

Máster en Innovación Creativa y Proyectos Educativos + 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 Innovación Creativa y Proyectos Educativos + Titulación universitaria



**DURACIÓN**  
1500 horas



**MODALIDAD  
ONLINE**



**ACOMPañAMIENTO  
PERSONALIZADO**



**CREDITOS**  
5 ECTS

### Titulación

---

Doble Titulación: - Titulación de Máster en Innovación Creativa y Proyectos Educativos 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 - Titulación Universitaria en Aprendizaje basado en Proyectos con 5 Créditos Universitarios ECTS con 125 horas



**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 Voto de Calificación, Calificación Especial del Consejo de Gobierno y Decisión de la URECOE (Plan Propio de Grado)



## Descripción

En el ámbito de la educación, es necesario conocer las estrategias y las técnicas adecuadas para proporcionar un aprendizaje basado en proyectos. Así, con el presente Master en Aprendizaje Creativo basado en Proyectos en Educación se pretende aportar los conocimientos necesarios sobre el aprendizaje basado en proyectos, asimismo se pretende que el alumno conozca el aprendizaje cooperativo, los recursos educativos en la Web 2.0 y las técnicas para desarrollar la programación robótica en el aula.

## Objetivos

- Analizar las principales características del aprendizaje basado en proyectos y sus aplicaciones en el ámbito educativo.
- Realizar la evaluación adecuada del aprendizaje basado en proyectos.
- Conocer los diferentes tipos de pizarras existentes.
- Describir cada uno de los software asociados a las PDI.
- Explicar los procesos de instalación y configuración que hay que llevar a cabo con las PDI.
- Aprender a realizar el calibrado de las pizarras interactivas.
- Analizar las diferentes dimensiones afectivas del aprendizaje que influyen de manera directa en el aprendizaje cooperativo.
- Conocer las habilidades personales, valores y actitudes básicas en el alumnado.
- Identificar las estrategias que permiten la consecución de la cohesión grupal.
- Analizar la influencia del aprendizaje cooperativo en la resolución de los conflictos grupales.
- Estudiar los diferentes recursos que ofrece la Web 2.0, incluidos las redes sociales como recurso educativo.
- Conocer algunos ejemplos de juegos educativos 2.0 y videojuegos.

- Estudiar los programas que son empleados para la creación de juegos educativos 2.0.
- Caracterizar la tecnología de la web 2.2 aplicada al ámbito educativo.
- Conocer la herramienta Storify aplicada al aula.
- Conocer cuáles son las redes sociales más empleadas en el ámbito educativo en la actualidad.
- Delimitar el uso del Facebook en el ámbito educativo.
- Familiarizarse y aplicar el uso responsable de la utilización de este tipo de aplicaciones en el aula.
- Conocer la programación y lenguajes de programación robótica.
- Instalar y configurar Bitlog.
- Programar robots móviles.
- Conocer la neurotecnología.

## Para qué te prepara

---

El presente Master en Aprendizaje Creativo basado en Proyectos en Educación va dirigido a los profesionales del mundo de la educación en general, a todas aquellas personas interesadas en adquirir los conocimientos especializados relacionados con el aprendizaje basado en proyectos.

## A quién va dirigido

---

El Master de Aprendizaje Creativo basado en Proyectos en Educación te prepara para tener una visión amplia y precisa del aprendizaje basado en proyectos y de su aplicación dentro de la educación, sobre la utilización y el manejo de la Pizarra Interactiva Digital, poder aproximar recursos y juegos educativos que proporciona la 2.0 y conocer las técnicas de programación para diferentes tipos de robots en la enseñanza.

## Salidas laborales

---

Ejerce su actividad profesional en el ámbito de la educación, tanto público como privado, en centros educativos, actividades extraescolares, experiencia de la vida cotidiana o con diferentes grupos de iguales, entre otras salidas educativas.

