

**Máster en Innovación Educativa y TIC + 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 Educativa y TIC + Titulación universitaria



**DURACIÓN**  
1500 horas



**MODALIDAD  
ONLINE**



**ACOMPANIAMIENTO  
PERSONALIZADO**



**CREDITOS**  
5 ECTS

### Titulación

---

Doble Titulación: - Titulación de Máster en Innovación Educativa y TIC 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 Gamificación: Educar Jugando. Titulación Propia Expedida por la Universidad Antonio de Nebrija con 5 créditos ECTS.



**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/XXXXXXX-XXXXXX.

Con una calificación XXXXXXXXXXXXX.

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 Comisión, Categoría Especial del Consejo Económico y Social de la UNED (Plan Propio de Grado)



## Descripción

El Máster en Innovación Educativa y TIC te ofrece una oportunidad única para situarte a la vanguardia del sector educativo, un ámbito en constante evolución y con una creciente demanda de profesionales capacitados. En la era digital, la integración de las tecnologías de la información y la comunicación es esencial para transformar la enseñanza y el aprendizaje. Este máster te dotará de las herramientas necesarias para desarrollar proyectos innovadores, fomentar la educación inclusiva y atender la diversidad en el aula. Aprenderás metodologías de enseñanza innovadoras como el aprendizaje cooperativo y el flipped classroom, que están revolucionando la educación actual. Además, adquirirás competencias digitales avanzadas, cruciales para el uso responsable de las TIC en contextos educativos. La formación se imparte de manera online, permitiéndote acceder a recursos educativos virtuales y colaborar en entornos digitales. Únete a este máster y contribuye a la transformación educativa del futuro.

## Objetivos

- Desarrollar proyectos innovadores integrando TIC en el aula.
- Implementar metodologías activas de aprendizaje colaborativo.
- Diseñar programas educativos con el modelo Flipped Classroom.
- Utilizar herramientas de gamificación para motivar a los estudiantes.
- Crear contenido multimedia educativo para dispositivos móviles.
- Programar y aplicar robótica educativa en proyectos de clase.
- Evaluar el impacto de las TIC en la educación inclusiva y diversa.

## Para qué te prepara

---

El Máster en Innovación Educativa y TIC está dirigido a docentes, pedagogos y profesionales del ámbito educativo interesados en actualizar y ampliar sus conocimientos sobre metodologías innovadoras, integración de TIC, gamificación y m-learning. Este programa fomenta el desarrollo de competencias digitales y la creación de entornos de aprendizaje inclusivos y dinámicos.

## A quién va dirigido

---

Este máster te capacita para implementar proyectos innovadores en el ámbito educativo, integrando tecnologías de la información y comunicación de forma efectiva. Aprenderás a diseñar experiencias de aprendizaje inclusivas y plurilingües, a utilizar metodologías como el aprendizaje basado en proyectos y el flipped classroom, y a aplicar la gamificación. Además, desarrollarás competencias digitales docentes y podrás crear contenido multimedia, maximizando el uso de dispositivos móviles y robótica en el aula.

## Salidas laborales

---

- Consultor en innovación educativa y TIC - Diseñador de entornos virtuales de aprendizaje - Especialista en educación inclusiva y diversidad - Coordinador de proyectos educativos innovadores - Formador de docentes en metodologías activas - Responsable de programas de gamificación educativa - Experto en integración de tecnología en el aula - Desarrollador de contenidos educativos móviles

## TEMARIO

---

### 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

#### UNIDAD DIDÁCTICA 3. INTEGRACIÓN DE LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y DE LA COMUNICACIÓN EN LA ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

1. Sociedad y nuevas tecnologías
2. Introducción a la Tecnología Educativa
3. Nuevas tecnologías
4. La función de las TIC en educación
5. TIC aplicadas a la enseñanza
6. 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 1. 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 2. APRENDIZAJE POR COMPETENCIAS

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

## UNIDAD DIDÁCTICA 3. 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 4. 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

## MÓDULO 3. FLIPPED CLASSROOM - INNOVACIÓN EDUCATIVA

### UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN A LA PEDAGOGÍA

1. Concepto de pedagogía
2. Relación de la pedagogía con otras ciencias
3. La evolución de la pedagogía
4. Sistema Educativo

