

4. Planificación de las enseñanzas

Código del plan de estudios: 1470

4.1 Estructura básica de las enseñanzas

Tipos de materia		Nº créditos ECTS
Ob	Obligatorias	45
Op	Optativas	0
PE	Prácticas Externas	0
TFM	Trabajo Fin de Máster (obligatorio en Máster)	15
	Créditos totales	60

4.2 Organización temporal de las asignaturas

PRIMER CURSO

PRIMER CUATRIMESTRE				
Código	Asignatura	Tipo	ECTS	Curso
208550	Adicción al sexo	Obligatoria(OB)	7	Primero
208551	Biología de las adicciones y patología dual	Obligatoria(OB)	8	Primero
208552	Juego patológico y Adicciones tecnológicas	Obligatoria(OB)	8	Primero
208553	Legislación básica relacionada con las adicciones	Obligatoria(OB)	7	Primero
Total ECTS			30	

SEGUNDO CUATRIMESTRE				
Código	Asignatura	Tipo	ECTS	Curso
208554	Reinserción social	Obligatoria(OB)	7	Primero



208555	Tratamiento de las adicciones	Obligatoria(OB)	8	Primero
208556	Trabajo de Fin de Máster	Trabajo Fin de Título (TFT)	15	Primero
Total ECTS			30	

ANUALES				
Código	Asignatura	Tipo	ECTS	Curso
Total ECTS			0	

SEGUNDO CURSO

PRIMER CUATRIMESTRE				
Código	Asignatura	Tipo	ECTS	Curso
Total ECTS			0	

SEGUNDO CUATRIMESTRE				
Código	Asignatura	Tipo	ECTS	Curso
Total ECTS			0	

ANUALES				
Código	Asignatura	Tipo	ECTS	Curso
Total ECTS			0	

TERCER CURSO

PRIMER CUATRIMESTRE				
Código	Asignatura	Tipo	ECTS	Curso



Total ECTS	0	
------------	---	--

SEGUNDO CUATRIMESTRE				
Código	Asignatura	Tipo	ECTS	Curso
Total ECTS			0	

ANUALES				
Código	Asignatura	Tipo	ECTS	Curso
Total ECTS			0	

4.3 Estructura en base a itinerarios formativos (si los hubiese)

4.4 Descripción detallada de las asignaturas

ASIGNATURAS PRIMER CURSO

Asignatura: Adicción al sexo		Código: 208550		
Carácter: Obligatoria(OB)		ECTS: 7	Curso: Primero	Cuatrimestre: Primero
Idiomas de impartición: Español				
Porcentajes de modalidad de impartición				
<ul style="list-style-type: none"> • Presencial: 0 % • Virtual: 100 % • Híbrido: 0 % 				
Profesores				
Nombre	Apellidos	Nº Identificación	Interno/Externo	Nº ECTS Impartidos
Francisco Manuel	Antonete Oria		Externo	7
Francisco Manuel	Antonete Oria		Externo	7
Resultados de aprendizaje previstos				
Tipo de resultado	Descripción	Código		
Conocimientos o contenidos (C)	Dotar al alumno de las herramientas, recursos y nociones básicas para que puedan llevar a cabo estudios e investigaciones etnográficas siguiendo el método y las técnicas de investigación antropológicas a fin de encontrar las bases socioculturales del comportamiento adictivo.			
Tabla de evaluación				
Prueba	Tipo	% Ponderado		
Quiz interactivo con retos	Continua	5		
Cuestionarios de 30 preguntas de tests	Continua	15		
Clases magistrales	Continua	9		
Clases asincrónicas grabadas con preguntas	Continua	9		
Lecturas interactivas con retos	Continua	16		
Tarea final	Continua	35		
Foro durante toda la asignatura	Continua	6		



Materiales complementarios con preguntas	Continua	5
--	----------	---

Descripción de contenidos

* Tema 1. Hipersexualidad * Tema 2. Las nuevas tecnologías y el sexo * Tema 3. Problemas legales añadidos * Tema 4. Intervención terapéutica