## TEMARIO

---

### PARTE 1. APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS

#### UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN AL APRENDIZAJE

1. Concepto de aprendizaje
2. Tipos de aprendizaje
3. Proceso de enseñanza-aprendizaje
4. Estrategias de enseñanza
  1. - Metáforas
  2. - Pensamiento visual
  3. - Fantasía
  4. - Experiencia directa

#### UNIDAD DIDÁCTICA 2. TEORÍAS Y MODELOS DE APRENDIZAJE

1. Teorías conductistas
  1. - Condicionamiento clásico
  2. - Aportaciones de Watson al conductismo
  3. - Condicionamiento operante
2. Teorías cognitivas
  1. - Teoría de la Gestalt (Max Wertheimer, Wolfgang Köhler y Kurt Koffka)
3. Constructivismo
  1. - Epistemología Genética (Jean Piaget)
  2. - Constructivismo social/cultural-histórico (Vygotsky)

#### UNIDAD DIDÁCTICA 3. LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS E INNOVACIÓN EN EL APRENDIZAJE

1. La innovación educativa
2. El impacto de las nuevas tecnologías en la educación
3. Ventajas e inconvenientes de las nuevas tecnologías en la educación
  1. - Desde la perspectiva del aprendizaje
  2. - Para los estudiantes
  3. - Para los profesores

#### UNIDAD DIDÁCTICA 4. COMPETENCIAS CLAVE

1. Concepto de competencia
2. Ley de Educación
3. Competencias clave
  1. - Comunicación lingüística
  2. - Competencia matemática
  3. - Competencia digital
  4. - Competencia para aprender a aprender
  5. - Competencias sociales y cívicas
  6. - Competencia clave en sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

7. - Competencia clave en conciencia y expresiones culturales

UNIDAD DIDÁCTICA 5. APRENDIZAJE BASADO EN EL PENSAMIENTO

1. El pensamiento
  1. - Tipos de pensamiento
2. El pensamiento eficaz
  1. - Destrezas del pensamiento
  2. - Hábitos de la mente
  3. - Metacognición
3. Aprendizaje basado en el pensamiento

UNIDAD DIDÁCTICA 6. APRENDIZAJE BASADO EN PROBLEMAS

1. Introducción a la resolución de problemas
2. El aprendizaje basado en problemas
  1. - El diseño del problema
3. El proceso de entrenamiento en resolución de problemas
  1. - Fases en la resolución de problemas

UNIDAD DIDÁCTICA 7. APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS

1. El aprendizaje basado en proyectos
2. Aplicación del aprendizaje basado en proyectos
3. Fases para la implantación del modelo
4. El empleo de las TICs en el aprendizaje basado en proyectos

UNIDAD DIDÁCTICA 8. LOS PROYECTOS

1. Concepto de proyecto
  1. - Diseño de proyectos
2. WebQuest
  1. - Ventajas de las WebQuest
3. Aprendizaje cooperativo
  1. - Ventajas del aprendizaje cooperativo

UNIDAD DIDÁCTICA 9. ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE

1. Estrategias de aprendizaje
  1. - Clasificación de las estrategias de aprendizaje
  2. - Motivación y aprendizaje
2. Procesos metacognitivos
3. Estrategia de trabajo grupal
4. Estrategia docente del aprendizaje basado en proyectos

UNIDAD DIDÁCTICA 10. EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS

1. Concepto de evaluación
2. Planificación de la evaluación
3. Tipos de evaluación de los aprendizajes

1. - Otras modalidades de evaluación de los aprendizajes
4. Evaluación del aprendizaje basado en proyectos

## PARTE 2. UTILIZACIÓN Y MANEJO DE LA PIZARRA INTERACTIVA DIGITAL

### UNIDAD DIDÁCTICA 1. EVOLUCIÓN DE LOS RECURSOS UTILIZADOS EN EL AUL

1. Origen de la pizarra
2. Fines educativos de la pizarra
3. Tipos de pizarras desde el inicio a la actualidad
  1. - Pizarra de tiza
  2. - Pizarra acrílica
  3. - Pizarra Interactiva
  4. - Pizarra Digital- Pizarra Digital Interactiva

