

Máster en Educación Interactiva y Medios Sociales + Titulación universitaria



ÍNDICE

1 | Somos Educa Business School

2 | Rankings

3 | Alianzas y acreditaciones

4 | By EDUCA EDTECH Group

5 | Metodología LXP

6 | Razones por las que elegir Educa Business School

7 | Programa Formativo

8 | Temario

9 | Contacto

SOMOS EDUCA BUSINESS SCHOOL

EDUCA Business School es una institución de formación online especializada en negocios. Como miembro de la Comisión Internacional de Educación a Distancia y con el prestigioso Certificado de Calidad AENOR (normativa ISO 9001) nuestra institución se distingue por su compromiso con la excelencia educativa.

Nuestra **oferta formativa**, además de **satisfacer las demandas del mercado laboral** actual, puede bonificarse como formación continua para el personal trabajador, así como ser homologados en Oposiciones dentro de la Administración Pública. Las titulaciones de EDUCA Business School se pueden certificar con la Apostilla de La Haya dotándolos de validez internacional en más de 160 países.

Más de

18

años de
experiencia

Más de

300k

estudiantes
formados

Hasta un

98%

tasa
empleabilidad

Hasta un

100%

de financiación

Hasta un

50%

de los estudiantes
repite

Hasta un

25%

de estudiantes
internacionales

RANKINGS DE EDUCA BUSINESS SCHOOL

Educa Business School se engloba en el conjunto de EDUCA EDTECH Group, que ha sido reconocido por su trabajo en el campo de la formación online.

Todas las entidades bajo el sello EDUCA EDTECH comparten la misión de democratizar el acceso a la educación y apuestan por la transferencia de conocimiento, por el desarrollo tecnológico y por la investigación. Gracias a ello ha conseguido el reconocimiento de diferentes rankings a nivel nacional e internacional.



ALIANZAS Y ACREDITACIONES



FONDO
SOCIAL
EUROPEO



BY EDUCA EDTECH

Educa Business School es una marca avalada por **EDUCA EDTECH Group**, que está compuesto por un conjunto de experimentadas y reconocidas instituciones educativas de formación online. Todas las entidades que lo forman comparten la misión de democratizar el acceso a la educación y apuestan por la transferencia de conocimiento, por el desarrollo tecnológico y por la investigación.



ONLINE EDUCATION



METODOLOGÍA LXP

La metodología **EDUCA LXP** permite una experiencia mejorada de aprendizaje integrando la AI en los procesos de e-learning, a través de modelos predictivos altamente personalizados, derivados del estudio de necesidades detectadas en la interacción del alumnado con sus entornos virtuales.

EDUCA LXP es fruto de la **Transferencia de Resultados de Investigación** de varios proyectos multidisciplinares de I+D+i, con participación de distintas Universidades Internacionales que apuestan por la transferencia de conocimientos, desarrollo tecnológico e investigación.



1. Flexibilidad

Aprendizaje 100% online y flexible, que permite al alumnado estudiar donde, cuando y como quiera.



2. Accesibilidad

Cercanía y comprensión. Democratizando el acceso a la educación trabajando para que todas las personas tengan la oportunidad de seguir formándose.



3. Personalización

Itinerarios formativos individualizados y adaptados a las necesidades de cada estudiante.



4. Acompañamiento / Seguimiento docente

Orientación académica por parte de un equipo docente especialista en su área de conocimiento, que aboga por la calidad educativa adaptando los procesos a las necesidades del mercado laboral.



5. Innovación

Desarrollos tecnológicos en permanente evolución impulsados por la AI mediante Learning Experience Platform.



6. Excelencia educativa

Enfoque didáctico orientado al trabajo por competencias, que favorece un aprendizaje práctico y significativo, garantizando el desarrollo profesional.

RAZONES POR LAS QUE ELEGIR EDUCA BUSINESS SCHOOL

1. FORMACIÓN ONLINE ESPECIALIZADA

Nuestros alumnos acceden a un modelo pedagógico innovador **de más de 20 años de experiencia educativa con Calidad Europea.**



2. METODOLOGÍA DE EDUCACIÓN FLEXIBLE

Con nuestra metodología estudiarán **100% online** y nuestros alumnos/as tendrán acceso los 365 días del año a la plataforma educativa.



3. CAMPUS VIRTUAL DE ÚLTIMA TECNOLOGÍA



Contamos con una **plataforma avanzada** con material adaptado a la realidad empresarial, que fomenta la participación, interacción y comunicación con alumnos de distintos países.