Asignatura: Biología de las adicciones y patología dual				Código: 208551
Carácter: Obligatoria(OB)	ECTS: 8	Curso: Primero	Cuatrimestre: Primero	
Idiomas de impartición: Español				
Porcentajes de modalidad de impartición				
<ul style="list-style-type: none"> • Presencial: 0 % • Virtual: 100 % • Híbrido: 0 % 				
Profesores				
Nombre	Apellidos	Nº Identificación	Interno/Externo	Nº ECTS Impartidos
ANA	ARPA ZUMETA		Externo	3
José Antonio	Martín Herrero		Interno	1
Marcos	Iglesias Carrera		Externo	1
Marcos	Iglesias Carrera		Externo	1
ANA	ARPA ZUMETA		Externo	3
José Antonio	Martín Herrero		Interno	1
Miguel Angel	Martín Herrero		Externo	3
Miguel Angel	Martín Herrero		Externo	3
Resultados de aprendizaje previstos				
Tipo de resultado	Descripción	Código		
Habilidades o Destrezas (HD)	-Saber reconocer las estructuras implicadas -Aplicar protocolos de evaluación neuropsicológica -Conocer las bases neurológicas afectadas en las adicciones -Aplicación de pruebas concretas de seguimiento	3		
Conocimientos o contenidos (C)	Profundizar sobre las bases neuroanatómicas y funcionales en las adicciones. Adquirir y comprender los conceptos básicos, terminológicos y conceptuales de las adicciones. Conocer los distintos tipos de drogas clásicas y actuales Definir y delimitar un sistema funcional cerebral. Analizar y desarrollar los conceptos relacionados con los diferentes sistemas funcionales cerebrales. Estudiar las principales características de los rendimientos cognitivos en las adicciones Estudiar las principales características de la evaluación neuropsicológica integrada, en el estudio de los rendimientos cognitivos en las adicciones. Acercar al alumnado a la complejidad del tratamiento de pacientes con patología dual. Adquisición un manejo de los conocimientos necesarios para formarse como futuro profesional en el ámbito de la salud mental y adicciones con y sin sustancia	1		

Competencias (COM)	-Profundizar sobre las bases neuroanatómicas y funcionales en las adicciones. -Adquirir y comprender los conceptos básicos, terminológicos y conceptuales de las adicciones. Conocer los distintos tipos de drogas clásicas y actuales -Delimitar un sistema funcional cerebral. -Manejar los conceptos relacionados con los diferentes sistemas funcionales cerebrales. -Conocer las principales características de los rendimientos cognitivos en las adicciones -Distinguir las principales características de la evaluación neuropsicológica integrada, en el estudio de los rendimientos cognitivos en las adicciones. -Acercarse a la complejidad del tratamiento de pacientes con patología dual.	2
--------------------	--	---

Tabla de evaluación

Prueba	Tipo	% Ponderado
Quiz interactivo con retos	Continua	5
Foro durante toda la asignatura	Continua	6
Materiales complementarios con preguntas	Continua	5
Tarea final	Continua	35
Cuestionarios de 30 preguntas de tests	Continua	15
Clases magistrales sincrónicas, con cuestiones a resolver	Continua	9
Clases asincrónicas grabadas con preguntas	Continua	9
Lecturas interactivas con retos	Continua	16

Descripción de contenidos

* Tema 1. Bases neuroanatómicas y funcionales en las adicciones. * Tema 2. Tipos de drogas. * Tema 3. Sistemas Funcionales Cerebrales. * Tema 4. Principales características de los rendimientos cognitivos en las adicciones. * Tema 5. Evaluación neuropsicológica integrada, en el estudio de los rendimientos cognitivos en las adicciones. * Tema 6. Patología médica asociada al consumo de drogas * Tema 7. Patología psiquiátrica asociada al consumo de drogas

Asignatura: Juego patológico y Adicciones tecnológicas				Código: 208552	
Carácter: Obligatoria(OB)		ECTS: 8	Curso: Primero	Cuatrimestre: Primero	
Idiomas de impartición: Español					
Porcentajes de modalidad de impartición					
<ul style="list-style-type: none"> • Presencial: 0 % • Virtual: 100 % • Híbrido: 0 % 					
Profesores					
Nombre	Apellidos	Nº Identificación	Interno/Externo	Nº ECTS Impartidos	
Antonio	Molina Fernández		Externo	6.5	
Irene	Durán Montero		Interno	1.5	
Irene	Durán Montero		Interno	1.5	
Antonio	Molina Fernández		Externo	6.5	
Resultados de aprendizaje previstos					
Tipo de resultado	Descripción	Código			
Competencias (COM)	-Analizar y comprender las denominadas adicciones tecnológicas - Conocer la correlación entre las TIC y las adicciones, así como los riesgos asociados a su uso. -Acompañar a personas que presentan problemas con las TICS y sus manejadores de contingencias - Manejar las herramientas y los recursos necesarios en la intervención.	2			
Habilidades o Destrezas (HD)	-Conocimiento de la oferta sobre el juego -Manejo de las TICS - Tabla de elaboración de contingencias -Familiarización con las redes sociales -Habilidades terapéuticas para el tratamiento	3			
Conocimientos o contenidos (C)	Dotar al alumno de las herramientas, recursos y nociones básicas para que puedan analizar y comprender las denominadas adicciones tecnológicas, la correlación entre las TIC y las adicciones, así como los riesgos asociados a su uso. Intervención con personas que presentan problemas con las TIC y sus manejadores de contingencias.	1			
Conocimientos o contenidos (C)	Conseguir que el alumnado adquiera conocimientos, estrategias, herramientas y habilidades profesionales que le permitan llevar a cabo una mayor especialización en la materia, así como llegar a convertirse en un profesional competente en esta área tanto a nivel investigador como en la práctica clínica.	1			
Tabla de evaluación					



