



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION



inesem
business school

Curso Experto en Herramientas TIC para Docentes + 5 Créditos ECTS





Elige aprender en la escuela
líder en formación online

ÍNDICE

1 | Somos
INESEM

2 | Rankings

3 | Alianzas y
acreditaciones

4 | By EDUCA
EDTECH
Group

5 | Metodología
LXP

6 | Razones por
las que
elegir
Euroinnova

7 | Financiación
y Becas

8 | Métodos de
pago

9 | Programa
Formativo

10 | Temario

11 | Contacto

SOMOS INESEM

INESEM es una **Business School online** especializada con un fuerte sentido transformacional. En un mundo cambiante donde la tecnología se desarrolla a un ritmo vertiginoso nosotros somos activos, evolucionamos y damos respuestas a estas situaciones.

Apostamos por **aplicar la innovación tecnológica a todos los niveles en los que se produce la transmisión de conocimiento**. Formamos a profesionales altamente capacitados para los trabajos más demandados en el mercado laboral; profesionales innovadores, emprendedores, analíticos, con habilidades directivas y con una capacidad de añadir valor, no solo a las empresas en las que estén trabajando, sino también a la sociedad. Y todo esto lo podemos realizar con una base sólida sostenida por nuestros objetivos y valores.

Más de

18

años de
experiencia

Más de

300k

estudiantes
formados

Más de un

90%

tasa de
empleabilidad

Hasta un

100%

de financiación

Hasta un

50%

de los estudiantes
repite

Hasta un

25%

de estudiantes
internacionales

[Ver en la web](#)



Leaders driving change
Elige Inesem



QS, sello de excelencia académica
Inesem: 5 estrellas en educación online

RANKINGS DE INESEM

INESEM Business School ha obtenido reconocimiento tanto a nivel nacional como internacional debido a su firme compromiso con la innovación y el cambio.

Para evaluar su posición en estos rankings, se consideran diversos indicadores que incluyen la percepción online y offline, la excelencia de la institución, su compromiso social, su enfoque en la innovación educativa y el perfil de su personal académico.



Ver en la web

ALIANZAS Y ACREDITACIONES

Relaciones institucionales



Relaciones internacionales



Acreditaciones y Certificaciones



[Ver en la web](#)

BY EDUCA EDTECH

Inesem es una marca avalada por **EDUCA EDTECH Group**, que está compuesto por un conjunto de experimentadas y reconocidas **instituciones educativas de formación online**. Todas las entidades que lo forman comparten la misión de **democratizar el acceso a la educación** y apuestan por la transferencia de conocimiento, por el desarrollo tecnológico y por la investigación.



ONLINE EDUCATION



Ver en la web



METODOLOGÍA LXP

La metodología **EDUCA LXP** permite una experiencia mejorada de aprendizaje integrando la AI en los procesos de e-learning, a través de modelos predictivos altamente personalizados, derivados del estudio de necesidades detectadas en la interacción del alumnado con sus entornos virtuales.

EDUCA LXP es fruto de la **Transferencia de Resultados de Investigación** de varios proyectos multidisciplinares de I+D+i, con participación de distintas Universidades Internacionales que apuestan por la transferencia de conocimientos, desarrollo tecnológico e investigación.



1. Flexibilidad

Aprendizaje 100% online y flexible, que permite al alumnado estudiar donde, cuando y como quiera.



2. Accesibilidad

Cercanía y comprensión. Democratizando el acceso a la educación trabajando para que todas las personas tengan la oportunidad de seguir formándose.



3. Personalización

Itinerarios formativos individualizados y adaptados a las necesidades de cada estudiante.



4. Acompañamiento / Seguimiento docente

Orientación académica por parte de un equipo docente especialista en su área de conocimiento, que aboga por la calidad educativa adaptando los procesos a las necesidades del mercado laboral.



5. Innovación

Desarrollos tecnológicos en permanente evolución impulsados por la AI mediante Learning Experience Platform.



6. Excelencia educativa

Enfoque didáctico orientado al trabajo por competencias, que favorece un aprendizaje práctico y significativo, garantizando el desarrollo profesional.



Programas
PROPIOS
UNIVERSITARIOS
OFICIALES

RAZONES POR LAS QUE ELEGIR INESEM

1. Nuestra Experiencia

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

2. Nuestro Equipo

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

3. Nuestra Metodología



100% ONLINE

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



APRENDIZAJE

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



EQUIPO DOCENTE

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



NO ESTARÁS SOLO

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

4. Calidad AENOR

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



5. Somos distribuidores de formación

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

MÉTODOS DE PAGO

Con la Garantía de:



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



Nos adaptamos a todos los métodos de pago internacionales:



y muchos más...



Protección al
Comprador

Ver en la web

Curso Experto en Herramientas TIC para Docentes + 5 Créditos ECTS



DURACIÓN
450 horas



**MODALIDAD
ONLINE**



**ACOMPañAMIENTO
PERSONALIZADO**



CREDITOS
5 ECTS

Titulación

Doble titulación:

- Título Propio Curso Experto en Herramientas TIC para Docentes expedido por el Instituto Europeo de Estudios Empresariales (INESEM). "Enseñanza no oficial y no conducente a la obtención de un título con carácter oficial o certificado de profesionalidad."

