

Máster en Tecnologías Educativas Innovadoras + 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 Tecnologías Educativas Innovadoras + Titulación universitaria



**DURACIÓN**  
1500 horas



**MODALIDAD  
ONLINE**



**ACOMPANIAMIENTO  
PERSONALIZADO**



**CREDITOS**  
5 ECTS

### Titulación

---

Doble Titulación: - Titulación de Máster en Tecnologías Educativas Innovadoras 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 Nuevas Tecnologías Aplicadas a la Educación con 5 Créditos Universitarios 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 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 Comisión, Categoría Especial del Consejo Económico y Social de la URBEDU (Plan Propiedad INEF)



## Descripción

El Máster en Tecnologías Educativas Innovadoras te ofrece la oportunidad de sumergirte en un sector en pleno auge. Hoy, la educación se transforma con la creciente integración de las TIC, lo que genera una alta demanda de profesionales capacitados para liderar este cambio. Este máster te permitirá adquirir habilidades esenciales, como la alfabetización audiovisual, la creación de contenido multimedia y el desarrollo de proyectos tecnológicos innovadores. Aprenderás a coordinar y gestionar un centro TIC, integrando metodologías como el aprendizaje por proyectos y el flipped classroom. Con un enfoque online, podrás adaptar el aprendizaje a tu ritmo, preparándote para liderar en un entorno educativo digital y dinámico. Conviértete en la figura clave que transforma la educación del futuro.

## Objetivos

- Desarrollar estrategias para integrar NTIC en los proyectos educativos y mejorar el aprendizaje.
- Diseñar y aplicar planes innovadores de tecnología educativa para transformar la enseñanza.
- Implementar metodologías digitales como flipped classroom para dinamizar el aula.
- Utilizar herramientas multimedia para crear contenidos educativos interactivos y atractivos.
- Evaluar la efectividad del uso de apps educativas en el aprendizaje y desarrollo del alumnado.
- Coordinar la implantación de infraestructuras TIC seguras y funcionales en centros educativos.
- Fomentar la alfabetización audiovisual para enriquecer la comprensión crítica del alumnado.

## Para qué te prepara

---

El Máster en Tecnologías Educativas Innovadoras está dirigido a docentes, coordinadores TIC y profesionales educativos que buscan profundizar en el uso de las TIC en la educación. Ideal para quienes desean implementar metodologías como el flipped classroom o la gamificación, y explorar el potencial de las apps educativas y el contenido multimedia en el aula, adaptándose a la sociedad digital 2.0.

## A quién va dirigido

---

Este máster te prepara para integrar de manera efectiva las TIC en el ámbito educativo, permitiéndote diseñar e implementar proyectos tecnológicos innovadores en el aula. Aprenderás a utilizar herramientas digitales como el vídeo, la televisión y el software educativo, y a coordinar un centro TIC. Además, desarrollarás habilidades en metodologías como el aprendizaje por proyectos y el flipped classroom, potenciando así la enseñanza colaborativa y personalizada en la era digital.

## Salidas laborales

---

- Coordinador TIC en centros educativos - Diseñador de contenidos multimedia educativos - Asesor en integración de tecnología educativa - Especialista en metodologías innovadoras como flipped classroom - Desarrollador de aplicaciones educativas - Consultor en e-learning y m-learning - Formador de docentes en el uso de TIC - Gestor de proyectos tecnológicos en educación

## TEMARIO

---

### PARTE 1. NUEVAS TECNOLOGÍAS EN 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
  1. - Historia de su desarrollo
  2. - Servicios de Internet de uso general
4. Sociedad de la Información
  1. - Concepto de Sociedad de la Información
  2. - Las repercusiones de las nuevas tecnologías

#### 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
  1. - Rol del profesor y del alumnado
  2. - El alumno como nuevo agente del aprendizaje
  3. - Alumnado con capacidad de elección
  4. - Nuevo alumnado con nuevas capacidades
  5. - Capacidad de adaptación de los cambios
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
  1. - Elementos de la comunicación
  2. - Proceso de la información
2. Comunicación visual y el lenguaje visual
3. El sonido

