



UNIVERSIDAD
NEBRIJA



PROGRAMA FORMATIVO



Formación
Permanente del
Profesorado .es

Master en Aprendizaje Creativo Basado en Proyectos en Educación + Titulación Universitaria

Más información en: www.formacionpermanentedelprofesorado.es
(+34) 958 050 202



Master en Aprendizaje Creativo Basado en Proyectos en Educación + Titulación Universitaria

Duración: 710 horas

Precio: 999 € *

Modalidad: Online

* Materiales didácticos, titulación y gastos de envío incluidos.



UNIVERSIDAD
NEBRIJA

Centro de Formación Euroinnova Business School en colaboración con Universidad Antonio de Nebrija

SUMA HASTA 2 PUNTOS Y MEJORA TU NOTA FINAL EN EL BAREMO

Cursos que puntúan como méritos en el Baremo de las Oposiciones para el Cuerpo de Maestros, Profesores de Secundaria, FP y EOI



1 Curso de
110 horas



0,5 puntos
para el baremo



2 Puntos en
el baremo



0,60 puntos en
la nota final

Consulta la Convocatoria de tu Comunidad Autónoma

* Únicamente puntúan en las oposiciones docentes las titulaciones universitarias

Puntúa con tu curso como méritos en el Baremo de las Oposiciones para el Cuerpo de Maestros, Profesores de Secundaria, FP y EOI. Realizándolo podrás sumar hasta 2 puntos sobre el total de 10 en la fase de Concurso. La nota final depende, de un 60% de la nota obtenida en el examen y un 40% de la fase concurso. Con la realización de este curso puedes llegar a añadir 0,60 puntos a la nota global del concurso-oposición.

Descripción

En el ámbito de la educación, es necesario conocer las estrategias y las técnicas adecuadas para proporcionar un aprendizaje basado en proyectos. Así, con el presente Master en Aprendizaje Creativo basado en Proyectos en Educación se pretende aportar los conocimientos necesarios sobre el aprendizaje basado en proyectos, asimismo se pretende que el alumno conozca el aprendizaje cooperativo, los recursos educativos en la Web 2.0 y las técnicas para desarrollar la programación robótica en el aula.

A quién va dirigido

El presente Master en Aprendizaje Creativo basado en Proyectos en Educación va dirigido a los profesionales del mundo de la educación en general, a todas aquellas personas interesadas en adquirir los conocimientos especializados relacionados con el aprendizaje basado en proyectos.

Salidas laborales

Ejerce su actividad profesional en el ámbito de la educación, tanto público como privado, en centros educativos, actividades extraescolares, experiencia de la vida cotidiana o con diferentes grupos de iguales, entre otras salidas educativas.

Objetivos

- Analizar las principales características del aprendizaje basado en proyectos y sus aplicaciones en el ámbito educativo.
- Realizar la evaluación adecuada del aprendizaje basado en proyectos.
- Conocer los diferentes tipos de pizarras existentes.
- Describir cada uno de los software asociados a las PDI.
- Explicar los procesos de instalación y configuración que hay que llevar a cabo con las PDI.
- Aprender a realizar el calibrado de las pizarras interactivas.
- Analizar las diferentes dimensiones afectivas del aprendizaje que influyen de manera directa en el aprendizaje cooperativo.
- Conocer las habilidades personales, valores y actitudes básicas en el alumnado.
- Identificar las estrategias que permiten la consecución de la cohesión grupal.
- Analizar la influencia del aprendizaje cooperativo en la resolución de los conflictos grupales.
- Estudiar los diferentes recursos que ofrece la Web 2.0, incluidos las redes sociales como recurso educativo.
- Conocer algunos ejemplos de juegos educativos 2.0 y videojuegos.
- Estudiar los programas que son empleados para la creación de juegos educativos 2.0.
- Caracterizar la tecnología de la web 2.2 aplicada al ámbito educativo.
- Conocer la herramienta Storify aplicada al aula.
- Conocer cuáles son las redes sociales más empleadas en el ámbito educativo en la actualidad.
- Delimitar el uso del Facebook en el ámbito educativo.
- Familiarizarse y aplicar el uso responsable de la utilización de este tipo de aplicaciones en el aula.
- Conocer la programación y lenguajes de programación robótica.
- Instalar y configurar Bitlog.
- Programar robots móviles.
- Conocer la neurotecnología.

