

Máster en Robótica Educativa + 60 Créditos ECTS





Mentes inquietas,
Aulas creativas

ÍNDICE

1 | **Somos Red Educa**

2 | **Rankings**

3 | **Alianzas y acreditaciones**

4 | **By EDUCA EDTECH Group**

5 | **Metodología LXP**

6 | **Razones por las que elegir Red Educa**

7 | **Financiación y Becas**

8 | **Métodos de pago**

9 | **Programa Formativo**

10 | **Temario**

11 | **Contacto**

SOMOS RED EDUCA

De docentes para docentes, estos son los valores que nos definen. **Red Educa** es una institución educativa de formación online constituida por un sólido equipo de profesionales de la educación que persiguen un mismo objetivo: especializar al sector educativo a través de una amplia oferta formativa para oposiciones y másteres europeos.

Con más de 12 años de experiencia formando docentes, estamos especializados en la formación didáctico-pedagógica y perseguimos la mejora continua de la calidad de nuestros contenidos. Esto nos ha permitido especializar a los más de 17.000 estudiantes que han confiado en nosotros.

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



Desde donde quieras y como quieras,
Elige Red Educa

ALIANZA RED EDUCA Y UTAMED

Red Educa y UTAMED (Universidad Tecnológica Atlántico-Mediterráneo) sellan una alianza estratégica que marca un nuevo hito en la evolución de la formación online.

Por un lado, Red Educa ha consolidado su papel como una institución de referencia en la especialización del sector educativo, ofreciendo formación dirigida a opositores, docentes y profesionales a través de másteres y cursos que responden a los desafíos actuales del aula y del entorno educativo global.

Por su parte, UTAMED surge como una universidad innovadora y con visión internacional, que articula su modelo educativo en torno al eje Atlántico-Mediterráneo. Con un enfoque 100% online, flexible y multidisciplinar, UTAMED apuesta por una formación conectada con los retos globales, la tecnología educativa y la empleabilidad.

Gracias a esta alianza, ambas instituciones unen fortalezas para ofrecer un entorno formativo que integra excelencia académica, herramientas tecnológicas y actualización constante. La inteligencia artificial, la personalización del aprendizaje y los recursos digitales interactivos forman parte de una experiencia educativa orientada al futuro.

Esta colaboración permite desarrollar programas conjuntos diseñados para superar barreras geográficas y responder a los cambios sociales, digitales y laborales, ampliando así el acceso a una educación de calidad, con impacto real.





RANKINGS DE RED EDUCA

Red Educase engloba en el conjunto de **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. Gracias a ello ha conseguido el reconocimiento de diferentes rankings a nivel nacional e internacional.



ALIANZAS Y ACREDITACIONES



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION



UCAM
UNIVERSIDAD
CATÓLICA DE MURCIA

Universidad de
Vitoria-Gasteiz EUNEIZ



UNIVERSIDAD
NEBRIJA

BY EDUCA EDTECH

Red Educa 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 **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.



Programas
PROPIOS
UNIVERSITARIOS
OFICIALES

RAZONES POR LAS QUE ELEGIR RED EDUCA

1. Nuestra Experiencia

- ✓ Más de **18 años de experiencia.**
- ✓ Más de **300.000 alumnos** ya se han formado en nuestras aulas virtuales
- ✓ Alumnos de los 5 continentes.
- ✓ **25%** de alumnos internacionales.
- ✓ **97%** de satisfacción
- ✓ **100% lo recomiendan.**
- ✓ Más de la mitad ha vuelto a estudiar en Red Educa.

2. Nuestro Equipo

En la actualidad, Red Educa cuenta con un equipo humano formado por más **400 profesionales.** Nuestro personal se encuentra sólidamente enmarcado en una estructura que facilita la mayor calidad en la atención al alumnado.

3. Nuestra Metodología



100% ONLINE

Estudia cuando y desde donde quieras. Accede al campus virtual desde cualquier dispositivo.



APRENDIZAJE

Pretendemos que los nuevos conocimientos se incorporen de forma sustantiva en la estructura cognitiva



EQUIPO DOCENTE

Euroinnova cuenta con un equipo de profesionales que harán de tu estudio una experiencia de alta calidad educativa.