4. DOCENTES DE PRIMER NIVEL

Nuestros docentes están acreditados y formados en **Universidades de alto prestigio en Europa**, todos en activo y con una amplia experiencia profesional.



5. TUTORÍA PERMANENTE



Contamos con un **Centro de Atención al Estudiante CAE**, que brinda atención personalizada y acompañamiento durante todo el proceso formativo.

6. DOBLE MATRICULACIÓN

Algunas de nuestras acciones formativas cuentan con la llamada **Doble matriculación**, que te permite obtener dos formaciones, ya sean de masters o curso, al precio de una.



Máster en Educación Interactiva y Medios Sociales + Titulación universitaria



DURACIÓN
1500 horas



**MODALIDAD
ONLINE**



**ACOMPañAMIENTO
PERSONALIZADO**



CREDITOS
10 ECTS

Titulación

Doble Titulación: - Titulación de Máster en Educación Interactiva y Medios Sociales con 1500 horas expedida por EDUCA BUSINESS SCHOOL como Escuela de Negocios Acreditada para la Impartición de Formación Superior de Postgrado, con Validez Profesional a Nivel Internacional - Título Propio de Curso Universitario de Especialización en Innovación Educativa y Metodologías de Enseñanza expedido por la Universidad de Vitoria-Gasteiz acreditada con 10 Créditos Universitarios



EDUCA BUSINESS SCHOOL

como centro acreditado para la impartición de acciones formativas
expide el presente título propio

NOMBRE DEL ALUMNO/A

con número de documento XXXXXXXXX ha superado los estudios correspondientes de

Nombre del curso

con una duración de XXX horas, perteneciente al Plan de Formación de Educa Business School.

Y para que surta los efectos pertinentes queda registrado con número de expediente XXXX/XXXX/XXXX/XXXXXX.

Con una calificación XXXXXXXXXXXXXXXX.

Y para que conste expido la presente titulación en Granada, a (día) de (mes) del (año).

Firma del Alumno/a
NOMBRE ALUMNO/A

La Dirección Académica
NOMBRE DE AREA MANAGER



Con el aval de la Consejería de Educación, Ciencia y Tecnología de la Junta de Andalucía y el aval de la UNED (Plan Propio de Grado)



Descripción

La inclusión de las TIC en las aulas es un imperativo para todos los centros escolares y constituye un reto para todos y todas los/as docentes tanto a nivel pedagógico como de gestión. No obstante, supone también una gran oportunidad no solo por ser una herramienta didáctica poderosa, sino también por su potencialidad para construir nuevas formas de comunicación y relación entre el alumnado y una nueva perspectiva de inclusión e igualdad en el aula. Por eso con el Master en Redes Sociales en la Educación te ofrecemos una formación especializada en las nuevas tecnologías en el sector de la educación.

Objetivos

Los objetivos que se pretenden alcanzar en este Master en Redes Sociales son los siguientes: - Conocer la herramienta Storify aplicada al aula. - Determinar la aplicación y clasificación de las redes sociales. - Conocer cuáles son las redes sociales más empleadas en el ámbito educativo en la actualidad. - Delimitar el uso del Facebook en el ámbito educativo. - Conocer cuál es el papel del docente y del estudiante en el uso de tecnologías web. - Analizar el fuerte impacto que las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC) ejercen en el mundo educativo actual. - Conocer las directrices sobre las competencias de los docentes relativas al conocimiento y uso de las TIC. - Aprender a diseñar y utilizar la WebQuest como recurso didáctico. - Saber utilizar y aplicar los recursos multimedia en el ámbito educativo y entender su aprovechamiento e importancia. - Ejecutar el uso del vídeo (analógico, digital y tutorial) y entender su implementación didáctica. - Organizar el uso y la selección de vídeos didácticos en educación. - Proporcionar nuevos conocimientos para desarrollar el vídeo digital con criterios de calidad. - Utilizar el video digital como recurso didáctico en el aula. - Aprender a incrustar el vídeo en una página propia como el blog. - Profundizar en las diferentes metodologías que se aplican en la sociedad digital: aprendizaje por proyectos, pedagogía inversa,

gamificación, aulas cooperativas y E-Learning. - Conocer las temáticas innovadoras en el ámbito educativo, para comprender su gran interés y trato en la enseñanza. - Estudiar que se entiende por metodología enseñanza-aprendizaje, profundizando en sus características y empleo. - Describir las diferentes metodologías innovadoras que se están empleando en la actualidad para atender a las necesidades educativas.