Para que te prepara

El Master de Aprendizaje Creativo basado en Proyectos en Educación te prepara para tener una visión amplia y precisa del aprendizaje basado en proyectos y de su aplicación dentro de la educación, sobre la utilización y el manejo de la Pizarra Interactiva Digital, poder aproximar recursos y juegos educativos que proporciona la 2.0 y conocer las técnicas de programación para diferentes tipos de robots en la enseñanza.

Titulación

Doble Titulación: - Titulación de Master en Aprendizaje Creativo basado en Proyectos en Educación con 600 horas expedida por Euroinnova Business School y Avalada por la Escuela Superior de Cualificaciones Profesionales

- Titulación Universitaria en Aprendizaje basado en Proyectos con 4 Créditos Universitarios ECTS con 110 horas

Esta titulación la expide la prestigiosa Universidad Antonio de Nebrija, con ella se obtendrán 4 créditos ECTS(European Credit Transfer System).



Forma de pago

Tarjeta de Crédito / PayPal

Eligiendo esta opción de pago, podrá abonar el importe correspondiente, cómodamente en este mismo instante, a través de nuestra pasarela de pago segura concertada con Paypal

Transferencia Bancaria

Eligiendo esta opción de pago, deberá abonar el importe correspondiente mediante una transferencia bancaria.

No será aceptado el ingreso de cheques o similares en ninguna de nuestras cuentas bancarias.

Contrareembolso

Podrá pagar sus compras directamente al transportista cuando reciba el pedido en su casa. Eligiendo esta opción de pago, recibirá mediante mensajería postal, en la dirección facilitada en el formulario, el material del curso, abonando el importe correspondiente a la recepción.

Metodología

Entre el material entregado en este curso se adjunta un documento llamado Guía del Alumno dónde aparece un horario de tutorías telefónicas y una dirección de e-mail dónde podrá enviar sus consultas, dudas y ejercicios. Además recibirá los materiales didácticos que incluye el curso para poder consultarlos en cualquier momento y conservarlos una vez finalizado el mismo. La metodología a seguir es ir avanzando a lo largo del itinerario de aprendizaje online, que cuenta con una serie de temas y ejercicios. Para su evaluación, el alumno/a deberá completar todos los ejercicios propuestos en el curso. La titulación será remitida al alumno/a por correo una vez se haya comprobado que ha completado el itinerario de aprendizaje satisfactoriamente.

Materiales didácticos

- Manual teórico 'Utilización y Manejo de la Pizarra Interactiva Digital'
- Manual teórico 'Programación Robótica en el Aula'
- Manual teórico 'Recursos y Juegos Educativos 2.0'
- Manual teórico 'Aprendizaje basado en Proyectos'
- Manual teórico 'Usos Didácticos de Storify y Redes Sociales en el Aula'
- Manual teórico 'Técnicas de Aprendizaje Cooperativo en el Aula'

Profesorado y servicio de tutorías

"RedEduca" está formado por un equipo multidisciplinar de profesionales especialistas en incorporar las Nuevas Tecnologías al ámbito educativo.

Nuestro principal objetivo es conseguir una formación didáctico-pedagógica innovadora y de calidad. Por ello, ponemos al alcance de nuestro alumnado una serie de herramientas y recursos que les permitirán potenciar su aprendizaje a lo largo del curso.

Además, a lo largo del curso, nuestro alumnado cuenta con un equipo de tutores expertos en las distintas especialidades ofertadas, con una amplia experiencia en el mundo de la enseñanza que resolverán todas tus dudas y consultas y con un equipo de soporte técnico que le ayudarán con cualquier problema de la plataforma.



Bolsa de empleo y Prácticas

El alumnado tendrá posibilidad de incluir su currículum en nuestra Bolsa de Empleo y Prácticas, participando así en los distintos procesos de selección y empleo gestionados por empresas y organismos públicos colaboradores en territorio nacional y abrir su abanico de posibilidades en el mundo laboral.

