

A young man in a blue shirt is smiling while sitting at a desk with a laptop. In the background, there is a robotic arm with a yellow and black circular component. The scene is set in a bright, modern educational environment.

MÁSTER UNIVERSITARIO EN METODOLOGÍAS ACTIVAS ONLINE

The logo for 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.



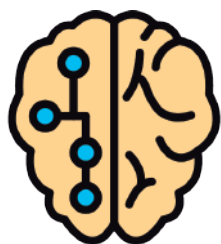
Evaluación Continua

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**