Para qué te prepara

El Master en Redes Sociales en la Educación va dirigido a todas aquellas personas y profesionales que quieran obtener unos conocimientos en las TICS en el sector de la educación y poder utilizar las nuevas tecnologías para el aprendizaje pedagógico en los centros educativos.

A quién va dirigido

A través de éste Master en Redes Sociales en la Educación facilitaremos a los profesores la formación necesaria que les permita el empleo de las TIC e Internet como medios didácticos, más concretamente el uso de Storify, Redes Sociales, el Vídeo Digital para su uso pedagógico en las aulas.

Salidas laborales

Una vez finalizada la formación en el presente Master en Redes Sociales, habrás adquirido los conocimientos y habilidades que te permitirán desarrollar tu actividad profesional en los siguientes sectores: Profesional de la educación, Docencia, Centros educativos, Tecnologías de la educación y Experto en TIC.

TEMARIO

PARTE 1. APLICACIÓN DIDÁCTICA DE LAS TIC EN LAS AULAS

UNIDAD DIDÁCTICA 1. LAS TIC Y EL MUNDO EDUCATIVO

1. El impacto de las TICs en el mundo educativo
2. Funciones de las TIC en Educación
3. Niveles de Integración y Formas Básicas de Uso
4. Ventajas e Inconvenientes de las TIC
5. Decálogo de M.Área (2007) sobre uso didáctico de las TIC en el aula
6. Entornos Tecnológicos de E/A
7. Buenas Prácticas en el uso de las TIC: Modelos de uso
8. Las editoriales de libros de Texto (y otras empresas) antes las TIC
9. Factores que inciden en la incorporación de Internet y las TIC en la Enseñanza

UNIDAD DIDÁCTICA 2. ESTÁNDARES DE LA UNESCO PARA LA FORMACIÓN DEL PROFESORADO EN EL USO DE LAS TICs

1. Introducción a los Estándares de las UNESCO
2. Módulos UNESCO de competencia en TIC para docentes
3. Estándares de UNESCO de competencia en TIC para Docentes-Programa

UNIDAD DIDÁCTICA 3. INTEGRACIÓN DE LAS TIC EN LOS CENTROS EDUCATIVOS. REQUISITOS, RECURSOS Y MODALIDADES

1. Integración de las TIC en los Centros Educativos.
2. ¿Dónde?
3. ¿Cuántos?
4. ¿Cuáles?
5. Conectividad
6. Acceso a Internet
7. Contenidos Digitales (Software y Recursos Internet)

UNIDAD DIDÁCTICA 4. LA INTEGRACIÓN DE LAS TICs EN LAS ÁREAS DEL CURRÍCULUM

1. TIC en el aula de Educación Secundaria
2. La integración de las TIC en Matemáticas
3. La integración de las TIC en Ciencias Naturales
4. Comprensión de lectora en Internet
5. Integración de las TIC en Ciencias Sociales
6. La integración de las TIC en competencias ciudadanas
7. TIC en el aula de Idiomas
8. Las TIC en Lengua y Literatura
9. TIC en el aula de Educación Infantil
10. Ejemplo de integración TIC en las actividades de las Áreas de Primaria

UNIDAD DIDÁCTICA 5. LAS WEBQUEST

1. Definición
2. El origen de las WebQuest
3. Ejemplos y tipos de webquest
4. ¿Por qué WebQuest?
5. Cómo diseñar una WebQuest
6. Evaluación de WebQuest
7. Conclusión: las aportaciones de las WebQuests

UNIDAD DIDÁCTICA 6. NUEVAS TECNOLOGÍAS PARA LA ATENCIÓN EDUCATIVA AL ALUMNADO CON NECESIDADES EDUCATIVAS ESPECIALES

1. Nuevas tecnologías orientadas a las necesidades educativas especiales
2. Algunos conceptos de educación especial
3. TIC y Educación Especial
4. Adaptación de los materiales multimedia a las NEE
5. Ejemplo de algunas aplicaciones para mejorar la accesibilidad

