



INESEM

BUSINESS SCHOOL

***Máster en TIC y Nuevas Metodologías de
Enseñanza + 20 Créditos ECTS***

+ Información Gratis

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

Máster en TIC y Nuevas Metodologías de Enseñanza + 20 Créditos ECTS

duración total: 1.500 horas

horas teleformación: 450 horas

precio: 0 € *

modalidad: Online

* hasta 100 % bonificable para trabajadores.

descripción

Las nuevas tecnologías de la información y la comunicación están presentes en los diferentes contextos de la sociedad. El contexto educativo no es ajeno a este impacto que hace que surjan nuevos retos con nuestro alumnado, en nuestra práctica docente, así como impone una nueva forma de enseñanza: la integración de recursos tecnológicos, aplicaciones y nuevas plataformas de comunicación en nuestras aulas. Si trabajas en el sector educativo o quieres dedicarte a él y deseas conocer las nuevas tecnologías aplicadas a este ámbito, INESEM te forma con este Master con el que adquirirás los conocimientos necesarios para la gestión y tratamiento de estas TIC tanto en tu aula ordinaria como a nivel de centro.



a quién va dirigido

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

objetivos

- Analizar las características que definen las buenas prácticas en el uso de las TIC así como los principales modelos de uso.
- Conocer la implicación en la enseñanza y el de la biblioteca escolar 2.0, así como su relación con la web 2.0
- Aprender a diseñar y utilizar la WebQuest como recurso didáctico.
- Administrar un aula virtual Moodle, así como crear espacios de trabajo virtual atractivos y dinámicos
- Conocer las redes de comunicación.

para qué te prepara

El presente Master pretende dotar al alumno de la formación teórica y práctica necesaria para que pueda gestionar las TIC de su centro escolar, así como hacer uso de las nuevas tecnologías como un recurso didáctico que facilita el aprendizaje del alumnado, a la vez que pueden hacer eco de las mismas para difundir la actuación docente que se lleva a cabo. El docente conocerá las fases del proceso de transformación hacia una "Learning Community".

salidas laborales

Desarrolla tu labor docente en el ámbito de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación en Colegios de Educación Infantil, Primaria y Secundaria sostenidos con Fondos Públicos o Privados. Orientadores en Centros Educativos gracias a los conocimientos adquiridos con el Master en Recursos TIC en Educación.

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 dirección General

MARIA MORENO HIDALGO

Firma del alumno/a

Sello



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 'Innovación Educativa'
- Manual teórico 'Metodologías de Enseñanza Innovadoras'
- Manual teórico 'Contenidos Educativos Móviles'
- Manual teórico 'Aplicación Práctica del M-Elearning'
- Manual teórico 'Programación Robótica en el Aula'
- Manual teórico 'Flipped Classroom-Innovación Educativa'
- Manual teórico 'Educación para el uso responsable de las TIC'
- Manual teórico 'Herramientas TIC en Estrategias Pedagógicas'
- Manual teórico 'Gamificación: Educar Jugando'
- Manual teórico 'Vídeo Digital y Educación'

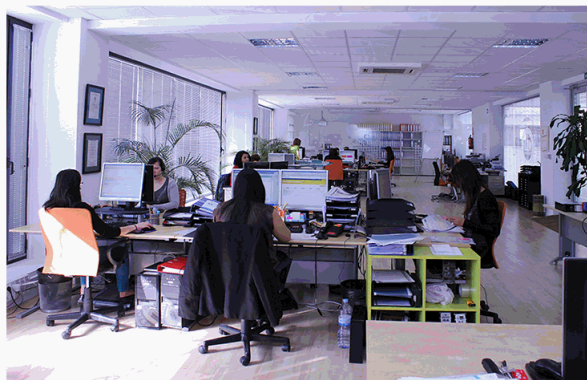


profesorado y servicio de tutorías

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

programa formativo

MÓDULO 1. INNOVACIÓN EDUCATIVA

UNIDAD DIDÁCTICA 1. ¿QUÉ ES LA INNOVACIÓN EDUCATIVA?

- 1.Introducción a la pedagogía
- 2.Sistema Educativo
- 3.Los modelos pedagógicos y la educación
- 4.¿Qué es la innovación educativa?