Prueba	Tipo	% Ponderado
Materiales complementarios con preguntas	Continua	5
Tarea final	Continua	35
Cuestionarios de 30 preguntas de tests	Continua	15
Clases magistrales sincrónicas, con cuestiones a resolver	Continua	9
Clases asincrónicas grabadas con preguntas	Continua	9
Lecturas interactivas con retos	Continua	16
Quiz intractivo con retos	Continua	5
Foro durante toda la asignatura	Continua	6

Descripción de contenidos

* Adicciones sin sustancia. * Trastornos adictivos. * Ludopatía: el juego como enfermedad. * Tratamientos de deshabitación. * Análisis socio-cultural y familiar. * Adicciones a TIC's: conceptos sobre la Prevención, la Intervención y la Sensibilización aplicadas a las adicciones tecnológicas. * Bases neuropsicológicas, clínicas, epidemiológicas y psicosociales del uso inadecuado de TIC. * Uso problemático de Internet: ¿existe la adicción a Internet? * Adicciones Sin Sustancia: apuestas online, videojuegos, sexo compulsivo online, series de televisión... * Factores implicados en el desarrollo y mantenimiento del juego patológico: individuales/microsociales/macrosociales. * Tratamiento psicológico de la adicción a Internet y a las redes sociales: uso controlado, manejo de contingencias y Psicoeducación.

Asignatura: Legislación básica relacionada con las adicciones			Código: 208553	
Carácter: Obligatoria(OB)	ECTS: 7	Curso: Primero	Cuatrimestre: Primero	
Idiomas de impartición: Español				
Porcentajes de modalidad de impartición				
<ul style="list-style-type: none"> • Presencial: 0 % • Virtual: 100 % • Híbrido: 0 % 				
Profesores				
Nombre	Apellidos	Nº Identificación	Interno/Externo	Nº ECTS Impartidos
Marcos	Iglesias Carrera		Externo	3.5
Miguel Angel	Martín Herrero		Externo	3.5
José Antonio	Martín Herrero		Interno	0
Marcos	Iglesias Carrera		Externo	3.5
Miguel Angel	Martín Herrero		Externo	3.5
José Antonio	Martín Herrero		Interno	0
Resultados de aprendizaje previstos				
Tipo de resultado	Descripción	Código		
Habilidades o Destrezas (HD)	-Tener capacidad para entender los conceptos legales - Conocimiento de la incapacitación -Saber transmitir de forma clara las consecuencias legless de sus acciones a las personas con las que se está trabajando el tema	3		
Conocimientos o contenidos (C)	Dotar al alumno de las herramientas, recursos y nociones básicas necesarias para que puedan llevar a cabo estudios e investigaciones necesarias para la emisión de los informes que se le puedan solicitar por parte de los Juzgados, así como del resto de profesionales que intervienen en la aplicación de la justicia.	1		
Competencias (COM)	-Descubrir aspectos de la ley en relación a las adicciones -Conocer los informes de los Juzgados, así como el trabajo del resto de profesionales que intervienen en la aplicación de la justicia. - Informar de las posibles implicaciones legales de ciertas acciones - Revisar el ordenamiento jurídico a niveles introductorios. -Conocer los conceptos legales de la incapacitación.	2		
Tabla de evaluacion				
Prueba	Tipo	% Ponderado		

Foro durante toda la asignatura	Continua	6
Clases magistrales sincrónicas, con cuestiones a resolver	Continua	9
Clases asincrónicas grabadas con preguntas	Continua	9
Lecturas interactivas con retos	Continua	16
Quiz interactivo con retos	Continua	5
Materiales complementarios con preguntas	Continua	5
Tarea final	Continua	35
Cuestionarios de 30 preguntas de tests	Continua	15