Ver en la web



como centro acreditado para la impartición de acciones formativas
expide el presente título propio

con número de documento XXXXXXXXXX ha superado los estudios correspondientes de

con una duración de XXX horas, perteneciente al Plan de Formación de Inesem Business School.

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

Con una calificación XXXXXXXXXXXXXXXXX

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

NOMBRE DE AREA MANAGER
La Dirección Académica

(con Estatuto Consultivo, Categoría Especial del Consejo Económico y Social de la OPAEC) (véase Resolución 40/6)

- Título Propio Universitario en Programación Robótica en el Aula expedido por la Universidad Antonio de Nebrija con 5 créditos ECTS



Descripción

En un mundo cada vez más globalizado, los centros educativos necesitan docentes que sean capaces de conocer distintas herramientas tecnológicas y que sepan cómo adaptar distintas metodologías a las necesidades de su alumnado en el aula. Con este curso podrás especializarte en diferentes herramientas TIC innovadoras como Google classroom, así como aprender a utilizar robots educativos en el aula o para desarrollar videojuegos educativos. Este curso te permitirá trabajar con dichas herramientas en cualquier nivel educativo tanto en la formación formal como la no formal. Atrévete a formarte en un campo cada vez más demandando con los mejores especialistas en herramientas digitales y da un paso hacia delante hacia una formación de calidad.

Objetivos

- Conocer distintas herramientas tecnológicas.
- Aprender a manejar Google Classroom.
- Establecer los primeros pasos para crear un robot en el aula.
- Ser capaz de programar juegos educativos.

A quién va dirigido

Este curso está dirigido a los docentes de cualquier especialidad y nivel educativo que desee formarse en herramientas tecnológicas y aprender a cómo utilizarlas en el aula adaptándolo a las necesidades de su alumnado, convirtiendo sus aulas así en un espacio innovador y eficaz en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Para qué te prepara

Este curso en Herramientas TIC para Docentes te capacita para poder utilizar herramientas tecnológicas en el aula, así como aprender a adaptar las clases a un mundo tecnológico 2.0 y desenvolverte de manera eficaz en una nueva forma de enseñar en un mundo cada vez más globalizado. Por lo tanto, al finalizar el presente curso, serás capaz de dar clases con las herramientas tecnológicas más punteras del mercado.

Salidas laborales

Con este curso de Herramientas TIC para docentes podrás completar tu curriculum y especializarte en un perfil cada vez más demandando en los centros escolares como es el de maestros y profesores especialistas en nuevas tecnologías. Además, te permitirá desarrollar talleres o cursos en el área de

innovación educativa como robótica o videojuegos educativos.

[Ver en la web](#)

TEMARIO

MÓDULO 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
4. Sociedad de la Información

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
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
2. Comunicación visual y el lenguaje visual
3. El sonido
4. Lenguaje audiovisual

UNIDAD DIDÁCTICA 5. VÍDEO COMO MEDIO EDUCATIVO

1. ¿Qué es el vídeo?
2. El 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
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

UNIDAD DIDÁCTICA 8. ALFABETIZACIÓN INFORMÁTICA

1. Alfabetización informática
2. Lenguaje informático
3. Hardware
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
3. Aplicaciones didácticas específicas
4. Software educativo

UNIDAD DIDÁCTICA 10. SISTEMAS INTERACTIVOS MULTIMEDIA

1. Concepto de multimedia
2. Relación entre hipertexto, hipermedia y multimedia
3. Características de la hipermedia
4. Códigos o medios de la información
5. Clasificación de los multimedia

MÓDULO 2. GOOGLE CLASSROOM PARA PROFESORES

UNIDAD DIDÁCTICA 1. QUE ES GOOGLE CLASSROOM

1. Introducción a Classroom
2. Características classroom
3. Ventajas de utilizar Google Classroom como Profesor

UNIDAD DIDÁCTICA 2. DESCARGAR E INSTALAR GOOGLE CLASSROOM EN ESPAÑOL PASO A PASO

1. Descarga de classroom
2. Instalación de classroom
3. Interfaz de classroom

UNIDAD DIDÁCTICA 3. COMO FUNCIONA GOOGLE CLASSROOM

1. Usos de classroom

2. Primeros pasos con classroom
3. Como Subir un Video a Google Classroom
4. Como subir una Foto a Google Classroom
5. Como Crear una Clase en Google Classroom

UNIDAD DIDÁCTICA 4. GOOGLE CLASSROOM APP Y GOOGLE CLASSROOM WEB

1. Google classroom app
2. Google classroom web
3. Diferencias entre google classroom app y web

UNIDAD DIDÁCTICA 5. COMO CREAR UNA CUENTA DE GOOGLE CLASSROOM

1. Métodos para acceder a Classroom
2. Google Classroom: Entrar (Iniciar Sesión)
3. Manejo de la interfaz de usuario

UNIDAD DIDÁCTICA 6. COMO ENVIAR TAREAS EN GOOGLE CLASSROOM

1. Enviar tareas
2. Enviar cuestionarios
3. Entregar tareas (para alumnos)

UNIDAD DIDÁCTICA 7. GOOGLE CLASSROOM CALENDAR

1. Como usar Calendar
2. Sincronizar Google Calendar con Classroom
3. Crear un calendario de Classroom

UNIDAD DIDÁCTICA 8. COMO HACER EXÁMENES EN GOOGLE CLASSROOM

1. Creación y envío del examen
2. Calificar cuestionarios con formularios
3. Crear una clave de respuestas, asignar puntos y añadir comentarios automáticos