UNIDAD DIDÁCTICA 2. REALIZACIÓN DE UN PROYECTO INNOVADOR

- 1.Introducción al proyecto de centro
- 2.Proyecto Educativo
- 3.Proyecto educativo innovador

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

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

UNIDAD DIDÁCTICA 4. EDUCACIÓN INCLUSIVA Y ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

- 1.El concepto de Necesidades Específicas de Apoyo Educativo (NEAE)
- 2.La atención a la diversidad en los centros educativos
- 3.Medidas de atención a la diversidad desde la programación didáctica
- 4.Programas de atención a la diversidad

UNIDAD DIDÁCTICA 5. HACIA UNA SOCIEDAD PLURILINGÜE

- 1.Necesidad de construir una escuela plurilingüe
- 2.Competencia plurilingüe
- 3.Marco Común Europeo de Referencia para las lenguas
- 4.Importancia del multilingüismo en las aulas

MÓDULO 2. METODOLOGÍAS DE ENSEÑANZA INNOVADORAS

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN A LAS METODOLOGÍAS DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE

- 1.Introducción a la didáctica
- 2.El proceso de enseñanza-aprendizaje
- 3.La metodología empleada en el proceso de enseñanza-aprendizaje

UNIDAD DIDÁCTICA 2. APRENDIZAJE POR COMPETENCIAS

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

UNIDAD DIDÁCTICA 3. APRENDIZAJE COOPERATIVO

- 1.Aprendizaje cooperativo: definición
- 2.Teorías sobre el aprendizaje cooperativo
- 3.Influencia del aprendizaje cooperativo en la reducción de la violencia escolar
- 4.¿Cómo se evalúa el aprendizaje cooperativo?

UNIDAD DIDÁCTICA 4. APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS

- 1.El aprendizaje basado en proyectos
- 2.Puesta en práctica del aprendizaje basado en proyectos
- 3.Desarrollo del aprendizaje basado en proyectos
- 4.Proceso de evaluación

MÓDULO 3. FLIPPED CLASSROOM - INNOVACIÓN EDUCATIVA

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN A LA PEDAGOGÍA

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

UNIDAD DIDÁCTICA 2. MODELOS PEDAGÓGICOS

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

UNIDAD DIDÁCTICA 3. INNOVACIÓN EDUCATIVA

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

UNIDAD DIDÁCTICA 4. EDUCACIÓN COMPARTIDA ENTRE FAMILIA Y ESCUELA

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

UNIDAD DIDÁCTICA 5. MODELO FLIPPED CLASSROOM

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

UNIDAD DIDÁCTICA 6. BLENDED LEARNING

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

UNIDAD DIDÁCTICA 7. EL DISEÑO DE UN PROGRAMA FLIPPED CLASSROOM

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

UNIDAD DIDÁCTICA 8. METODOLOGÍAS, TÉCNICAS DIDÁCTICAS Y TECNOLOGÍA DIGITAL

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

UNIDAD DIDÁCTICA 9. EVALUACIÓN DE APRENDIZAJES

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

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

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

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

UNIDAD DIDÁCTICA 1. COMPETENCIA DIGITAL DOCENTE

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

UNIDAD DIDÁCTICA 2. INTRODUCCIÓN A LAS TIC

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

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

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

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

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

UNIDAD DIDÁCTICA 5. INTEGRACIÓN DIDÁCTICA DE INTERNET EN EL AULA

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

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

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

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

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

UNIDAD DIDÁCTICA 8. RIESGOS Y CONSECUENCIAS ASOCIADOS A LAS TIC

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

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

- 1.Uso responsable de las nuevas tecnologías en el aula
- 2.Protección de datos y del menor
- 3.Agencia española de protección de datos

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

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

MÓDULO 5. VÍDEO DIGITAL Y EDUCACIÓN 2.0

UNIDAD DIDÁCTICA 1. CONTENIDO MULTIMEDIA

1. Concepto de multimedia
2. Clasificación de los multimedia
3. Características de los sistemas multimedia
4. Aplicación de los multimedia
5. Principios de aprendizaje multimedia
6. Agentes implicados en la creación de aplicaciones multimedia

UNIDAD DIDÁCTICA 2. EL CONTENIDO MULTIMEDIA EN EDUCACIÓN

1. Creación del software educativo
2. Factores previos al diseño del contenido multimedia
3. Etapas de diseño del software educativo

UNIDAD DIDÁCTICA 3. EL PAPEL DE LOS MEDIOS AUDIOVISUALES EN LA ENSEÑANZA

1. La emotividad de la imagen al servicio del aprendizaje
2. La alfabetización audiovisual como necesidad en la sociedad de la información
3. El vídeo como recurso de aprendizaje
4. La producción videográfica como proceso de aprendizaje
5. La información audiovisual como estímulo para la evaluación
6. Los medios audiovisuales como apoyo para la investigación