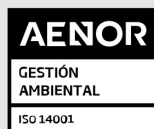


NO ESTARÁS SOLO

Acompañamiento por parte del equipo de tutorización durante toda tu experiencia como estudiante

4. Calidad AENOR

- ✓ Somos Agencia de Colaboración N°99000000169 autorizada por el Ministerio de Empleo y Seguridad Social.
- ✓ Se llevan a cabo auditorías externas anuales que garantizan la máxima calidad AENOR.
- ✓ Nuestros procesos de enseñanza están certificados por **AENOR** por la ISO 9001.



5. Confianza

Contamos con el sello de **Confianza Online** y colaboramos con la Universidades más prestigiosas, Administraciones Públicas y Empresas Software a nivel Nacional e Internacional.



6. Somos distribuidores de formación

Como parte de su infraestructura y como muestra de su constante expansión **Red Educa** incluye dentro de su organización una editorial y una imprenta digital industrial.

FINANCIACIÓN Y BECAS

Financia tu cursos o máster y disfruta de las becas disponibles. ¡Contacta con nuestro equipo experto para saber cuál se adapta más a tu perfil!

25% Beca
ALUMNI

20% Beca
DESEMPLEO

15% Beca
EMPRENDE

15% Beca
RECOMIENDA

15% Beca
GRUPO

20% Beca
FAMILIA
NUMEROSA

20% Beca
DIVERSIDAD
FUNCIONAL



MÉTODOS DE PAGO

Con la Garantía de:



Fracciona el pago de tu curso en cómodos plazos de forma segura.



Nos adaptamos a todos los métodos de pago internacionales:



y muchos mas...



Máster en Robótica Educativa + 60 Créditos ECTS



DURACIÓN
1500 horas



**MODALIDAD
ONLINE**



**ACOMPañAMIENTO
PERSONALIZADO**



CREDITOS
60 ECTS

Titulación

Titulación de Máster de Formación Permanente en Robótica Educativa con 1500 horas y 60 ECTS expedida por UTAMED - Universidad Tecnológica Atlántico Mediterráneo.



**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ATLÁNTICO-MEDITERRÁNEO
RED EDUCA**

como centro acreditado para la impartición de acciones formativas
expiden 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 RED EDUCA.

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

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

NOMBRE DEL ALUMNO/A
Firma del Alumno/a

NOMBRE DEL AREA MANAGER
La Dirección Académica



Con Solicitud Consultiva, Categoría Especial del Consejo Universitario y Social de la UMECC (Num. Resolución 3005)



Descripción

El avance de la tecnología y el futuro paradigma laboral y vital hace necesaria la creación de asignaturas y contenidos especializados para los más pequeños. La relevancia del curso de este Master en Robótica Educativa radica en la capacitación de profesionales para aprovechar las nuevas tecnologías aplicadas a la intervención educativa. El programa aborda temas como las TIC en el sistema educativo, metodologías y tecnologías emergentes, diseño y evaluación en el contexto TIC, atención a la diversidad y robótica educativa. Los estudiantes de este Master adquirirán, con el apoyo continuo de nuestros docentes, habilidades en programación, uso de herramientas educativas, diseño de programas de innovación y gestión de proyectos de calidad.

Objetivos

- Entender cómo las nuevas tecnologías se aplican a la intervención educativa.
- Profundizar en la programación y la robótica en el aula.
- Conocer cómo se ejecuta la dirección de proyectos de calidad en educación.
- Diseñar programas para la innovación educativa.
- Mejorar el uso de herramientas dedicadas a la innovación educativa a nivel de aula.

Para qué te prepara

El Master en Robótica Educativa está dirigido a profesionales del ámbito educativo, como docentes, pedagogos y educadores, interesados en ampliar sus conocimientos sobre la integración de la robótica y las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje. También es adecuado para aquellos que deseen desarrollar habilidades en programación y diseño de proyectos educativos innovadores.