4. Lenguaje audiovisual
  1. - Aspectos morfológicos
  2. - Aspectos sintácticos
  3. - Aspectos semánticos

#### UNIDAD DIDÁCTICA 5. VÍDEO COMO MEDIO EDUCATIVO

1. ¿Qué es el vídeo?
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 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
  1. - Característica de la Televisión Educativa
  2. - Funciones de la 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
  1. - Concepción de integración curricular de la informática
  2. - Formación y actualización permanente del profesorado
  3. - Propuesta organizativa

#### UNIDAD DIDÁCTICA 8. ALFABETIZACIÓN INFORMÁTICA

1. Alfabetización informática
2. Lenguaje informático
3. Hardware
  1. - Dispositivos internos
  2. - Dispositivos externos (periféricos)
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
  1. - Objeto de estudio
  2. - Soporte recurso didáctico
  3. - Medio de creación y expresión

3. Aplicaciones didácticas específicas
  1. - Herramienta de trabajo
  2. - Simulador
  3. - Gestión administrativa y de enseñanza
  4. - Gestión de entornos
  5. - Medios de comunicación
  6. - Tutor
4. Software educativo
  1. - Juegos didácticos (EAO)
  2. - Videojuegos
  3. - Videojuegos educativos o didácticos
  4. - Libros multimedia

#### UNIDAD DIDÁCTICA 10. SISTEMAS INTERACTIVOS MULTIMEDIA

1. Concepto de multimedia
2. Relación entre hipertexto, hipermedia y multimedia
  1. - Hipertexto
  2. - Multimedia
  3. - Hipermedia
3. Características de la hipermedia
4. Códigos o medios de la información
5. Clasificación de los multimedia
  1. - Según el sistema de navegación
  2. - Según el nivel de control del profesional

#### PARTE 2. COORDINADOR TIC

##### UNIDAD DIDÁCTICA 1. EL COORDINADOR TIC

1. El coordinador TIC
2. Funciones y competencias
  1. - Distintos roles del coordinador TIC
3. Coordinación TIC en el Centro y con la Administración

##### UNIDAD DIDÁCTICA 2. NORMATIVA TIC

1. Normativa TIC
2. Equipo de coordinación TIC
3. Coordinador TIC
4. Compromisos del Centro

##### UNIDAD DIDÁCTICA 3. ORGANIZACIÓN DE UN CENTRO TIC

1. Introducción a la Organización del Centro TIC
2. Organización de los espacios para el profesorado
3. Organización de la biblioteca
4. Organización de Aulas
  1. - Aula con ordenadores de sobremesa para cada dos alumnos/as

2. - Aula con un portátil por cada dos alumnos/as

#### UNIDAD DIDÁCTICA 4. COORDINACIÓN TIC Y DETECCIÓN DE NECESIDADES

1. Apoyo y direcciones útiles para el coordinador
2. Materiales y herramientas
3. Copias de seguridad
4. Filtro de contenidos
5. Gestión de impresoras
  1. - Configuración de impresoras
6. Resolución de incidencias

#### UNIDAD DIDÁCTICA 5. CÓMO DESARROLLAR UN PROYECTO DE IMPLANTACIÓN TECNOLÓGICA

1. Creación de un Proyecto TIC para un centro educativo
  1. - Introducción
  2. - Objetivos Generales
  3. - Materiales y recursos
  4. - Metodología
  5. - Contenidos y actividades
  6. - Formación
  7. - Evaluación

#### UNIDAD DIDÁCTICA 6. EL PAPEL DEL COORDINADOR TIC EN LOS DOCUMENTOS PROGRAMÁTICOS DEL CENTRO: P.E.C., P.G.A, PLAN TIC. FUNCIONES Y NORMATIVA

1. El Diseño Curricular Base (DCB)
2. PEC. Proyecto Educativo de Centro
  1. - Aprobación y Evaluación del PEC
3. El Plan General de Aula. PGA
4. Reglamento de Organización y Funciones. ROF
5. Proyecto Curricular de Centro (PCC)
6. Programación de Aula (PA)

#### UNIDAD DIDÁCTICA 7. METODOLOGÍA Y TIC: CÓMO IMPLEMENTAR LAS TIC EN LA VIDA REAL DEL AULA (ABP, FLIPPED, COOPERATIVO, ...)

