INESEM

BUSINESS SCHOOL

Curso en Nuevas Tecnologías Aplicadas a la Educación + Curso en Programación Robótica en el Aula (Doble Titulación con 10 Créditos ECTS)

+ Información Gratis

titulación de formación continua bonificada expedida por el instituto europeo de estudios empresariales

Curso en Nuevas Tecnologías Aplicadas a la Educación + Curso en Programación Robótica en el Aula (Doble Titulación con 10 Créditos ECTS)

duración total: 250 horas ***horas teleformación:*** 125 horas

precio: 0 € *

modalidad: Online

* hasta 100 % bonificable para trabajadores.

descripción

El presente Curso en Nuevas Tecnologías Aplicadas a la Educación y en Programación Robótica en el Aula ofrece una formación especializada en este ámbito. Hoy en día, las Nuevas Tecnologías Aplicadas a la Educación (NTIC) son un elemento básico para poder proporcionar al alumnado un proceso de enseñanza-aprendizaje adaptado a la realidad de la sociedad que nos envuelve. Con la realización del presente Curso en Nuevas Tecnologías Aplicadas a la Educación y en Programación Robótica en el Aula se aportarán al alumnado los conocimientos necesarios para llevar a cabo la integración e incorporación de las nuevas tecnologías en los diferentes centros educativos de una forma adecuada, además obtendrá unos conocimientos especializados en programar robots en el aula.

+ Información Gratis

a quién va dirigido

Todos aquellos trabajadores y profesionales en activo que deseen adquirir o perfeccionar sus conocimientos técnicos en este área.

objetivos

- Describir y contextualizar diferentes conceptos relacionadas con las Nuevas Tecnologías Aplicadas a la Educación.
- Conocer los conocimientos básicos sobre la alfabetización audiovisual y sus principales elementos: vídeo y televisión.
- Identificar los principales objetivos de la informática y su utilización en contextos educativos.
- Analizar las aplicaciones didácticas de los programas informáticos y el software educativo.
- Adquirir conocimientos acerca de los sistemas interactivos multimedia que se puede emplear en el centro educativo.
- Conocer la programación y lenguajes de programación robótica.
- Instalar y configurar Bitlog.
- Programar robots móviles.
- Conocer la neurotecnología.

para qué te prepara

El presente Curso en Nuevas Tecnologías Aplicadas a la Educación y en Programación Robótica en el Aula te prepara para adquirir los conocimientos relacionados con las TIC para comprender la influencia que tienen en educación y conocer las técnicas de programación para diferentes tipos de robots.

salidas laborales

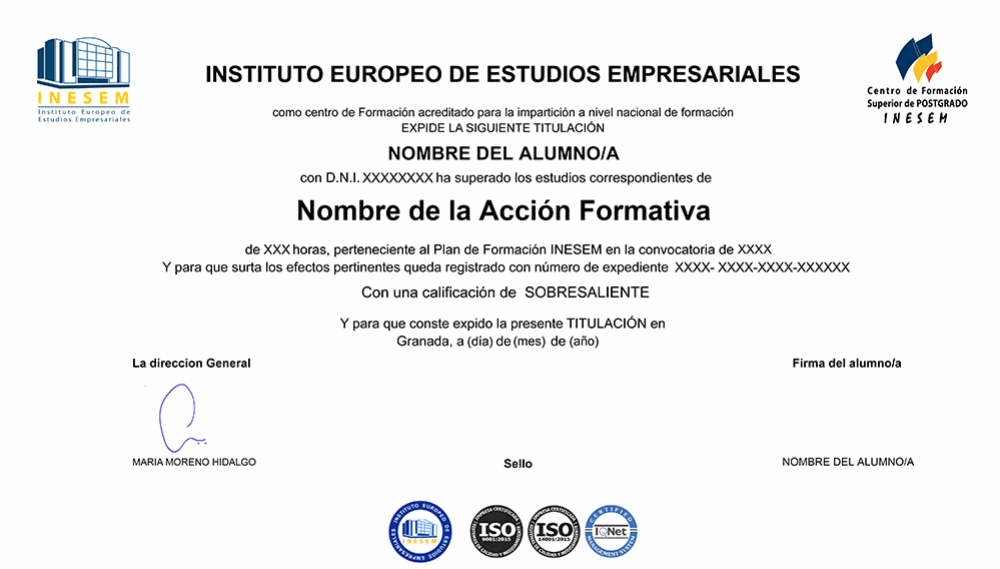
Educación Infantil, Educación Primaria, Educación Secundaria, Organización Escolar, Orientación, Psicopedagogía, Psicología, Pedagogía, Educación Social, Robótica, Programación de robots.

+ Información Gratis

titulación

Una vez finalizado el curso, el alumno recibirá por parte de INESEM vía correo postal, la Titulación Oficial que acredita el haber superado con éxito todas las pruebas de conocimientos propuestas en el mismo.

Esta titulación incluirá el nombre del curso/máster, la duración del mismo, el nombre y DNI del alumno, el nivel de aprovechamiento que acredita que el alumno superó las pruebas propuestas, las firmas del profesor y Director del centro, y los sellos de la instituciones que avalan la formación recibida (Instituto Europeo de Estudios Empresariales).



