



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

Postgrado en Aplicación de Recursos y Juegos Didácticos en el Aula + Titulación Universitaria





Elige aprender en la escuela
líder en formación online

ÍNDICE

1 | Somos
Euroinnova

2 | Rankings

3 | Alianzas y
acreditaciones

4 | By EDUCA
EDTECH
Group

5 | Metodología
LXP

6 | Razones por
las que
elegir
Euroinnova

7 | Financiación
y Becas

8 | Métodos de
pago

9 | Programa
Formativo

10 | Temario

11 | Contacto

SOMOS EUROINNOVA

Euroinnova International Online Education inicia su actividad hace más de 20 años. Con la premisa de revolucionar el sector de la educación online, esta escuela de formación crece con el objetivo de dar la oportunidad a sus estudiandes de experimentar un crecimiento personal y profesional con formación eminetemente práctica.

Nuestra visión es ser **una institución educativa online reconocida en territorio nacional e internacional** por ofrecer una educación competente y acorde con la realidad profesional en busca del reciclaje profesional. Abogamos por el aprendizaje significativo para la vida real como pilar de nuestra metodología, estrategia que pretende que los nuevos conocimientos se incorporen de forma sustantiva en la estructura cognitiva de los estudiantes.

Más de
19
años de
experiencia

Más de
300k
estudiantes
formados

Hasta un
98%
tasa
empleabilidad

Hasta un
100%
de financiación

Hasta un
50%
de los estudiantes
repite

Hasta un
25%
de estudiantes
internacionales

[Ver en la web](#)



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION



Desde donde quieras y como quieras,
Elige Euroinnova



QS, sello de excelencia académica
Euroinnova: 5 estrellas en educación online

RANKINGS DE EUROINNOVA

Euroinnova International Online Education ha conseguido el reconocimiento de diferentes rankings a nivel nacional e internacional, gracias por su apuesta de **democratizar la educación** y apostar por la innovación educativa para **lograr la excelencia**.

Para la elaboración de estos rankings, se emplean **indicadores** como la reputación online y offline, la calidad de la institución, la responsabilidad social, la innovación educativa o el perfil de los profesionales.



[Ver en la web](#)



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

ALIANZAS Y ACREDITACIONES



Ver en la web



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

BY EDUCA EDTECH

Euroinnova es una marca avalada por **EDUCA EDTECH Group**, que está compuesto por un conjunto de experimentadas y reconocidas **instituciones educativas de formación online**. Todas las entidades que lo forman comparten la misión de **democratizar el acceso a la educación** y apuestan por la transferencia de conocimiento, por el desarrollo tecnológico y por la investigación



ONLINE EDUCATION



Ver en la web



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

METODOLOGÍA LXP

La metodología **EDUCA LXP** permite una experiencia mejorada de aprendizaje integrando la AI en los procesos de e-learning, a través de modelos predictivos altamente personalizados, derivados del estudio de necesidades detectadas en la interacción del alumnado con sus entornos virtuales.

EDUCA LXP es fruto de la **Transferencia de Resultados de Investigación** de varios proyectos multidisciplinares de I+D+i, con participación de distintas Universidades Internacionales que apuestan por la transferencia de conocimientos, desarrollo tecnológico e investigación.



1. Flexibilidad

Aprendizaje 100% online y flexible, que permite al alumnado estudiar donde, cuando y como quiera.



2. Accesibilidad

Cercanía y comprensión. Democratizando el acceso a la educación trabajando para que todas las personas tengan la oportunidad de seguir formándose.



3. Personalización

Itinerarios formativos individualizados y adaptados a las necesidades de cada estudiante.



4. Acompañamiento / Seguimiento docente

Orientación académica por parte de un equipo docente especialista en su área de conocimiento, que aboga por la calidad educativa adaptando los procesos a las necesidades del mercado laboral.



5. Innovación

Desarrollos tecnológicos en permanente evolución impulsados por la AI mediante Learning Experience Platform.



6. Excelencia educativa

Enfoque didáctico orientado al trabajo por competencias, que favorece un aprendizaje práctico y significativo, garantizando el desarrollo profesional.



Programas
PROPIOS
UNIVERSITARIOS
OFICIALES

RAZONES POR LAS QUE ELEGIR EUROINNOVA

1. Nuestra Experiencia

- ✓ Más de **18 años de experiencia.**
- ✓ Más de **300.000 alumnos** ya se han formado en nuestras aulas virtuales
- ✓ Alumnos de los 5 continentes.
- ✓ **25%** de alumnos internacionales.
- ✓ **97%** de satisfacción
- ✓ **100% lo recomiendan.**
- ✓ Más de la mitad ha vuelto a estudiar en Euroinnova.