### UNIDAD DIDÁCTICA 2. LA PIZARRA DIGITAL INTERACTIVA. ASPECTOS GENERALES

1. Elementos que integran la Pizarra Interactiva Digital
  1. - Sistemas complementarios
  2. - Conexión de los componentes básicos
2. Funciones y funcionamiento de las PDI
3. Características técnicas de las PDI
4. Clasificación y tipos de PDI
5. Principales marcas de PDI en el mercado
6. Cómo elegir una PDI

### UNIDAD DIDÁCTICA 3. LA PIZARRA INTERACTIVA COMO RECURSO DIDÁCTICO

1. Ventajas del uso de la Pizarra Interactiva Digital
2. Beneficios en el uso de la Pizarra Interactiva Digital
  1. - Beneficios generales
  2. - Beneficios para los docentes
  3. - Beneficios para los alumnos
3. Claves del éxito en la introducción de la PDI. Cómo sacar el máximo rendimiento a las PDI
4. Modelos metodológicos y propuestas didácticas para el uso de esta herramienta
5. Aplicaciones didácticas de la PID
6. Penetración de la PI

### UNIDAD DIDÁCTICA 4. INVESTIGACIONES EN TORNO A LA PIZARRA INTERACTIVA DIGITAL

1. Interrogantes ante las Pizarras Interactivas Digitales
2. Investigaciones en España respecto al recurso de la PID como recurso educativo Informe Red.es: Análisis de opinión
3. Otras investigaciones a nivel nacional e internacional

### UNIDAD DIDÁCTICA 5. FUNCIONAMIENTO Y MANTENIMIENTO DE LA PIZARRA INTERACTIVA

1. Digital y sus aplicaciones específicas
2. Requerimientos y recomendaciones de utilización de la PDI
3. Localización de la PDI

4. Errores más comunes en el uso de las Pizarras Interactivas Digitales
5. Smart a blanco
6. Aplicación en el aula del SW asociado a la PDI. Manejo de las herramientas flotantes en pantalla
7. Aplicación en el aula mediante el uso de otro tipo de software y recursos
  1. - Procesadores de texto
  2. - Presentaciones Multimedia
  3. - JClic
  4. - El Navegador Web
  5. - Ficheros de imagen o recursos escaneados
  6. - Recursos digitales proporcionados por las editoriales

#### UNIDAD DIDÁCTICA 6. INSTALACIÓN DE LA PIZARRA INTERACTIVA DIGITAL

1. Instalación y configurar el software asociado a la PDI
2. Poner en marcha la PDI
3. Aprender a realizar el calibrado de la PDI
4. Características del software
5. Trabajar con el software
6. Configuración e instalación del Modelo eBeam
7. Configuración e Instalación del Modelo Promethean
8. Configuración e Instalación del Modelo SmartBoard

#### UNIDAD DIDÁCTICA 7. HERRAMIENTAS DE LA PDI SMART PARA LA CREACIÓN DE ACTIVIDADES

1. El Software de la PDI Smart
  1. - Definición de software
  2. - Software para Smart
  3. - Instalación del software SmartBoard
2. Funciones básicas de la Smart
3. Software Smart Notebook
  1. - Notebook de la PDI SamrtBoard
  2. - Acceso al software
4. Herramientas SmartBoard

#### UNIDAD DIDÁCTICA 8. HERRAMIENTAS DE LA PDI EBEAM PARA LA CREACIÓN DE ACTIVIDADES

1. Dispositivo eBeam para PDI
  1. - El Software de la PDI eBeam
  2. - Instalación
  3. - Tipos de sistemas eBeam
2. Herramientas interactivas eBeam
  1. - Herramientas interactivas de escritorio
  2. - Herramientas interactivas de anotación
  3. - Herramientas scrapbook o de bloc de notas
  4. - Herramientas interactivas de PowerPoint
3. Ventajas e inconvenientes del producto eBeam
4. Scrapbook
  1. - Utilidades que ofrece scrapbook

