EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

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

Elige aprender en la escuela
líder en formación online

ÍNDICE

1 | Somos **Euroinnova**

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

Ver en la web

EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

SOMOS EUROINNOVA

Euroinnova International Online Education inicia su actividad hace más de 20 años. Con la premisa de revolucionar el sector de la educación online, esta escuela de formación crece con el objetivo de dar la oportunidad a sus estudiandes de experimentar un crecimiento personal y profesional con formación eminetemente práctica.

Nuestra visión es ser **una institución educativa online reconocida en territorio nacional e internacional** por ofrecer una educación competente y acorde con la realidad profesional en busca del reciclaje profesional. Abogamos por el aprendizaje significativo para la vida real como pilar de nuestra metodología, estrategia que pretende que los nuevos conocimientos se incorporen de forma sustantiva en la estructura cognitiva de los estudiantes.

Más de **19** años de experiencia	Más de **300k** estudiantes formados	Hasta un **98%** tasa empleabilidad
Hasta un **100%** de financiación	Hasta un **50%** de los estudiantes repite	Hasta un **25%** de estudiantes internacionales

Ver en la web

EUROINNOVA INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

Desde donde quieras y como quieras,

Elige Euroinnova

QS, sello de excelencia académica

Euroinnova: 5 estrellas en educación online

RANKINGS DE EUROINNOVA

Euroinnova International Online Education ha conseguido el reconocimiento de diferentes rankings a nivel nacional e internacional, gracias por su apuesta de **democratizar la educación** y apostar por la innovación educativa para **lograr la excelencia.**

Para la elaboración de estos rankings, se emplean **indicadores** como la reputación online y offline, la calidad de la institución, la responsabilidad social, la innovación educativa o el perfil de los profesionales.

QS WORLD UNIVERSITY RANKINGS

Ranking Educativo Innovatec

EUROPEAN EXCELLENCE EDUCATION

EL MUNDO

LOS MEJORES MASTERS EN CIBERSEGURIDAD ★ CyberEOP ★

MASTER

Ver en la web

ALIANZAS Y ACREDITACIONES

Ver en la web

EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

BY EDUCA EDTECH

Euroinnova 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

EDUCA EDTECH Group

ONLINE EDUCATION

EUROINNOVA INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

inesem business school

INEAF BUSINESS SCHOOL

red educa.net

inesalud

EDU SPORT

oposiciones docentes

educaopen

enalde Alta Dirección Empresarial

EDUCA business school

ESIBE ESCUELA IBEROAMERICANA DE POSTGRADO

INNOVA SCHOOL OF MANAGEMENT

ceupe European Business School

Structuralia Engineering eLearning

UDAVINCI

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 EUROINNOVA

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 Euroinnova.

2. Nuestro Equipo

En la actualidad, Euroinnova 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

Euroinnova 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

Ver en la web

EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

4. Calidad AENOR

- ✓ Somos Agencia de Colaboración Nº99000000169 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. Confianza

Contamos con el sello de **Confianza Online** y colaboramos con la Universidades más prestigiosas, Administraciones Públicas y Empresas Software a nivel Nacional e Internacional.

6. 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.**

FINANCIACIÓN Y BECAS

Financia tu cursos o máster y disfruta de las becas disponibles. ¡Contacta con nuestro equipo experto para saber cuál se adapta más a tu perfil!

25% Beca **ALUMNI**

20% Beca **DESEMPLEO**

15% Beca **EMPRENDE**

15% Beca **RECOMIENDA**

15% Beca **GRUPO**

20% Beca **FAMILIA NUMEROSA**

20% Beca **DIVERSIDAD FUNCIONAL**

20% Beca **PARA PROFESIONALES, SANITARIOS, COLEGIADOS/AS**

Solicitar información

MÉTODOS DE PAGO

Con la Garantía de:

educapay

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

mastercard maestro VISA PayPal

bizum amazon pay Pay G Pay

Nos adaptamos a todos los métodos de pago internacionales:

OXXO mercado pago DISCOVER efecty Diners Club INTERNATIONAL CMR Falabella

y muchos mas...

CONFIANZA ONLINE

Protección al Comprador

Ver en la web

EUROINNOVA INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

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

DURACIÓN
1500 horas

MODALIDAD
ONLINE

ACOMPAÑAMIENTO
PERSONALIZADO

CREDITOS
5 ECTS

Titulación

Doble Titulación: - Titulación de Master en Aprendizaje Creativo basado en Proyectos en Educación con 1500 horas expedida por EUROINNOVA INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION, miembro de la AEEN (Asociación Española de Escuelas de Negocios) y reconocido con la excelencia académica en educación online por QS World University Rankings - Titulación Universitaria en Aprendizaje basado en Proyectos con 5 Créditos Universitarios ECTS con 125 horas

Ver en la web

EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

EUROINNOVA INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

EXPIDE LA SIGUIENTE TITULACIÓN

NOMBRE DEL ALUMNO/A

con Número de Documento XXXXXXXXX ha superado los estudios correspondientes de

Nombre de la Acción Formativa

de XXX horas, perteneciente al Plan de Formación de EUROINNOVA en la convocatoria de XXX

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

Con un nivel de aprovechamiento ALTO

Y para que conste expido la presente TITULACIÓN en

Granada, a (día) de (mes) del (año)

La Dirección General

NOMBRE DEL DIRECTOR ACADÉMICO

Sello

Firma del Alumno/a

NOMBRE DEL ALUMNO

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.