PARTE 2. USOS DIDÁCTICOS DE STORIFY Y REDES SOCIALES EN EL AULA

UNIDAD DIDÁCTICA 1. TECNOLOGÍA DE LA WEB 2.0 APLICADA EN EL AULA

1. ¿Qué es la Web?
 1. - Web 1.0
 2. - Web 2.0
 3. - Web 3.0
2. Principios básicos de la Web 2.0
3. Aplicaciones de la Web 2.0 en la sociedad
4. Aplicaciones de la Web 2.0 en la educación

UNIDAD DIDÁCTICA 2. INTRODUCCIÓN A LOS RECURSOS DIDÁCTICOS

1. Introducción a los recursos didácticos de la Web 2.0
2. Herramientas de la Web 2.0 empleadas en el aula
 1. - Agendas y calendarios
 2. - Agregadores y RSS
 3. - Almacenamiento
 4. - Blogs, webs y wikis
 5. - Comunicación, colaboración y publicación
 6. - Conversores
 7. - Creación de actividades educativas
 8. - Directorios y buscadores
 9. - Entornos virtuales de aprendizaje (EVAs)
 10. - Imagen
 11. - Mapas conceptuales y diagramas
 12. - Ofimática
 13. - Presentaciones
 14. - Sonido y podcast

15. - Vídeo y streaming

UNIDAD DIDÁCTICA 3. USO DE LA HERRAMIENTA STORIFY APLICADA EN EL AULA

1. Definición de Storify
2. Funcionamiento y uso de Storify
3. Crear una cuenta en Storify
4. Ajustes de la cuenta de Storify
5. Crear una historia en Storify

UNIDAD DIDÁCTICA 4. APLICACIÓN DE LAS REDES SOCIALES

1. Origen de las redes sociales
2. ¿Qué son las redes sociales?
3. Servicios y tipos de redes sociales
4. Las redes sociales aplicadas a la educación
5. Análisis y utilización de las redes sociales como innovación en el contexto educativo

UNIDAD DIDÁCTICA 5. CLASIFICACIÓN DE LAS REDES SOCIALES

1. Redes sociales generales
 1. - Facebook
 2. - Twitter
 3. - Google+
2. Redes sociales especializadas
 1. - LinkedIn
 2. - XING
 3. - YouTube
 4. - Instagram
 5. - Pinterest

UNIDAD DIDÁCTICA 6. LAS REDES SOCIALES EDUCATIVAS MÁS EMPLEADAS EN EL AULA

1. Introducción a las redes sociales educativas
2. Dolphin
3. Edmodo
4. RedAlumnos
5. Internet en el aula

UNIDAD DIDÁCTICA 7. EL USO DE FACEBOOK COMO TRANSFORMADOR DE PRÁCTICAS EDUCATIVAS

1. ¿Qué es Facebook?
2. Ventajas e inconvenientes de utilizar Facebook
3. Elementos principales del empleo de Facebook
4. Registro en Facebook
 1. - Crear una nueva cuenta en Facebook
 2. - Acceder con una cuenta existente
5. Página principal de usuario
 1. - Estado
 2. - Información

3. - Amigos
4. - Fotos
6. Tipos de Perfiles
 1. - Perfil de Usuario
 2. - Perfil de Empresas
 3. - Perfil de desarrollador
7. Facebook en los móviles
8. Facebook en el aula
9. Ejemplo de Facebook en una dinámica didáctica

UNIDAD DIDÁCTICA 8. EL PAPEL DEL DOCENTE Y DEL ESTUDIANTE EN EL USO DE LAS REDES SOCIALES PARA EL APRENDIZAJE

1. Introducción del papel del docente frente a las TIC
2. El rol del docente en el empleo de las redes sociales
3. Diferentes roles del docente ante las redes sociales
4. El papel del estudiante en las redes sociales

UNIDAD DIDÁCTICA 9. EL TRABAJO DE CLASE EN REDES SOCIALES

1. Importancia del trabajo en clase y las redes sociales
2. El aprendizaje cooperativo y las redes sociales
 1. - Importancia del aprendizaje cooperativo en el uso de las redes sociales
3. Competencia digital en el aula
 1. - Conocimiento del medio
 2. - Lengua y literatura
 3. - Matemáticas
4. Innovación educativa en el aula: Flipped Classroom

UNIDAD DIDÁCTICA 10. USO RESPONSABLE DE LAS REDES SOCIALES EMPLEADAS EN EL AULA

1. Introducción al uso responsable de las redes sociales
2. Aspectos a tener en cuenta ante una conexión en red
3. Servicios en las Redes Sociales
4. Protección de Datos de Carácter Personal
5. Protección de la Privacidad, Honor, Intimidad y Propia Imagen
6. Delitos en las redes sociales
7. Menores e incapaces en las redes sociales