1. Las Nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación. TIC
  1. - Funciones de las TIC en educación
2. La metodología empleada en el proceso de enseñanza-aprendizaje
3. Profesorado y alumnado en el modelo Flipped
  1. - El papel de las familias en el modelo Flipped
4. Puesta en marcha del modelo Flipped
  1. - Materiales empleados
5. ¿Cómo se trabaja en el aula el método Flopped?
6. Aprendizaje cooperativo
  1. - Características
7. Aprendizaje basado en Problemas (ABP)
  1. - Características

2. - Evaluación del ABP

#### UNIDAD DIDÁCTICA 8. PLAN DE COMUNICACIÓN DE CENTRO: WEB, BLOGS Y REDES SOCIALES

1. Acceso de Internet en el Centro
2. Plan de Comunicación de Centro
3. Recursos pedagógicos de la Web 2.0
  1. - Blogs
  2. - Webs
  3. - Wikis
4. Redes Sociales
  1. - Las redes sociales aplicadas a la educación
  2. - Análisis y utilización de las redes sociales como innovación en el contexto educativo
5. Las redes sociales educativas más empleadas en el aula
  1. - Dolphin
  2. - Edmodo
  3. - RedAlumnos
  4. - Internet en el aula

#### UNIDAD DIDÁCTICA 9. HERRAMIENTAS PARA LA GESTIÓN DE AULA, ENTORNO MAX Y COMUNIDAD DE COORDINADORES TIC.

1. La gestión del aula
  1. - La importancia de las herramientas para la gestión del aula
2. Comunidad de Coordinadores TIC
3. Entorno Max, Guadalinux Edu Next, Lliurex, Linkat, etc.

#### UNIDAD DIDÁCTICA 10. DESIGN THINKING: REPENSAR EL PAPEL DE LAS TIC EN EL CENTRO DE UNA MANERA COOPERATIVA

1. Design Thinking
2. El impacto de las TIC en el mundo educativo
3. Funciones de las TIC en educación
4. Integración de las TIC en los Centros Educativos. Requisitos, Recursos y Modalidades
  1. - ¿Dónde?
  2. - ¿Cuántos?
  3. - ¿Cuáles?
  4. - Conectividad
  5. - Acceso a Internet
  6. - Contenidos digitales (software y recursos Internet)

#### UNIDAD DIDÁCTICA 11. OTROS MEDIOS DE TRABAJO PARA EL COORDINADOR TIC

1. Licencias de Software
  1. - Tipos de Software que se pueden encontrar en el centro educativo
2. Telefonía IP
3. Correo corporativo
  1. - El correo de los centros educativos
  2. - Correo del personal docente

4. Soporte y asistencia informática

UNIDAD DIDÁCTICA 12. INFRAESTRUCTURA DE RED INTERNA Y SEGURIDAD Y BUEN USO DEL EQUIPAMIENTO DE LAS TIC

1. Red interna del centro
  1. - Red cableada, WiFi y PLC
2. Seguridad de los recursos de las TIC
3. Seguridad en la infraestructura red
4. Seguridad y buen uso del acceso a Internet
5. Adecuación de la Ley Orgánica de Protección de Datos de los centros Educativos

PARTE 3. APLICACIÓN DE LAS TIC EN EL AULA

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 en 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 Practicas 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 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. FLIPPED CLASSROOM

#### 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
  1. - Objetivos de la innovación educativa
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
  1. - Modelos familiares
  2. - El ambiente familiar y su influencia
2. La escuela
3. La educación compartida entre familia y escuela
  1. - Relación entre la familia y el tutor
  2. - La comunicación entre padres y maestros

## 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. BLENDEND 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
  1. - Asamblea
  2. - Brainstorming
  3. - Corrillo
  4. - Cuchicheo
  5. - Debate

6. - Estudio de casos

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
  1. - Cuestionarios
  2. - Grupos de discusión
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
  1. - Educación inclusiva
3. Modalidades de escolarización
4. La atención a la diversidad en el modelo Flipped Classroom

PARTE 6. VIDEO 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 vídeograma 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 7. APPS EDUCATIVAS: UN NUEVO HORIZONTE EN APLICACIÓN PRÁCTICA DOCENTE

#### UNIDAD DIDÁCTICA 1. SURGIMIENTO Y DESARROLLO DE LA EDUCACIÓN

1. Desarrollo histórico de la educación infantil.
  1. - Concepto e instituciones de educación infantil.
  2. - Precedentes teóricos.
  3. - Primeras instituciones.
2. Organización de profesionales.
  1. - Perfiles profesionales en la etapa de educación infantil. Competencias genéricas y específicas.
  2. - Funciones del personal.