### UNIDAD DIDÁCTICA 2. MODELOS PEDAGÓGICOS

1. Los modelos pedagógicos y la educación
2. La escuela tradicional
3. Escuela Nueva
4. Otros modelos pedagógicos

### UNIDAD DIDÁCTICA 3. INNOVACIÓN EDUCATIVA

1. La innovación en el ámbito educativo
2. El liderazgo educativo
3. El docente innovador
4. Aplicación de la innovación educativa en el aula

### UNIDAD DIDÁCTICA 4. EDUCACIÓN COMPARTIDA ENTRE FAMILIA Y ESCUELA

1. La familia
2. La escuela
3. La educación compartida entre familia y escuela

#### UNIDAD DIDÁCTICA 5. MODELO FLIPPED CLASSROOM

1. El modelo Flipped Classroom
2. Papel del docente en el Flipped Classroom
3. Papel de los alumnos en el Flipped Classroom
4. Implicación de las familias en el Flipped Classroom
5. Diferencias entre la metodología tradicional y el modelo Flipped Classroom

#### UNIDAD DIDÁCTICA 6. BLENDED LEARNING

1. Evolución de la teleformación
2. E-Learning
3. Blended Learning
4. Relación del B-Learning con el modelo Flipped Classroom

#### UNIDAD DIDÁCTICA 7. EL DISEÑO DE UN PROGRAMA FLIPPED CLASSROOM

1. Planificación del modelo Flipped Classroom
2. Características de los materiales
3. Trabajo en el aula

#### UNIDAD DIDÁCTICA 8. METODOLOGÍAS, TÉCNICAS DIDÁCTICAS Y TECNOLOGÍA DIGITAL

1. Introducción a la tecnología digital y herramientas utilizadas en un aula invertida
2. Herramientas para la creación de materiales
3. Herramientas para compartir materiales
4. Herramientas de trabajo en equipo y almacenamiento
5. Páginas web

#### UNIDAD DIDÁCTICA 9. EVALUACIÓN DE APRENDIZAJES

1. Introducción al aprendizaje colaborativo
2. Evaluación del aprendizaje colaborativo
3. Evaluación de las competencias básicas
4. Tipos de evaluación

#### UNIDAD DIDÁCTICA 10. EL FLIPPED CLASSROOM EN LA ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

1. La individualización de la enseñanza
2. La atención a la diversidad en la normativa actual
3. Modalidades de escolarización
4. La atención a la diversidad en el modelo Flipped Classroom

#### MÓDULO 4. COMPETENCIA DIGITAL DOCENTE Y USO RESPONSABLE DE LAS TIC

##### UNIDAD DIDÁCTICA 1. COMPETENCIA DIGITAL DOCENTE

1. Marco de referencia de la competencia digital
2. Competencia digital docente
3. Competencia digital del alumno

## UNIDAD DIDÁCTICA 2. INTRODUCCIÓN A LAS TIC

1. TIC y educación
2. TIC aplicadas a la enseñanza
3. Nuevas tecnologías de la información y comunicación (NTIC)
4. TIC, herramientas educativas y escuela
5. El concepto TAC: tecnologías del aprendizaje y el conocimiento

## UNIDAD DIDÁCTICA 3. INTEGRACIÓN DE LAS TIC EN EL ENTORNO DEL AULA

1. Las TIC en el contexto educativo
2. TIC y orientaciones metodológicas
3. TIC y alumnos con necesidades educativas especiales

## UNIDAD DIDÁCTICA 4. BASES PSICOPEDAGÓGICAS DE LAS TIC EN EL AULA

1. Introducción a la metodológica educativa
2. Aplicación de las TIC en la metodología didáctica
3. La pizarra digital interactiva como medio de integración de las TIC en el aula
4. Modelos metodológicos y propuestas didácticas para el uso de la pizarra digital

## UNIDAD DIDÁCTICA 5. INTEGRACIÓN DIDÁCTICA DE INTERNET EN EL AULA

1. Qué es Internet
2. La web 2.0 y la web 3.0
3. Internet y educación
4. Internet como recurso educativo

## UNIDAD DIDÁCTICA 6. RECURSOS EDUCATIVOS VIRTUALES, E-LEARNING Y TRABAJO COLABORATIVO

1. Implementación del e-learning en los procesos de enseñanza y aprendizaje
2. Los blog como recurso educativo en las aulas
3. Herramientas colaborativas online
4. Los dispositivos móviles en el aula
5. Gestores de contenidos educativos

