

**Máster en Programación y Tecnologías Innovadoras para la Educación +
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 Programación y Tecnologías Innovadoras para la Educación + Titulación universitaria



DURACIÓN
1500 horas



**MODALIDAD
ONLINE**



**ACOMPañAMIENTO
PERSONALIZADO**



CREDITOS
5 ECTS

Titulación

Titulación Múltiple: - Titulación de Máster en Programación y Tecnologías Innovadoras para la Educación 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 Programación Robótica en el Aula. 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/XXXX/XXXX/XXXX/XXXX.

Con una calificación XXXXXXXXXXXXXXX.

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, Cultura y Deportes de la Junta de Andalucía y el aval de la UNED (Plan Propio de Grado)

Descripción

En el actual panorama educativo, las tecnologías innovadoras se han convertido en pilares fundamentales para la enseñanza. El Máster en Programación y Tecnologías Innovadoras para la Educación se erige como una oportunidad única para formarte en un campo en pleno auge y con creciente demanda laboral. A través de este máster, adquirirás competencias en TIC específicas para la docencia, aprenderás a integrar tecnologías como Google Classroom, programación robótica y recursos educativos 2.0 en el aula, y desarrollarás habilidades para crear contenido multimedia educativo. Esta formación te prepara para ser un agente de cambio en centros educativos, mejorando la calidad de la enseñanza y adaptándola a las necesidades del siglo XXI. Con un enfoque flexible y remoto, el máster te ofrece la posibilidad de estudiar desde cualquier lugar, permitiéndote compaginarlo con otras responsabilidades. Al elegir este máster, te posicionas a la vanguardia de la educación innovadora, listo para enfrentar los desafíos del futuro educativo.

Objetivos

- Desarrollar habilidades para integrar las TIC en la educación primaria y secundaria.
- Aplicar estrategias de enseñanza innovadoras usando aulas virtuales y plataformas educativas.
- Diseñar y gestionar contenido multimedia educativo utilizando herramientas digitales avanzadas.
- Implementar sistemas interactivos multimedia en el desarrollo de proyectos educativos.
- Utilizar Google Classroom para optimizar la gestión de tareas y la comunicación académica.
- Programar robots educativos aplicando conceptos avanzados de programación y robótica.
- Crear juegos educativos 2.0 que fomenten el aprendizaje interactivo y colaborativo.

Para qué te prepara

El Máster en Programación y Tecnologías Innovadoras para la Educación está dirigido a docentes, pedagogos y profesionales de la educación que desean profundizar en las competencias TIC y su aplicación pedagógica. Ideal para quienes buscan integrar tecnologías avanzadas como robótica, Google Classroom y multimedia en sus prácticas educativas, optimizando así el aprendizaje y la enseñanza en entornos digitales.

A quién va dirigido

Este máster te capacita para integrar de manera eficaz las TIC en la educación, desarrollando competencias desde la creación de contenidos digitales hasta el uso de plataformas como Google Classroom. Adquirirás habilidades para diseñar estrategias pedagógicas innovadoras, emplear herramientas multimedia y aplicar la programación robótica en el aula. Además, podrás implementar recursos educativos 2.0, potenciando el aprendizaje mediante juegos y desarrollando material didáctico adaptado a las necesidades actuales.

Salidas laborales

- Desarrollador de plataformas educativas digitales - Diseñador de contenido multimedia para la educación - Especialista en integración de tecnologías en el aula - Consultor en seguridad TIC para entornos educativos - Coordinador de proyectos de educación 2.0 - Formador de docentes en uso de TIC - Programador de aplicaciones y juegos educativos - Experto en robótica educativa - Gestor de entornos virtuales de aprendizaje

TEMARIO

MÓDULO 1. DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS TIC PARA LA DOCENCIA

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN A LAS TIC APLICADAS A LAS COMPETENCIAS DOCENTES

1. Competencias clave en el curriculum
2. Marco de referencia de la competencia digital
3. Competencia digital docente
4. Competencia digital del alumno

UNIDAD DIDÁCTICA 2. COMPETENCIAS RELACIONADAS CON LAS TIC EN PRIMARIA

1. Introducción
2. Formación del profesorado en la competencia digital
3. Influencia de la competencia digital a otras áreas del conocimiento

UNIDAD DIDÁCTICA 3. COMPETENCIAS RELACIONADAS CON LAS TIC EN SECUNDARIA

1. Introducción
2. Las tecnologías de la información y la comunicación en el ámbito educativo
3. Nuevas tecnologías en el aula: recursos
4. Cambios y repercusiones de las TIC en la Educación Secundaria

UNIDAD DIDÁCTICA 4. LAS TIC Y LA FORMACIÓN DOCENTE

1. Educación y TIC
2. Aplicación de las TIC en la metodología didáctica
3. Necesidad de formación docente
4. Formación del profesorado en cifras