2. Nuestro Equipo

En la actualidad, Euroinnova cuenta con un equipo humano formado por más **400 profesionales**. Nuestro personal se encuentra sólidamente enmarcado en una estructura que facilita la mayor calidad en la atención al alumnado.

3. Nuestra Metodología



100% ONLINE

Estudia cuando y desde donde quieras. Accede al campus virtual desde cualquier dispositivo.



APRENDIZAJE

Pretendemos que los nuevos conocimientos se incorporen de forma sustantiva en la estructura cognitiva



EQUIPO DOCENTE

Euroinnova cuenta con un equipo de profesionales que harán de tu estudio una experiencia de alta calidad educativa.



NO ESTARÁS SOLO

Acompañamiento por parte del equipo de tutorización durante toda tu experiencia como estudiante

4. Calidad AENOR

- ✓ Somos Agencia de Colaboración N°99000000169 autorizada por el Ministerio de Empleo y Seguridad Social.
- ✓ Se llevan a cabo auditorías externas anuales que garantizan la máxima calidad AENOR.
- ✓ Nuestros procesos de enseñanza están certificados por **AENOR** por la ISO 9001.



5. Confianza

Contamos con el sello de **Confianza Online** y colaboramos con la Universidades más prestigiosas, Administraciones Públicas y Empresas Software a nivel Nacional e Internacional.



6. Somos distribuidores de formación

Como parte de su infraestructura y como muestra de su constante expansión Euroinnova incluye dentro de su organización una **editorial y una imprenta digital industrial**.

FINANCIACIÓN Y BECAS

Financia tu cursos o máster y disfruta de las becas disponibles. ¡Contacta con nuestro equipo experto para saber cuál se adapta más a tu perfil!

25% Beca
ALUMNI

20% Beca
DESEMPLEO

15% Beca
EMPRENDE

15% Beca
RECOMIENDA

15% Beca
GRUPO

20% Beca
**FAMILIA
NUMEROSA**

20% Beca
**DIVERSIDAD
FUNCIONAL**

20% Beca
**PARA PROFESIONALES,
SANITARIOS,
COLEGIADOS/AS**



[Solicitar información](#)

MÉTODOS DE PAGO

Con la Garantía de:



Fracciona el pago de tu curso en cómodos plazos y sin interéres de forma segura.



Nos adaptamos a todos los métodos de pago internacionales:



y muchos mas...



Ver en la web



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

Postgrado en Aplicación de Recursos y Juegos Didácticos en el Aula + Titulación Universitaria



DURACIÓN
425 horas



**MODALIDAD
ONLINE**



**ACOMPañAMIENTO
PERSONALIZADO**



CREDITOS
5 ECTS

Titulación

Doble Titulación: - Titulación de Postgrado en Aplicación de Recursos y Juegos Didácticos en el Aula con 300 horas expedida por EUROINNOVA INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION, miembro de la AEEN (Asociación Española de Escuelas de Negocios) y reconocido con la excelencia académica en educación online por QS World University Rankings - Titulación Universitaria en Recursos y Juegos Educativos 2.0 con 5 Créditos Universitarios ECT. Formación Continua baremable en bolsas de trabajo y concursos oposición de la Administración Pública.

Ver en la web



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

- Conocer cuál es el papel del docente y del estudiante en el uso de tecnologías web.
- Familiarizarse y aplicar el uso responsable de la utilización de este tipo de aplicaciones en el aula.

A quién va dirigido

El presente Postgrado de Aplicación de Recursos y Juegos Didácticos en el Aula va dirigido a profesionales del entorno educativo que deseen seguir formándose en la materia, así como a cualquier persona interesada en formar parte de este ámbito que quiera adquirir conocimientos especializados sobre los recursos y juegos disponibles para utilizarlos en el aprendizaje de los alumnos.

Para qué te prepara

Este Postgrado en Aplicación de Recursos y Juegos Didácticos en el Aula te prepara en el conocimiento y desarrollo de habilidades necesarias para aplicar los juegos para un mayor rendimiento de los alumnos. Te prepara para la utilización de las redes sociales y la gamificación en la enseñanza.

Salidas laborales

Podrás desarrollar tu actividad profesional en empresas privadas y públicas relacionadas con el ámbito de la educación.