## UNIDAD DIDÁCTICA 9. HERRAMIENTAS DE LA PDI PROMETHEAN PARA LA CREACIÓN DE ACTIVIDADES

1. Promethean
2. Software para PDI Promethean: ActivInspire
3. Versiones de ActivInspire
4. Características funcionales y herramientas de Activinspire
  1. - Funciones
5. Hardware ActivInspire
  1. - Mesa interactiva
  2. - Sistema de respuesta para alumno
  3. - Otras herramientas

## UNIDAD DIDÁCTICA 10. APLICACIONES DE LA PDI

1. Promethean Planet
2. Recursos Online de las Pizarras Digitales Interactivas eBeam
3. Recursos Online de las PDI Smart Board
4. Nuevas tendencias en Pizarras Digitales Interactivas
5. La Pizarra Digital en la Educación Especial
6. ¿Qué es la Escuela 2.0?

## PARTE 3. TÉCNICAS DE APRENDIZAJE COOPERATIVO EN EL AULA

### UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN AL APRENDIZAJE COOPERATIVO EN EL AULA

1. Concepto de aprendizaje cooperativo
  1. - Características del aprendizaje cooperativo
2. Teorías significativas del aprendizaje cooperativo
  1. - Principales bases teóricas
3. Proceso de enseñanza-aprendizaje
  1. - Principales sistemas de enseñanza-aprendizaje

### UNIDAD DIDÁCTICA 2. DIMENSIÓN AFECTIVA DEL APRENDIZAJE

1. Importancia del afecto en el aprendizaje
2. La familia como contexto socializador
  1. - Influencia de la familia
3. Estilos educativos parentales
  1. - Influencia de los estilos educativos en el aprendizaje
4. Influencia del grupo de iguales en el aprendizaje

### UNIDAD DIDÁCTICA 3. EL TRABAJO EN EQUIPO Y EL LOGRO INDIVIDUAL

1. ¿Qué es el trabajo en equipo?
2. Diferencias entre el aprendizaje cooperativo y el trabajo en grupo
3. Formación de grupos
4. Trabajo en equipo-logro individual (TELI)
5. Estrategias para el trabajo en equipo como recurso para enseñar
  1. - Estructuras cooperativas simples

2. - Técnicas cooperativas

#### UNIDAD DIDÁCTICA 4. HABILIDADES PERSONALES, VALORES Y ACTITUDES BÁSICAS EN EL ALUMNADO

1. Valores y actitudes básicas en el alumnado
2. Importancia del desarrollo emocional en el niño/a
  1. - Inteligencia emocional
3. Habilidades personales y sociales
  1. - Asertividad
  2. - Motivación y aprendizaje
  3. - Empatía
  4. - Autoestima

#### UNIDAD DIDÁCTICA 5. REDUCCIÓN DE LA VIOLENCIA EN LA ESCUELA A TRAVÉS DEL APRENDIZAJE COOPERATIVO

1. El acoso escolar en la actualidad
  1. - Diferencia entre violencia escolar y acoso escolar
2. ¿Quién interviene en el acoso escolar?: víctima, acosador y observadores
  1. - Acosador o agresor
  2. - Víctima o acosado
  3. - Observador
3. Reducción de la violencia escolar a través del aprendizaje cooperativo
  1. - Eficacia del aprendizaje cooperativo