Descripción de contenidos

* I.- INTRODUCCIÓN: Aplicación de las normas: análisis del ordenamiento jurídico español: * Fuentes del derecho: breve explicación del sistema jurídico español y de las distintas normas jurídicas aplicables, por rango, y relación entre las normas. * El sistema jurídico español dentro de la Unión Europea: análisis de la influencia que la normativa europea tiene en la aplicación de las normas en España. * Aplicación Territorial de las normas: análisis de la norma que debe aplicar en cada caso, en función del territorio en el que se encuentre (Comunidad autónoma), y cómo se actuaría ante situaciones de conflicto entre varias normas aplicables en un mismo territorio. * Aplicación Temporal de las normas: análisis de cómo influye en tiempo de aplicación de las normas, y qué norma debe aplicarse en cada momento. * Clasificación Material de las normas: División de las normas entre el derecho público (social, administrativo, penal, tributario, internacional, procesal y tributario) y derecho privado (civil y mercantil) * II.- LAS ADICCIONES Y SU TRATAMIENTO EN EL DERECHO PÚBLICO: * Introducción: explicación del tratamiento o análisis de las normas más importantes en el ámbito del derecho público que deben ser tenidas en cuenta por los profesionales que van a dedicarse a esta temática, * Derecho social: un breve resumen de las normas más importantes que hay en el derecho social, tanto a nivel nacional como territorial, con referencia a las más importantes y relación entre ellas (Plan Nacional de Drogas, Normas Sanitarias, normas sociales de ayuda, ...). * Derecho administrativo: normas del derecho administrativo que contemplan un especial tratamiento a personas con adicciones, y que por tanto, deben ser tenidas en cuenta por profesionales. * Derecho Penal: breve resumen o referencia dada la dedicación específica de la segunda parte de este bloque jurídico, * Derecho procesal: normas que contemplan las situaciones de personas que están o han estado afectados por alguna adicción, con especial referencia al internamiento judicial. * Derecho Tributario: breve referencia a algunas normas que pueden ser de interés a los profesionales, referidas a las adicciones (subvenciones, deducción por inversión, impuestos ...), * Derecho Internacional: con especial referencia a la normativa europea. * III.- LAS ADICCIONES Y SU TRATAMIENTO EN EL DERECHO PRIVADO: * Introducción: si bien es cierto que el derecho privado dedica menos atención a las consecuencias que las adicciones tienen sobre las personas, al tratarse de relaciones entre personas, lo cierto es que el ordenamiento jurídico contempla situaciones que sí tienen consecuencias sobre las personas. * Derecho Civil: Análisis de las normas civiles que hacen referencia a situaciones o personas con adicciones, con especial referencia a la capacidad de las personas * Derecho Mercantil: normas mercantiles con referencia a las adicciones, y especial referencia a sociedades constituidas con estos fines. * IV.- ESPECIAL REFERENCIA A LA CAPACIDAD DE LAS PERSONAS: * Introducción: Los profesionales a menudo se encuentran en situaciones de crisis de las personas, con riesgo inmediato para sus personas o para sus allegados, y debe tener claras cuáles son las formas de actuar en esos casos, y los instrumentos que tiene a su disposición. * Internamiento de personas contra su voluntad: supuestos y procedimiento. * Incapacidad de las personas: procedimiento de declaración de incapacidad de las personas como consecuencia de las adicciones.

Asignatura: Reinserción social			Código: 208554	
Carácter: Obligatoria(OB)	ECTS: 7	Curso: Primero	Cuatrimestre: Segundo	
Idiomas de impartición: Español				
Porcentajes de modalidad de impartición				
<ul style="list-style-type: none"> • Presencial: 0 % • Virtual: 100 % • Híbrido: 0 % 				
Profesores				
Nombre	Apellidos	Nº Identificación	Interno/Externo	Nº ECTS Impartidos
José Antonio	Martín Herrero		Interno	2
Miguel Angel	Martín Herrero		Externo	2
ANA	ARPA ZUMETA		Externo	2
José Antonio	Martín Herrero		Interno	2
Miguel Angel	Martín Herrero		Externo	2
ANA	ARPA ZUMETA		Externo	2
Irene	Durán Montero		Interno	1
Irene	Durán Montero		Interno	1
Resultados de aprendizaje previstos				
Tipo de resultado	Descripción	Código		
Competencias (COM)	-Aplicar los conocimientos adquiridos de las fases de la reinsercion a la vida de la persona -Conocer y analizar el sistema socio familiar concreto -Manejar las herramientas para la reinserción -Atender desde la prevencion las posibles recaidas -Integrar el funcionamiento de la familia con la reinserción	2		
Habilidades o Destrezas (HD)	-Tener conocimiento de los recursos de la comunidad para la reinserción -Capacidad para identificar los climas familiares - Establecer objetivos de trabajo	3		
Conocimientos o contenidos (C)	Dotar al alumno de las herramientas, recursos y nociones básicas para que puedan llevar a cabo una intervención psico-educativa en el proceso de reinserción socio laboral	1		
Tabla de evaluacion				



Prueba	Tipo	% Ponderado
Quiz interactivo con retos	Continua	5
Clases magistrales sincrónicas, con cuestiones a resolver	Continua	9
Clases asincrónicas grabadas con preguntas	Continua	9
Lecturas interactivas con retos	Continua	16
Foro durante toda la asignatura	Continua	6
Cuestionarios de 30 preguntas de tests	Continua	15
Materiales complementarios con preguntas	Continua	5
Tarea final	Continua	35

Descripción de contenidos

* Fases en la reinserción. * Sistema socio familiar de la persona. * Adquisición de conocimientos del desarrollo de la persona. * Herramientas y estrategias de intervención. * Funcionamiento familiar en la fase de reinserción. * Objetivos y medios de trabajo en la fase de reinserción. * Trabajo con parejas. * Prevención de recaídas y manejo del craving.