TEMARIO

PARTE 1. 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
 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

PARTE 2. GAMIFICACIÓN

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN A LA GAMIFICACIÓN

1. Concepto de gamificación
 1. - Tipos de gamificación
2. ¿Qué no es la gamificación?
3. Objetivos de la gamificación y ámbitos de aplicación
4. Diferencia entre gamificación, juegos serios y aprendizaje basado en el juego
 1. - Juegos serios y aprendizaje basado en el juego
5. La importancia de gamificar en el ámbito educativo
6. Primeras consideraciones para diseñar un sistema gamificado

UNIDAD DIDÁCTICA 2. GAME THINKING O PENSAMIENTO DE JUEGO

1. Concepto de game thinking
 1. - Los diseñadores en game thinking
2. Reglas de diseño
3. Cómo aprovechar las emociones
4. La diversión
 1. - Las emociones en el juego

UNIDAD DIDÁCTICA 3. PSICOLOGÍA Y GAMIFICACIÓN

1. La gamificación como diseño emocional
 1. - La psicología cognitiva y los psicólogos humanistas de la motivación
 2. - Psicología de los estados positivos
2. Conceptos de psicología y gamificación
3. Relación conducta/gamificación
 1. - La dopamina

UNIDAD DIDÁCTICA 4. TEORÍAS EN LA GAMIFICACIÓN Y ANÁLISIS DE LA MOTIVACIÓN EN LA GAMIFICACIÓN

1. Motivación y gamificación
 1. - Engagement y motivación
 2. - Tipos de motivación
2. Teoría sobre la motivación humana: pirámide de Maslow
3. Teoría de la autodeterminación
 1. - Estrategias para fomentar la motivación intrínseca
4. Daniel Pink y la teoría de la motivación
 1. - Factores de motivación
5. El modelo RAMP y la motivación intrínseca
 1. - Tipos de jugadores según Marczewski
6. Teoría del Flujo o teoría del Flow de Csikszentmihalyi
 1. - Componentes del flujo

UNIDAD DIDÁCTICA 5. LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE A TRAVÉS DEL JUEGO

1. Gamificación y aprendizaje

2. Gamificando para educar
 1. - Aplicación de la gamificación en el aula
 2. - Claves para aplicar la gamificación en el aula ¿educamos jugando?
 3. - Gamificando en educación. Ejemplos de herramientas y aplicaciones
3. Sugerencias para la gamificación educativa

UNIDAD DIDÁCTICA 6. EL JUEGO Y SU DISEÑO

1. Definición de juego y características básicas
2. Tipos de jugadores
 1. - Jugador ambicioso
 2. - Jugador triunfador
 3. - Jugador sociable
 4. - Jugador explorador
3. Diferencias entre "game" y "play"
 1. - El círculo mágico
4. Gamificación y generación Y
5. Diseño del juego en la gamificación

UNIDAD DIDÁCTICA 7. ELEMENTOS DEL JUEGO EN LA GAMIFICACIÓN

1. Introducción a los elementos de juego
2. Dinámicas de juego
 1. - Las dinámicas en gamificación según Kevin Werbach
 2. - Los 16 motivadores de Steven Reiss
3. Mecánicas de juego
 1. - Mecánicas a usar en gamificación
 2. - Fundamentos de la diversión
4. Componentes de juego
 1. - 35 componentes de juego para usar en gamificación
5. La jerarquía de los elementos de juego en la gamificación
6. La tríada PBL (points, badges, lists)
 1. - Points-Puntos
 2. - Badges-Medallas
 3. - Leaderboards-Clasificaciones
7. Limitaciones de los elementos

UNIDAD DIDÁCTICA 8. CICLOS DE ACTIVIDAD. LEY DEL MOVIMIENTO

1. Ciclos de actividad
 1. - Bucles de acción
 2. - Bucles de progresión
2. El papel de la diversión

UNIDAD DIDÁCTICA 9. PROGRAMAS DE RECOMPENSAS

1. Concepto de recompensa
 1. - Clasificación de las recompensas
 2. - Tipos básicos de recompensas

2. Concepto de insignias en el aula
 1. - Objetivos de las insignias en educación
 2. - Insignia digital
3. Plataformas de gamificación relacionadas con la asignación de insignias
 1. - Herramientas para crear badges para el aula
4. Calendarización de recompensas
 1. - Dimensiones de las recompensas variables
5. Teorías conductuales: limitaciones y riesgos
6. Teorías cognitivistas
 1. - Esquema de recompensas SAPS

UNIDAD DIDÁCTICA 10. EMPLEO DE HERRAMIENTAS DE GAMIFICACIÓN EN EL AULA

1. Herramientas de gamificación para el aula
2. Brainscape
3. Cerebriti edu
4. Pear Deck
5. Ribbon Hero
6. KnowRe
7. Duolingo
8. World Peace Game
9. Otras herramientas

PARTE 3. STORIFY Y REDES SOCIALES EN EL AULA

UNIDAD DIDÁCTICA 1. TECNOLOGÍA DE LA WEB 2.0 APLICADA EN EL AULA

1. ¿Qué es la Web?
 1. - Web 1.0
 2. - Web 2.0
 3. - Web 3.0
2. Principios básicos de la Web 2.0
3. Aplicaciones de la Web 2.0 en la sociedad
4. Aplicaciones de la Web 2.0 en la educación