#### UNIDAD DIDÁCTICA 6. ESTRATEGIAS PARA CONSEGUIR LA COHESIÓN GRUPAL

1. El grupo
  1. - Clasificación de los grupos
2. La cohesión y disgregación del grupo
3. Estrategias para conseguir la cohesión del grupo
  1. - Técnicas para fomentar el debate y el consenso
  2. - Técnicas para favorecer la interacción, el conocimiento mutuo y la distensión dentro del grupo
  3. - Técnicas para facilitar la inclusión
  4. - Técnicas para mostrar la importancia de trabajar en equipo

#### UNIDAD DIDÁCTICA 7. ESTRATEGIA METODOLÓGICA EN EL APRENDIZAJE COOPERATIVO

1. Principios didácticos: desarrollo del proceso enseñanza- aprendizaje
2. Estructuras básicas de aprendizaje
  1. - Estructura de la actividad
  2. - Estructura de la recompensa
  3. - Estructura de la autoridad
3. Competencias clave relacionadas con el aprendizaje cooperativo
  1. - Competencia para aprender a aprender
  2. - Competencias sociales y cívicas
  3. - Competencia en sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

4. - Competencia clave en conciencia y expresiones culturales

#### UNIDAD DIDÁCTICA 8. IGUALDAD DE OPORTUNIDADES A TRAVÉS DEL APRENDIZAJE COOPERATIVO

1. La igualdad de oportunidades en el aula
2. Atención a la diversidad
  1. - Principios de normalización e integración
  2. - Educación inclusiva
  3. - Modalidades de escolarización
3. Atención a la diversidad y el aprendizaje cooperativo

#### UNIDAD DIDÁCTICA 9. INFLUENCIA DEL APRENDIZAJE COOPERATIVO EN LA RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS

1. El conflicto
  1. - Proceso del conflicto
2. Enseñar resolución de problemas
  1. - Estrategias para la solución de problemas
3. El aprendizaje cooperativo en la resolución de conflicto

#### UNIDAD DIDÁCTICA 10. EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE COOPERATIVO

1. El aprendizaje cooperativo: evaluación
2. Evaluación del proceso y del producto
3. ¿Cómo evaluar?
4. Evaluación entre los iguales y autoevaluaciones finales

#### PARTE 4. RECURSOS Y JUEGOS EDUCATIVOS 2.0

##### MÓDULO 1. RECURSOS EDUCATIVOS 2.0

##### UNIDAD DIDÁCTICA 1. RECURSO EDUCATIVO: WEB 2.0

1. Introducción a la Web
  1. - Web 1.0
  2. - Web 2.0
  3. - Web 3.0
2. Principales principios de la Web 2.0
3. Aplicaciones educativas de la web 2.0

##### UNIDAD DIDÁCTICA 2. EDUCACIÓN 2.0

1. Educación 2.0 en el aula
  1. - Implicaciones educativas de la web 2.0
2. Flipped classroom: nuevo modelo educativo
3. Uso responsable de las nuevas tecnologías en el aula

##### UNIDAD DIDÁCTICA 3. RECURSOS EDUCATIVOS EN LA WEB 2.0

1. Recursos educativos en la web 2.0

2. Recursos pedagógicos de la Web 2.0

1. - Blogs
2. - Webs
3. - Wikis

UNIDAD DIDÁCTICA 4. REDES SOCIALES COMO RECURSO EDUCATIVO

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
6. Rol del docente ante las redes sociales
7. El papel del estudiante en las redes sociales

UNIDAD DIDÁCTICA 5. GESTIÓN DE RECURSOS EDUCATIVOS: MOODLE

1. ¿Qué es Moodle?
2. Principales características de Moodle
  1. - Características generales
  2. - Características administrativas
  3. - Características para el desarrollo y gestión del curso
3. Módulos principales de Moodle

MÓDULO 2. JUEGOS EDUCATIVOS 2.0

UNIDAD DIDÁCTICA 6. CONCEPTO DE JUEGO EDUCATIVO

1. El juego educativo
2. Tipos de jugadores
  1. - Jugador ambicioso
  2. - Jugador triunfador
  3. - Jugador sociable
  4. - Jugador explorador
3. Principales diferencias entre "game" y "play"