Asignatura: Tratamiento de las adicciones	Código: 208555
--	-----------------------

Carácter: Obligatoria(OB) **ECTS:** 8 **Curso:** Primero **Cuatrimestre:** Segundo

Idiomas de impartición: Español

Porcentajes de modalidad de impartición

- **Presencial:** 0 %
- **Virtual:** 100 %
- **Híbrido:** 0 %

Profesores

Nombre	Apellidos	Nº Identificación	Interno/Externo	Nº ECTS Impartidos
Abdón	Martín Coca		Interno	8
Abdón	Martín Coca		Interno	8

Resultados de aprendizaje previstos

Tipo de resultado	Descripción	Código
Habilidades o Destrezas (HD)	Manejo adecuado de las estrategias y herramientas terapéuticas en el tratamiento de las adicciones	3
Competencias (COM)	-Discriminar la diferencia sintomatología según tipo de sustancias. -Conocer los tratamientos psicológicos más eficaces en adicciones -Manejar las habilidades terapéuticas para su aplicación de los tratamientos -Reconocer los procesos de cambio necesarios para modificar la conducta objeto de tratamiento y estudio.	2
Conocimientos o contenidos (C)	Dotar al alumno de las herramientas, recursos y nociones básicas para que puedan llevar a cabo estudios sobre alcoholismo y sus consecuencias. Intervención	1
Conocimientos o contenidos (C)	Conocer los tratamientos psicológicos más eficaces en adicciones. Dotar al alumno de habilidades para su aplicación y conocer los procesos de cambio necesarios para modificar la conducta objeto de tratamiento y estudio.	1

Tabla de evaluación

Prueba	Tipo	% Ponderado
Clases magistrales sincrónicas, con cuestiones a resolver	Continua	9
Clases asincrónicas grabadas con preguntas	Continua	9
Lecturas interactivas con retos	Continua	16
Foro durante toda la asignatura	Continua	6



Quiz interactivo con retos	Continua	5
Tarea final	Continua	35
Materiales complementarios con preguntas	Continua	5
Cuestionarios de 30 preguntas de tests	Continua	15

Descripción de contenidos

****Tratamiento de la adicción a la cocaína y a los opiáceos**** * Tratamientos para la adicción a la Cocaína y la heroína. Abordaje psicoterapéutico y psicoeducativo. Tratamientos farmacológicos. Reducción de daños. Programas residenciales / ambulatorios. Estudio de casos. Otros tratamientos. * Motivación y procesos de cambio. La entrevista Motivacional. La terapia Cognitivo-Conductual en el ámbito de las adicciones. * La prevención de recaídas en el tratamiento de la adicción a la cocaína / heroína. * Manejo terapéutico de patologías asociadas al consumo de cocaína / heroína

****Tratamiento de la adicción al alcohol**** * Concepto de alcoholismo * Niveles de riesgo * Mecanismos neurobiológicos * Complicaciones * Tratamiento * Género y alcohol



Asignatura: Trabajo de Fin de Máster			Código: 208556	
Carácter: Trabajo Fin de Título (TFT) Segundo		ECTS: 15	Curso: Primero	Cuatrimestre:
Idiomas de impartición: Español				
Porcentajes de modalidad de impartición				
<ul style="list-style-type: none"> • Presencial: 0 % • Virtual: 100 % • Híbrido: 0 % 				
Profesores				
Nombre	Apellidos	Nº Identificación	Interno/Externo	Nº ECTS Impartidos
Francisco Manuel	Antonete Oria		Externo	0
Abdón	Martín Coca		Interno	0
Antonio	Molina Fernández		Externo	0
Marcos	Iglesias Carrera		Externo	0
Irene	Durán Montero		Interno	0
Miguel Angel	Martín Herrero		Externo	0
José Antonio	Martín Herrero		Interno	0
Francisco Manuel	Antonete Oria		Externo	0
Abdón	Martín Coca		Interno	0
Antonio	Molina Fernández		Externo	0
Marcos	Iglesias Carrera		Externo	0
Irene	Durán Montero		Interno	0
Miguel Angel	Martín Herrero		Externo	0
José Antonio	Martín Herrero		Interno	0
Resultados de aprendizaje previstos				
Tipo de resultado	Descripción	Código		
Competencias (COM)	Competencias que adquiere el estudiante Básicas / Generales: CB6 - Poseer y comprender conocimientos que aporten una base	2		

