

A young man in a blue shirt is smiling while working on a laptop. In the background, there is a robotic arm with a yellow and black circular component. The scene is set in a laboratory or classroom environment.

# **MÁSTER UNIVERSITARIO EN METODOLOGÍAS ACTIVAS ONLINE**

The logo of Universidad Europea Online, consisting of the letters 'ue' in white on a red square background.

**ue**

**Universidad  
Europea Online**

A young man with short brown hair, wearing a yellow and grey striped long-sleeved shirt, is smiling and looking at a small orange robot he is holding in his hands. He is sitting at a white table in a classroom or workshop. In the background, there is a large, colorful robot (yellow, black, and red) and a desk with a computer monitor and keyboard. The scene is brightly lit, suggesting a modern educational environment.

# Índice

1. Aspectos diferenciales
2. Metodología online
3. Plan de estudios

# ASPECTOS DIFERENCIALES

El Máster en Metodologías Activas es un título oficial con las siguientes características:

## **Certificación ANECA**

Certificado por la Agencia Nacional de Evaluación de la Calidad y Acreditación, dependiente del Ministerio de Educación.

## **Acceso a doctorado**

Te permite acceder a un doctorado en educación.

## **Reconocimiento europeo**

Título homologable y reconocido en cualquier país del Espacio Europeo de Educación Superior (EES).

## **Puntos para las oposiciones o concursos**

Los másteres oficiales son válidos para el baremo de méritos de las oposiciones docentes de la Administración pública.

# METODOLOGÍA ONLINE



La metodología online de la Universidad Europea se centra en el estudiante y en garantizar un aprendizaje eficaz y personalizado, acompañándolo en todo momento para que logre sus objetivos. La tecnología y la innovación nos permiten ofrecer un entorno dinámico y motivador, con la flexibilidad que necesita y las herramientas que aseguran la calidad formativa.

El sistema de aprendizaje de la Universidad Europea Online se basa en un aprendizaje experiencial, con el que aprenderás de una forma fácil y dinámica, a través de casos prácticos, recursos formativos, participación en debates, asistencia a clases virtuales y trabajo individual y colaborativo, lo que favorece el aprendizaje.

Durante tu proceso de aprendizaje, contarás con varios recursos que te facilitarán el proceso: clases virtuales, que te permitirán participar y realizar tus propias aportaciones como si estuvieses en una clase presencial, cuyo contenido queda grabado para que puedas acceder a él; claustro formado por expertos que te guiarán y apoyarán durante todo tu aprendizaje, junto con los asistentes de programa y de experiencia al estudiante. Además, contarás con evaluación continua, con un seguimiento por parte de los profesores, y un Campus Virtual que te permite acceder en todo momento a los materiales.



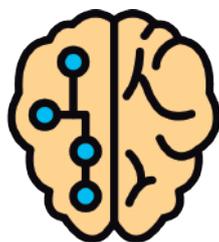
## Evaluación Continua

Sistema de evaluación del estudio que permite al estudiante asimilar los contenidos de forma progresiva y eficaz según avanza el curso.



## Personalización

Centrada en garantizar en todo momento un aprendizaje eficaz, flexible y adaptado en forma y contenido a las necesidades del estudiante.



## Tecnología e Innovación

Campus virtual basado en una plataforma ágil, que favorece el aprendizaje colaborativo y las herramientas que aseguran la calidad formativa.



## Contenido Interactivo

Recursos dinámicos para facilitar la comprensión del contenido y motivar al estudiante a ampliar sus conocimientos: clases magistrales, seminarios y tutorías semanales virtuales.



## Apoyo Docente

3 figuras especializadas en la modalidad online: claustro docente, asistentes de programa y equipo de experiencia al estudiante. Su objetivo es apoyar el mejor desarrollo del alumno y resolver todas sus dudas.



## Networking

Los estudiantes online tendrán acceso a la red Alumni, profesores y empresas. Se incrementa el valor de mercado de los perfiles de los alumnos, creando profesionales altamente atractivos en el mercado laboral.