Plazo de finalización

El alumno cuenta con un período máximo de tiempo para la finalización del curso, que dependerá del tipo de curso elegido:

- **Master a distancia y online:** El plazo de finalización será de 12 meses a contar desde la fecha de recepción de las materiales del curso.

- **Curso a distancia y online:** El plazo de finalización será de 6 meses a contar desde la fecha de recepción de los materiales del curso.

En ambos casos, si una vez cumplido el plazo no se han cumplido los objetivos mínimos exigidos (entrega de ejercicios y evaluaciones correspondientes), el alumno podrá solicitar una prórroga con causa justificada de 3 meses.

Red Social Educativa

La Red Social Educativa es un lugar de encuentro para docentes y opositores donde poder compartir conocimiento. Aquí encontrarás todas las novedades del mundo de la educación que puedan ser de tu interés, así como noticias relacionadas con oposiciones. Es un espacio abierto donde podrás escribir y participar en todas las noticias y foros.

Te invitamos a registrarte y a comenzar a participar en esta red de profesionales de la educación.

Visítanos en: www.redsocial.rededuca.net



Campus Virtual

Es el aula virtual donde encontrarás todos los contenidos de los cursos, cuidadosamente revisados y actualizados por nuestro equipo de profesores y especialistas.

El campus virtual se convierte en el principal escenario de aprendizaje y es aquí donde el alumnado podrá acceder a los contenidos del curso con tan sólo un clic.

Este nuevo sistema de aprendizaje online puede facilitar el trabajo del alumnado y del equipo docente en varios sentidos:

La presentación online de la acción formativa hace posible incluir contenidos en muy diversos formatos: texto, imagen, vídeo, audio, etc.

Asimismo, el alumnado puede descargarse en pdf el temario de su curso conforme vaya avanzando en los contenidos para que pueda tenerlos guardados.

Además, el campus virtual permite establecer contacto directo con el tutor o tutora a través del sistema de comunicación por correo electrónico que también permitirá intercambiar archivos entre las partes.

El entorno virtual simplifica y agiliza la evaluación y seguimiento del alumnado, tanto para el propio alumno o alumna como para el equipo docente. Por un lado, el alumnado podrá observar su avance a lo largo del itinerario formativo y recibirá retroalimentación inmediata sobre sus resultados en las pruebas de evaluación. En segundo lugar, el equipo docente verá simplificado su trabajo, puesto que todos los datos acerca de la actividad del alumnado en la plataforma, así como los resultados de las pruebas quedan registrados de manera automática, evitando así la labor de corrección manual y permitiendo al profesor o profesora tener una visión del progreso de sus alumnos/as con tan sólo un clic.

Puede acceder como invitado a nuestro Campus Virtual a través del siguiente enlace:

<https://campusrededuca.euroinnova.edu.es>

Programa formativo

PARTE 1. APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN AL APRENDIZAJE

- - Concepto de aprendizaje
- - Tipos de aprendizaje
- - Proceso de enseñanza-aprendizaje
- - Estrategias de enseñanza
- - - Metáforas
- - - Pensamiento visual
- - - Fantasía
- - - Experiencia directa

UNIDAD DIDÁCTICA 2. TEORÍAS Y MODELOS DE APRENDIZAJE

- - Teorías conductistas
- - - Condicionamiento clásico
- - - Aportaciones de Watson al conductismo
- - - Condicionamiento operante
- - Teorías cognitivas
- - - Teoría de la Gestalt (Max Wertheimer, Wolfgang Köhler y Kurt Koffka)
- - Constructivismo
- - - Epistemología Genética (Jean Piaget)
- - - Constructivismo social/cultural-histórico (Vygotsky)

UNIDAD DIDÁCTICA 3. LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS E INNOVACIÓN EN EL APREN

- - La innovación educativa
- - El impacto de las nuevas tecnologías en la educación
- - Ventajas e inconvenientes de las nuevas tecnologías en la educación
- - - Desde la perspectiva del aprendizaje
- - - Para los estudiantes
- - - Para los profesores

