



INESEM

BUSINESS SCHOOL

***Máster en Metodologías y Tecnologías Emergentes
aplicadas a la Educación + Titulación Universitaria***

+ Información Gratis

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

Máster en Metodologías y Tecnologías Emergentes aplicadas a la Educación + Titulación Universitaria

duración total: 1.500 horas

horas teleformación: 450 horas

precio: 0 € *

modalidad: Online

* hasta 100 % bonificable para trabajadores.

descripción

En una era donde la digitalización se entrelaza con todos los aspectos de nuestra vida, educar en y para la sociedad digital 2.0 es un imperativo. El curso "Master en Metodologías y Tecnologías Emergentes aplicadas a la Educación" se concibe como una respuesta formativa integral, ofreciendo un amplio espectro de competencias que abarcan desde la introducción a la sociedad digital hasta el manejo de herramientas como la Pizarra Interactiva Digital, pasando por la inmersión en las nuevas metodologías educativas apropiadas para este contexto. Se aborda el aporte de la tecnología en el aula y el desarrollo de competencias TIC para la docencia, alineándose con las demandas del futuro educativo.

Este máster, que es tan práctico en su enfoque como teórico en su profundidad, dota a los docentes de habilidades cruciales para coordinar y liderar la integración tecnológica en los entornos educativos. Elige formarte con nosotros y estarás a la vanguardia de la pedagogía, listo para forjar el futuro educativo en el corazón de la revolución digital.



+ 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

- Dominar metodologías 2.0
- Aplicar sociedad digital en aulas
- Emplear nuevas técnicas docentes
- Integrar competencias TIC
- Gestionar pizarras digitales
- Crear vídeo educativo 2.0
- Liderar proyectos TIC educativos

para qué te prepara

El Master en Metodologías y Tecnologías Emergentes te capacita para ser un pionero en la incorporación de la Sociedad Digital 2.0 en el aula. Aprenderás a aplicar nuevas metodologías educativas, manejar herramientas como la pizarra interactiva y el vídeo digital, y desarrollarás competencias TIC para la docencia. Además, te formarás para coordinar proyectos TIC en entornos educativos, integrando tecnologías avanzadas que faciliten el aprendizaje y la enseñanza en la era digital. Este programa te prepara para liderar la transformación digital en el sector educativo.

salidas laborales

Egresados del Master en Metodologías y Tecnologías Emergentes aplicadas a la Educación pueden especializarse como coordinadores TIC, impulsando la integración digital en las aulas y diseñando prácticas educativas 2.0. Son aptos para liderar innovaciones metodológicas, manejar la pizarra digital interactiva, y crear contenido con video digital, preparando a estudiantes para una sociedad cada vez más tecnológica.

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 'Utilización y Manejo de la Pizarra Interactiva Digital'
- Manual teórico 'Nuevas Tecnologías Aplicadas a la Educación'
- Manual teórico 'Metodologías Educativas para la Sociedad Digital 2.0'
- Manual teórico 'Desarrollo de las Competencias Tic para la Docencia'
- Manual teórico 'Coordinador TIC - Educación -'
- Manual teórico 'Vídeo Digital y Educación'



profesorado y servicio de tutorías

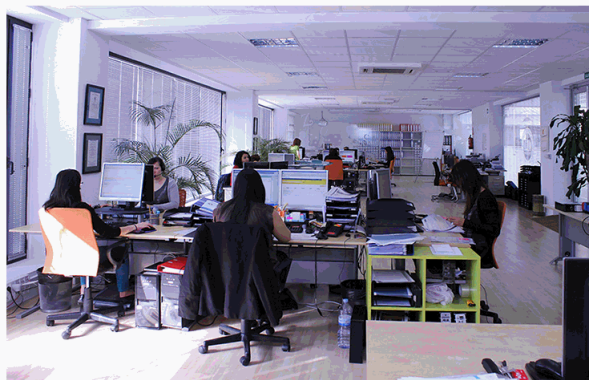
Nuestro equipo docente estará a su disposición para resolver cualquier consulta o ampliación de contenido que pueda necesitar relacionado con el curso. Podrá ponerse en contacto con nosotros a través de la propia plataforma o Chat, Email o Teléfono, en el horario que aparece en un documento denominado “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

PARTE 1. METODOLOGÍAS EDUCATIVAS PARA LA SOCIEDAD DIGITAL 2.0

MÓDULO 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 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 3. NUEVAS METODOLOGÍAS EN LA SOCIEDAD DIGITAL 2.0