PARTE 3. VÍDEO DIGITAL Y EDUCACIÓN 2.0

UNIDAD DIDÁCTICA 1. CONTENIDO MULTIMEDIA

1. Concepto de multimedia
2. Clasificación de los multimedia
 1. - Según el sistema de navegación
 2. - Según el nivel de control profesional
 3. - Según su finalidad de aplicación
3. Características de los sistemas multimedia

4. Aplicación de los multimedia
5. Principios de aprendizaje multimedia
6. Agentes implicados en la creación de aplicaciones multimedia

UNIDAD DIDÁCTICA 2. EL CONTENIDO MULTIMEDIA EN EDUCACIÓN

1. Creación del software educativo
2. Factores previos al diseño del contenido multimedia
 1. - Organización de la información
 2. - Aspectos motivacionales
 3. - Interactividad
 4. - Interfaz y navegabilidad
 5. - Usabilidad y accesibilidad
 6. - Flexibilidad
3. Etapas de diseño del software educativo

UNIDAD DIDÁCTICA 3. EL PAPEL DE LOS MEDIOS AUDIOVISUALES EN LA ENSEÑANZA

1. La emotividad de la imagen al servicio del aprendizaje
2. La alfabetización audiovisual como necesidad en la sociedad de la información
3. El videograma como recurso de aprendizaje
4. La producción videográfica como proceso de aprendizaje
5. La información audiovisual como estímulo para la evaluación
6. Los medios audiovisuales como apoyo para la investigación

UNIDAD DIDÁCTICA 4. MEDIOS AUDIOVISUALES Y NUEVAS TECNOLOGÍAS PARA EL DOCENTE

1. Medios de proyección de imagen fija: retroproyector y diapositivas
2. El medio sonoro
3. Medios audiovisuales: el vídeo en la enseñanza
4. Los medios de comunicación social: prensa y televisión
5. El medio informático
6. Los nuevos canales y entornos de información y comunicación

UNIDAD DIDÁCTICA 5. EL VÍDEO DIGITAL

1. ¿Qué es el vídeo?
2. ¿Qué es el vídeo analógico y digital?
3. Diferencias entre vídeo analógico y digital
4. Conceptos fundamentales del vídeo digital
5. Proceso de digitalización de vídeo
6. Compresión de archivos de vídeo
7. Formatos de archivos de vídeo
8. ¿Qué es el streaming?
9. Ejemplo: VLC Media Player
 1. - Características más significativas del VLC Media Player

UNIDAD DIDÁCTICA 6. PUNTOS CLAVE DE LA CREACIÓN DE CONTENIDOS MULTIMEDIA EN EL AULA

1. La docencia y la creación de contenidos multimedia en el aula

2. Competencia digital
 1. - Desarrollo de la competencia digital
3. Creación de contenidos multimedia como recurso para la educación

UNIDAD DIDÁCTICA 7. CREACIÓN DE MATERIAL DIDÁCTICO 3D

1. El entorno 3D
 1. - Objetivos tridimensionales
 2. - Creación de gráficos en 3D
2. Programa Blender
 1. - Características propias de Blender
 2. - Funciones

UNIDAD DIDÁCTICA 8. EL PROFESORADO Y SU FORMACIÓN EN EL USO DE MEDIOS

1. La necesidad de la formación
2. Ventajas de la formación
3. Abordar la formación del profesorado
 1. - Funciones de las TIC para el profesorado

UNIDAD DIDÁCTICA 9. ORGANIZACIÓN DE LOS MEDIOS EN EL SISTEMA EDUCATIVO

1. TIC en la propuesta didáctica
2. Organización en el centro
 1. - Compromiso del centro
3. Organización de aulas
 1. - Aula con ordenadores de sobremesa para cada dos alumnos/as
 2. - Aula con un portátil por cada dos alumnos/as
4. Organización de la biblioteca
5. Organización de los espacios para el profesorado

UNIDAD DIDÁCTICA 10. LA TECNOLOGÍA EDUCATIVA

1. La utilización de diferentes programas multimedia en el aula
2. Programas empleados para tratar la imagen
 1. - GIMP
 2. - JING
 3. - Picasa
3. Programas multimedia para tratar el audio
 1. - Free Audio Editor
 2. - Audition CC
 3. - Requisitos del sistema
4. Programas multimedia para tratar el vídeo
 1. - YouTube
 2. - Movie Maker
 3. - Overstream

UNIDAD DIDÁCTICA 11. LAS REDES SOCIALES

1. ¿Qué son las redes sociales?