Objetivos

Los objetivos que se pretenden conseguir en este Master en Aprendizaje Creativo basado en Proyectos en Educación son los siguientes: 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.

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.

Para qué 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.

Salidas laborales

Una vez finalizada la presente formación, podrás ejercer tu 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.

TEMARIO

PARTE 1. APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN AL APRENDIZAJE

1. Concepto de aprendizaje
2. Tipos de aprendizaje
3. Proceso de enseñanza-aprendizaje
4. Estrategias de enseñanza
    1. - Metáforas
    2. - Pensamiento visual
    3. - Fantasía
    4. - Experiencia directa

UNIDAD DIDÁCTICA 2. TEORÍAS Y MODELOS DE APRENDIZAJE

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

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

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

UNIDAD DIDÁCTICA 4. COMPETENCIAS CLAVE

1. Concepto de competencia
2. Ley de Educación
3. Competencias clave
    1. - Comunicación lingüística
    2. - Competencia matemática
    3. - Competencia digital
    4. - Competencia para aprender a aprender
    5. - Competencias sociales y cívicas
    6. - Competencia clave en sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

7. - Competencia clave en conciencia y expresiones culturales

UNIDAD DIDÁCTICA 5. APRENDIZAJE BASADO EN EL PENSAMIENTO

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

UNIDAD DIDÁCTICA 6. APRENDIZAJE BASADO EN PROBLEMAS

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

UNIDAD DIDÁCTICA 7. APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS

1. El aprendizaje basado en proyectos
2. Aplicación del aprendizaje basado en proyectos
3. Fases para la implantación del modelo
4. El empleo de las TICs en el aprendizaje basado en proyectos

UNIDAD DIDÁCTICA 8. LOS PROYECTOS

1. Concepto de proyecto
    1. - Diseño de proyectos
2. WebQuest
    1. - Ventajas de las WebQuest
3. Aprendizaje cooperativo
    1. - Ventajas del aprendizaje cooperativo

UNIDAD DIDÁCTICA 9. ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE

1. Estrategias de aprendizaje
    1. - Clasificación de las estrategias de aprendizaje
    2. - Motivación y aprendizaje
2. Procesos metacognitivos
3. Estrategia de trabajo grupal
4. Estrategia docente del aprendizaje basado en proyectos

UNIDAD DIDÁCTICA 10. EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS

1. Concepto de evaluación
2. Planificación de la evaluación
3. Tipos de evaluación de los aprendizajes

    1. - Otras modalidades de evaluación de los aprendizajes
4. 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

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

4. Errores 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 3. TÉCNICAS DE APRENDIZAJE COOPERATIVO EN EL AULA

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN AL APRENDIZAJE COOPERATIVO EN EL AULA

1. Concepto de aprendizaje cooperativo
    1. - Características del aprendizaje cooperativo
2. Teorías significativas del aprendizaje cooperativo
    1. - Principales bases teóricas
3. Proceso de enseñanza-aprendizaje
    1. - Principales sistemas de enseñanza-aprendizaje

UNIDAD DIDÁCTICA 2. DIMENSIÓN AFECTIVA DEL APRENDIZAJE

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

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

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

2. - Técnicas cooperativas

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

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

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

1. El acoso escolar en la actualidad
    1. - Diferencia entre violencia escolar y acoso escolar
2. ¿Quién interviene en el acoso escolar?: víctima, acosador y observadores
    1. - Acosador o agresor
    2. - Víctima o acosado
    3. - Observador
3. Reducción de la violencia escolar a través del aprendizaje cooperativo
    1. - Eficacia del aprendizaje cooperativo

UNIDAD DIDÁCTICA 6. ESTRATEGIAS PARA CONSEGUIR LA COHESIÓN GRUPAL

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

UNIDAD DIDÁCTICA 7. ESTRATEGIA METODOLÓGICA EN EL APRENDIZAJE COOPERATIVO

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

4. - Competencia clave en conciencia y expresiones culturales

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

1. La igualdad de oportunidades en el aula
2. Atención a la diversidad
    1. - Principios de normalización e integración
    2. - Educación inclusiva
    3. - Modalidades de escolarización
3. Atención a la diversidad y el aprendizaje cooperativo

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

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

UNIDAD DIDÁCTICA 10. EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE COOPERATIVO

1. El aprendizaje cooperativo: evaluación
2. Evaluación del proceso y del producto
3. ¿Cómo evaluar?
4. 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

1. Introducción a la Web
    1. - Web 1.0
    2. - Web 2.0
    3. - Web 3.0
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
    1. - Implicaciones educativas de la web 2.0
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
    1. - Blogs
    2. - Webs
    3. - Wikis

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
    1. - Características generales
    2. - Características administrativas
    3. - Características para el desarrollo y gestión del curso
3. Módulos principales de Moodle