UNIDAD DIDÁCTICA 4. COMPETENCIAS CLAVE

- - Concepto de competencia

- - Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la Mejora de la Calidad Educativa (LOMCE)

- - Competencias clave
 - - - Comunicación lingüística
 - - - Competencia matemática
 - - - Competencia digital
 - - - Competencia para aprender a aprender
 - - - Competencias sociales y cívicas
 - - - Competencia clave en sentido de iniciativa y espíritu emprendedor
 - - - Competencia clave en conciencia y expresiones culturales

UNIDAD DIDÁCTICA 5. APRENDIZAJE BASADO EN EL PENSAMIENTO

- - El pensamiento
 - - - Tipos de pensamiento
- - El pensamiento eficaz
 - - - Destrezas del pensamiento
 - - - Hábitos de la mente
 - - - Metacognición
- - Aprendizaje basado en el pensamiento

UNIDAD DIDÁCTICA 6. APRENDIZAJE BASADO EN PROBLEMAS

- - Introducción a la resolución de problemas
- - El aprendizaje basado en problemas
 - - - El diseño del problema
- - El proceso de entrenamiento en resolución de problemas
 - - - Fases en la resolución de problemas

UNIDAD DIDÁCTICA 7. APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS

- - El aprendizaje basado en proyectos
- - Aplicación del aprendizaje basado en proyectos
- - Fases para la implantación del modelo
- - El empleo de las TICs en el aprendizaje basado en proyectos

UNIDAD DIDÁCTICA 8. LOS PROYECTOS

- - Concepto de proyecto

- - - Diseño de proyectos
- - WebQuest
- - - Ventajas de las WebQuest
- - Aprendizaje cooperativo
- - - Ventajas del aprendizaje cooperativo

UNIDAD DIDÁCTICA 9. ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE

- - Estrategias de aprendizaje
- - - Clasificación de las estrategias de aprendizaje
- - - Motivación y aprendizaje
- - Procesos metacognitivos
- - Estrategia de trabajo grupal
- - Estrategia docente del aprendizaje basado en proyectos

UNIDAD DIDÁCTICA 10. EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTO

- - Concepto de evaluación
- - Planificación de la evaluación
- - Tipos de evaluación de los aprendizajes
- - - Otras modalidades de evaluación de los aprendizajes
- - Evaluación del aprendizaje basado en proyectos

PARTE 2. UTILIZACIÓN Y MANEJO DE LA PIZARRA INTERACTIVA DIGITAL

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

- - Origen de la pizarra
- - Fines educativos de la pizarra
- - Tipos de pizarras desde el inicio a la actualidad
- - - Pizarra de tiza
- - - Pizarra acrílica
- - - Pizarra Interactiva
- - - Pizarra Digital- Pizarra Digital Interactiva

UNIDAD DIDÁCTICA 2. LA PIZARRA DIGITAL INTERACTIVA. ASPECTOS GENERALI

- - Elementos que integran la Pizarra Interactiva Digital
- - - Sistemas complementarios

- - - Conexión de los componentes básicos
- - Funciones y funcionamiento de las PDI
- - Características técnicas de las PDI
- - Clasificación y tipos de PDI
- - Principales marcas de PDI en el mercado
- - Cómo elegir una PDI

UNIDAD DIDÁCTICA 3. LA PIZARRA INTERACTIVA COMO RECURSO DIDÁCTICO

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

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

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

UNIDAD DIDÁCTICA 5. FUNCIONAMIENTO Y MANTENIMIENTO DE LA PIZARRA INTERACTIVA

- - Digital y sus aplicaciones específicas
- - Requerimientos y recomendaciones de utilización de la PDI
- - Localización de la PDI
- - Errores más comunes en el uso de las Pizarras Interactivas Digitales
- - Smart a blanco
- - Aplicación en el aula del SW asociado a la PDI. Manejo de las herramientas flo pantalla
- - Aplicación en el aula mediante el uso de otro tipo de software y recursos
- - - Procesadores de texto