# PLAN DE ESTUDIOS

## Módulo 1. Fundamentos y tendencias de las metodologías de enseñanza y aprendizaje

- De la educación tradicional a la educación activa. Pedagogías alternativas y su impacto en la educación: evolución e hitos históricos, tipos y características
- Aclaraciones conceptuales: paradigmas educativos, metodologías, estrategias/técnicas y recursos didácticos
- Neuroeducación en el aula. Condicionantes y principios del aprendizaje. Creatividad, motivación y emoción
- Espacios Innovadores de Aprendizaje: pedagogía, diseño de aulas y tecnología
- El proceso experiencial dentro y fuera del aula. Resiliencia pedagógica.
- La hibridación como concepto pedagógico inteligente. Rethinking Education.

## Módulo 2. Aprendizaje cooperativo y método del caso

### Bloque I. Aprendizaje cooperativo y Aprendizaje colaborativo

- Aprendizaje cooperativo y aprendizaje colaborativo: Conceptualización, diferencias y características. Rol del docente y del alumnado.
- Pasos para aplicar el aprendizaje cooperativo en el aula presencial y online: orientaciones didácticas y diseño curricular.
- Herramientas, recursos y prácticas de referencia en las diferentes etapas educativas. La evaluación de la cooperación.

### Bloque II. Método del caso

- Definición de método del caso. Método de simulación. Rol del docente y del alumnado pasos para aplicar el método del caso en el aula presencial y online: elementos, orientaciones didácticas y diseño curricula.
- Herramientas, recursos y prácticas de referencia en las diferentes etapas educativas. La evaluación en el método del caso.

## Módulo 3. Aprendizaje basado en problemas y aprendizaje basado en proyectos

### Bloque I. Aprendizaje Basado en Problemas

- Definición de Aprendizaje Basado en Problemas. Resolución de problemas y toma de decisiones. Rol del docente y del alumnado.
- Pasos para aplicar el Aprendizaje Basado en Problemas en el aula presencial y online: elementos, orientaciones didácticas y diseño curricular.
- Herramientas, recursos y prácticas de referencia en las diferentes etapas educativas. La evaluación en el Aprendizaje Basado en Problemas.

### Bloque II. Aprendizaje Basado en Proyectos

- Definición de Aprendizaje Basado en Proyectos y Unidades Basadas en Proyectos Interdisciplinarios. Rol del docente y del alumnado.
- Pasos para aplicar el Aprendizaje Basado en Proyectos en el aula presencial y online: elementos, orientaciones didácticas y diseño curricular.
- Herramientas, recursos y prácticas de referencia en las diferentes etapas educativas. La evaluación en el Aprendizaje Basado en Proyecto.

# PLAN DE ESTUDIOS

## Módulo 4. Gamificación y aprendizaje basado en juegos

### Bloque I. Gamificación y Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ):

- Consideraciones teóricas el uso del juego en entornos de aprendizaje: conceptualización y diferencias. Rol del docente y del alumnado
- Elementos para diseñar actividades gamificadas: Mecánicas, dinámicas y componentes
- Pasos para aplicar las metodologías de gamificación y ABJ en el aula presencial y online: orientaciones didácticas y diseño curricular

### Bloque II. Gamificación y Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ):

- Consideraciones prácticas para la enseñanza presencial y online serious games, escape rooms y breakout educativos
- Herramientas, recursos y prácticas de referencia en las diferentes etapas educativas
- La evaluación en la gamificación y el ABJ

## Módulo 5. Aprendizaje basado en el pensamiento y aprendizaje-servici

### Bloque I. Aprendizaje Basado en el Pensamiento

- Thinking-based Learning (TBL) o aprendizaje basado en el pensamiento. pensamiento crítico, metacognición y rutinas de pensamiento. El modelo Big6 para la solución de problemas de información.
- Metodologías basadas en el pensamiento de diseño, del arte y visual: Design thinking, Art thinking y visual thinking. Pasos para su aplicación en el aula presencial y online: elementos, orientaciones didácticas y diseño curricular.
- Herramientas, recursos y prácticas de referencia en las diferentes etapas educativas. La evaluación en el aprendizaje basado en el pensamiento.