2. Servicios y tipos de redes sociales
3. Las redes sociales aplicadas a la educación
4. Análisis y utilización de las redes sociales como innovación en el contexto educativo
5. El rol del docente en el empleo de las redes sociales
6. Diferentes roles del docente ante las redes sociales

UNIDAD DIDÁCTICA 12. EL CINE EN EL AULA

1. Cine. Un vídeo con fin educativo
2. El vídeo en educación
 1. - Objetivos del empleo del vídeo en educación
 2. - Funciones del vídeo en educación
 3. - Ventajas e inconvenientes del vídeo en educación
3. El empleo del vídeo en educación

UNIDAD DIDÁCTICA 13. INTRODUCCIÓN A LOS GRANDES MEDIOS DE MASAS

1. Relación entre ciencia, tecnología y sociedad
2. Actitudes de la sociedad ante la tecnología
3. Concepto de Tecnología Educativa
4. Fundamentos de la Tecnología Educativa
5. Vertiente de desarrollo de la Tecnología Educativa
6. Ámbitos de trabajo en Tecnología Educativa

PARTE 4. METODOLOGÍAS EDUCATIVAS PARA LA SOCIEDAD DIGITAL 2.0

MÓDULO FORMATIVO 1. INTRODUCCIÓN A LA SOCIEDAD DIGITAL 2.0

UNIDAD DIDÁCTICA 1. ¿QUÉ ES LA SOCIEDAD DIGITAL?

1. Nacimiento de la Sociedad de la Información
2. Etapas de la sociedad en función de la información
3. Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC)
 1. - Características de las TIC
4. Ciudad digital
 1. - Características de una ciudad digital
 2. - Servicios de la ciudad digital
5. Características básicas de la sociedad digital

UNIDAD DIDÁCTICA 2. INFLUENCIA DE LA SOCIEDAD DIGITAL EN EDUCACIÓN

1. Educación en la sociedad digital
2. Claves del proceso educativo en la sociedad digital
3. Hacia una escuela digital

MÓDULO FORMATIVO 2. SOCIEDAD DIGITAL 2.0 EN EL AULA

UNIDAD DIDÁCTICA 3. NUEVAS TENDENCIAS EN EDUCACIÓN

1. Tendencias actuales en educación: características y manifestaciones

1. - Power pupils
2. - Happy and healthy
3. - Lifelong learning
4. - Lean Entrepreneurship
5. - Techno-craft
6. - B-tech
7. - We care
8. - Crowd power
9. - Agora

UNIDAD DIDÁCTICA 4. CREACIÓN DE UN PLAN INNOVADOR

1. La innovación educativa
2. Definición de proyecto de innovación educativa
 1. - Importancia de un proyecto innovador
 2. - Características del proyecto innovador
3. Tipos de proyectos de innovación educativa
4. Elaboración del proyecto de innovación educativa

UNIDAD DIDÁCTICA 5. ROL DEL EDUCADOR EN LA SOCIEDAD DIGITAL

1. El desarrollo profesional del educador
2. Funciones del educador
3. Adaptación del educador a la sociedad digital
 1. - Cambios educativos
 2. - El nuevo papel del educador
 3. - Funciones del educador en la sociedad digital

MODULO FORMATIVO 3. NUEVAS METODOLOGÍAS EN LA SOCIEDAD DIGITAL 2.0

UNIDAD DIDÁCTICA 6. APRENDIZAJE POR PROYECTOS

1. Definición el aprendizaje por proyectos
2. Objetivos y características del aprendizaje por proyectos
3. Metodología del aprendizaje por proyectos
4. Evaluación del aprendizaje por proyectos
5. Estrategias de enseñanza y tareas del profesor y del estudiante

UNIDAD DIDÁCTICA 7. PEDAGOGÍA INVERSA O FLIPPED CLASSROOM

1. Pedagogía inversa o Flipped Classroom
 1. - Comparativa entre la metodología tradicional y Flipped Classroom
2. El profesor y el alumnado en Flipped Classroom
3. Papel de las familias
4. Metodología del modelo Flipped Classroom
 1. - Recursos materiales
5. Técnicas de grupo empleadas en Flipped Classroom