#### UNIDAD DIDÁCTICA 2. PEDAGOGÍA Y TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN EN LA EDUCACIÓN

1. Aportaciones pedagógicas a la Educación Infantil.
  1. - Características fundamentales de la escuela nueva.
  2. - Principales escuelas.
2. Principios didácticos fundamentales de la educación.
  1. - Principio de actividad.
  2. - Principio de creatividad.
  3. - Principio vivencial.
  4. - Principio de globalización.
  5. - Principio de normalización.
  6. - Principio de individualización.
  7. - Otros principios.
3. Tecnologías de la Información y Comunicación.

#### UNIDAD DIDÁCTICA 3. EDUCACIÓN. ROLES DE LOS AGENTES PARTICIPANTES

1. Introducción de roles.
2. El papel de los padres: la familia como base educativa.
3. El papel de los educadores.
4. El papel de los alumnos.
  1. - El alumno como nuevo agente del aprendizaje.
  2. - Alumnado con capacidad de elección.

3. - Nuevo alumnado con capacidades.
4. - Capacidad de adaptación a los cambios.

#### UNIDAD DIDÁCTICA 4. PROBLEMÁTICA EDUCATIVA ACTUAL

1. Introducción a la problemática educativa actual.
  1. - Detección de problemas actuales.
  2. - Objetivos.
  3. - Interés/Implicación.
2. Indicadores educativos: herramientas TIC.
  1. - Programa Internacional de Evaluación de Estudiantes.
3. Plan de Cultura Digital en la escuela.

#### UNIDAD DIDÁCTICA 5. ESCUELA 2.0: AULAS DIGITALES

1. Descripción del espacio.
  1. - Espacio escolar.
  2. - Espacio aula.
2. Nuevas tecnologías en el aula.
  1. - Dónde.
  2. - Cuántos.
  3. - Cuáles.
3. Elemento del entorno "aula": la pizarra.
  1. - Pizarra Interactiva.
  2. - Pizarra Digital.
  3. - Pizarra Digital Interactiva.

#### UNIDAD DIDÁCTICA 6. ESCUELA 2.0: CONECTIVIDAD

1. Internet: historia.
  1. - Ventajas e inconvenientes del uso de Internet en la práctica educativa.
  2. - Inconvenientes.
2. Conectividad a Internet.
  1. - Tipos de redes.
  2. - Red inalámbrica.
  3. - Red escolar de datos (RED).

#### UNIDAD DIDÁCTICA 7. ESCUELA 2.0: FORMACIÓN DEL PROFESORADO

1. INTRODUCCIÓN
  1. - Introducción a la situación.
  2. - Perfiles de profesorado a partir de las necesidades formativas en TIC.
  3. - Propuestas formativas.
2. Competencias básicas.
3. Formación del profesorado en cifras.
  1. - Datos arrojados.
  2. - Conclusiones.

#### UNIDAD DIDÁCTICA 8. ESCUELA 2.0: APPS EN LAS AULAS DEL S.XXI

1. APPS para la educación.
  1. - ¿Qué es una APP educativa?
  2. - Ventajas de las APPS para enseñanza.
  3. - Posibles debilidades de la integración de las APPS en la enseñanza.
2. Dispositivos móviles.
  1. - Tablet.
  2. - Libro electrónico.
3. Manejo de las APPS: introducción del alumnado en derechos y privacidad.
  1. - Pandijuegos (Agencia Española de Protección de Datos).
4. APPS empleadas en la actualidad.
  1. - Aplicación #Guapis.
  2. - iCuadernos by Rubio.
  3. - Geometría Montessori.
  4. - BioMio.
  5. - Busuu.

#### UNIDAD DIDÁCTICA 9. WEB 2.0 COMO RECURSO EDUCATIVO

1. Origen de la Web 2.0.
2. Principales características de la Web 2.0.
3. Aplicaciones Web.
4. Ventajas de la Web 2.0.
5. Recursos pedagógicos de la Web 2.0.
  1. - Blogs.
  2. - Webs.
  3. - Wikis.

#### UNIDAD DIDÁCTICA 10. APPS EDUCATIVAS: PROTECCIÓN DE DATOS Y DEFENSA DEL MENOR

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