UNIDAD DIDÁCTICA 9. COMO RECUPERAR LA CONTRASEÑA DE GOOGLE CLASSROOM

1. Problemas de inicio de sesión
2. Recuperar la contraseña
3. Ayuda de Classroom

UNIDAD DIDÁCTICA 10. CANVAS VS GOOGLE CLASSROOM Y MOODLE VS GOOGLE CLASSROOM

1. Introducción
2. Diferencias entre Canvas y Google Classroom
3. Diferencias entre Moodle y Google Classroom

MÓDULO 3. 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 VAIRABLES Y FUNCIONES. BUCLES DE CONTROL

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

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

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

UNIDAD DIDÁCTICA 5. PROGRAMACIÓN DE UN ROBOT SIGUELÍNEAS

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

UNIDAD DIDÁCTICA 6. PROGRAMACIÓN DE UN ROBOT HUYE-LUZ

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

UNIDAD DIDÁCTICA 7. PROGRAMACIÓN DE UN ROBOT QUE ESQUIVA OBSTÁCULOS

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

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

MÓDULO 4. RECURSOS Y JUEGOS EDUCATIVOS 2.0

UNIDAD DIDÁCTICA 1. RECURSO EDUCATIVO: WEB 2.0

1. Introducción a la Web
2. Principales principios de la Web 2.0
3. Aplicaciones educativas de la web 2.0

UNIDAD DIDÁCTICA 2. EDUCACIÓN 2.0

1. Educación 2.0 en el aula
2. Flipped classroom: nuevo modelo educativo
3. Uso responsable de las nuevas tecnologías en el aula

UNIDAD DIDÁCTICA 3. RECURSOS EDUCATIVOS EN LA WEB 2.0

1. Recursos educativos en la web 2.0
2. Recursos pedagógicos de la Web 2.0

UNIDAD DIDÁCTICA 4. REDES SOCIALES COMO RECURSO EDUCATIVO

1. Origen de las redes sociales
2. ¿Qué son las redes sociales?
3. Servicios y tipos de redes sociales
4. Las redes sociales aplicadas a la educación
5. Análisis y utilización de las redes sociales como innovación en el contexto educativo
6. Rol del docente ante las redes sociales
7. El papel del estudiante en las redes sociales

UNIDAD DIDÁCTICA 5. GESTIÓN DE RECURSOS EDUCATIVOS: MOODLE

1. ¿Qué es Moodle?
2. Principales características de Moodle
3. Módulos principales de Moodle

MÓDULO 5. JUEGOS EDUCATIVOS 2.0

UNIDAD DIDÁCTICA 1. CONCEPTO DE JUEGO EDUCATIVO

1. El juego educativo
2. Tipos de jugadores
3. Principales diferencias entre “game” y “play”

UNIDAD DIDÁCTICA 2. APRENDIZAJE BASADO EN EL JUEGO (GAME-BASED LEARNING)

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

UNIDAD DIDÁCTICA 3. EJEMPLOS DE JUEGOS EDUCATIVOS 2.0

1. Ejemplos de juegos educativos 2.0
2. Brainscape
3. Cerebriti edu
4. Pear Deck
5. Ribbon Hero
6. KnowRe
7. Duolingo
8. World Peace Game
9. Otras herramientas

UNIDAD DIDÁCTICA 4. VIDEOJUEGOS EDUCATIVOS

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

UNIDAD DIDÁCTICA 5. PROGRAMAS EMPLEADOS PARA LA CREACIÓN DE JUEGOS EDUCATIVOS 2.0

1. Creación de juegos educativos 2.0
2. Hot potatoes
3. JClic

Solicita información sin compromiso

¡Matricularme ya!

Teléfonos de contacto

España		+34 900 831 200	Argentina		54-(11)52391339
Bolivia		+591 50154035	Estados Unidos		1-(2)022220068
Chile		56-(2)25652888	Guatemala		+502 22681261
Colombia		+57 601 50885563	Mexico		+52-(55)11689600
Costa Rica		+506 40014497	Panamá		+507 8355891
Ecuador		+593 24016142	Perú		+51 1 17075761
El Salvador		+503 21130481	República Dominicana		+1 8299463963

!Encuétranos aquí!

Edificio Educa Edtech

Camino de la Torrecilla N.º 30 EDIFICIO EDUCA EDTECH,
C.P. 18.200, Maracena (Granada)

 formacion@euroinnova.com

 www.euroinnova.com

Horario atención al cliente

Lunes a viernes: 9:00 a 20:00h Horario España

¡Síguenos para estar al tanto de todas nuestras novedades!



Ver en la web

