



**EUROINNOVA**  
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION



**inesem**  
business school

**Máster en Programación y Nuevas Tecnologías de la Educación + 20 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



### Accreditaciones 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 interéres de forma segura.



Nos adaptamos a todos los métodos de pago internacionales:



y muchos más...



Protección al Comprador

[Ver en la web](#)

## Máster en Programación y Nuevas Tecnologías de la Educación + 20 créditos ECTS



**MODALIDAD  
ONLINE**



**ACOMPañAMIENTO  
PERSONALIZADO**



**CREDITOS  
20 ECTS**

### Titulación

---

#### Titulación Múltiple:

- Título Propio Master en Programación y Nuevas Tecnologías de la Educación 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](#)



## INESEM BUSINESS SCHOOL

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

### NOMBRE DEL ALUMNO/A

con número de documento XXXXXXXXX ha superado los estudios correspondientes de

### NOMBRE DEL CURSO

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-XXXXXX.

Con una calificación XXXXXXXXXXXXXXXXX.

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

NOMBRE ALUMNO/A  
Firma del Alumno/a

NOMBRE DE AREA MANAGER  
La Dirección Académica



Con Estatuto Consultivo, Categoría Especial del Consejo Económico y Social de la UGR (R.D. 1048/2004)

- Título Propio Universitario en Desarrollo de las Competencias Tic para la Docencia expedido por la Universidad Antonio de Nebrija con 5 créditos ECTS
- Título Propio Universitario en Herramientas TIC en Estrategias Pedagógicas expedido por la Universidad Antonio de Nebrija con 5 créditos ECTS
- Título Propio Universitario en Programación Robótica en el Aula expedido por la Universidad Antonio de Nebrija con 5 créditos ECTS
- Título Propio Universitario en Recursos y Juegos Educativos 2.0 expedido por la Universidad Antonio de Nebrija con 5 créditos ECTS



## Descripción

La educación ha sufrido estos últimos años un cambio radical en cuanto a metodología se refiere, y la irrupción de las nuevas tecnologías ha sido uno de los causantes de dicho cambio. Esto ha generado en los docentes una necesidad de renovación y de cambio, haciendo esencial una formación en cuanto a herramientas tic se refiere. Con este máster adquirirás las competencias necesarias para poder trabajar de manera adecuada en el aula con diferentes herramientas punteras en el sector: videojuegos educativos, robótica, Google classroom, etc. capacitándote para adaptar las clases a las necesidades de tu alumnado. Estarás guiado durante todo el proceso de enseñanza aprendizaje por docentes especializados en el sector facilitándote todos los recursos necesarios para convertirte en un docente 2.0.

## Objetivos

- Conocer diferentes herramientas TIC y cómo utilizarlas en el aula.
- Trabajar con nuevas metodologías como Moodle o Google classroom
- Aprender a programar robots y videojuegos educativos
- Conocer nuevas metodologías innovadoras para distintos niveles educativos

Ver en la web

## A quién va dirigido

---

Este máster está dirigido a todos los docentes que deseen conocer nuevas herramientas TIC para aplicarlas en el aula. Así como a pedagogos, psicólogos, educadores sociales o cualquier trabajador relacionado con la educación en su vertiente tanto formal como no formal que deseen adentrarse en la educación del futuro.

## Para qué te prepara

---

Las nuevas tecnologías se han convertido en una apuesta segura en las aulas. Por lo tanto, es indispensable que los docentes se encuentren correctamente formados en esta materia para adaptar sus metodologías a las herramientas TIC y convertirse en docentes 2.0. Con este máster podrás poner en práctica diferentes metodologías innovadoras como robótica, videojuegos educativos además de utilizar herramientas como Google classroom o Moodle.

## Salidas laborales

---

Con este máster podrás desarrollar proyectos de innovación educativa relacionada con nuevas metodologías en centros de educación de índole tanto formal como no formal. Además, podrás desarrollar diferentes talleres de robótica, contenidos multimedia o cualquier otro tipo de actividad basándote en las últimas metodologías tecnológicas punteras en el ámbito de la educación.

[Ver en la web](#)

## TEMARIO

---

### MÓDULO 1. 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
3. Competencia digital docente
4. Competencia digital del alumno

#### UNIDAD DIDÁCTICA 2. COMPETENCIAS RELACIONADAS CON LAS TIC EN PRIMARIA

1. Introducción
2. Formación del profesorado en la competencia digital
3. Influencia de la competencia digital a otras áreas del conocimiento

#### 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

#### UNIDAD DIDÁCTICA 4. LAS TIC Y LA FORMACIÓN DOCENTE

1. Educación y TIC
2. Aplicación de las TIC en la metodología didáctica
3. Necesidad de formación docente
4. Formación del profesorado en cifras

#### UNIDAD DIDÁCTICA 5. INTEGRACIÓN DIDÁCTICA DE INTERNET EN LA DOCENCIA

1. Internet
2. La web 2.0 y la web 3.0
3. Educación e Internet
4. Internet: recurso educativo

#### UNIDAD DIDÁCTICA 6. AULAS VIRTUALES

1. Entornos o plataformas de teleformación: el aula virtual
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
4. Redes Sociales
5. Las redes sociales educativas más empleadas en el aula