UNIDAD DIDÁCTICA 6. APRENDIZAJE POR PROYECTOS

1. Definición del 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 2. NUEVAS TECNOLOGÍAS APLICADAS A LA

EDUCACIÓN

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN A LA TECNOLOGÍA EDUCATIVA

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

UNIDAD DIDÁCTICA 2. SOCIEDAD DE LA INFORMACIÓN Y NUEVAS TECNOLOGÍAS

1. Evolución de las tecnologías de la información y la comunicación
2. Las nuevas tecnologías de la información y la comunicación
3. Internet: historia de su desarrollo y sus servicios de uso general
 - 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 3. DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS TIC PARA LA DOCENCIA

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

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

UNIDAD DIDÁCTICA 2. COMPETENCIAS RELACIONADAS CON LAS TIC EN PRIMARIA

1. Introducción
 - 1.- Tecnologías de la información y comunicación
2. Formación del profesorado en la competencia digital
3. Influencia de la competencia digital a otras áreas del conocimiento
 - 1.- Conocimiento del medio
 - 2.- Lengua y literatura
 - 3.- Matemáticas

UNIDAD DIDÁCTICA 3. COMPETENCIAS RELACIONADAS CON LAS TIC EN SECUNDARIA

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

UNIDAD DIDÁCTICA 4. LAS TIC Y LA FORMACIÓN DOCENTE

1. Educación y TIC
 - 1.- La innovación pedagógica de las TIC
 - 2.- TIC aplicadas a la enseñanza
2. Aplicación de las TIC en la metodología didáctica
 - 1.- Calidad en el proceso de enseñanza-aprendizaje con el uso de TIC
3. Necesidad de formación docente
 - 1.- Introducción a la situación
 - 2.- Perfiles de profesorado a partir de las necesidades formativas en TIC
 - 3.- Propuestas formativas
4. Formación del profesorado en cifras
 - 1.- Datos arrojados

UNIDAD DIDÁCTICA 5. INTEGRACIÓN DIDÁCTICA DE INTERNET EN LA DOCENCIA

1. Internet
2. La web 2.0 y la web 3.0
 - 1.- Web 2.0
 - 2.- Web 3.0
3. Educación e Internet
 - 1.- Internet y su influencia en la enseñanza-aprendizaje
4. Internet: recurso educativo

UNIDAD DIDÁCTICA 6. AULAS VIRTUALES

1. Entornos o plataformas de teleformación: el aula virtual

- 1.- Entorno virtual de aprendizaje (EVA)
- 2.E-Learning
- 3.Blended Learning
- 4.M-Learning

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

- 1.Acceso de Internet en el Centro
- 2.Plan de Comunicación de Centro
- 3.Recursos pedagógicos de la Web 2.0
 - 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

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

- 1.Importancia de la creación y gestión de contenidos digitales
 - 1.- Eficacia de los programas de formación
- 2.Hot potatoes
 - 1.- Componentes de Hot potatoes
- 3.JClic

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

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

UNIDAD DIDÁCTICA 10. RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS CON LAS TIC

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

PARTE 4. UTILIZACIÓN Y MANEJO DE LA PIZARRA INTERACTIVA DIGITAL

UNIDAD DIDÁCTICA 1. EVOLUCIÓN DE LOS RECURSOS UTILIZADOS EN EL AUL

- 1.Origen de la pizarra
- 2.Fines educativos de la pizarra
- 3.Tipos de pizarras desde el inicio a la actualidad
 - 1.- Pizarra de tiza
 - 2.- Pizarra acrílica
 - 3.- Pizarra Interactiva

4.- Pizarra Digital- Pizarra Digital Interactiva

UNIDAD DIDÁCTICA 2. LA PIZARRA DIGITAL INTERACTIVA. ASPECTOS GENERALES

- 1.Elementos que integran la Pizarra Interactiva Digital
 - 1.- Sistemas complementarios
 - 2.- Conexión de los componentes básicos
- 2.Funciones y funcionamiento de las PDI
- 3.Características técnicas de las PDI
- 4.Clasificación y tipos de PDI
- 5.Principales marcas de PDI en el mercado
- 6.Cómo elegir una PDI

