

100% gratuito y virtual

Diplomado en Innovación Educativa

Plan de estudios



ProFuturo

UN PROGRAMA DE:



Diplomado en Innovación Educativa

El programa de Innovación Educativa busca que a partir de la formación a través de 7 módulos los maestros y maestras en formación comprendan y aborden las actividades académicas con herramientas que mejoren sus ambientes de aprendizaje.

Después de realizar el diplomado, los profesores habrán reforzado las destrezas de creatividad y dinamismo que favorecerán el trabajo pedagógico en los espacios educativos, por medio de la ejecución de conocimientos innovadores aprendidos a lo largo del programa.

Módulos



7

**Intensidad
horaria**



125 hrs

Créditos



8

Módulo 1

Aprendizaje Cooperativo

Intensidad horaria 15 horas. 12 horas de trabajo independiente, 3 horas de acompañamiento tutorizado.

Presentación

El aprendizaje cooperativo como herramienta metodológica. Aprenderemos cómo podemos implantarla en nuestra aula y nos dará una serie de recursos y herramientas prácticas para iniciarse en la misma con seguridad. La sociedad actual sufre cambios a una velocidad vertiginosa. La escuela tiene como objetivo formar personas, ciudadanos del mundo y, por ello, debe dotarles de herramientas suficientes para hacer frente a los retos que se plantean. Es necesario pasar a una pedagogía de la acción, cambiando el modus operandi de la escuela.

El aprendizaje cooperativo nos ayuda a ello colocando al alumnado como verdadero protagonista de su aprendizaje.

Unidades

- U1. Aprender cooperando
- U2. Aprender entre todos siendo un equipo
- U3. De la estructura a la actividad
- U4. Caja de herramientas para cooperar



Módulo 2

Introducción a la gamificación para docentes

Intensidad horaria 40 horas. 32 horas de trabajo independiente, 8 horas de acompañamiento tutorizado.

Presentación

¿Quieres hacer tus clases más amenas?
¿Te gustaría introducir principios de gamificación en tu aula, pero no sabes cómo? ¿Quieres diseñar juegos que resulten de interés a tus alumnos?

Participa en este curso en donde aprenderás aspectos como la relación existente entre juego y aprendizaje, cómo diseñar un juego en términos didácticos, los distintos elementos de juego... todo ello mientras desarrollas tu propio proyecto de gamificación en el aula.

Unidades

- U1: Jugamos para aprender
- U2: Introducción al diseño de juegos
- U3: Elementos de juego nivel básico
- U4: Elementos de juego nivel avanzado
- U5: Manos a la obra
- U6: Cómo aprender más



Módulo 3

Ruta Innovación -Básico

Intensidad horaria 10 horas. 8 horas de trabajo independiente, 2 horas de acompañamiento tutorizado.

Presentación

En este nivel se trabajarán los conocimientos básicos para contribuir al desarrollo de la INNOVACIÓN como competencia fundamental que favorece el éxito personal y profesional de los estudiantes. Se debe trabajar desde la perspectiva del ADAPTA, ADOPTA, CREA Y COMPARTE.

Unidades

- U1. Sistemas de innovación en la escuela.
- U2: El Mobile Learning
- U3. Evaluación

Módulo 4

Ruta Innovación -Medio

Intensidad horaria 40 horas. 32 horas de trabajo independiente, 8 horas de acompañamiento tutorizado.

Presentación

En este nivel se potenciará la INNOVACIÓN como competencia primordial para la implantación de un modelo de enseñanza-aprendizaje de calidad. Se debe trabajar desde la perspectiva del ADAPTA, ADOPTA, CREA Y COMPARTE.

El docente que realice esta unidad habrá participado previamente en la formación de nivel básico. En este nivel el docente el docente conocerá experiencias educativas innovadoras que tendrá que llevar a la práctica en su centro educativo.

Unidades

- U1. Experiencias educativas innovadoras en el aula.
- U2: Experiencias educativas de Mobile Learning
- U3. Evaluación

Módulo 5

Ruta Innovación -Avanzado

Intensidad horaria 10 horas. 8 horas de trabajo independiente, 2 horas de acompañamiento tutorizado.

Presentación

En este nivel se trabajarán la INNOVACIÓN como competencia de transformación del sistema educativo.

Se debe trabajar desde la perspectiva del ADAPTA, ADOPTA, CREA Y COMPARTE.

El docente que realice esta unidad habrá realizado la formación básica y media sobre Mobile Learning y estará familiarizado con el uso de experiencias educativas en el entorno educativo