## UNIDAD DIDÁCTICA 7. INTEGRACIÓN TOTAL DE LAS TIC EN EL ÁMBITO EDUCATIVO

1. Integración de las TIC en el ámbito educativo
2. Proyectos que apuestan por la integración de TIC dentro del Sistema Educativo
3. TIC y APP empleadas en educación

## UNIDAD DIDÁCTICA 8. RIESGOS Y CONSECUENCIAS ASOCIADOS A LAS TIC

1. Uso inadecuado de las nuevas tecnologías
2. Riesgos más comunes en el uso de las TIC

## UNIDAD DIDÁCTICA 9. BUENAS PRÁCTICAS EN UN USO SEGURO Y RESPONSABLE DE LAS TIC

1. Uso responsable de las nuevas tecnologías en el aula

2. Protección de datos y del menor
3. Agencia española de protección de datos

#### UNIDAD DIDÁCTICA 10. APOYO A LA FAMILIA PARA PREVENIR Y AFRONTAR LOS RIESGOS DE LAS TIC

1. La familia y la prevención en un mal uso de las TIC
2. Recomendaciones para madres y padres sobre el uso de las TIC
3. Recomendaciones generales para el uso adecuado de las TIC: correo electrónico, chat, web, juegos online, teléfonos móviles, programas P2P

#### MÓDULO 5. VÍDEO DIGITAL Y EDUCACIÓN 2.0

##### UNIDAD DIDÁCTICA 1. CONTENIDO MULTIMEDIA

1. Concepto de multimedia
2. Clasificación de los multimedia
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
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

#### 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
3. Creación de contenidos multimedia como recurso para la educación

#### UNIDAD DIDÁCTICA 7. CREACIÓN DE MATERIAL DIDÁCTICO 3D

1. El entorno 3D
2. Programa Blender

#### 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

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

1. TIC en la propuesta didáctica
2. Organización en el centro
3. Organización de aulas
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
3. Programas multimedia para tratar el audio
4. Programas multimedia para tratar el vídeo

#### 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
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

#### MÓDULO 6. GAMIFICACIÓN: EDUCAR JUGANDO

##### UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN A LA GAMIFICACIÓN

1. Concepto de gamificación
2. ¿Qué no es la gamificación?
3. Objetivos de la gamificación y ámbitos de aplicación
4. Diferencia entre gamificación, juegos serios y aprendizaje basado en el juego
5. La importancia de gamificar en el ámbito educativo
6. Primeras consideraciones para diseñar un sistema gamificado

##### UNIDAD DIDÁCTICA 2. GAME THINKING O PENSAMIENTO DE JUEGO

1. Concepto de game thinking
2. Reglas de diseño
3. Cómo aprovechar las emociones
4. La diversión

##### UNIDAD DIDÁCTICA 3. PSICOLOGÍA Y GAMIFICACIÓN

1. La gamificación como diseño emocional
2. Conceptos de psicología y gamificación
3. Relación conducta/gamificación

##### UNIDAD DIDÁCTICA 4. TEORÍAS EN LA GAMIFICACIÓN Y ANÁLISIS DE LA MOTIVACIÓN EN LA GAMIFICACIÓN

1. Motivación y gamificación
2. Teoría sobre la motivación humana: pirámide de Maslow
3. Teoría de la autodeterminación
4. Daniel Pink y la teoría de la motivación
5. El modelo RAMP y la motivación intrínseca
6. Teoría del Flujo o teoría del Flow de Csikszentmihalyi

##### UNIDAD DIDÁCTICA 5. LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE A TRAVÉS DEL JUEGO

1. Gamificación y aprendizaje

2. Gamificando para educar
3. Sugerencias para la gamificación educativa

#### UNIDAD DIDÁCTICA 6. EL JUEGO Y SU DISEÑO

1. Definición de juego y características básicas
2. Tipos de jugadores
3. Diferencias entre “game” y “play”
4. Gamificación y generación Y
5. Diseño del juego en la gamificación