### Bloque II. Aprendizaje-Servicio

- Aproximación conceptual de la metodología aprendizaje y servicio. Rol del docente y del alumnado.
- Pasos para aplicar la metodología de aprendizaje y servicio en el aula presencial y online: elementos, orientaciones didácticas y diseño curricular.
- Herramientas, recursos y prácticas de referencia en las diferentes etapas educativas. La evaluación en el aprendizaje y servicio.

## Módulo 6. Aprendizaje basado en retos y aprendizaje basado en tareas

### Bloque I. Aprendizaje Basado en Retos

- Aproximación conceptual: Aprendizaje basado en retos y Challenge based Learning.
- Elementos, orientaciones didácticas y diseño curricular para aplicar el aprendizaje basado en retos en el aula presencial y online. El papel del Storytelling
- Herramientas, recursos y prácticas de referencia en las diferentes etapas educativas. La evaluación en el aprendizaje basado en retos.

### Bloque II. Aprendizaje Basado en Tareas

- Aproximación conceptual: Aprendizaje basado en tareas.
- Pasos para aplicar el Aprendizaje Basado en Tareas en el aula presencial y online: elementos, orientaciones didácticas y diseño curricular
- Herramientas, recursos y prácticas de referencia en las diferentes etapas educativas. La evaluación a través del Aprendizaje Basado en Tareas

# PLAN DE ESTUDIOS

## Módulo 7. Metodologías basadas en la indagación y aprendizaje invertido

### Bloque I. Metodologías Basadas en la Indagación

- Aproximación conceptual: Aprendizaje basado en la indagación, aprendizaje por descubrimiento, aprendizaje basado en la evidencia, metodología STEAM.
- Pasos para su aplicación en el aula presencial y online.
- Herramientas, recursos y prácticas de referencia en las diferentes etapas educativas. La evaluación en la metodología basada en la indagación.

### Bloque II. Flipped Learning o el aprendizaje invertido

- Definición de Flipped Learning como avance en el Blended Learning. Rol del docente y del alumnado.
- Pasos para aplicar la metodología de Flipped Learning en el aula presencial y online: elementos, orientaciones didácticas y diseño curricular.
- Herramientas, recursos y prácticas de referencia en las diferentes etapas educativas. La evaluación en el Flipped Learning.

## Módulo 8. Aprendizaje personalizado y diseño universal de aprendizaje

### Bloque I. Aprendizaje Personalizado

- Aprendizaje personalizado: Aproximación conceptual y áreas. El rol cambiante del profesor.
- Estrategias y recursos didácticos para el diseño de ambientes personalizados presencial y online. El papel de la metacognición.
- Aprendizaje personalizado en entornos digitales. Entornos Personales de Aprendizaje (PLE) e itinerarios formativos.

### Bloque II. Diseño Universal de Aprendizaje (DUA)

- Diseño Universal de Aprendizaje (DUA): Aproximación conceptual, normativa y principios.
- La diversidad en el aula: identificación y desarrollo autónomo.
- Recursos inclusivos para la implicación, la representación y la acción en el aula presencial y online.

## Módulo 9. Prácticas profesionales

Realizar las prácticas en centros concertados por la Universidad: Esta actividad otorga a los alumnos la posibilidad de aplicar y experimentar los conocimientos adquiridos durante el máster, con-firmar la viabilidad de sus acciones y competencias en un entorno real. Todo ello es-tará supervisado por un tutor y un coordinador de prácticas que hará un seguimiento del desempeño del estudiante durante la actividad práctica.

## Módulo 10. Trabajo fin de máster

- Elección y justificación del tema de investigación. Viabilidad del proyecto.
- Construcción del marco teórico.
- Objetivos de la investigación.
- Material y método.
- Recogida y análisis de resultados preliminares.
- Discusión y consideraciones finales del proyecto.



**Universidad  
Europea Online**