A quién va dirigido

El Master en Robótica Educativa te prepara para aplicar eficazmente las tecnologías educativas en el aula, fomentando la participación activa de los estudiantes y promoviendo un aprendizaje significativo. Además, te brinda las herramientas necesarias para diseñar proyectos educativos innovadores, revisar su calidad, evaluar su impacto y gestionarlos de manera eficiente. Todo ello atendiendo a las mejores herramientas pedagógicas.

Salidas laborales

Las salidas laborales de este Master en Robótica Educativa son diversas. Podrás desempeñarte como especialista en robótica educativa en instituciones educativas, centros de formación, empresas de desarrollo de software educativo o proyectos de innovación educativa. También podrás incursionar en

la investigación en el campo de la pedagogía y la robótica educativa.

TEMARIO

MÓDULO 1. NUEVAS TECNOLOGÍAS APLICADAS A LA INTERVENCIÓN EDUCATIVA

UNIDAD DIDÁCTICA 1. LAS TICS EN EDUCACIÓN

1. Las TICs en el sistema educativo
2. Funciones de las TICs en el entorno educativo
3. Proceso de integración y uso pedagógico de las TICs
4. Nuevos entornos virtuales de Enseñanza-Aprendizaje
5. Impacto de las TICs en la enseñanza

UNIDAD DIDÁCTICA 2. METODOLOGÍAS Y TECNOLOGÍAS EDUCATIVAS EMERGENTES

1. La pizarra digital
2. Wikis
3. Blogs
4. Blended Learning
5. Realidad aumentada y entornos inmersivos
6. Flipped Classroom
7. Aprendizaje basado en proyectos (ABP)
8. Gamificación educativa
9. Mobile learning

UNIDAD DIDÁCTICA 3. DISEÑO Y EVALUACIÓN EN EL CONTEXTO TIC

1. Las TIC en la evaluación
2. El trabajo por competencias

UNIDAD DIDÁCTICA 4. NUEVAS TECNOLOGÍAS Y ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

1. Inclusión educativa a través de las TIC
2. Recursos y herramientas TIC en Educación Especial

UNIDAD DIDÁCTICA 5. ROBÓTICA EDUCATIVA

1. ¿Qué es la robótica educativa?
2. Etapas educativas en las que se implementa
3. Beneficios de la robótica educativa en educación
4. Introducción de la robótica en el currículo
5. Robótica educativa en Educación Infantil
6. Robótica educativa en Educación Primaria
7. Robótica educativa en la ESO

MÓDULO 2. 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 3. DIRECCIÓN DE PROYECTOS DE CALIDAD EN EDUCACIÓN

UNIDAD DIDÁCTICA 1. CONCEPTOS Y COMPONENTES DE LA DIRECCIÓN DE PROYECTOS

1. La naturaleza del proyecto
2. Las características de un proyecto
3. Fundamentos de la gestión de proyectos
4. Principios necesarios para una gestión exitosa de proyectos
5. El ciclo de vida del proyecto

UNIDAD DIDÁCTICA 2. INICIACIÓN DEL PROYECTO

1. Introducción al marco del proyecto
2. Contextualización del proyecto en los distintos modelos de organización
3. Proyectos de tipo social
4. Preparación de recursos y comienzo firme
5. Desarrollo de la fase de iniciación
6. Actividades a realizar

UNIDAD DIDÁCTICA 3. PLANIFICACIÓN DEL PROYECTO

1. Fases para realizar una correcta planificación del proyecto
2. Programación inicial del proyecto. Verificación y ajuste
3. Plan de acción y plan de control
4. Actividades a realizar
5. Plan de gestión de la calidad del proyecto
6. Resumen

UNIDAD DIDÁCTICA 4. EJECUCIÓN DEL PROYECTO

1. Desarrollo de la fase
2. Actividades a realizar
3. Gestión de la calidad

UNIDAD DIDÁCTICA 5. SEGUIMIENTO Y CONTROL

1. Desarrollo de la fase
2. Actividades a realizar
3. Control de la calidad
4. Herramientas e indicadores en el control del proyecto

