



**e-CAMPUS**  
UNIVERSITY

# MÁSTER OFICIAL



**EUROINNOVA**  
BUSINESS  
SCHOOL

En colaboración con:

Universidad e-Campus, en línea cerca de ti

## Máster Oficial Universitario en Educación, Tecnologías e Innovación + 60 Créditos ECTS

[www.euroinnova.edu.es](http://www.euroinnova.edu.es)



LLAMA GRATIS: (+34) 900 831 200



## Máster Oficial Universitario en Educación, Tecnologías e Innovación + 60 Créditos ECTS

 **DURACIÓN:**  
1.500 horas

 **MODALIDAD:**  
Online

 **PRECIO:**  
3.495 € \*

 **CRÉDITOS:**  
60

\* Materiales didácticos, titulación y gastos de envío incluidos.

Consulta a nuestros asesores académicos las diferentes convocatorias establecidas para este curso académico.

### DESCRIPCIÓN

Con el Master Oficial Universitario en Educación, Tecnologías e Innovación los alumnos van a obtener una formación muy completa, que les va a permitir no solo conocer, sino seleccionar e integrar los recursos tecnológicos, y aplicarlos en el proceso de enseñanza aprendizaje. Por otro lado, también tendrá la oportunidad de aprender los nuevos métodos de aprendizaje innovadores, centrados sobre todo en los alumnos y que favorecen la atención a la diversidad.

La inclusión de las TIC en las aulas es una realidad y es importante que los docentes conozcan estas nuevas herramientas de enseñanza aprendizaje para sacarles el máximo rendimiento en sus tareas diarias. Así como las nuevas técnicas de enseñanza centradas en el alumno, tales como: flipped classroom o gamificación.

## OBJETIVOS

- Acercarse a la didáctica educativa.
- Saber qué tecnologías novedosas emergen para realizar una transformación digital.
- Conocer en qué consisten las competencias digitales docentes
- Saber abordar el proceso de enseñanza aprendizaje a través de las nuevas tecnologías mediante el uso responsable de ellas.
- Aplicar técnicas metodológicas de enseñanza innovadoras.

## A QUIÉN VA DIRIGIDO

Este Master Oficial Universitario en Educación, Tecnologías e Innovación puede ir dirigido a profesionales de la educación o a cualquier persona interesada en conocer las nuevas metodologías innovadoras que surgen dentro del ámbito educativo y la aplicación de las TIC dentro del aula, con el objetivo de contar con herramientas nuevas para afrontar los procesos.

## PARA QUÉ TE PREPARA

Con este Master Oficial Universitario en Educación, Tecnologías e Innovación tendrás la posibilidad de aprender las nuevas metodologías innovadoras que puedes aplicar en el aula, así como las distintas aplicaciones y las herramientas necesarias con las que cuentan las TIC crear nuevos entornos de enseñanza aprendizaje dentro del sistema educativo teniendo en cuenta las necesidades actuales.

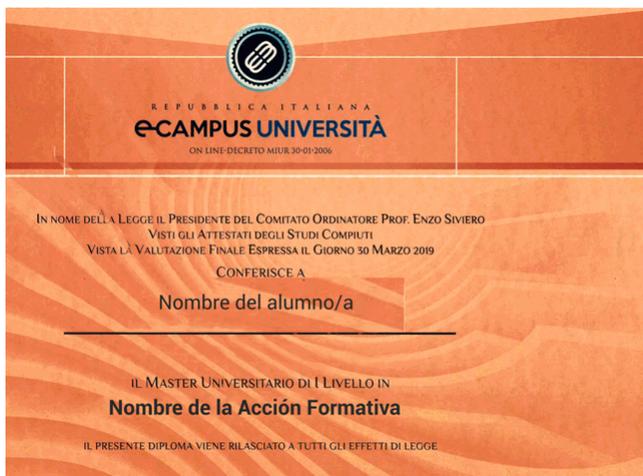
## SALIDAS LABORALES

Las salidas profesionales de este Master Oficial Universitario en Educación, Tecnologías e Innovación serán las de desarrollar en el ámbito educativo estrategias y metodologías que favorezcan una enseñanza innovadora y centrada en las TIC, por lo que podrás desempeñar el trabajo en centros e instituciones educativas e incluso asociaciones de tipo innovador.