INSTITUTO EUROPEO DE ESTUDIOS EMPRESARIALES

como centro de Formación acreditado para la impartición a nivel nacional de formación
EXPIDE LA SIGUIENTE TITULACIÓN

NOMBRE DEL ALUMNO/A

con D.N.I. XXXXXXXX ha superado los estudios correspondientes de

Nombre de la Acción Formativa

de XXX horas, perteneciente al Plan de Formación INESEM en la convocatoria de XXXX
Y para que surta los efectos pertinentes queda registrado con número de expediente XXXX- XXXX-XXXX-XXXXXX

Con una calificación de SOBRESALIENTE

Y para que conste expido la presente TITULACIÓN en
Granada, a (día) de (mes) de (año)

La direccion General

MARIA MORENO HIDALGO

Sello

Firma del alumno/a

NOMBRE DEL ALUMNO/A

forma de bonificación

- Mediante descuento directo en el TC1, a cargo de los seguros sociales que la empresa paga cada mes a la Seguridad Social.

metodología

El alumno comienza su andadura en INESEM a través del Campus Virtual. Con nuestra metodología de aprendizaje online, el alumno debe avanzar a lo largo de las unidades didácticas del itinerario formativo, así como realizar las actividades y autoevaluaciones correspondientes. Al final del itinerario, el alumno se encontrará con el examen final, debiendo contestar correctamente un mínimo del 75% de las cuestiones planteadas para poder obtener el título.

Nuestro equipo docente y un tutor especializado harán un seguimiento exhaustivo, evaluando todos los progresos del alumno así como estableciendo una línea abierta para la resolución de consultas.

El alumno dispone de un espacio donde gestionar todos sus trámites administrativos, la Secretaría Virtual, y de un lugar de encuentro, Comunidad INESEM, donde fomentar su proceso de aprendizaje que enriquecerá su desarrollo profesional.

materiales didácticos

- Manual teórico 'Nuevas Tecnologías Aplicadas a la Educación'

- Manual teórico 'Programación Robótica en el Aula'

profesorado y servicio de tutorías

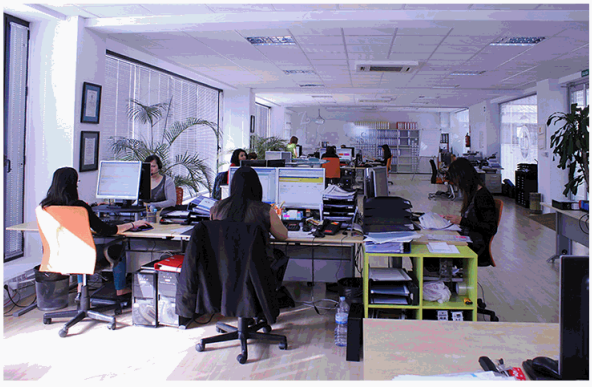
Nuestro equipo docente estará a su disposición para resolver cualquier consulta o ampliación de contenido que pueda necesitar relacionado con el curso. Podrá ponerse en contacto con nosotros a través de la propia plataforma o Chat, Email o Teléfono, en el horario que aparece en un documento denominado “Guía del Alumno” entregado junto al resto de materiales de estudio. Contamos con una extensa plantilla de profesores especializados en las distintas áreas formativas, con una amplia experiencia en el ámbito docente.

El alumno podrá contactar con los profesores y formular todo tipo de dudas y consultas, así como solicitar información complementaria, fuentes bibliográficas y asesoramiento profesional. Podrá hacerlo de las siguientes formas:

- **Por e-mail**: El alumno podrá enviar sus dudas y consultas a cualquier hora y obtendrá respuesta en un plazo máximo de 48 horas.

- **Por teléfono**: Existe un horario para las tutorías telefónicas, dentro del cual el alumno podrá hablar directamente con su tutor.

- **A través del Campus Virtual**: El alumno/a puede contactar y enviar sus consultas a través del mismo, pudiendo tener acceso a Secretaría, agilizando cualquier proceso administrativo así como disponer de toda su documentación



plazo de finalización

El alumno cuenta con un período máximo de tiempo para la finalización del curso, que dependerá de la misma duración del curso. Existe por tanto un calendario formativo con una fecha de inicio y una fecha de fin.

campus virtual online

especialmente dirigido a los alumnos matriculados en cursos de modalidad online, el campus virtual de inesem ofrece contenidos multimedia de alta calidad y ejercicios interactivos.

comunidad

servicio gratuito que permitirá al alumno formar parte de una extensa comunidad virtual que ya disfruta de múltiples ventajas: becas, descuentos y promociones en formación, viajes al extranjero para aprender idiomas...

revista digital

el alumno podrá descargar artículos sobre e-learning, publicaciones sobre formación a distancia, artículos de opinión, noticias sobre convocatorias de oposiciones, concursos públicos de la administración, ferias sobre formación, etc.

secretaría

Este sistema comunica al alumno directamente con nuestros asistentes, agilizando todo el proceso de matriculación, envío de documentación y solución de cualquier incidencia.

Además, a través de nuestro gestor documental, el alumno puede disponer de todos sus documentos, controlar las fechas de envío, finalización de sus acciones formativas y todo lo relacionado con la parte administrativa de sus cursos, teniendo la posibilidad de realizar un seguimiento personal de todos sus trámites con INESEM

+ Información Gratis

programa formativo

PARTE 1. 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
    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

+ Información Gratis

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

+ Información Gratis

5.Clasificación de los multimedia
1.- Según el sistema de navegación
2.- Según el nivel de control del profesional

PARTE 2. 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 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.

+ Información Gratis