	<p>u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación. CB7 - Los estudiantes sabrán aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio. CB8 - Los estudiantes serán capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios. CB9 - Los estudiantes sabrán comunicar sus conclusiones –y los conocimientos y razones últimas que las sustentan- a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades. CB10 - Los estudiantes poseerán las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo CG1 - Que los estudiantes sean capaces de hacer análisis de la realidad social correctos, sobre todo los relacionados con el área de estudio de la Antropología Aplicada a la Salud y el Desarrollo Comunitario CG2 - Adquirir habilidades para aplicar metodologías cualitativas y cuantitativas en el análisis de la realidad social CG3 - Desarrollo de destrezas para la exposición de temas en público CG4 - Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos sobre adicciones y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios al campo de la Salud y el Desarrollo Comunitario. Específicas CE1 – Que los estudiantes aprendan a integrar los contenidos teóricos y prácticos imprescindibles para el saber y hacer en el ámbito de la salud y el desarrollo CE2 – Que los estudiantes tengan capacidad para el desarrollo y aplicación de los principios que les facilitarán la capacidad de interaccionar y entenderse bien con organizaciones complejas (burocracias), tanto en países occidentales como en países en desarrollo, para comprender procesos políticos y tomar decisiones y el conocimiento de cuándo y cómo generalizar de una comunidad o país a otros. CE3 – Que los estudiantes adquieran conocimientos para la interpretación adecuada de las nuevas técnicas desde una perspectiva integradora, a la correcta comunicación verbal tanto individualmente como en grupo con la flexibilidad y creatividad para superar situaciones complejas. CE4 – Que los estudiantes adquieran las destrezas para utilizar los métodos y técnicas adecuados con la finalidad de realizar una correcta evaluación y/o intervención en el campo de la salud y el desarrollo comunitario, particularmente la habilidad para diseñar y gestionar proyectos de investigación e intervención, así como para colaborar con equipos especialistas en enfermedades tropicales. CE5 – Que los estudiantes adquieran capacidad para realizar de forma autónoma informes, formalmente válidos para distintas instituciones.</p>	
<p>Conocimientos o contenidos (C)</p>	<p>Dotar al alumno de las herramientas, recursos y nociones básicas para que puedan llevar a cabo una intervención psico-educativa en el proceso de reinserción socio laboral El trabajo consiste en la elaboración de un proyecto sobre el ámbito de alguno de los temas tratados a lo largo del programa. En su elaboración del TFM, se cuenta con un despacho virtual dentro del campus, en el que cada tutor (que será un profesor experto en el tema planteado) trabajará interaccionando con los maestrantes tutorizados, de</p>	<p>1</p>

forma individualizada. Realizará un seguimiento continuo, posibilitándoles las entregas parciales, si se desea, las cuales se retroalimentarán adecuadamente en tiempo y forma, y con una calificación simbólica de acto o no acto (según el desempeño del estudiante). También se ofrecerá al maestrante la posibilidad de entablar tutorías on line sincrónicas por medio de la plataforma ZOOM, habilitada en el citado despacho virtual. El maestrante que así lo elija, podrá hacer una única entrega final, la cual habrá estado asesorada y apoyada en todas las demandas del alumno. Se cuenta a su vez con todos los recursos de la biblioteca virtual de la USAL. El tribunal calificador (creado para tal efecto), por la comisión docente, valorará y emitirá la calificación del trabajo. Reservándose el derecho si así lo decide de solicitar la defensa de alguna de las partes de la memoria en el formato online que viera oportuno, bien vía correo electrónico o por Zoom.

Tabla de evaluación

Prueba	Tipo	% Ponderado
TFM	Final	100

Descripción de contenidos

Según tema elegido, el trabajo consiste en la elaboración de un proyecto sobre el ámbito de la violencia de género, tanto en servicios sanitarios, sociales o educativos y/o cualquiera de los temas tratados a lo largo del programa. En la elaboración del TFM, se cuenta con un despacho virtual en el que cada tutor trabajará interactuando con los maestrantes tutorizados, de forma individualizada. Realizará un seguimiento continuo, posibilitándoles las entregas parciales, si así lo desea, las cuales se retroalimentarán adecuadamente en tiempo y forma. También se ofrecerá al maestrante la posibilidad de entablar tutorías on line sincrónicas por medio de la plataforma ZOOM, habilitada en el citado despacho virtual. La dirección de TFMs recae sobre todo el profesorado proporcionalmente, se le asigna como a cualquier otra asignatura con 0 créditos. El Máster asignará a cada uno de sus profesores un número equitativo y proporcional de TFMs no superando nunca la ratio de 10 TFMs por profesor/a en el mismo Máster; ningún profesor/a dirigirá más del 10% de los TFMs.

ASIGNATURAS SEGUNDO CURSO (si lo hubiera)

ASIGNATURAS TERCER CURSO (si lo hubiera)

4.5 Actividades y metodologías docentes

Las experiencias educativas propuestas en el programa parten de principios tecno pedagógicos formulados en las siguientes expresiones:

Se ofrecen experiencias educativas que no impactan en la agenda diaria de actividades de los matriculados, con horarios flexibles y duración idónea.

Los diseños del modelo educativo y de los cursos son actualizados, dinámicos y orientados a la profesionalización, son divergentes, combaten la rutina y los lugares comunes en la educación.

Partiendo del valor de las experiencias educativas personales, la columna del modelo pedagógico radica en las sesiones de videoconferencias, en las que los estudiantes aprenden y dialogan cara a cara con los profesores expertos en cada una de sus áreas profesionales.