## TITULACIÓN

Doble Titulación: - Título Oficial de Master Oficial Universitario en Educación, Tecnologías e Innovación expedida por la Universidad e-Campus acreditado con 60 ECTS Universitarios. Su superación dará derecho a la obtención del correspondiente Título Oficial de Máster, el cual puede habilitar para la realización de la Tesis Doctoral y obtención del título de Doctor/a. - Titulación de Master en Educación, Tecnologías e Innovación con 1500 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



## METODOLOGÍA

Con nuestra metodología de aprendizaje online, el alumno comienza su andadura con nosotros a través de un campus virtual diseñado exclusivamente para desarrollar el itinerario formativo con el objetivo de mejorar su perfil profesional. Las horas de teleformación realizadas en el Campus Virtual se complementan con el trabajo autónomo del alumno, la comunicación con el docente, las actividades y lecturas complementarias y la labor de investigación. El Proyecto Fin de Máster se realiza tras finalizar el contenido teórico-práctico en el Campus que será calificado con una puntuación entre 0-6 puntos. Finalmente tendrán que realizar un examen oficial de forma presencial en español de cada una de las asignaturas del máster, pudiendo realizarse en la sedes de Madrid o Bogotá o en cualquiera de las sedes de la Cámara de Comercio con la que la Universidad tiene un convenio para la realización de las evaluaciones presenciales. Actualmente estos exámenes se están realizando de forma online excepcionalmente por la situación de Covid.

## TEMARIO

### MÓDULO 1. DIDÁCTICA DE LA EDUCACIÓN

#### UNIDAD DIDÁCTICA 1. DIDÁCTICA GENERAL

1. ¿Qué es la didáctica general?
2. Los principios didácticos
3. El proceso de enseñanza-aprendizaje
4. La evaluación

#### UNIDAD DIDÁCTICA 2. METODOLOGÍA EN EL PROCESO DE ENSEÑA-APRENDIZAJE

1. El método y su importancia
2. Recursos didácticos
3. Las técnicas y los procedimientos

#### UNIDAD DIDÁCTICA 3. FUNCIONES DEL PROFESOR

1. Proceso de construcción del conocimiento profesional
2. El contexto de actuación como configurador de las funciones
3. Las funciones del profesor

#### UNIDAD DIDÁCTICA 4. CURRÍCULUM DE EDUCACIÓN

1. Concepto de currículum
2. Modelos curriculares e implicaciones educativas

#### UNIDAD DIDÁCTICA 5. SOCIEDAD DIGITAL EN EL AULA

1. Concepto de Sociedad digital
2. Sociedad digital en educación
3. Tendencias actuales en educación
4. El educador en la sociedad digital

#### UNIDAD DIDÁCTICA 6. DISPOSITIVOS E INFRAESTRUCTURAS TECNOLÓGICAS DEL AULA

1. Tecnologías de tablets en el aula: dispositivos y sistemas operativos
2. Ventajas e inconvenientes de los distintos grados de control de dispositivo del alumno
3. Flujos de trabajo para descarga e intercambio de contenidos
4. Contenidos prácticos sobre dispositivos e infraestructura tecnológica del aula

## MÓDULO 2. TECNOLOGÍAS PARA LA TRANSFORMACIÓN DIGITAL

### UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTELIGENCIA ARTIFICIAL EN EDUCACIÓN

1. Evolución y Conceptualización de la Inteligencia artificial
2. Investigación, desarrollo y tecnologías en IA
3. Inteligencia artificial en educación

### UNIDAD DIDÁCTICA 2. INTRODUCCIÓN AL BIG DATA

1. ¿Qué es Big Data?
2. La era de las grandes cantidades de información: historia del big data
3. La importancia de almacenar y extraer información
4. Big Data enfocado a los negocios
5. Open data
6. Información pública
7. IoT (Internet of Things - Internet de las cosas)

### UNIDAD DIDÁCTICA 3. RELACIÓN ENTRE INTELIGENCIA ARTIFICIAL Y BIG DATA

1. Relación entre inteligencia artificial y big data
2. IA y Big Data combinados
3. El papel del Big Data en IA
4. Tecnologías de IA que se están utilizando con Big Data

### UNIDAD DIDÁCTICA 4. INTERNET DE LAS COSAS

1. Contexto Internet de las Cosas (IoT)
2. ¿Qué es IoT?
3. Elementos que componen el ecosistema IoT
4. Arquitectura IoT
5. Dispositivos y elementos empleados
6. Ejemplos de uso
7. Retos y líneas de trabajo futuras

### UNIDAD DIDÁCTICA 5. REALIDAD VIRTUAL Y AUMENTADA APLICADA A EDUCACIÓN

1. Concepto y propiedades
2. Tipos
3. Construcción de recursos
4. Fundamentos psicológicos
5. Posibilidades educativas
6. Aplicaciones educativas