UNIDAD DIDÁCTICA 2. INTRODUCCIÓN A LOS RECURSOS DIDÁCTICOS

1. Introducción a los recursos didácticos de la Web 2.0
2. Herramientas de la Web 2.0 empleadas en el aula
 1. - Agendas y calendarios
 2. - Agregadores y RSS
 3. - Almacenamiento
 4. - Blogs, webs y wikis
 5. - Comunicación, colaboración y publicación
 6. - Conversores
 7. - Creación de actividades educativas
 8. - Directorios y buscadores
 9. - Entornos virtuales de aprendizaje (EVAs)
 10. - Imagen

11. - Mapas conceptuales y diagramas
12. - Ofimática
13. - Presentaciones
14. - Sonido y podcast
15. - Vídeo y streaming

UNIDAD DIDÁCTICA 3. USO DE LA HERRAMIENTA STORIFY APLICADA EN EL AULA

1. Definición de Storify
2. Funcionamiento y uso de Storify
3. Crear una cuenta en Storify
4. Ajustes de la cuenta de Storify
5. Crear una historia en Storify

UNIDAD DIDÁCTICA 4. APLICACIÓN DE LAS REDES SOCIALES

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

UNIDAD DIDÁCTICA 5. CLASIFICACIÓN DE LAS REDES SOCIALES

1. Redes sociales generales
 1. - Facebook
 2. - Twitter
 3. - Google+
2. Redes sociales especializadas
 1. - LinkedIn
 2. - XING
 3. - YouTube
 4. - Instagram
 5. - Pinterest

UNIDAD DIDÁCTICA 6. LAS REDES SOCIALES EDUCATIVAS MÁS EMPLEADAS EN EL AULA

1. Introducción a las redes sociales educativas
2. Dolphin
3. Edmodo
4. RedAlumnos
5. Internet en el aula

UNIDAD DIDÁCTICA 7. EL USO DE FACEBOOK COMO TRANSFORMADOR DE PRÁCTICAS EDUCATIVAS

1. ¿Qué es Facebook?
2. Ventajas e inconvenientes de utilizar Facebook
3. Elementos principales del empleo de Facebook
4. Registro en Facebook
 1. - Crear una nueva cuenta en Facebook

2. - Acceder con una cuenta existente
5. Página principal de usuario
 1. - Estado
 2. - Información
 3. - Amigos
 4. - Fotos
6. Tipos de Perfiles
 1. - Perfil de Usuario
 2. - Perfil de Empresas
 3. - Perfil de desarrollador
7. Facebook en los móviles
8. Facebook en el aula
9. Ejemplo de Facebook en una dinámica didáctica

UNIDAD DIDÁCTICA 8. EL PAPEL DEL DOCENTE Y DEL ESTUDIANTE EN EL USO DE LAS REDES SOCIALES PARA EL APRENDIZAJE

1. Introducción del papel del docente frente a las TIC
2. El rol del docente en el empleo de las redes sociales
3. Diferentes roles del docente ante las redes sociales
4. El papel del estudiante en las redes sociales

UNIDAD DIDÁCTICA 9. EL TRABAJO DE CLASE EN REDES SOCIALES

1. Importancia del trabajo en clase y las redes sociales
2. El aprendizaje cooperativo y las redes sociales
 1. - Importancia del aprendizaje cooperativo en el uso de las redes sociales
3. Competencia digital en el aula
 1. - Conocimiento del medio
 2. - Lengua y literatura
 3. - Matemáticas
4. Innovación educativa en el aula: Flipped Classroom

UNIDAD DIDÁCTICA 10. USO RESPONSABLE DE LAS REDES SOCIALES EMPLEADAS EN EL AULA

1. Introducción al uso responsable de las redes sociales
2. Aspectos a tener en cuenta ante una conexión en red
3. Servicios en las Redes Sociales
4. Protección de Datos de Carácter Personal
5. Protección de la Privacidad, Honor, Intimidad y Propia Imagen
6. Delitos en las redes sociales
7. Menores e incapaces en las redes sociales

¿Te ha parecido interesante esta información?

Si aún tienes dudas, nuestro equipo de asesoramiento académico estará encantado de resolverlas.

Pregúntanos sobre nuestro método de formación, nuestros profesores, las becas o incluso simplemente conócenos.

Solicita información sin compromiso

¡Matricularme ya!

¡Encuéntranos aquí!

Edificio Educa Edtech

Camino de la Torrecilla N.º 30 EDIFICIO EDUCA EDTECH,
C.P. 18.200, Maracena (Granada)

 900 831 200

 formacion@euroinnova.com

 www.euroinnova.edu.es

Horario atención al cliente

Lunes a viernes: 9:00 a 20:00h Horario España

¡Síguenos para estar al tanto de todas nuestras novedades!



Ver en la web



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

 By
EDUCA EDTECH
Group