#### UNIDAD DIDÁCTICA 7. ELEMENTOS DEL JUEGO EN LA GAMIFICACIÓN

1. Introducción a los elementos de juego
2. Dinámicas de juego
3. Mecánicas de juego
4. Componentes de juego
5. La jerarquía de los elementos de juego en la gamificación
6. La tríada PBL (points, badges, lists)
7. Limitaciones de los elementos

#### UNIDAD DIDÁCTICA 8. CICLOS DE ACTIVIDAD. LEY DEL MOVIMIENTO

1. Ciclos de actividad
2. El papel de la diversión

#### UNIDAD DIDÁCTICA 9. PROGRAMAS DE RECOMPENSAS

1. Concepto de recompensa
2. Concepto de insignias en el aula
3. Plataformas de gamificación relacionadas con la asignación de insignias
4. Calendarización de recompensas
5. Teorías conductuales: limitaciones y riesgos
6. Teorías cognitivistas

#### UNIDAD DIDÁCTICA 10. EMPLEO DE HERRAMIENTAS DE GAMIFICACIÓN EN EL AULA

1. Herramientas de gamificación para el aula
2. Brainscape
3. Cerebriti edu
4. Pear Deck
5. Ribbon Hero
6. KnowRe
7. Duolingo
8. World Peace Game
9. Otras herramientas

#### MÓDULO 7. CONTENIDOS EDUCATIVOS MÓVILES

#### UNIDAD DIDÁCTICA 1. MICROAPRENDIZAJE Y MICROCONTENIDOS

1. Introducción al microaprendizaje y microcontenidos
2. Concepto de microaprendizaje y microcontenidos
3. Características del microaprendizaje
4. Dimensiones del microaprendizaje

#### UNIDAD DIDÁCTICA 2. DISEÑO DE CONTENIDOS EDUCATIVOS PARA DISPOSITIVOS MÓVILES

1. Adaptaciones necesarias en M-Learning
2. Importancia de la adaptación de los contenidos
3. Diseño instruccional en aprendizaje móvil
4. Reglas generales del diseño del aprendizaje móvil

#### UNIDAD DIDÁCTICA 3. RECURSOS EMPLEADOS EN M-LEARNING

1. Recursos para el diseño de contenidos educativos
2. Aplicaciones nativas
3. Aplicaciones multiplataforma
4. Aplicaciones web

#### UNIDAD DIDÁCTICA 4. LAS WEBQUEST

1. Definición de WebQuest
2. Origen de la WebQuest
3. Características de la WebQuest
4. Tipos de WebQuest
5. Componentes de una WebQuest
6. Cómo diseñar una WebQuest
7. Importancia de las WebQuest

#### MÓDULO 8. APLICACIÓN PRÁCTICA DEL M-LEARNING

##### UNIDAD DIDÁCTICA 1. PROYECTOS DE M-LEARNING EN ESPAÑA

1. Proyecto PICA: Aprendizaje móvil
2. Proyecto ENLACE
3. Proyectos de la UC3M
4. Proyecto EOI Mobile Learning
5. Proyecto H@z Tic

##### UNIDAD DIDÁCTICA 2. LA DOBLE CARA DE LA PRÁCTICA DE DISPOSITIVOS MÓVILES EN EL AULA

1. Móvil: elemento de distracción o potencial de aprendizaje
2. Posibilidades que ofrece el móvil en el aula
3. Importancia de la detección de una adicción

#### MÓDULO 9. PROGRAMACIÓN Y 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 SIGUELÍNEAS

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

#### MÓDULO 10. HERRAMIENTAS TIC EN ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS

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

1. Las TIC en la 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

## UNIDAD DIDÁCTICA 3. FUNDAMENTOS PEDAGÓGICOS

1. Importancia de la pedagogía
2. Los modelos pedagógicos
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
3. Métodos de formación empleando las TIC
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
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

## 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
3. Funciones y funcionamiento de las PDI
4. Beneficios en el uso de la Pizarra Interactiva Digital

#### UNIDAD DIDÁCTICA 9. PROTOCOLOS PARA EL DISEÑO DE CURSOS O PROGRAMAS DE FORMACIÓN CON TIC

1. Importancia del diseño de cursos o programas de formación
2. Hot Potatoes
3. JClíc

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

1. Las TIC, en las personas con discapacidad
2. Las ayudas técnicas