### UNIDAD DIDÁCTICA 6. APLICACIONES DIDÁCTICAS Y SOFTWARE EDUCATIVO

- 1.Integración de las aplicaciones didácticas de la informática
- 2.Aplicaciones didácticas comunes
- 3.Aplicaciones didácticas específicas
- 4.Software educativo

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 7. REDES SOCIALES EN EDUCACIÓN**

- 1.Las redes sociales en educación
- 2.Rol del docente y del alumnado
- 3.Ejemplos de redes sociales educativas
- 4.Uso responsable

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 8. GESTIÓN Y DESARROLLO DE PROYECTOS DE TRANSFORMACIÓN DIGITAL**

- 1.Fundamentos para la transformación digital escolar
- 2.Concepto y fases de la transformación digital
- 3.Etapas para la transformación digital de centros educativos

## **MÓDULO 3. COMPETENCIA DIGITAL DOCENTE Y USO RESPONSABLE DE LAS TIC**

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 1. COMPETENCIA DIGITAL DOCENTE**

- 1.Marco de referencia de la competencia digital
- 2.Competencia digital docente
- 3.Competencia digital del alumno

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 2. INTRODUCCIÓN A LAS TIC**

- 1.TIC y educación
- 2.TIC aplicadas a la enseñanza
- 3.Nuevas tecnologías de la información y comunicación (NTIC)
- 4.TIC, herramientas educativas y escuela
- 5.El concepto TAC: tecnologías del aprendizaje y el conocimiento

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 3. INTEGRACIÓN DE LAS TIC EN EL ENTORNO DEL AULA**

- 1.Las TIC en el contexto educativo
- 2.TIC y orientaciones metodológicas
- 3.TIC y alumnos con necesidades educativas especiales

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 4. BASES PSICOPEDAGÓGICAS DE LAS TIC EN EL AULA**

- 1.Introducción a la metodológica educativa
- 2.Aplicación de las TIC en la metodología didáctica
- 3.La pizarra digital interactiva como medio de integración de las TIC en el aula
- 4.Modelos metodológicos y propuestas didácticas para el uso de la pizarra digital

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 5. INTEGRACIÓN DIDÁCTICA DE INTERNET EN EL AULA**

- 1.Qué es Internet

- 2.La web 2.0 y la web 3.0
- 3.Internet y educación
- 4.Internet como recurso educativo

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 6. RECURSOS EDUCATIVOS VIRTUALES, E-LEARNING Y TRABAJO COLABORATIVO**

- 1.Implementación del e-learning en los procesos de enseñanza y aprendizaje
- 2.Los blog como recurso educativo en las aulas
- 3.Herramientas colaborativas online
- 4.Los dispositivos móviles en el aula
- 5.Gestores de contenidos educativos

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 7. INTEGRACIÓN TOTAL DE LAS TIC EN EL ÁMBITO EDUCATIVO**

- 1.Integración de las TIC en el ámbito educativo
- 2.Proyectos que apuestan por la integración de TIC dentro del Sistema Educativo
- 3.TIC y APP empleadas en educación

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 8. RIESGOS Y CONSECUENCIAS ASOCIADOS A LAS TIC**

- 1.Uso inadecuado de las nuevas tecnologías
- 2.Riesgos más comunes en el uso de las TIC

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 9. BUENAS PRÁCTICAS EN UN USO SEGURO Y RESPONSABLE DE LAS TIC**

- 1.Uso responsable de las nuevas tecnologías en el aula
- 2.Protección de datos y del menor
- 3.Agencia española de protección de datos

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 10. APOYO A LA FAMILIA PARA PREVENIR Y AFRONTAR LOS RIESGOS DE LAS TIC**

- 1.La familia y la prevención en un mal uso de las TIC
- 2.Recomendaciones para madres y padres sobre el uso de las TIC
- 3.Recomendaciones generales para el uso adecuado de las TIC: correo electrónico, chat, web, juegos online, teléfonos móviles, programas P2P

### **MÓDULO 4. ENSEÑANZA VIRTUAL. APRENDIZAJE CON LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS**

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 1. MÉTODOS DE FORMACIÓN A TRAVÉS DE LAS TIC**

- 1.Definición de nuevas tecnologías
- 2.Aportaciones de las NTIC a la educación
- 3.Cambios y repercusiones en las NTIC en la educación
- 4.Niveles de integración y formas básicas de uso
- 5.Métodos de formación empleando las TIC