MÓDULO 2. JUEGOS EDUCATIVOS 2.0

UNIDAD DIDÁCTICA 6. CONCEPTO DE JUEGO EDUCATIVO

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

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

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

UNIDAD DIDÁCTICA 8. 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 9. VIDEOJUEGOS EDUCATIVOS

1. Los videojuegos educativos
    1. - Potencial didáctico de los videojuegos
2. Videojuegos y procesos cognitivos
    1. - Motivación y los videojuegos
3. Ejemplos de videojuegos educativos
4. Videojuegos y discapacidad

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

1. Creación de juegos educativos 2.0
2. Hot potatoes
    1. - Componentes de Hot potatoes
3. 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

1. ¿Qué es la Web?
    1. - Web 1.0
    2. - Web 2.0
    3. - Web 3.0
2. Principios básicos de la Web 2.0
3. Aplicaciones de la Web 2.0 en la sociedad
4. Aplicaciones de la Web 2.0 en la educación

UNIDAD DIDÁCTICA 2. INTRODUCCIÓN A LOS RECURSOS DIDÁCTICOS

1. Introducción a los recursos didácticos de la Web 2.0
2. Herramientas de la Web 2.0 empleadas en el aula
    1. - Agendas y calendarios
    2. - Agregadores y RSS
    3. - Almacenamiento
    4. - Blogs, webs y wikis
    5. - Comunicación, colaboración y publicación
    6. - Conversores
    7. - Creación de actividades educativas
    8. - Directorios y buscadores
    9. - Entornos virtuales de aprendizaje (EVAs)
    10. - Imagen
    11. - Mapas conceptuales y diagramas

12. - Ofimática
13. - Presentaciones
14. - Sonido y podcast
15. - Vídeo y streaming

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

1. Definición de Storify
2. Funcionamiento y uso de Storify
3. Crear una cuenta en Storify
4. Ajustes de la cuenta de Storify
5. Crear una historia en Storify

UNIDAD DIDÁCTICA 4. APLICACIÓN DE LAS REDES SOCIALES

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

UNIDAD DIDÁCTICA 5. CLASIFICACIÓN DE LAS REDES SOCIALES

1. Redes sociales generales
    1. - Facebook
    2. - Twitter
    3. - Google+
2. Redes sociales especializadas
    1. - LinkedIn
    2. - XING
    3. - YouTube
    4. - Instagram
    5. - Pinterest

UNIDAD DIDÁCTICA 6. LAS REDES SOCIALES EDUCATIVAS MÁS EMPLEADAS EN EL AULA

1. Introducción a las redes sociales educativas
2. Dolphin
3. Edmodo
4. RedAlumnos
5. Internet en el aula

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

1. ¿Qué es Facebook?
2. Ventajas e inconvenientes de utilizar Facebook
3. Elementos principales del empleo de Facebook
4. Registro en Facebook
    1. - Crear una nueva cuenta en Facebook
    2. - Acceder con una cuenta existente

5. Página principal de usuario
    1. - Estado
    2. - Información
    3. - Amigos
    4. - Fotos
6. Tipos de Perfiles
    1. - Perfil de Usuario
    2. - Perfil de Empresas
    3. - Perfil de desarrollador
7. Facebook en los móviles
8. Facebook en el aula
9. Ejemplo de Facebook en una dinámica didáctica

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

1. Introducción del papel del docente frente a las TIC
2. El rol del docente en el empleo de las redes sociales
3. Diferentes roles del docente ante las redes sociales
4. El papel del estudiante en las redes sociales

UNIDAD DIDÁCTICA 9. EL TRABAJO DE CLASE EN REDES SOCIALES

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

UNIDAD DIDÁCTICA 10. USO RESPONSABLE DE LAS REDES SOCIALES EMPLEADAS EN EL AULA

1. Introducción al uso responsable de las redes sociales
2. Aspectos a tener en cuenta ante una conexión en red
3. Servicios en las Redes Sociales
4. Protección de Datos de Carácter Personal
5. Protección de la Privacidad, Honor, Intimidad y Propia Imagen
6. Delitos en las redes sociales
7. Menores e incapaces en las redes sociales

PARTE 6. ROBÓTICA EN EL AULA

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

1. Programación y lenguajes de programación
2. Scratch, S4A, AppInventor, bitbloq, Arduino

3. Proyecto Arduino
4. Entradas y salidas digitales

UNIDAD DIDÁCTICA 2. PRIMEROS PASOS CON BITBLOG.

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

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

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

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

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

UNIDAD DIDÁCTICA 5. PROGRAMACIÓN DE UN ROBOT 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.

¿Te ha parecido interesante esta información?

Si aún tienes dudas, nuestro equipo de asesoramiento académico estará encantado de resolverlas.

Pregúntanos sobre nuestro método de formación, nuestros profesores, las becas o incluso simplemente conócenos.

Solicita información sin compromiso

¡Matricularme ya!

¡Encuéntranos aquí!

Edificio Educa Edtech

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

900 831 200

formacion@euroinnova.com

www.euroinnova.edu.es

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

EUROINNOVA INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

EUROINNOVA

INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

By
EDUCA EDTECH
Group