UNIDAD DIDÁCTICA 4. MEDIOS AUDIOVISUALES Y NUEVAS TECNOLOGÍAS PARA EL DOCENTE

1. Medios de proyección de imagen fija: retroproyector y diapositivas
2. El medio sonoro
3. Medios audiovisuales: el vídeo en la enseñanza
4. Los medios de comunicación social: prensa y televisión
5. El medio informático
6. Los nuevos canales y entornos de información y comunicación

UNIDAD DIDÁCTICA 5. EL VÍDEO DIGITAL

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

UNIDAD DIDÁCTICA 6. PUNTOS CLAVE DE LA CREACIÓN DE CONTENIDOS MULTIMEDIA EN EL AULA

1. La docencia y la creación de contenidos multimedia en el aula
2. Competencia digital
3. Creación de contenidos multimedia como recurso para la educación

UNIDAD DIDÁCTICA 7. CREACIÓN DE MATERIAL DIDÁCTICO 3D

1. El entorno 3D
2. Programa Blender

UNIDAD DIDÁCTICA 8. EL PROFESORADO Y SU FORMACIÓN EN EL USO DE MEDIOS

1. La necesidad de la formación
2. Ventajas de la formación
3. Abordar la formación del profesorado

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

1. TIC en la propuesta didáctica
2. Organización en el centro
3. Organización de aulas
4. Organización de la biblioteca
5. Organización de los espacios para el profesorado

UNIDAD DIDÁCTICA 10. LA TECNOLOGÍA EDUCATIVA

- 1.La utilización de diferentes programas multimedia en el aula
- 2.Programas empleados para tratar la imagen
- 3.Programas multimedia para tratar el audio
- 4.Programas multimedia para tratar el vídeo

UNIDAD DIDÁCTICA 11. LAS REDES SOCIALES

- 1.¿Qué son las redes sociales?
- 2.Servicios y tipos de redes sociales
- 3.Las redes sociales aplicadas a la educación
- 4.Análisis y utilización de las redes sociales como innovación en el contexto educativo
- 5.El rol del docente en el empleo de las redes sociales
- 6.Diferentes roles del docente ante las redes sociales

UNIDAD DIDÁCTICA 12. EL CINE EN EL AULA

- 1.Cine. Un vídeo con fin educativo
- 2.El vídeo en educación
- 3.El empleo del vídeo en educación

UNIDAD DIDÁCTICA 13. INTRODUCCIÓN A LOS GRANDES MEDIOS DE MASAS

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

MÓDULO 6. GAMIFICACIÓN: EDUCAR JUGANDO

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN A LA GAMIFICACIÓN

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

UNIDAD DIDÁCTICA 2. GAME THINKING O PENSAMIENTO DE JUEGO

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

UNIDAD DIDÁCTICA 3. PSICOLOGÍA Y GAMIFICACIÓN

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

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

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

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

- 1.Gamificación y aprendizaje
- 2.Gamificando para educar
- 3.Sugerencias para la gamificación educativa

UNIDAD DIDÁCTICA 6. EL JUEGO Y SU DISEÑO

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

UNIDAD DIDÁCTICA 7. ELEMENTOS DEL JUEGO EN LA GAMIFICACIÓN

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

UNIDAD DIDÁCTICA 8. CICLOS DE ACTIVIDAD. LEY DEL MOVIMIENTO

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

UNIDAD DIDÁCTICA 9. PROGRAMAS DE RECOMPENSAS

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

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

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

MÓDULO 7. CONTENIDOS EDUCATIVOS MÓVILES

UNIDAD DIDÁCTICA 1. MICROAPRENDIZAJE Y MICROCONTENIDOS

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

UNIDAD DIDÁCTICA 2. DISEÑO DE CONTENIDOS EDUCATIVOS PARA DISPOSITIVOS MÓVILES

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

UNIDAD DIDÁCTICA 3. RECURSOS EMPLEADOS EN M-LEARNING

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

UNIDAD DIDÁCTICA 4. LAS WEBQUEST

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

MÓDULO 8. APLICACIÓN PRÁCTICA DEL M-LEARNING

UNIDAD DIDÁCTICA 1. PROYECTOS DE M-LEARNING EN ESPAÑA

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

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

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

MÓDULO 9. PROGRAMACIÓN Y ROBÓTICA EN EL AULA

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN A LA PROGRAMACIÓN. HERRAMIENTAS DE PROGRAMACIÓN. PRIMEROS PASOS CON ARDUINO

1. Programación y lenguajes de programación
2. Scratch, S4A, AppInventor, bitbloq, Arduino
3. Proyecto Arduino
4. Entradas y salidas digitales

UNIDAD DIDÁCTICA 2. PRIMEROS PASOS CON BITBLOG

1. Instalación y configuración de bitbloq
2. Primer programa: "Hola Mundo"
3. Sentencias condicionales if-else
4. Sentencias condicionales switch-case

UNIDAD DIDÁCTICA 3. USO DE VARIABLES Y FUNCIONES. BUCLES DE CONTROL.