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 2. LAS VENTAJAS DE LA TELEFORMACIÓN O FORMACIÓN VIRTUAL**

- 1.Concepto de teleformación

- 2.Ventajas de la tele formación
- 3.Inconvenientes de la teleformación

### **UNIDAD DIDÁCTICA 3. LA FORMACIÓN E-LEARNING**

- 1.El aprendizaje autónomo a través de un campus virtual
- 2.Formación E-Learning y formación tradicional
- 3.El/la formador/a-tutor/a E-Learning
- 4.Las acciones tutoriales E-Learning
- 5.Supervisión y seguimiento del aprendizaje individualizado
- 6.Recursos didácticos y soportes multimedia

### **UNIDAD DIDÁCTICA 4. M-LEARNING O MOBILE LEARNING**

- 1.Introducción
- 2.Definición del término M-Learning
- 3.Características del Mobile Learning
- 4.Ventajas e inconvenientes del empleo de M-Learning
- 5.Principios didácticos para la utilización del M-Learning

### **UNIDAD DIDÁCTICA 5. DESCRIPCIÓN Y CARACTERÍSTICAS DE LOS DISPOSITIVOS MÓVILES**

- 1.Introducción
- 2.Características de los dispositivos móviles
- 3.Componentes de dispositivos móviles
- 4.Tipos de dispositivos móviles

### **UNIDAD DIDÁCTICA 6. DISPOSITIVOS E INFRAESTRUCTURAS TECNOLÓGICAS DEL AULA**

- 1.Tecnologías de tablets en el aula: dispositivos y sistemas operativos
- 2.El manejo del dispositivo y su interacción con otros dispositivos en el aula
- 3.Ventajas e inconvenientes de los distintos grados de control de dispositivo del alumno
- 4.Flujos de trabajo para descarga e intercambio de contenidos
- 5.Contenidos prácticos sobre dispositivos e infraestructura tecnológica del aula

### **UNIDAD DIDÁCTICA 7. CREACIÓN Y ADAPTACIÓN DE CONTENIDOS EN TABLET**

- 1.Adaptar contenidos existentes para utilizarlos desde la Tablet
- 2.Crear y editar contenido audiovisual por parte de alumnos y profesores
- 3.Aplicación de herramientas específicas para la creación de contenido interactivo
- 4.Plataformas de difusión de contenido

### **UNIDAD DIDÁCTICA 8. LA TECNOLOGÍA EDUCATIVA Y PROGRAMAS MULTIMEDIA**

- 1.La utilización de diferentes programas multimedia en el aula
- 2.Programas empleados para tratar la imagen
- 3.Programas multimedia para tratar el audio

### **UNIDAD DIDÁCTICA 9. SISTEMAS DE CONTACTO VIRTUALES**

- 1.El contacto virtual en la educación
- 2.Herramientas virtuales para docentes

- 3.Herramientas virtuales para las familias
- 4.Herramientas virtuales para los alumnos
- 5.Otro tipo de sistemas de contacto virtual

#### UNIDAD DIDÁCTICA 10. SISTEMAS DE REUNIONES VIRTUALES

- 1.Diferencias entre llamada, videollamada y videoconferencia
- 2.Herramientas virtuales
- 3.Factores a tener en cuenta en las reuniones virtuales
- 4.Ventajas y desventajas de las reuniones virtuales

### MÓDULO 5. INNOVACIÓN EDUCATIVA

#### UNIDAD DIDÁCTICA 1. ¿QUÉ ES LA INNOVACIÓN EDUCATIVA?

- 1.Educación y Pedagogía
- 2.Sistema educativo en España
- 3.Modelos Pedagógico-Educativos
- 4.Innovación en Educación

#### UNIDAD DIDÁCTICA 2. REALIZACIÓN DE UN PROYECTO INNOVADOR

- 1.Introducción a la autonomía de los centros
- 2.El Proyecto Educativo de Centro

#### UNIDAD DIDÁCTICA 3. INTEGRACIÓN DE LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y DE LA COMUNICACIÓN EN ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

- 1.Sociedad y nuevas tecnologías
- 2.Introducción a la Tecnología Educativa
- 3.Nuevas tecnologías
- 4.La función de las TIC en educación
- 5.TIC aplicadas a la enseñanza
- 6.Influencia de las NTIC en la educación

#### UNIDAD DIDÁCTICA 4. EDUCACIÓN INCLUSIVA Y ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

- 1.El concepto de Necesidades Específicas de Apoyo Educativo (NEAE)
- 2.La atención a la diversidad en los centros educativos
- 3.Medidas de atención a la diversidad desde la programación didáctica
- 4.Programas de atención a la diversidad