UNIDAD DIDÁCTICA 8. APRENDIZAJE BASADO EN EL JUEGO O GAMIFICACIÓN

1. Definición de gamificación
 1. - Tipología de la gamificación
 2. - Diferencia con la teoría de juegos
 3. - Objetivo de la gamificación
2. Diseño del proceso de gamificación en educación
 1. - Componentes de la gamificación
 2. - Herramientas de gamificación
3. Gamificación y motivación
4. Gamificación y aprendizaje
 1. - Gamificación en el aula
 2. - Diseño del juego

UNIDAD DIDÁCTICA 9. AULAS COOPERATIVAS

1. Definición del aprendizaje cooperativo
 1. - Características más significativas
2. Teorías del aprendizaje cooperativo
 1. - Perspectivas teóricas
3. Influencia del aprendizaje cooperativo en la violencia escolar
 1. - Conflicto y aprendizaje cooperativo
4. Evaluación del aprendizaje cooperativo

UNIDAD DIDÁCTICA 10. E-LEARNING Y M-LEARNING

1. Distintos métodos de formación
 1. - B-Learning
2. E-Learning
 1. - Definición
 2. - Características
 3. - Elementos que justifican el empleo de E-Learning
 4. - Ventajas
 5. - Desventajas
3. M-Learning
 1. - Definición
 2. - Características
 3. - Elementos que justifican el empleo de M-Learning
 4. - Ventajas
 5. - Desventajas
4. Características diferenciales entre E-Learning y M-Learning

PARTE 5. HERRAMIENTAS TIC EN ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN A LAS TIC EN LAS ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS

1. Las TIC en la educación
 1. - Funciones de las TIC en educación
2. Identificación de los componentes básicos de las TIC
3. Ventajas e inconvenientes de las TIC

UNIDAD DIDÁCTICA 2. INNOVACIÓN DOCENTE Y CALIDAD DE LA ENSEÑANZA A TRAVÉS DEL USO DE LAS TIC

1. La innovación educativa
2. El impacto de las nuevas tecnologías en la educación
3. El docente innovador
4. Aplicación de la innovación educativa en el aula
 1. - Flipped Classroom: nuevo modelo de innovación

UNIDAD DIDÁCTICA 3. FUNDAMENTOS PEDAGÓGICOS

1. Importancia de la pedagogía
2. Los modelos pedagógicos
 1. - La escuela tradicional y la escuela nueva
3. Otros modelos pedagógicos: conductista, social y cognitivo

UNIDAD DIDÁCTICA 4. LAS TIC COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA

1. TIC como estrategia pedagógica
2. Proceso de enseñanza- aprendizaje
 1. - Elementos imprescindibles en el proceso de enseñanza-aprendizaje
 2. - Recursos didácticos utilizados en el proceso de enseñanza-aprendizaje
 3. - Estrategias de enseñanza
3. Métodos de formación empleando las TIC
 1. - E-Learning
 2. - B-Learning
 3. - M-learning
4. Uso responsable de las nuevas tecnologías en el aula

UNIDAD DIDÁCTICA 5. FORMACIÓN DEL PROFESORADO BASADA EN LAS TIC

1. Introducción
2. Las TIC en la formación del profesorado
3. Las tecnologías de la información y la comunicación en el ámbito educativo
 1. - Transformaciones y repercusiones de las TIC
4. Formación del profesorado en la competencia digital

UNIDAD DIDÁCTICA 6. ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS EN LOS DIFERENTES NIVELES EDUCATIVOS

1. Las TIC en las aulas de infantil
2. Las TIC en la Educación Primaria
3. Las TIC en la etapa de Secundaria y Bachiller
4. Tecnologías de Información y de la Comunicación y Universidad
 1. - Situación actual de las TIC en la Universidad

UNIDAD DIDÁCTICA 7. PLATAFORMAS EDUCATIVAS EN LAS TIC

1. Plataformas educativas en las TIC
2. Alexia
3. Moodle

4. Clickedu
5. Otras plataformas

UNIDAD DIDÁCTICA 8. LA PIZARRA DIGITAL

1. Introducción a la pizarra interactiva digital
2. Elementos que integran la Pizarra Interactiva Digital
 1. - Sistemas complementarios
3. Funciones y funcionamiento de las PDI
4. Beneficios en el uso de la Pizarra Interactiva Digital
 1. - Beneficios generales
 2. - Beneficios para los docentes
 3. - Beneficios para los alumnos
5. UNIDAD DIDÁCTICA 9. PROTOCOLOS PARA EL DISEÑO DE CURSOS O PROGRAMAS DE FORMACIÓN CON TIC
6. Importancia del diseño de cursos o programas de formación
 1. - Eficacia de los programas de formación
7. Hot Potatoes
 1. - Componentes de Hot Potatoes
8. JClíc

