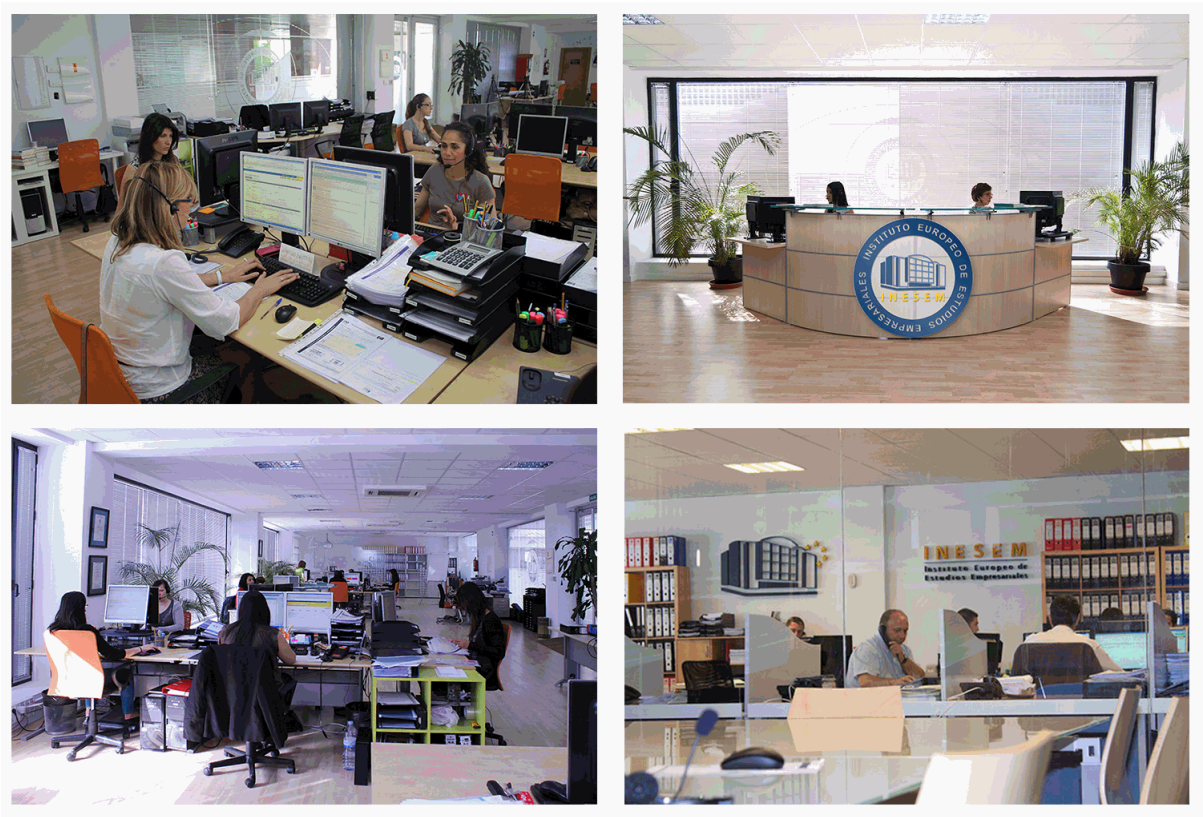
Nuestro equipo docente estará a su disposición para resolver cualquier consulta o ampliación de contenido que pueda necesitar relacionado con el curso. Podrá ponerse en contacto con nosotros a través de la propia plataforma o Chat, Email o Teléfono, en el horario que aparece en un documento denominado “Guía del Alumno” entregado junto al resto de materiales de estudio. Contamos con una extensa plantilla de profesores especializados en las distintas áreas formativas, con una amplia experiencia en el ámbito docente.

