

DIPLOMADO: MOTIVACIÓN HACIA EL APRENDIZAJE EN EL ALUMNADO

POBLACIÓN OBJETO

**ESTUDIANTES Y/O PROFESIONALES QUE DESEEN CONOCER DIFERENTES
METODOLOGÍAS ACTIVAS, ESTRATEGIAS Y RECURSOS DE INTERÉS
PARA AUMENTAR LA MOTIVACIÓN POR EL APRENDIZAJE EN EL
ALUMNADO.**

**DIRIGIDO A
FUNDACIÓN SOCIAL PEREA**

2023

DIPLOMADO: MOTIVACIÓN HACIA EL APRENDIZAJE EN EL ALUMNADO.

OBJETIVO DEL DIPLOMADO

Proporcionar al profesorado herramientas, estrategias, información sobre metodologías activas y recursos, cuya finalidad es aumentar la motivación por el aprendizaje en el alumnado, creando situaciones de aprendizaje que sean significativas y atractivas para los discentes.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- ❖ Capacitar en elementos clave que dan lugar a un incremento de la motivación de nuestro alumnado.
- ❖ Reconocer los beneficios de utilizar diferentes estrategias y metodologías activas para aumentar la motivación de nuestro alumnado.
- ❖ Conseguir desarrollar los contenidos curriculares necesarios, realizando actividades y tareas motivantes para sus destinatarios.
- ❖ Enseñar las diferentes metodologías activas que existen y sus características.
- ❖ Descubrir cómo utilizar los diferentes recursos que encontramos dentro de nuestro contexto, dando lugar a situaciones de aprendizaje y actividades motivantes.
- ❖ Aplicar los conocimientos adquiridos para desarrollar situaciones de aprendizajes que logren motivar al alumnado.

Profesionales de la educación que deseen conocer estrategias, metodologías y recursos interesantes que logren aumentar la motivación por el aprendizaje de sus estudiantes.

MÓDULOS

El orden en el que se presentan los módulos no es, necesariamente, el mismo en el que se estudiarán.

1. Elementos clave de la motivación en educación

La motivación

Importancia de la motivación en la escuela

Metodologías tradicionales y metodologías activas

¿Siguen manteniéndose las metodologías tradicionales en los centros educativos?

Elementos relevantes en las metodologías activas

2. Metodologías activas

Aprendizaje basado en proyectos

Aprendizaje basado en problemas

Aprendizaje cooperativo

Flipped Classroom.

Visual Thinking

3. Metodologías basada en juegos

¿Qué es la Gamificación?

Mecánicas de la gamificación

Beneficios de llevar a cabo la gamificación

Puesta en práctica de la gamificación: Ejemplos

4. Contextos y recurso que fomentan la motivación por el aprendizaje.

Radio educativa

Eco-huerto

Scape Room

Aplicaciones Tic

METODOLOGÍA.

Consistirá en presentaciones, discusiones, producción de actividades, que plasmen los conocimientos adquiridos, totalmente asincrónico.

.

El diplomado se llevará a cabo de forma dinámica, con ejercicios que realmente sirvan de ayuda para comprender la información más relevante, así como para futura puesta en práctica con sus estudiantes

Intensidad horaria: 120 horas

Cada semana se analizarán y se pondrán en práctica los conocimientos adquiridos.