UNIDAD DIDÁCTICA 10. LAS TIC EN LA EDUCACIÓN DE PERSONAS CON DISCAPACIDAD

1. Las TIC, en las personas con discapacidad
 1. - La educación inclusiva y las TIC
2. Las ayudas técnicas
 1. - Ayudas técnicas para el acceso a las TIC
 2. - Visualización de las ayudas técnicas más utilizadas

PARTE 6. INNOVACIÓN EDUCATIVA Y METODOLOGÍAS DE ENSEÑANZA

MÓDULO 1. INNOVACIÓN EDUCATIVA

UNIDAD DIDÁCTICA 1. ¿QUÉ ES LA INNOVACIÓN EDUCATIVA?

1. Introducción a la pedagogía
2. Sistema Educativo
3. Los modelos pedagógicos y la educación
4. ¿Qué es la innovación educativa?

UNIDAD DIDÁCTICA 2. REALIZACIÓN DE UN PROYECTO INNOVADOR

1. Introducción al proyecto de centro
2. Proyecto Educativo
3. Proyecto educativo innovador
4. "UNIDAD DIDÁCTICA 3. INTEGRACIÓN DE LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y
5. DE LA COMUNICACIÓN EN ENSEÑANZA-APRENDIZAJE"
6. Sociedad y nuevas tecnologías
7. Introducción a la Tecnología Educativa
8. Nuevas tecnologías

9. La función de las TIC en educación
10. TIC aplicadas a la enseñanza
11. Influencia de las NTIC en la educación

UNIDAD DIDÁCTICA 4. EDUCACIÓN INCLUSIVA Y ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

1. El concepto de Necesidades Específicas de Apoyo Educativo (NEAE)
2. La atención a la diversidad en los centros educativos
3. Medidas de atención a la diversidad desde la programación didáctica
4. Programas de atención a la diversidad

UNIDAD DIDÁCTICA 5. HACIA UNA SOCIEDAD PLURILINGÜE

1. Necesidad de construir una escuela plurilingüe
2. Competencia plurilingüe
3. Marco Común Europeo de Referencia para las lenguas
4. Importancia del multilingüismo en las aulas

MÓDULO 2. METODOLOGÍAS DE ENSEÑANZA INNOVADORAS

UNIDAD DIDÁCTICA 6. INTRODUCCIÓN A LAS METODOLOGÍAS DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE

1. Introducción a la didáctica
2. El proceso de enseñanza-aprendizaje
3. La metodología empleada en el proceso de enseñanza-aprendizaje

UNIDAD DIDÁCTICA 7. APRENDIZAJE POR COMPETENCIAS

1. ¿Qué es el aprendizaje por competencias?
2. Las competencias en el currículo
3. Evaluación de las competencias
4. Desarrollo del aprendizaje por competencias

UNIDAD DIDÁCTICA 8. APRENDIZAJE COOPERATIVO

1. Aprendizaje cooperativo: definición
2. Teorías sobre el aprendizaje cooperativo
3. Influencia del aprendizaje cooperativo en la reducción de la violencia escolar
4. ¿Cómo se evalúa el aprendizaje cooperativo?

UNIDAD DIDÁCTICA 9. APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS

1. El aprendizaje basado en proyectos
2. Puesta en práctica del aprendizaje basado en proyectos
3. Desarrollo del aprendizaje basado en proyectos
4. Proceso de evaluación

UNIDAD DIDÁCTICA 10. FLIPPED CLASSROOM

1. Modelo pedagógico Flipped Classroom

2. El docente y los alumnos en el modelo pedagógico Flipped Classroom
3. El papel de las familias
4. Puesta en marcha del modelo Flipped Classroom
5. ¿Cómo se trabaja en el aula?

UNIDAD DIDÁCTICA 11. GAMIFICACIÓN

1. Concepto de gamificación
2. ¿Cómo se diseña un proceso gamificado en educación?
3. Gamificación y motivación
4. Gamificación y aprendizaje