UNIDAD DIDÁCTICA 5. INTEGRACIÓN DIDÁCTICA DE INTERNET EN LA DOCENCIA

1. Internet
2. La web 2.0 y la web 3.0
3. Educación e Internet
4. Internet: recurso educativo

UNIDAD DIDÁCTICA 6. AULAS VIRTUALES

1. Entornos o plataformas de teleformación: el aula virtual
2. E-Learning
3. Blended Learning
4. M-Learning

UNIDAD DIDÁCTICA 7. LA COMUNICACIÓN Y COLABORACIÓN CON LAS TIC APLICADAS A LA DOCENCIA

1. Acceso de Internet en el Centro
2. Plan de Comunicación de Centro
3. Recursos pedagógicos de la Web 2.0
4. Redes Sociales
5. Las redes sociales educativas más empleadas en el aula

UNIDAD DIDÁCTICA 8. CREACIÓN Y GESTIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES PARA LA DOCENCIA

1. Importancia de la creación y gestión de contenidos digitales
2. Hot potatoes
3. JClíc

UNIDAD DIDÁCTICA 9. SEGURIDAD EN LAS TIC APLICADAS EN LA DOCENCIA

1. Uso inadecuado de las nuevas tecnologías
2. Seguridad en las Internet
3. Tratamiento de los datos personales del menor
4. Trampas que acontecen en la red
5. Protección de datos personales
6. Como evitar acoso y fomentar la convivencia en la Red
7. Importancia de los ajustes de privacidad

UNIDAD DIDÁCTICA 10. RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS CON LAS TIC

1. Resolución de problemáticas en la red
2. Fases del proceso de intervención en ciberbullying desde centros educativos
3. Cómo actuar ante diferentes problemáticas

MÓDULO 2. NUEVAS TECNOLOGÍAS APLICADAS A LA EDUCACIÓN

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN A LA TECNOLOGÍA EDUCATIVA

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

UNIDAD DIDÁCTICA 2. SOCIEDAD DE LA INFORMACIÓN Y NUEVAS TECNOLOGÍAS

1. Evolución de las tecnologías de la información y la comunicación
2. Las nuevas tecnologías de la información y la comunicación
3. Internet: historia de su desarrollo y sus servicios de uso general
4. Sociedad de la Información

UNIDAD DIDÁCTICA 3. LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN (NTIC) EN EDUCACIÓN

1. Definición de nuevas tecnologías
2. Aportaciones de las NTIC a la educación
3. Cambios y repercusiones en las NTIC en la educación
4. Funciones de los medios
5. Niveles de integración y formas básicas de uso
6. NTIC y educación

UNIDAD DIDÁCTICA 4. ALFABETIZACIÓN AUDIOVISUAL

1. Introducción a la comunicación
2. Comunicación visual y el lenguaje visual
3. El sonido
4. Lenguaje audiovisual

UNIDAD DIDÁCTICA 5. VÍDEO COMO MEDIO EDUCATIVO

1. ¿Qué es el vídeo?
2. El vídeo en educación
3. El empleo del vídeo en educación

UNIDAD DIDÁCTICA 6. TELEVISIÓN Y EDUCACIÓN

1. Introducción: Concepto de Televisión
2. Televisión: educación formal e informal
3. Aprender a ver la televisión
4. Concepto de Televisión Educativa
5. Utilización de la Televisión Educativa
6. Televidentes críticos

UNIDAD DIDÁCTICA 7. INFORMÁTICA Y EDUCACIÓN

1. Informática educativa
2. Utilización de la informática en educación

UNIDAD DIDÁCTICA 8. ALFABETIZACIÓN INFORMÁTICA

1. Alfabetización informática
2. Lenguaje informático
3. Hardware
4. Software
5. Orgware

UNIDAD DIDÁCTICA 9. APLICACIONES DIDÁCTICAS Y SOFTWARE EDUCATIVO

1. Integración de las aplicaciones didácticas de la informática
2. Aplicaciones didácticas comunes
3. Aplicaciones didácticas específicas
4. Software educativo

UNIDAD DIDÁCTICA 10. SISTEMAS INTERACTIVOS MULTIMEDIA

1. Concepto de multimedia
2. Relación entre hipertexto, hipermedia y multimedia
3. Características de la hipermedia
4. Códigos o medios de la información
5. Clasificación de los multimedia

MÓDULO 3. 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 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 diseñas 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

MÓDULO 4. 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. JClic

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

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

MÓDULO 5. CREACIÓN DE CONTENIDO MULTIMEDIA EN EL AULA

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN AL CONTENIDO MULTIMEDIA

1. Concepto de multimedia
2. Clasificación de los multimedia
3. Características de los sistemas multimedia
4. Aplicación de los multimedia
5. Principios del aprendizaje multimedia

6. Agentes implicados en la creación de aplicaciones multimedia

UNIDAD DIDÁCTICA 2. DISEÑO DE CONTENIDOS 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. ASPECTOS RELEVANTES 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 4. TEXTO DIGITAL

1. Concepto de texto
2. Introducción al texto digital
3. Diferencias entre texto analógico y digital
4. El hipertexto
5. Del texto al hipertexto e hipermedia