UNIDAD DIDÁCTICA 3. LA PIZARRA INTERACTIVA COMO RECURSO DIDÁCTICO

- 1.Ventajas del uso de la Pizarra Interactiva Digital
- 2.Beneficios en el uso de la Pizarra Interactiva Digital
 - 1.- Beneficios generales
 - 2.- Beneficios para los docentes
 - 3.- Beneficios para los alumnos
- 3.Claves del éxito en la introducción de la PDI. Cómo sacar el máximo rendimiento a las PDI
- 4.Modelos metodológicos y propuestas didácticas para el uso de esta herramienta
- 5.Aplicaciones didácticas de la PID
- 6.Penetración de la PI

UNIDAD DIDÁCTICA 4. INVESTIGACIONES EN TORNO A LA PIZARRA INTERACTIVA DIGITAL

- 1.Interrogantes ante las Pizarras Interactivas Digitales
- 2.Investigaciones en España respecto al recurso de la PID como recurso educativo Informe Red.es: Análisis de opinión
- 3.Otras investigaciones a nivel nacional e internacional

UNIDAD DIDÁCTICA 5. FUNCIONAMIENTO Y MANTENIMIENTO DE LA PIZARRA INTERACTIVA

- 1.Digital y sus aplicaciones específicas
- 2.Requerimientos y recomendaciones de utilización de la PDI
- 3.Localización de la PDI
- 4Errores más comunes en el uso de las Pizarras Interactivas Digitales
- 5.Smart a blanco
- 6.Aplicación en el aula del SW asociado a la PDI. Manejo de las herramientas flotantes en pantalla
- 7.Aplicación en el aula mediante el uso de otro tipo de software y recursos
 - 1.- Procesadores de texto
 - 2.- Presentaciones Multimedia
 - 3.- JClic
 - 4.- El Navegador Web
 - 5.- Ficheros de imagen o recursos escaneados
 - 6.- Recursos digitales proporcionados por las editoriales

UNIDAD DIDÁCTICA 6. INSTALACIÓN DE LA PIZARRA INTERACTIVA DIGITAL

- 1.Instalación y configurar el software asociado a la PDI
- 2.Poner en marcha la PDI
- 3.Aprender a realizar el calibrado de la PDI
- 4.Características del software
- 5.Trabajar con el software
- 6.Configuración e instalación del Modelo eBeam
- 7.Configuración e Instalación del Modelo Promethean
- 8.Configuración e Instalación del Modelo SmartBoard

UNIDAD DIDÁCTICA 7. HERRAMIENTAS DE LA PDI SMART PARA LA CREACIÓN DE ACTIVIDADES

- 1.El Software de la PDI Smart
 - 1.- Definición de software

- 2.- Software para Smart
- 3.- Instalación del software SmartBoard
- 2.Funciones básicas de la Smart
- 3.Software Smart Notebook
 - 1.- Notebook de la PDI SamrtBoard
 - 2.- Acceso al software
- 4.Herramientas SmartBoard

UNIDAD DIDÁCTICA 8. HERRAMIENTAS DE LA PDI EBEAM PARA LA CREACIÓN DE ACTIVIDADES

- 1.Dispositivo eBeam para PDI
 - 1.- El Software de la PDI eBeam
 - 2.- Instalación
 - 3.- Tipos de sistemas eBeam
- 2.Herramientas interactivas eBeam
 - 1.- Herramientas interactivas de escritorio
 - 2.- Herramientas interactivas de anotación
 - 3.- Herramientas scrapbook o de bloc de notas
 - 4.- Herramientas interactivas de PowerPoint
- 3.Ventajas e inconvenientes del producto eBeam
- 4.Scrapbook
 - 1.- Utilidades que ofrece scrapbook

UNIDAD DIDÁCTICA 9. HERRAMIENTAS DE LA PDI PROMETHEAN PARA LA CREACIÓN DE ACTIVIDADES

- 1.Promethean
- 2.Software para PDI Promethean: ActivInspire
- 3.Versiones de ActivInspire
- 4.Características funcionales y herramientas de Activinspire
 - 1.- Funciones
- 5.Hardware ActivInspire
 - 1.- Mesa interactiva
 - 2.- Sistema de respuesta para alumno
 - 3.- Otras herramientas

UNIDAD DIDÁCTICA 10. APLICACIONES DE LA PDI

- 1.Promethean Planet
- 2.Recursos Online de las Pizarras Digitales Interactivas eBeam
- 3.Recursos Online de las PDI Smart Board
- 4.Nuevas tendencias en Pizarras Digitales Interactivas
- 5.La Pizarra Digital en la Educación Especial
- 6.¿Qué es la Escuela 2.0?

PARTE 5. VÍDEO 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 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
 - 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 6. 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