- - - Presentaciones Multimedia
- - - JClic
- - - El Navegador Web
- - - Ficheros de imagen o recursos escaneados
- - - Recursos digitales proporcionados por las editoriales

UNIDAD DIDÁCTICA 6. INSTALACIÓN DE LA PIZARRA INTERACTIVA DIGITAL

- - Instalación y configurar el software asociado a la PDI
- - Poner en marcha la PDI
- - Aprender a realizar el calibrado de la PDI
- - Características del software
- - Trabajar con el software
- - Configuración e instalación del Modelo eBeam
- - Configuración e Instalación del Modelo Promethean
- - Configuración e Instalación del Modelo SmartBoard

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

- - El Software de la PDI Smart
- - - Definición de software
- - - Software para Smart
- - - Instalación del software SmartBoard
- - Funciones básicas de la Smart
- - Software Smart Notebook
- - - Notebook de la PDI SamrtBoard
- - - Acceso al software
- - Herramientas SmartBoard

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

- - Dispositivo eBeam para PDI
- - - El Software de la PDI eBeam
- - - Instalación
- - - Tipos de sistemas eBeam
- - Herramientas interactivas eBeam

- - - Herramientas interactivas de escritorio
- - - Herramientas interactivas de anotación
- - - Herramientas scrapbook o de bloc de notas
- - - Herramientas interactivas de PowerPoint
- - Ventajas e inconvenientes del producto eBeam
- - Scrapbook
- - - Utilidades que ofrece scrapbook

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

- - Promethean
- - Software para PDI Promethean: ActivInspire
- - Versiones de ActivInspire
- - Características funcionales y herramientas de ActivInspire
- - - Funciones
- - Hardware ActivInspire
- - - Mesa interactiva
- - - Sistema de respuesta para alumno
- - - Otras herramientas

UNIDAD DIDÁCTICA 10. APLICACIONES DE LA PDI

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

PARTE 3. TÉCNICAS DE APRENDIZAJE COOPERATIVO EN EL AULA

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN AL APRENDIZAJE COOPERATIVO EN EL AULA

- - Concepto de aprendizaje cooperativo
- - - Características del aprendizaje cooperativo
- - Teorías significativas del aprendizaje cooperativo
- - - Principales bases teóricas

- - Proceso de enseñanza-aprendizaje
- - - Principales sistemas de enseñanza-aprendizaje

UNIDAD DIDÁCTICA 2. DIMENSIÓN AFECTIVA DEL APRENDIZAJE

- - Importancia del afecto en el aprendizaje
- - La familia como contexto socializador
- - - Influencia de la familia
- - Estilos educativos parentales
- - - Influencia de los estilos educativos en el aprendizaje
- - Influencia del grupo de iguales en el aprendizaje

UNIDAD DIDÁCTICA 3. EL TRABAJO EN EQUIPO Y EL LOGRO INDIVIDUAL

- - ¿Qué es el trabajo en equipo?
- - Diferencias entre el aprendizaje cooperativo y el trabajo en grupo
- - Formación de grupos
- - Trabajo en equipo-logro individual (TELI)
- - Estrategias para el trabajo en equipo como recurso para enseñar
- - - Estructuras cooperativas simples
- - - Técnicas cooperativas

UNIDAD DIDÁCTICA 4. HABILIDADES PERSONALES, VALORES Y ACTITUDES BÁSICAS DEL ALUMNADO

- - Valores y actitudes básicas en el alumnado
- - Importancia del desarrollo emocional en el niño/a
- - - Inteligencia emocional
- - Habilidades personales y sociales
- - - Asertividad
- - - Motivación y aprendizaje
- - - Empatía
- - - Autoestima

UNIDAD DIDÁCTICA 5. REDUCCIÓN DE LA VIOLENCIA EN LA ESCUELA A TRAVÉS DEL APRENDIZAJE COOPERATIVO

- - El acoso escolar en la actualidad
- - - Diferencia entre violencia escolar y acoso escolar

- - ¿Quién interviene en el acoso escolar?: víctima, acosador y observadores
- - - Acosador o agresor
- - - Víctima o acosado
- - - Observador
- - Reducción de la violencia escolar a través del aprendizaje cooperativo
- - - Eficacia del aprendizaje cooperativo