UNIDAD DIDÁCTICA 7. APRENDIZAJE BASADO EN EL JUEGO (GAME-BASED LEARNING)

1. Conceptos básicos a tener en cuenta
2. ¿Qué es el aprendizaje a través del juego?
  1. - La simulación en game-based learning
3. Ventajas del game-based learning
4. Aplicación de game-based learning en el aula

UNIDAD DIDÁCTICA 8. EJEMPLOS DE JUEGOS EDUCATIVOS 2.0

1. Ejemplos de juegos educativos 2.0
2. Brainscape
3. Cerebriti edu
4. Pear Deck

5. Ribbon Hero
6. KnowRe
7. Duolingo
8. World Peace Game
9. Otras herramientas

#### UNIDAD DIDÁCTICA 9. VIDEOJUEGOS EDUCATIVOS

1. Los videojuegos educativos
  1. - Potencial didáctico de los videojuegos
2. Videojuegos y procesos cognitivos
  1. - Motivación y los videojuegos
3. Ejemplos de videojuegos educativos
4. Videojuegos y discapacidad

#### UNIDAD DIDÁCTICA 10. PROGRAMAS EMPLEADOS PARA LA CREACIÓN DE JUEGOS EDUCATIVOS 2.0

1. Creación de juegos educativos 2.0
2. Hot potatoes
  1. - Componentes de Hot potatoes
3. JClic

#### PARTE 5. 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 6. ROBÓTICA EN EL AULA

##### UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN A LA PROGRAMACIÓN. HERRAMIENTAS DE PROGRAMACIÓN. PRIMEROS PASOS CON ARDUINO.

1. Programación y lenguajes de programación
2. Scratch, S4A, AppInventor, bitbloq, Arduino

3. Proyecto Arduino
4. Entradas y salidas digitales

#### UNIDAD DIDÁCTICA 2. PRIMEROS PASOS CON BITBLOG.

1. Instalación y configuración de bitbloq
2. Primer programa: "Hola Mundo"
3. Sentencias condicionales if-else
4. Sentencias condicionales switch-case

#### UNIDAD DIDÁCTICA 3. USO DE VARIABLES Y FUNCIONES. BUCLES DE CONTROL.

1. Variables locales y variables globales
2. Funciones, parámetros y valor de retorno
3. Bucle while
4. Bucle for

#### UNIDAD DIDÁCTICA 4. INTRODUCCIÓN A LA PROGRAMACIÓN DE ROBOTS MÓVILES. MONTANDO EL EVOLUTION.

1. Robots, tipos, aplicaciones Robots en el aula
2. El PrintBot Evolution Montaje
3. Primer Programa con el PrintBot Evolution
4. Teleoperando el PrintBot Evolution desde Android

#### UNIDAD DIDÁCTICA 5. PROGRAMACIÓN DE UN ROBOT SIGUE-LÍNEAS.

1. ¿Qué es un sigue-líneas? ¿Cómo funciona?
2. Programación de un sigue-líneas
3. Modificaciones de un sigue-líneas

#### UNIDAD DIDÁCTICA 6. PROGRAMACIÓN DE UN ROBOT HUYE-LUZ.

1. ¿Qué es un huye-luz? ¿Cómo funciona?
2. Programación de un huye-luz
3. Modificaciones de un huye-luz

#### UNIDAD DIDÁCTICA 7. PROGRAMACIÓN DE UN ROBOT QUE ESQUIVA OBSTÁCULOS.

1. ¿Qué es un evita-obstáculos? ¿Cómo funciona?
2. Programación de un evita-obstáculos
3. Modificaciones de un evita-obstáculos
4. Máquinas de estados

#### UNIDAD DIDÁCTICA 8. NEUROTECNOLOGÍA: VISIÓN ESPACIAL. HEMISFERIO DERECHO. PENSAMIENTO COMPUTACIONAL.