El alumno podrá contactar con los profesores y formular todo tipo de dudas y consultas, así como solicitar información complementaria, fuentes bibliográficas y asesoramiento profesional. Podrá hacerlo de las siguientes formas:

- **Por e-mail**: El alumno podrá enviar sus dudas y consultas a cualquier hora y obtendrá respuesta en un plazo máximo de 48 horas.

- **Por teléfono**: Existe un horario para las tutorías telefónicas, dentro del cual el alumno podrá hablar directamente con su tutor.

- **A través del Campus Virtual**: El alumno/a puede contactar y enviar sus consultas a través del mismo, pudiendo tener acceso a Secretaría, agilizando cualquier proceso administrativo así como disponer de toda su documentación



plazo de finalización

El alumno cuenta con un período máximo de tiempo para la finalización del curso, que dependerá de la misma duración del curso. Existe por tanto un calendario formativo con una fecha de inicio y una fecha de fin.

campus virtual online

especialmente dirigido a los alumnos matriculados en cursos de modalidad online, el campus virtual de inesem ofrece contenidos multimedia de alta calidad y ejercicios interactivos.

comunidad

servicio gratuito que permitirá al alumno formar parte de una extensa comunidad virtual que ya disfruta de múltiples ventajas: becas, descuentos y promociones en formación, viajes al extranjero para aprender idiomas...

revista digital

el alumno podrá descargar artículos sobre e-learning, publicaciones sobre formación a distancia, artículos de opinión, noticias sobre convocatorias de oposiciones, concursos públicos de la administración, ferias sobre formación, etc.

secretaría

Este sistema comunica al alumno directamente con nuestros asistentes, agilizando todo el proceso de matriculación, envío de documentación y solución de cualquier incidencia.

Además, a través de nuestro gestor documental, el alumno puede disponer de todos sus documentos, controlar las fechas de envío, finalización de sus acciones formativas y todo lo relacionado con la parte administrativa de sus cursos, teniendo la posibilidad de realizar un seguimiento personal de todos sus trámites con INESEM

programa formativo

PARTE 1. FLIPPED CLASSROOM - INNOVACIÓN EDUCATIVA

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN A LA PEDAGOGÍA

1.Concepto de pedagogía
2.Relación de la pedagogía con otras ciencias
3.La evolución de la pedagogía
4.Sistema Educativo

UNIDAD DIDÁCTICA 2. MODELOS PEDAGÓGICOS

1.Los modelos pedagógicos y la educación
2.La escuela tradicional
3.Escuela Nueva
4.Otros modelos pedagógicos

UNIDAD DIDÁCTICA 3. INNOVACIÓN EDUCATIVA

1.La innovación en el ámbito educativo
    1.- Objetivos de la innovación educativa
2.El liderazgo educativo
3.El docente innovador
4.Aplicación de la innovación educativa en el aula

UNIDAD DIDÁCTICA 4. EDUCACIÓN COMPARTIDA ENTRE FAMILIA Y ESCUELA

1.La familia
    1.- Modelos familiares
    2.- El ambiente familiar y su influencia
2.La escuela
3.La educación compartida entre familia y escuela
    1.- Relación entre la familia y el tutor
    2.- La comunicación entre padres y maestros

UNIDAD DIDÁCTICA 5. MODELO FLIPPED CLASSROOM

1.El modelo Flipped Classroom
2.Papel del docente en el Flipped Classroom
3.Papel de los alumnos en el Flipped Classroom
4.Implicación de las familias en el Flipped Classroom
5.Diferencias entre la metodología tradicional y el modelo Flipped Classroom

UNIDAD DIDÁCTICA 6. BLENDEND LEARNING

1.Evolución de la teleformación
2.E-Learning
3.Blended Learning
4.Relación del B-Learning con el modelo Flipped Classroom

UNIDAD DIDÁCTICA 7. EL DISEÑO DE UN PROGRAMA FLIPPED CLASSROOM

1.Planificación del modelo Flipped Classroom
2.Características de los materiales
3.Trabajo en el aula
    1.- Asamblea
    2.- Brainstorming
    3.- Corrillo
    4.- Cuchicheo
    5.- Debate
    6.- Estudio de casos