UNIDAD DIDÁCTICA 6. ESTRATEGIAS PARA CONSEGUIR LA COHESIÓN GRUPAL

- - El grupo
- - - Clasificación de los grupos
- - La cohesión y disgregación del grupo
- - Estrategias para conseguir la cohesión del grupo
- - - Técnicas para fomentar el debate y el consenso
- - - Técnicas para favorecer la interacción, el conocimiento mutuo y la distensión grupo
- - - Técnicas para facilitar la inclusión
- - - Técnicas para mostrar la importancia de trabajar en equipo

UNIDAD DIDÁCTICA 7. ESTRATEGIA METODOLÓGICA EN EL APRENDIZAJE COOP

- - Principios didácticos: desarrollo del proceso enseñanza- aprendizaje
- - Estructuras básicas de aprendizaje
- - - Estructura de la actividad
- - - Estructura de la recompensa
- - - Estructura de la autoridad
- - Competencias clave relacionadas con el aprendizaje cooperativo
- - - Competencia para aprender a aprender
- - - Competencias sociales y cívicas
- - - Competencia en sentido de iniciativa y espíritu emprendedor
- - - Competencia clave en conciencia y expresiones culturales

UNIDAD DIDÁCTICA 8. IGUALDAD DE OPORTUNIDADES A TRAVÉS DEL APRENDIZAJE COOPERATIVO

- - La igualdad de oportunidades en el aula
- - Atención a la diversidad
- - - Principios de normalización e integración

- - - Educación inclusiva
- - - Modalidades de escolarización
- - - Atención a la diversidad y el aprendizaje cooperativo

UNIDAD DIDÁCTICA 9. INFLUENCIA DEL APRENDIZAJE COOPERATIVO EN LA RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS

- - El conflicto
- - - Proceso del conflicto
- - Enseñar resolución de problemas
- - - Estrategias para la solución de problemas
- - El aprendizaje cooperativo en la resolución de conflicto

UNIDAD DIDÁCTICA 10. EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE COOPERATIVO

- - El aprendizaje cooperativo: evaluación
- - Evaluación del proceso y del producto
- - ¿Cómo evaluar?
- - Evaluación entre los iguales y autoevaluaciones finales

PARTE 4. RECURSOS Y JUEGOS EDUCATIVOS 2.0

MÓDULO 1. RECURSOS EDUCATIVOS 2.0

UNIDAD DIDÁCTICA 1. RECURSO EDUCATIVO: WEB 2.0

- - Introducción a la Web
- - - Web 1.0
- - - Web 2.0
- - - Web 3.0
- - Principales principios de la Web 2.0
- - Aplicaciones educativas de la web 2.0

UNIDAD DIDÁCTICA 2. EDUCACIÓN 2.0

- - Educación 2.0 en el aula
- - - Implicaciones educativas de la web 2.0
- - Flipped classroom: nuevo modelo educativo
- - Uso responsable de las nuevas tecnologías en el aula

UNIDAD DIDÁCTICA 3. RECURSOS EDUCATIVOS EN LA WEB 2.0

- - Recursos educativos en la web 2.0
- - Recursos pedagógicos de la Web 2.0
- - - Blogs
- - - Webs
- - - Wikis

UNIDAD DIDÁCTICA 4. REDES SOCIALES COMO RECURSO EDUCATIVO

- - Origen de las redes sociales
- - ¿Qué son las redes sociales?
- - Servicios y tipos de redes sociales
- - Las redes sociales aplicadas a la educación
- - Análisis y utilización de las redes sociales como innovación en el contexto educ
- - Rol del docente ante las redes sociales
- - El papel del estudiante en las redes sociales

UNIDAD DIDÁCTICA 5. GESTIÓN DE RECURSOS EDUCATIVOS: MOODLE

- - ¿Qué es Moodle?
- - Principales características de Moodle
- - - Características generales
- - - Características administrativas
- - - Características para el desarrollo y gestión del curso
- - Módulos principales de Moodle