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

1. Importancia de la creación y gestión de contenidos digitales
2. Hot potatoes
3. JClic

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

1. Uso inadecuado de 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

### MÓDULO 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
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 3. APLICACIÓN DIDÁCTICA DE LAS TIC EN LAS AULAS

#### UNIDAD DIDÁCTICA 1. LAS TIC Y EL MUNDO EDUCATIVO

1. El impacto de las TICs en el mundo educativo
2. Funciones de las TIC en Educación
3. Niveles de Integración y Formas Básicas de Uso
4. Ventajas e Inconvenientes de las TIC
5. Decálogo de M.Área (2007) sobre uso didáctico de las TIC en el aula
6. Entornos Tecnológicos de E/A
7. Buenas Prácticas en el uso de las TIC: Modelos de uso
8. Las editoriales de libros de Texto (y otras empresas) antes las TIC
9. Factores que inciden en la incorporación de Internet y las TIC en la Enseñanza

#### UNIDAD DIDÁCTICA 2. ESTÁNDARES DE LA UNESCO PARA LA FORMACIÓN DEL PROFESORADO EN EL USO DE LAS TICS

1. Introducción a los Estándares de las UNESCO
2. Módulos UNESCO de competencia en TIC para docentes Estándares de UNESCO de competencia en TIC para Docentes-Programa

#### UNIDAD DIDÁCTICA 3. INTEGRACIÓN DE LAS TIC EN LOS CENTROS EDUCATIVOS. REQUISITOS, RECURSOS Y MODALIDADES

1. Integración de las TIC en los Centros Educativos
2. ¿Dónde?
3. ¿Cuántos?
4. ¿Cuáles?
5. Conectividad
6. Acceso a Internet
7. Contenidos Digitales (Software y Recursos Internet)

#### UNIDAD DIDÁCTICA 4. LA INTEGRACIÓN DE LAS TICS EN LAS ÁREAS DEL CURRÍCULUM

1. TIC en el aula de Educación Secundaria
2. La integración de las TIC en Matemáticas
3. La integración de las TIC en Ciencias Naturales
4. Comprensión de lectora en Internet
5. Integración de las TIC en Ciencias Sociales
6. La integración de las TIC en competencias ciudadanas
7. TIC en el aula de Idiomas
8. Las TIC en Lengua y Literatura
9. TIC en el aula de Educación Infantil

## 10. Ejemplo de integración TIC en las actividades de las Áreas de Primaria

### UNIDAD DIDÁCTICA 5. LAS WEBQUEST

1. Definición
2. El origen de las WebQuest
3. Ejemplos y tipos de webquest
4. ¿Por qué WebQuest?
5. Cómo diseñas una WebQuest
6. Evaluación de WebQuest
7. Conclusión: las aportaciones de las WebQuests

### UNIDAD DIDÁCTICA 6. NUEVAS TECNOLOGÍAS PARA LA ATENCIÓN EDUCATIVA AL ALUMNADO CON NECESIDADES EDUCATIVAS ESPECIALES

1. Nuevas tecnologías orientadas a las necesidades educativas especiales
2. Algunos conceptos de educación especial
3. TIC y Educación Especial
4. Adaptación de los materiales multimedia a las NEE
5. Ejemplo de algunas aplicaciones para mejorar la accesibilidad

### MÓDULO 4. 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 5. CREACIÓN DE CONTENIDO MULTIMEDIA EN EL AULA

### UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN AL CONTENIDO MULTIMEDIA

1. Concepto de multimedia
2. Clasificación de los multimedia
3. Características de los sistemas multimedia
4. Aplicación de los multimedia
5. Principios del aprendizaje multimedia

6. Agentes implicados en la creación de aplicaciones multimedia

UNIDAD DIDÁCTICA 2. DISEÑO DE CONTENIDOS 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. ASPECTOS RELEVANTES 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 4. TEXTO DIGITAL

1. Concepto de texto
2. Introducción al texto digital
3. Diferencias entre texto analógico y digital
4. El hipertexto
5. Del texto al hipertexto e hipermedia

UNIDAD DIDÁCTICA 5. LA IMAGEN DIGITAL

1. Concepto de imagen digital
2. Características de la imagen digital

UNIDAD DIDÁCTICA 6. AUDIO DIGITAL

1. ¿Qué es el sonido?
2. Conceptos fundamentales del audio digital
3. Proceso de digitalización de sonido
4. Proceso de compresión del audio digital
5. Formatos de archivos de audio
6. Ejemplo: Audacity

UNIDAD DIDÁCTICA 7. VÍDEO DIGITAL

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

UNIDAD DIDÁCTICA 8. CREACIÓN DE MATERIAL DIDÁCTICO 3D

1. El entorno 3D

2. Programa Blender

UNIDAD DIDÁCTICA 9. PROGRAMAS DE CREACIÓN MULTIMEDIA

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 10. PRESENTACIONES MULTIMEDIA

1. Uso de presentaciones multimedia
2. Presentaciones multimedia con OpenOffice Impress
3. Microsoft PowerPoint
4. Keynote
5. Notebook
6. Prezi

MÓDULO 6. 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 7. 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 VAIABLES 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 8. 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 9. 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

#### MÓDULO 10. PROYECTO FIN DE MÁSTER

## 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](mailto:formacion@euroinnova.com)

 [www.euroinnova.com](http://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