La experiencia educativa de los cursos-asignaturas se desarrolla e integra los siguientes elementos:

Cuatro videoconferencias síncronas, en las que el estudiante interactúa en tiempo real con el profesor. Tiene la siguiente estructura:

Primera fase: de presentación de los contenidos temáticos de parte del profesor

Segunda fase: de interacción entre el profesor y los estudiantes, en forma de reflexión, análisis de caso, preguntas o debate.

Siete videoclases, en las que el estudiante complementa el contenido a través de una experiencia audiovisual interactiva y orientada al aprendizaje adaptativo.

Lecturas interactivas, materializadas en recursos digitales de tecnología moderna con respaldo pedagógico del profesor.

Recursos complementarios, consistentes en artículos científicos, videos u otros, que complementan los contenidos de aprendizaje que se trabajan en el curso.

Entendiendo las necesidades actuales de los estudiantes, ponemos en práctica el diseño de una estructura de enseñanza-aprendizaje calendarizada que consiste en una secuencia de contenidos y actividades cuidadosamente planificadas que son comunes para todos los estudiantes y con plazos determinados. Todas las actividades son calendarizadas sin perder la flexibilidad o independencia del tiempo y se incentiva que todos progresen al mismo ritmo.

Inicialmente, los contenidos son evaluados con actividades interactivas: un cuestionario multimedia, un video con interacción, un escenario virtual con toma de decisiones, entre otros, según lo requiera la naturaleza del tema visto, de la experiencia educativa en turno y la decisión del profesor.

Al final de la materia los estudiantes realizan una tarea o un reto de aprendizaje en forma de un entregable como proyecto final, mismo que el estudiante habrá trabajado a lo largo de todo el curso y que se requiere en un formato específico (texto, audiovisual, presentación, entre otros).

Los retos de aprendizaje tienen las siguientes características:

Son encomiendas de aprendizaje prácticas y concretas, vinculadas a la actividad profesional.

Se promueve la articulación entre los retos de aprendizaje de cada asignatura para lograr una comprensión holística de los conocimientos adquiridos a lo largo del máster.

Son retroalimentadas por el profesor a través de un video en el que hace una devolución específica a cada estudiante.

Además de todos los elementos mencionados, la experiencia educativa incorpora foros y paneles de conversación modernizados, alineados a la estética actual de las redes sociales, que estimulan la comunicación mediante una interfaz concreta y precisa. Los foros y paneles están orientados a la comunicación relativa a los contenidos abordados en los cursos, haciendo de ellos un espacio plenamente incorporado con su experiencia educativa en comunidad.

Para llevar adelante con éxito la experiencia educativa, se realizan capacitaciones a estudiantes y profesores del máster previo al inicio de sus actividades académicas, para alcanzar las competencias educativas específicas y transversales necesarias.

Se imparte un Taller de inducción de dos semanas que capacita a los estudiantes en el modelo educativo y el uso adecuado de las herramientas disponibles en el campus virtual.

Los profesores son también capacitados a través de un Taller de diseño instruccional a partir del cual diseñan y

elaboran los contenidos de su asignatura; además, se entrenan en el manejo de recursos y procedimientos de atención y retroalimentación oportunas al estudiante.

La dirección de TFM's se hará proporcionalmente entre todo el profesorado del título, no superando la ratio de 10 TFM's por profesor y en ningún caso el 10% de los TFM's presentados. En este sentido, remarcar que todos los profesores del Título se dedicarán a la dirección de Trabajos de Fin de Máster

Modelo de diseño instruccional para el profesorado participante:

El modelo parte de la convicción de que los procesos de educación en línea deben contar con la flexibilidad suficiente para poder ofrecer experiencias personalizadas y que efectivamente permitan al sujeto de aprendizaje alcanzar los objetivos planteados, todo con base en un fundamento pedagógico firme, que oriente a todos y cada uno de los involucrados en el desarrollo de los procesos educativos sobre lineamientos estandarizados y con sustento científico.

En este sentido, tomamos como punto de partida el modelo de diseño instruccional ASSURE, el cual tiene la característica de establecer un enfoque ecléctico, donde hay espacio para el cognoscitivismo y el constructivismo, pues lo que buscamos es adaptar los procesos educativos a las necesidades del público objetivo, y no imponer un proceso, teoría del aprendizaje o metodología unidimensional.

Partimos de ASSURE para garantizar que todos nuestros procesos educativos son desarrollados con base en un diseño instruccional que sigue las siguientes pautas:

Análisis, tanto del sujeto de aprendizaje como del material fuente, los objetivos de aprendizaje y la propuesta de contenido (en términos de curaduría de recursos e-learning).

Establecimiento de objetivos, todo formulado con base en taxonomías que arrojen indicadores claros y distintos (p.e., Bloom).

Selección de métodos, porque, dependiendo del objetivo de aprendizaje específico al interior de una experiencia educativa, se deberá usar uno u otro método de aprendizaje.