MÓDULO 2. JUEGOS EDUCATIVOS 2.0

UNIDAD DIDÁCTICA 6. CONCEPTO DE JUEGO EDUCATIVO

- - El juego educativo
- - Tipos de jugadores
- - - Jugador ambicioso
- - - Jugador triunfador
- - - Jugador sociable
- - - Jugador explorador
- - Principales diferencias entre “game” y “play”

UNIDAD DIDÁCTICA 7. APRENDIZAJE BASADO EN EL JUEGO (GAME-BASED LEAF

- - Conceptos básicos a tener en cuenta
- - ¿Qué es el aprendizaje a través del juego?
- - - La simulación en game-based learning
- - Ventajas del game-based learning
- - Aplicación de game-based learning en el aula

UNIDAD DIDÁCTICA 8. EJEMPLOS DE JUEGOS EDUCATIVOS 2.0

- - Ejemplos de juegos educativos 2.0
- - Brainscape
- - Cerebriti edu
- - Pear Deck
- - Ribbon Hero
- - KnowRe
- - Duolingo
- - World Peace Game
- - Otras herramientas

UNIDAD DIDÁCTICA 9. VIDEOJUEGOS EDUCATIVOS

- - Los videojuegos educativos
- - - Potencial didáctico de los videojuegos
- - Videojuegos y procesos cognitivos
- - - Motivación y los videojuegos
- - Ejemplos de videojuegos educativos
- - Videojuegos y discapacidad

UNIDAD DIDÁCTICA 10. PROGRAMAS EMPLEADOS PARA LA CREACIÓN DE JUEGOS EDUCATIVOS 2.0

- - Creación de juegos educativos 2.0
- - Hot potatoes
- - - Componentes de Hot potatoes
- - JClic

PARTE 5. USOS DIDÁCTICOS DE STORIFY Y REDES SOCIALES EN EL AULA

UNIDAD DIDÁCTICA 1. TECNOLOGÍA DE LA WEB 2.0 APLICADA EN EL AULA

- - ¿Qué es la Web?

- - - Web 1.0
- - - Web 2.0
- - - Web 3.0
- - Principios básicos de la Web 2.0
- - Aplicaciones de la Web 2.0 en la sociedad
- - Aplicaciones de la Web 2.0 en la educación

UNIDAD DIDÁCTICA 2. INTRODUCCIÓN A LOS RECURSOS DIDÁCTICOS

- - Introducción a los recursos didácticos de la Web 2.0
- - Herramientas de la Web 2.0 empleadas en el aula
- - - Agendas y calendarios
- - - Agregadores y RSS
- - - Almacenamiento
- - - Blogs, webs y wikis
- - - Comunicación, colaboración y publicación
- - - Conversores
- - - Creación de actividades educativas
- - - Directorios y buscadores
- - - Entornos virtuales de aprendizaje (EVAs)
- - - Imagen
- - - Mapas conceptuales y diagramas
- - - Ofimática
- - - Presentaciones
- - - Sonido y podcast
- - - Vídeo y streaming

UNIDAD DIDÁCTICA 3. USO DE LA HERRAMIENTA STORIFY APLICADA EN EL AULA

- - Definición de Storify
- - Funcionamiento y uso de Storify
- - Crear una cuenta en Storify
- - Ajustes de la cuenta de Storify
- - Crear una historia en Storify

UNIDAD DIDÁCTICA 4. APLICACIÓN DE LAS REDES SOCIALES

- - Origen de las redes sociales
- - ¿Qué son las redes sociales?
- - Servicios y tipos de redes sociales
- - Las redes sociales aplicadas a la educación
- - Análisis y utilización de las redes sociales como innovación en el contexto educ

UNIDAD DIDÁCTICA 5. CLASIFICACIÓN DE LAS REDES SOCIALES

- - Redes sociales generales
- - - Facebook
- - - Twitter
- - - Google+
- - Redes sociales especializadas
- - - LinkedIn
- - - XING
- - - YouTube
- - - Instagram
- - - Pinterest