UNIDAD DIDÁCTICA 6. CIERRE DEL PROYECTO

1. Desarrollo de la fase
2. Actividades a realizar
3. El informe

MÓDULO 4. DISEÑO DE PROGRAMAS PARA LA INNOVACIÓN EDUCATIVA

UNIDAD DIDÁCTICA 1. ANÁLISIS DEL CONTEXTO EDUCATIVO

1. Aspectos introductorios

2. Definición del entorno
3. Descripción de los sujetos destinatarios
4. Análisis del centro
5. Ejemplos de análisis del contexto
6. Detección de necesidades

UNIDAD DIDÁCTICA 2. SELECCIÓN DE LOS FUNDAMENTOS TEÓRICOS Y OBJETIVOS DEL PROGRAMA

1. Fundamentación Teórica
2. Objetivos del programa

UNIDAD DIDÁCTICA 3. DISEÑO DE LA METODOLOGÍA DEL PROGRAMA DE INNOVACIÓN

1. La metodología empleada en el proceso de enseñanza-aprendizaje
2. La metodología de un proyecto
3. Metodologías innovadoras
4. Planificación

UNIDAD DIDÁCTICA 4. EVALUACIÓN DEL PROGRAMA DE INNOVACIÓN EDUCATIVA

1. Contexto teórico de la evaluación de programas
2. Pasos en la planificación y desarrollo del proceso de evaluación-valoración

UNIDAD DIDÁCTICA 5. EJEMPLOS RECIENTES DE PROGRAMAS DE INNOVACIÓN EDUCATIVA

1. Emotional Mind
2. MCdemy.com
3. Programas STEAM

MÓDULO 5. JUEGOS Y RECURSOS DIGITALES PARA LA INNOVACIÓN EDUCATIVA

UNIDAD DIDÁCTICA 1. EDUCACIÓN 2.0

1. La sociedad del conocimiento
2. Web 2.0
3. Educación conectada
4. Enriqueciendo procesos cognitivos con tecnología
5. Aplicaciones educativas de Internet
6. Estrategias didácticas que utilizan Internet

UNIDAD DIDÁCTICA 2. RECURSOS EDUCATIVOS EN LA WEB 2.0

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

UNIDAD DIDÁCTICA 3. REDES SOCIALES COMO RECURSO EDUCATIVO

1. Conceptualización y origen
2. Tipos de redes sociales
3. Definición de redes sociales
4. Las redes sociales aplicadas a la educación
5. Redes sociales generales
6. Las redes sociales como innovación

UNIDAD DIDÁCTICA 4. APRENDIZAJE BASADO EN EL JUEGO (GAME-BASED LEARNING)

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

UNIDAD DIDÁCTICA 5. VIDEOJUEGOS EDUCATIVOS

1. Los videojuegos educativos
2. Videojuegos y procesos cognitivos
3. Ejemplos de videojuegos educativos
4. Videojuegos y discapacidad

MÓDULO 6. HERRAMIENTAS PARA LA INNOVACIÓN EDUCATIVA A NIVEL DE AULA

UNIDAD DIDÁCTICA 1. GAMIFICACIÓN EDUCATIVA

1. Concepto de gamificación
2. ¿Qué no es la gamificación?
3. Objetivos de la gamificación y ámbitos de aplicación
4. Gamificación y aprendizaje
5. Gamificando para educar

UNIDAD DIDÁCTICA 2. PEDAGOGÍA INVERSA O FLIPPED CLASSROOM

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

UNIDAD DIDÁCTICA 3. APRENDIZAJE COLABORATIVO

1. Introducción al aprendizaje colaborativo
2. Aprendizaje cooperativo
3. ¿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

UNIDAD DIDÁCTICA 5. APRENDIZAJE EN ENTORNOS VIRTUALES Y AUTO EVALUACIÓN DEL ALUMNO

1. Introducción a los entornos virtuales de aprendizaje
2. ¿Qué es un entorno virtual de aprendizaje?
3. Características de los EVA
4. Tipos de EVA
5. El papel del docente en los entornos virtuales
6. Por qué enseñar con y en entornos virtuales
7. Criterios para la selección de un EVA
8. Criterios de calidad de los EVA
9. Obstáculos en la implementación de los EVA

MÓDULO 7. PROYECTO FIN DE MÁSTER



By
EDUCA EDTECH
Group