Uso de medios y materiales especializados, es decir, explotando todas las herramientas otorgadas por el LMS, tecnologías interactivas multimedia, herramientas de autor para producción de SCORM, software de diseño audiovisual o cualquiera que sea necesario para cubrir un objetivo de aprendizaje dado.

Requerimiento de participación, es decir, el establecimiento de una ruta de aprendizaje que el estudiante/usuario deberá recorrer y que otorgará indicadores de diversa índole.

Evaluación, por medio de recursos específicos para determinar el alcance de los objetivos por parte del sujeto de aprendizaje, así como de la experiencia del mismo con respecto al proceso educativo.

Si bien, no existen en el presente programa prácticas oficiales. Cabe a exponer que el "modelo académico" en el que desarrollan todos los profesores sus materias, cuenta con la característica de dar prioridad a todo tipo de materiales y actividades prácticas, es decir con aplicabilidad de la teoría impartida, con lo que entendemos se consiguen los objetivos de aprendizaje marcados.

Se detallan a continuación las **actividades prácticas y la carga horaria contempladas en el modelo académico: Sesiones de video asíncronas (se contempla dos horas por asignatura):**

Las sesiones de video asíncronas se presentan como contenido desarrollado antes de que el usuario lo visualice. Todas las sesiones de video asíncronas están orientadas por el concepto de rapid-learning, otorgando así la información en cápsulas dosificadas para que el sujeto de aprendizaje pueda reproducirlas según su disponibilidad de tiempo.

Cada sesión de video asíncrono tiene una duración de entre 5 y 10 minutos y podrá estar concatenada con una o más cápsulas que, en conjunto, cubran un objetivo de aprendizaje práctico.

Cabe destacar que estas sesiones de video asíncronas son desarrolladas con base en una curaduría específica de diseño audiovisual, mediante software profesional para la producción de video (Adobe Captivate, Adobe After Effects, entre otros).

Libros interactivos

Es contenido en forma de publicación/revista digital, con una línea gráfica moderna y un diseño que ofrece la experiencia de una consulta bibliográfica cercana a la realidad.

Para este fin, el experto/profesor redacta el material textual de manera original (de su autoría) en una cantidad de 20 a 25 páginas por semana, a la vez que es apoyado por el equipo de producción elearning para transformar sus textos en una publicación digital, para lo cual se utilizarán herramientas de desarrollo editorial como Adobe InDesign, Canva, Flipsnack, entre otras.

En concordancia con la propuesta pedagógica del rapid-learning, todos los libros interactivos no deben exceder un tiempo máximo de lectura de 30 minutos, debiendo crear dos o más libros que, en conjunto, cubran el objeto de aprendizaje específico contenido en las 20-25 páginas semanales; esto con la intención de proporcionar una experiencia compatible con la práctica.

Podcast

Contenido auditivo con orientación hacia rapid-learning, lo que se traduce en cápsulas de audio con una duración alrededor de 20 minutos. Todos los podcasts irán acompañados de un documento de texto que contenga el contenido literal del podcast en cuestión, con la intención de proporcionar una experiencia de accesibilidad y al alcance de cualquier condición por parte del sujeto de aprendizaje.

Estos contenidos serán producidos con software profesional orientado al desarrollo de sonido, como Adobe Audition, y llevarán un tratamiento que haga amena y práctica la experiencia del sujeto de aprendizaje.

Infografías

Recursos visuales que están contruidos con base en la misma comprensión del rapid-learning, en el sentido en el que ponen al alcance del sujeto de aprendizaje una síntesis de los contenidos abordados en un solo vistazo, máximo 3 minutos (las veces que sea necesario).

Las infografías responden a la actual tendencia visual en el diseño web y en la experiencia social de las personas; de este modo, se pretende que con las infografías exista una transición familiar desde el ámbito real al medio académico. Para decirlo de forma más clara; dado que el sujeto de aprendizaje actual vive inmerso en una realidad sumamente visual, entregarle objetos de aprendizaje con las mismas características le permitirán interiorizar los conocimientos de forma más efectiva.

Comunidad (Foros)

Se cuenta también con un espacio de diálogo y comunicación asíncrona, a saber, los foros.

Cada proceso educativo cuenta con un Foro general, el cual permite a los sujetos de aprendizaje conocerse, dialogar sobre temas referidos a los contenidos, reflexionar en comunidad, debatir de forma ordenada y con acompañamiento profesional, todo siempre en sintonía con una netiqueta determinada por los profesores/expertos.

Cabe señalar que los foros estarán en constante monitoreo, para hacer de ellos un espacio

4.6 Calendario de comienzo y fin del programa

4.6.1 Duración del programa en meses: 12.6

4.6.2 Fechas de inicio

Primer edición: Entre 15 de septiembre y 15 de diciembre

- Del 19-11-2025 al 24-11-2026

Segunda edición: Entre 15 de febrero y 15 de mayo

- Del 14-05-2026 al 09-06-2027

4.6.3 Número de ediciones: 2