UNIDAD DIDÁCTICA 5. LA IMAGEN DIGITAL

1. Concepto de imagen digital
2. Características de la imagen digital

UNIDAD DIDÁCTICA 6. AUDIO DIGITAL

1. ¿Qué es el sonido?
2. Conceptos fundamentales del audio digital
3. Proceso de digitalización de sonido
4. Proceso de compresión del audio digital
5. Formatos de archivos de audio
6. Ejemplo: Audacity

UNIDAD DIDÁCTICA 7. VÍDEO DIGITAL

1. ¿Qué es el vídeo?
2. Conceptos fundamentales del vídeo digital
3. Proceso de digitalización de vídeo
4. Compresión de archivos de vídeo
5. Formatos de archivos de vídeo
6. ¿Qué es el streaming?
7. Ejemplo: VLC Media Player

UNIDAD DIDÁCTICA 8. CREACIÓN DE MATERIAL DIDÁCTICO 3D

1. El entorno 3D

2. Programa Blender

UNIDAD DIDÁCTICA 9. PROGRAMAS DE CREACIÓN MULTIMEDIA

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 10. PRESENTACIONES MULTIMEDIA

1. Uso de presentaciones multimedia
2. Presentaciones multimedia con OpenOffice Impress
3. Microsoft PowerPoint
4. Keynote
5. Notebook
6. Prezi

MÓDULO 6. GOOGLE CLASSROOM PARA PROFESORES

UNIDAD DIDÁCTICA 1. QUE ES GOOGLE CLASSROOM

1. Introducción a Classroom
2. Características classroom
3. Ventajas de utilizar Google Classroom como Profesor

UNIDAD DIDÁCTICA 2. DESCARGAR E INSTALAR GOOGLE CLASSROOM EN ESPAÑOL PASO A PASO

1. Descarga de classroom
2. Instalación de classroom
3. Interfaz de classroom

UNIDAD DIDÁCTICA 3. COMO FUNCIONA GOOGLE CLASSROOM

1. Usos de classroom
2. Primeros pasos con classroom
3. Como Subir un Video a Google Classroom
4. Como subir una Foto a Google Classroom
5. Como Crear una Clase en Google Classroom

UNIDAD DIDÁCTICA 4. GOOGLE CLASSROOM APP Y GOOGLE CLASSROOM WEB

1. Google classroom app
2. Google classroom web
3. Diferencias entre google classroom app y web

UNIDAD DIDÁCTICA 5. COMO CREAR UNA CUENTA DE GOOGLE CLASSROOM

1. Métodos para acceder a Classroom
2. Google Classroom: Entrar (Iniciar Sesión)

3. Manejo de la interfaz de usuario

UNIDAD DIDÁCTICA 6. COMO ENVIAR TAREAS EN GOOGLE CLASSROOM

1. Enviar tareas
2. Enviar cuestionarios
3. Entregar tareas (para alumnos)

UNIDAD DIDÁCTICA 7. GOOGLE CLASSROOM CALENDAR

1. Como usar Calendar
2. Sincronizar Google Calendar con Classroom
3. Crear un calendario de Classroom

UNIDAD DIDÁCTICA 8. COMO HACER EXÁMENES EN GOOGLE CLASSROOM

1. Creación y envío del examen
2. Calificar cuestionarios con formularios
3. Crear una clave de respuestas, asignar puntos y añadir comentarios automáticos

UNIDAD DIDÁCTICA 9. COMO RECUPERAR LA CONTRASEÑA DE GOOGLE CLASSROOM

1. Problemas de inicio de sesión
2. Recuperar la contraseña
3. Ayuda de Classroom

UNIDAD DIDÁCTICA 10. CANVAS VS GOOGLE CLASSROOM Y MOODLE VS GOOGLE CLASSROOM

1. Introducción
2. Diferencias entre Canvas y Google Classroom
3. Diferencias entre Moodle y Google Classroom

MÓDULO 7. PROGRAMACIÓN 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 VAIABLES 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 8. RECURSOS Y JUEGOS EDUCATIVOS 2.0

UNIDAD DIDÁCTICA 1. RECURSO EDUCATIVO: WEB 2.0

1. Introducción a la Web
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
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

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
3. Módulos principales de Moodle

MÓDULO 9. JUEGOS EDUCATIVOS 2.0

UNIDAD DIDÁCTICA 1. CONCEPTO DE JUEGO EDUCATIVO

1. El juego educativo
2. Tipos de jugadores
3. Principales diferencias entre "game" y "play"

UNIDAD DIDÁCTICA 2. APRENDIZAJE BASADO EN EL JUEGO (GAME-BASED LEARNING)

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

UNIDAD DIDÁCTICA 3. 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 4. VIDEOJUEGOS EDUCATIVOS

1. Los videojuegos educativos
2. Videojuegos y procesos cognitivos

3. Ejemplos de videojuegos educativos
4. Videojuegos y discapacidad

UNIDAD DIDÁCTICA 5. PROGRAMAS EMPLEADOS PARA LA CREACIÓN DE JUEGOS EDUCATIVOS 2.0

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