UNIDAD DIDÁCTICA 6. LAS REDES SOCIALES EDUCATIVAS MÁS EMPLEADAS EN

- - Introducción a las redes sociales educativas
- - Dolphin
- - Edmodo
- - RedAlumnos
- - Internet en el aula

UNIDAD DIDÁCTICA 7. EL USO DE FACEBOOK COMO TRANSFORMADOR DE PRÁCTICAS EDUCATIVAS

- - ¿Qué es Facebook?
- - Ventajas e inconvenientes de utilizar Facebook
- - Elementos principales del empleo de Facebook
- - Registro en Facebook
- - - Crear una nueva cuenta en Facebook
- - - Acceder con una cuenta existente
- - Página principal de usuario

- - - Estado
- - - Información
- - - Amigos
- - - Fotos
- - - Tipos de Perfiles
- - - Perfil de Usuario
- - - Perfil de Empresas
- - - Perfil de desarrollador
- - - Facebook en los móviles
- - - Facebook en el aula
- - - Ejemplo de Facebook en una dinámica didáctica

UNIDAD DIDÁCTICA 8. EL PAPEL DEL DOCENTE Y DEL ESTUDIANTE EN EL USO D REDES SOCIALES PARA EL APRENDIZAJE

- - - Introducción del papel del docente frente a las TIC
- - - El rol del docente en el empleo de las redes sociales
- - - Diferentes roles del docente ante las redes sociales
- - - El papel del estudiante en las redes sociales

UNIDAD DIDÁCTICA 9. EL TRABAJO DE CLASE EN REDES SOCIALES

- - - Importancia del trabajo en clase y las redes sociales
- - - El aprendizaje cooperativo y las redes sociales
- - - - Importancia del aprendizaje cooperativo en el uso de las redes sociales
- - - Competencia digital en el aula
- - - - Conocimiento del medio
- - - - Lengua y literatura
- - - - Matemáticas
- - - Innovación educativa en el aula: Flipped Classroom

UNIDAD DIDÁCTICA 10. USO RESPONSABLE DE LAS REDES SOCIALES EMPLEAD AULA

- - - Introducción al uso responsable de las redes sociales
- - - Aspectos a tener en cuenta ante una conexión en red
- - - Servicios en las Redes Sociales
- - - Protección de Datos de Carácter Personal

- - Protección de la Privacidad, Honor, Intimidad y Propia Imagen
- - Delitos en las redes sociales
- - Menores e incapaces en las redes sociales

PARTE 6. ROBÓTICA EN EL AULA

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

- - Programación y lenguajes de programación
- - Scratch, S4A, AppInventor, bitbloq, Arduino
- - Proyecto Arduino
- - Entradas y salidas digitales

UNIDAD DIDÁCTICA 2. PRIMEROS PASOS CON BITBLOG.

- - Instalación y configuración de bitbloq
- - Primer programa: "Hola Mundo"
- - Sentencias condicionales if-else
- - Sentencias condicionales switch-case

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

- - Variables locales y variables globales
- - Funciones, parámetros y valor de retorno
- - Bucle while
- - Bucle for

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

- - Robots, tipos, aplicaciones Robots en el aula
- - El PrintBot Evolution Montaje
- - Primer Programa con el PrintBot Evolution
- - Teleoperando el PrintBot Evolution desde Android

UNIDAD DIDÁCTICA 5. PROGRAMACIÓN DE UN ROBOT SIGUELÍNEAS.

- - ¿Qué es un sigue-líneas? ¿Cómo funciona?
- - Programación de un sigue-líneas
- - Modificaciones de un sigue-líneas

UNIDAD DIDÁCTICA 6. PROGRAMACIÓN DE UN ROBOT HUYE-LUZ.

- - ¿Qué es un huye-luz? ¿Cómo funciona?
- - Programación de un huye-luz
- - Modificaciones de un huye-luz

UNIDAD DIDÁCTICA 7. PROGRAMACIÓN DE UN ROBOT QUE ESQUIVA OBSTÁCUL

- - ¿Qué es un evita-obstáculos? ¿Cómo funciona?
- - Programación de un evita-obstáculos
- - Modificaciones de un evita-obstáculos
- - Máquinas de estados

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