+ Información Gratis

UNIDAD DIDÁCTICA 8. METODOLOGÍAS, TÉCNICAS DIDÁCTICAS Y TECNOLOGÍA DIGITAL

1.Introducción a la tecnología digital y herramientas utilizadas en un aula invertida
2.Herramientas para la creación de materiales
3.Herramientas para compartir materiales
4.Herramientas de trabajo en equipo y almacenamiento
5.Páginas web

UNIDAD DIDÁCTICA 9. EVALUACIÓN DE APRENDIZAJES

1.Introducción al aprendizaje colaborativo
2.Evaluación del aprendizaje colaborativo
    1.- Cuestionarios
    2.- Grupos de discusión
3.Evaluación de las competencias básicas
4.Tipos de evaluación

UNIDAD DIDÁCTICA 10. EL FLIPPED CLASSROOM EN LA ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

1.La individualización de la enseñanza
2.La atención a la diversidad en la normativa actual
    1.- Educación inclusiva
3.Modalidades de escolarización
4.La atención a la diversidad en el modelo Flipped Classroom

PARTE 2. RECURSOS Y JUEGOS EDUCATIVOS 2.0

MÓDULO 1. RECURSOS EDUCATIVOS 2.0

UNIDAD DIDÁCTICA 1. RECURSO EDUCATIVO: WEB 2.0

1.Introducción a la Web
    1.- Web 1.0
    2.- Web 2.0
    3.- Web 3.0
2.Principales principios de la Web 2.0
3.Aplicaciones educativas de la web 2.0

UNIDAD DIDÁCTICA 2. EDUCACIÓN 2.0

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

UNIDAD DIDÁCTICA 3. RECURSOS EDUCATIVOS EN LA WEB 2.0

1.Recursos educativos en la web 2.0
2.Recursos pedagógicos de la Web 2.0
    1.- Blogs
    2.- Webs
    3.- Wikis

UNIDAD DIDÁCTICA 4. REDES SOCIALES COMO RECURSO EDUCATIVO

1.Origen de las redes sociales
2.¿Qué son las redes sociales?
3.Servicios y tipos de redes sociales
4.Las redes sociales aplicadas a la educación
5.Análisis y utilización de las redes sociales como innovación en el contexto educativo
6.Rol del docente ante las redes sociales
7.El papel del estudiante en las redes sociales

UNIDAD DIDÁCTICA 5. GESTIÓN DE RECURSOS EDUCATIVOS: MOODLE

1.¿Qué es Moodle?
2.Principales características de Moodle

+ Información Gratis

1.- Características generales
2.- Características administrativas
3.- Características para el desarrollo y gestión del curso

3.Módulos principales de Moodle

MÓDULO 2. JUEGOS EDUCATIVOS 2.0

UNIDAD DIDÁCTICA 6. CONCEPTO DE JUEGO EDUCATIVO

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

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

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

UNIDAD DIDÁCTICA 8. EJEMPLOS DE JUEGOS EDUCATIVOS 2.0

1.Ejemplos de juegos educativos 2.0
2.Brainscape
3.Cerebriti edu
4.Pear Deck
5.Ribbon Hero
6.KnowRe
7.Duolingo
8.World Peace Game
9.Otras herramientas

UNIDAD DIDÁCTICA 9. VIDEOJUEGOS EDUCATIVOS

1.Los videojuegos educativos
1.- Potencial didáctico de los videojuegos
2.Videojuegos y procesos cognitivos
1.- Motivación y los videojuegos
3.Ejemplos de videojuegos educativos
4.Videojuegos y discapacidad

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

1.Creación de juegos educativos 2.0
2.Hot potatoes
1.- Componentes de Hot potatoes
3.JClic

+ Información Gratis