#### UNIDAD DIDÁCTICA 5. HACIA UNA SOCIEDAD PLURILINGÜE

- 1.Necesidad de construir una escuela plurilingüe
- 2.Competencia plurilingüe
- 3.Marco Común Europeo de Referencia para las lenguas
- 4.Importancia del multilingüismo en las aulas

### MÓDULO 6. METODOLOGÍAS DE ENSEÑANZA INNOVADORAS

#### UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN A LAS METODOLOGÍAS DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE

1. Introducción a la didáctica
2. El proceso de enseñanza-aprendizaje
3. La metodología empleada en el proceso de enseñanza-aprendizaje

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 2. APRENDIZAJE POR COMPETENCIAS**

1. ¿Qué es el aprendizaje por competencias?
2. Las competencias clave en el currículo
3. Evaluación de las competencias clave
4. Desarrollo del aprendizaje por competencias

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 3. APRENDIZAJE COOPERATIVO**

1. Aprendizaje cooperativo: definición
2. Teorías sobre el aprendizaje cooperativo
3. Influencia del aprendizaje cooperativo en la reducción de la violencia escolar
4. ¿Cómo se evalúa el aprendizaje cooperativo?

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 4. APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS**

1. El aprendizaje basado en proyectos
2. Puesta en práctica del aprendizaje basado en proyectos
3. Desarrollo del aprendizaje basado en proyectos
4. Proceso de evaluación

## **MÓDULO 7. 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
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
2. La escuela
3. La educación compartida entre familia y escuela

#### 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. BLENDED 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

#### 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
- 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
- 3.Modalidades de escolarización
- 4.La atención a la diversidad en el modelo Flipped Classroom

### MÓDULO 8. GAMIFICACIÓN: EDUCAR JUGANDO

#### UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN A LA GAMIFICACIÓN

- 1.Concepto 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
- 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
2. Reglas de diseño
3. Cómo aprovechar las emociones
4. La diversión

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 3. PSICOLOGÍA Y GAMIFICACIÓN**

1. La gamificación como diseño emocional
2. Conceptos de psicología y gamificación
3. Relación conducta/gamificación

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

1. Motivación y gamificación
2. Teoría sobre la motivación humana: pirámide de Maslow
3. Teoría de la autodeterminación
4. Daniel Pink y la teoría de la motivación
5. El modelo RAMP y la motivación intrínseca
6. Teoría del Flujo o teoría del Flow de Csikszentmihalyi

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

1. Gamificación y aprendizaje
2. Gamificando para educar
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
3. Diferencias entre "game" y "play"
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
3. Mecánicas de juego
4. Componentes de juego
5. La jerarquía de los elementos de juego en la gamificación
6. La tríada PBL (points, badges, lists)
7. Limitaciones de los elementos

#### **UNIDAD DIDÁCTICA 8. CICLOS DE ACTIVIDAD. LEY DEL MOVIMIENTO**

1. Ciclos de actividad

2.El papel de la diversión

#### UNIDAD DIDÁCTICA 9. PROGRAMAS DE RECOMPENSAS

- 1.Concepto de recompensa
- 2.Concepto de insignias en el aula
- 3.Plataformas de gamificación relacionadas con la asignación de insignias
- 4.Calendarización de recompensas
- 5.Teorías conductuales: limitaciones y riesgos
- 6.Teorías cognitivistas

#### 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

## MÓDULO 9. PROYECTO FIN DE MÁSTER

### FORMAS DE PAGO

Contrareembolso / Transferencia / Tarjeta de Crédito / Paypal

**Tarjeta de Crédito / PayPal:** Eligiendo esta opción de pago, podrá abonar el importe correspondiente, cómodamente en este mismo instante, a través de nuestra pasarela de pago segura concertada con Paypal

**Transferencia Bancaria** Eligiendo esta opción de pago, deberá abonar el importe correspondiente mediante una transferencia bancaria. No será aceptado el ingreso de cheques o similares en ninguna de nuestras cuentas bancarias.

**Contrareembolso:** Podrá pagar sus compras directamente al transportista cuando reciba el pedido en su casa . Eligiendo esta opción de pago, recibirá mediante mensajería postal, en la dirección facilitada

Otras: **PayU, Sofort, Western Union / SafetyPay**

Fracciona tu pago en cómodos Plazos sin Intereses + Envío Gratis



FORMAS DE PAGO:

 Tarjeta	 Contrareembolso
 Paypal	 Transferencia