1. Variables locales y variables globales
2. Funciones, parámetros y valor de retorno
3. Bucle while
4. Bucle for

UNIDAD DIDÁCTICA 4. INTRODUCCIÓN A LA PROGRAMACIÓN DE ROBOTS MÓVILES. MONTANDO EL EVOLUTION

1. Robots, tipos, aplicaciones Robots en el aula
2. El PrintBot Evolution Montaje
3. Primer Programa con el PrintBot Evolution
4. Teleoperando el PrintBot Evolution desde Android

UNIDAD DIDÁCTICA 5. PROGRAMACIÓN DE UN ROBOT SIGUE-LÍNEAS

1. ¿Qué es un sigue-líneas? ¿Cómo funciona?
2. Programación de un sigue-líneas
3. Modificaciones de un sigue-líneas

UNIDAD DIDÁCTICA 6. PROGRAMACIÓN DE UN ROBOT HUYE-LUZ

1. ¿Qué es un huye-luz? ¿Cómo funciona?
2. Programación de un huye-luz
3. Modificaciones de un huye-luz

UNIDAD DIDÁCTICA 7. PROGRAMACIÓN DE UN ROBOT QUE ESQUIVA OBSTÁCULOS

1. ¿Qué es un evita-obstáculos? ¿Cómo funciona?
2. Programación de un evita-obstáculos
3. Modificaciones de un evita-obstáculos
4. Máquinas de estados

UNIDAD DIDÁCTICA 8. NEUROTECNOLOGÍA: VISIÓN ESPACIAL. HEMISFERIO DERECHO. PENSAMIENTO COMPUTACIONAL

MÓDULO 10. HERRAMIENTAS TIC EN ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS

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

1. Las TIC en la educación
2. Identificación de los componentes básicos de las TIC
3. Ventajas e inconvenientes de las TIC

UNIDAD DIDÁCTICA 2. INNOVACIÓN DOCENTE Y CALIDAD DE LA ENSEÑANZA A TRAVÉS DEL USO DE LAS TIC

1. La innovación educativa
2. El impacto de las nuevas tecnologías en la educación
3. El docente innovador
4. Aplicación de la innovación educativa en el aula

UNIDAD DIDÁCTICA 3. FUNDAMENTOS PEDAGÓGICOS

1. Importancia de la pedagogía
2. Los modelos pedagógicos
3. Otros modelos pedagógicos: conductista, social y cognitivo

UNIDAD DIDÁCTICA 4. LAS TIC COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA

1. TIC como estrategia pedagógica
2. Proceso de enseñanza- aprendizaje
3. Métodos de formación empleando las TIC
4. Uso responsable de las nuevas tecnologías en el aula

UNIDAD DIDÁCTICA 5. FORMACIÓN DEL PROFESORADO BASADA EN LAS TIC

1. Introducción
2. Las TIC en la formación del profesorado
3. Las tecnologías de la información y la comunicación en el ámbito educativo
4. Formación del profesorado en la competencia digital

UNIDAD DIDÁCTICA 6. ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS EN LOS DIFERENTES NIVELES EDUCATIVOS

1. Las TIC en las aulas de infantil
2. Las TIC en la Educación Primaria
3. Las TIC en la etapa de Secundaria y Bachiller
4. Tecnologías de Información y de la Comunicación y Universidad

UNIDAD DIDÁCTICA 7. PLATAFORMAS EDUCATIVAS EN LAS TIC

1. Plataformas educativas en las TIC
2. Alexia
3. Moodle
4. Clickedu
5. Otras plataformas

UNIDAD DIDÁCTICA 8. LA PIZARRA DIGITAL

1. Introducción a la pizarra interactiva digital
2. Elementos que integran la Pizarra Interactiva Digital
3. Funciones y funcionamiento de las PDI
4. Beneficios en el uso de la Pizarra Interactiva Digital

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

1. Importancia del diseño de cursos o programas de formación
2. Hot Potatoes
3. 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 11. PROYECTO FIN DE MÁSTER