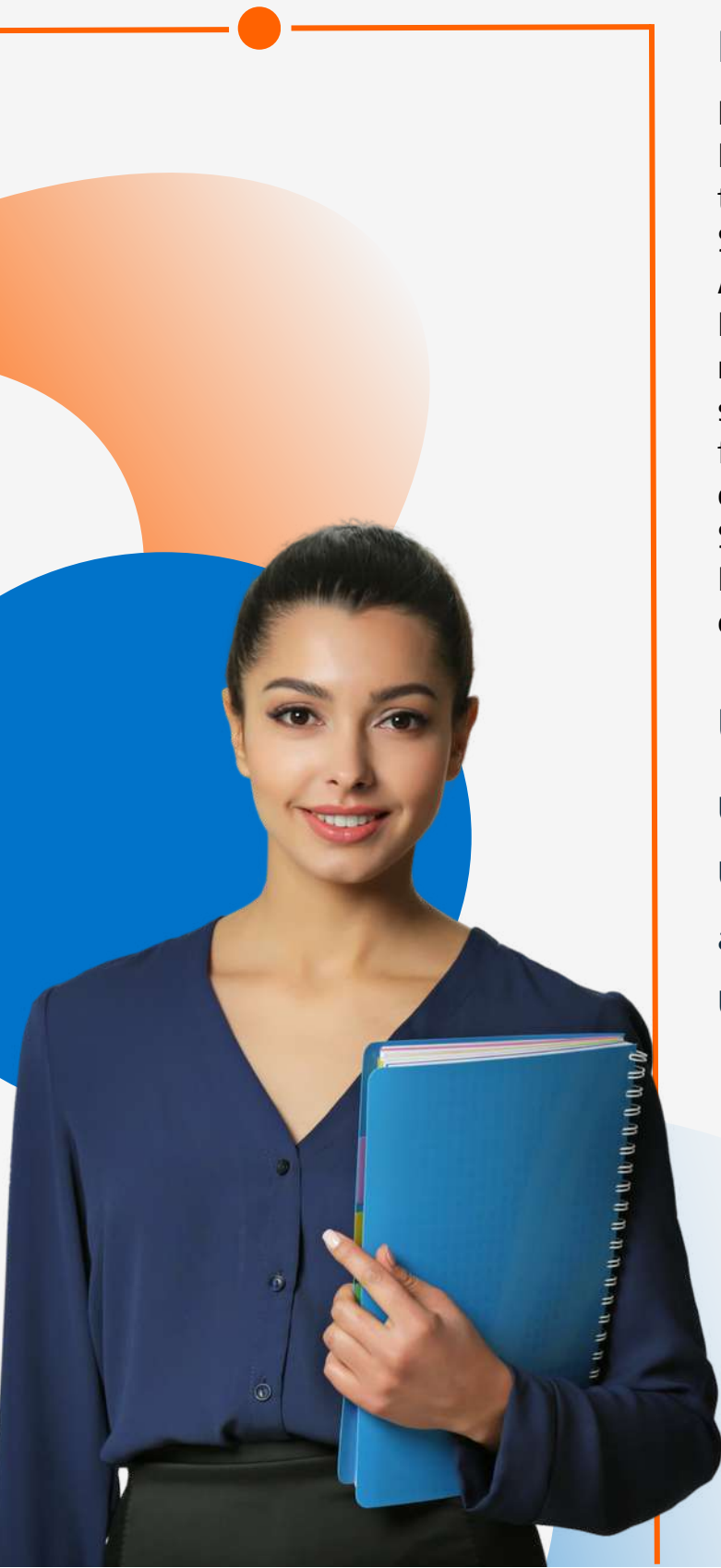
Se trata de poner en práctica la INNOVACIÓN mediante el desarrollo creativo de aplicaciones tecnológicas.

Unidades

U1: Transformar el aula desde la innovación.

U2: Crear aplicaciones (App) para el aprendizaje. Gaming

U3: Evaluación



Módulo 6

Ruta Innovación -Profesional

Intensidad horaria 5 horas. 4 horas de trabajo independiente, 1 hora de acompañamiento tutorizado.

Presentación

En el nivel profesional se hablará de innovación, y se analizará qué ha cambiado en las metodologías pedagógicas. Se comenzará con uno de los cambios más relevantes en los procesos de enseñanza y aprendizaje de las últimas décadas, el paso de una educación centrada en la transmisión de información, a una educación centrada en el desarrollo de competencias. Se tratará del cambio hacia una escuela innovadora, de tres metodologías de aprendizaje que pretenden despertar el interés para que se inicie este cambio y que podrán ser aplicadas en el aula. También se verán casos de éxito y propuestas de aplicación de estas metodologías que pretenden orientar a la identificación de los puntos de mejora, las necesidades y los problemas en el aula.

Unidades

U1: Innovación pedagógica

U2: Evaluación



Módulo 7

Después de PLE (Entorno Personal y organizacional de Aprendizaje) ¿qué?

Intensidad horaria 35 horas. 28 horas de trabajo independiente, 7 horas de acompañamiento tutorizado.

Presentación

Las organizaciones son algo más que la suma de las personas que forman parte de ellas, pero igual que las personas también aprenden y pueden usar todo el potencial de Internet para ser más eficientes y eficaces en los procesos de gestión de la información, de creación de contenidos, de comunicación y de mejora.

La finalidad de este curso es ampliar el concepto de Entorno Personal de Aprendizaje para ayudar a las organizaciones educativas a que se transformen en organizaciones que aprenden y en particular para ayudarte a ti a ser un agente de cambio de tu centro educativo.

Para conseguir todo esto hemos diseñado una serie de tareas en las que la creación y la reflexión estarán siempre presentes. El producto final de este curso será una hoja de ruta para trabajar con tu claustro y convertir tu centro educativo en un centro del S. XXI.

Unidades

U1: Entornos personales de aprendizaje

U2: Procesos de participación y gestión de conocimiento en una escuela

U3: Integrando nuestro PLE (Entorno Personal y organizacional de Aprendizaje) con el entorno de aprendizaje.

U4: La reflexión como camino para aprender y participar

U5: Los artefactos en el proceso de aprendizaje de una organización.

Diplomado en Innovación Educativa

100% gratuito y virtual

Impulsando a los
futuros educadores
del país

[¡Inscríbete aquí](#)

ProFuturo

UN PROGRAMA DE:

