



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

**Master en Metodologías y Tecnologías Emergentes aplicadas a la 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

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 estudiantes de experimentar un crecimiento personal y profesional con formación eminentemente 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.



[Ver en la web](#)



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

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



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 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 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. 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:



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 mas...



[Ver en la web](#)



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

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



DURACIÓN
710 horas



**MODALIDAD
ONLINE**



**ACOMPañAMIENTO
PERSONALIZADO**



CREDITOS
4 ECTS

Titulación

Doble Titulación: - Titulación de Master en Metodologías y Tecnologías Emergentes aplicadas a la Educación con 600 horas expedida por Euroinnova Business School y Avalada por la Escuela Superior de Cualificaciones Profesionales - Titulación Universitaria en Metodologías Educativas para la Sociedad Digital 2.0 con 4 Créditos Universitarios ECTS con 110 horas

[Ver en la web](#)



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

- 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.
- Conocer las distintas herramientas específicas de cada programa existente para PDI.
- Describir las aplicaciones existentes para el uso de las pizarras digitales.
- Saber utilizar y aplicar los recursos multimedia en el ámbito educativo y entender su aprovechamiento e importancia.
- Ejecutar el uso del vídeo (analógico, digital y tutorial) y entender su implementación didáctica.
- Organizar el uso y la selección de vídeos didácticos en educación.
- Utilizar el video digital como recurso didáctico en el aula.
- Conocer y determinar el rol y las funciones que posee el coordinador Tic dentro del centro educativo.
- Determinar la metodología, el plan de comunicación y otros medios fundamentales para la práctica profesional del coordinador.

A quién va dirigido

El actual Master en Metodologías y Tecnologías Emergentes aplicadas a la Educación va dirigido a todos aquellos profesionales del entorno educativo que deseen seguir formándose en la materia, así como a cualquier persona interesada en formar parte de este ámbito que quiera adquirir conocimientos sobre la educación en la sociedad digital y ser un experto en las nuevas tecnologías emergentes en el sector de la educación.

Para qué te prepara

Con la realización de este Master de Metodologías y Tecnologías Emergentes aplicadas a la Educación se adquirirán los conocimientos necesarios para el adecuado desarrollo profesional relacionado con las Tic y la docencia, conociendo los aspectos más significativos que relacionan la necesidad de incluir las Tic en las aulas y las metodologías educativas digitales, además de adquirir los contenidos específicos para dotarse de los conocimientos, habilidades y capacidades que le permitan desarrollar su actividad como coordinador TIC

Salidas laborales

Educación Infantil, Educación Primaria, Educación Secundaria, Organización Escolar, Orientación, Psicopedagogía, Psicología, Pedagogía, Educación Social, Tecnologías de la educación.

[Ver en la web](#)



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

TEMARIO

PARTE 1. METODOLOGÍAS EDUCATIVAS PARA LA SOCIEDAD DIGITAL 2.0

MÓDULO FORMATIVO 1. INTRODUCCIÓN A LA SOCIEDAD DIGITAL 2.0

UNIDAD DIDÁCTICA 1. ¿QUÉ ES LA SOCIEDAD DIGITAL?

1. Nacimiento de la Sociedad de la Información
2. Etapas de la sociedad en función de la información
3. Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC)
 1. - Características de las TIC
4. Ciudad digital
 1. - Características de una ciudad digital
 2. - Servicios de la ciudad digital
5. Características básicas de la sociedad digital

UNIDAD DIDÁCTICA 2. INFLUENCIA DE LA SOCIEDAD DIGITAL EN EDUCACIÓN

1. Educación en la sociedad digital
2. Claves del proceso educativo en la sociedad digital
3. Hacia una escuela digital

MÓDULO FORMATIVO 2. SOCIEDAD DIGITAL 2.0 EN EL AULA

UNIDAD DIDÁCTICA 3. NUEVAS TENDENCIAS EN EDUCACIÓN

1. Tendencias actuales en educación: características y manifestaciones
 1. - Power pupils
 2. - Happy and healthy
 3. - Lifelong learning
 4. - Lean Entrepreneurship
 5. - Techno-craft
 6. - B-tech
 7. - We care
 8. - Crowd power
 9. - Agora

UNIDAD DIDÁCTICA 4. CREACIÓN DE UN PLAN INNOVADOR

1. La innovación educativa
2. Definición de proyecto de innovación educativa
 1. - Importancia de un proyecto innovador
 2. - Características del proyecto innovador
3. Tipos de proyectos de innovación educativa
4. Elaboración del proyecto de innovación educativa

UNIDAD DIDÁCTICA 5. ROL DEL EDUCADOR EN LA SOCIEDAD DIGITAL

1. El desarrollo profesional del educador
2. Funciones del educador
3. Adaptación del educador a la sociedad digital
 1. - Cambios educativos
 2. - El nuevo papel del educador
 3. - Funciones del educador en la sociedad digital

MODULO FORMATIVO 3. NUEVAS METODOLOGÍAS EN LA SOCIEDAD DIGITAL 2.0

UNIDAD DIDÁCTICA 6. APRENDIZAJE POR PROYECTOS

1. Definición el aprendizaje por proyectos
2. Objetivos y características del aprendizaje por proyectos
3. Metodología del aprendizaje por proyectos
4. Evaluación del aprendizaje por proyectos
5. Estrategias de enseñanza y tareas del profesor y del estudiante

UNIDAD DIDÁCTICA 7. PEDAGOGÍA INVERSA O FLIPPED CLASSROOM

1. Pedagogía inversa o Flipped Classroom
 1. - Comparativa entre la metodología tradicional y Flipped Classroom
2. El profesor y el alumnado en Flipped Classroom
3. Papel de las familias
4. Metodología del modelo Flipped Classroom
 1. - Recursos materiales
5. Técnicas de grupo empleadas en Flipped Classroom

UNIDAD DIDÁCTICA 8. APRENDIZAJE BASADO EN EL JUEGO O GAMIFICACIÓN

1. Definición de gamificación
 1. - Tipología de la gamificación
 2. - Diferencia con la teoría de juegos
 3. - Objetivo de la gamificación
2. Diseño del proceso de gamificación en educación
 1. - Componentes de la gamificación
 2. - Herramientas de gamificación
3. Gamificación y motivación
4. Gamificación y aprendizaje
 1. - Gamificación en el aula
 2. - Diseño del juego

UNIDAD DIDÁCTICA 9. AULAS COOPERATIVAS

1. Definición del aprendizaje cooperativo
 1. - Características más significativas
2. Teorías del aprendizaje cooperativo
 1. - Perspectivas teóricas
3. Influencia del aprendizaje cooperativo en la violencia escolar

1. - Conflicto y aprendizaje cooperativo
4. Evaluación del aprendizaje cooperativo

UNIDAD DIDÁCTICA 10. E-LEARNING Y M-LEARNING

1. Distintos métodos de formación
 1. - B-Learning
2. E-Learning
 1. - Definición
 2. - Características
 3. - Elementos que justifican el empleo de E-Learning
 4. - Ventajas
 5. - Desventajas
3. M-Learning
 1. - Definición
 2. - Características
 3. - Elementos que justifican el empleo de M-Learning
 4. - Ventajas
 5. - Desventajas
4. Características diferenciales entre E-Learning y M-Learning

PARTE 2. NUEVAS TECNOLOGÍAS APLICADAS A LA EDUCACIÓN

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN A LA TECNOLOGÍA EDUCATIVA

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

UNIDAD DIDÁCTICA 2. SOCIEDAD DE LA INFORMACIÓN Y NUEVAS TECNOLOGÍAS

1. Evolución de las tecnologías de la información y la comunicación
2. Las nuevas tecnologías de la información y la comunicación
3. Internet: historia de su desarrollo y sus servicios de uso general
 1. - Historia de su desarrollo
 2. - Servicios de Internet de uso general
4. Sociedad de la Información
 1. - Concepto de Sociedad de la Información
 2. - Las repercusiones de las nuevas tecnologías

UNIDAD DIDÁCTICA 3. LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN (NTIC) EN EDUCACIÓN

1. Definición de nuevas tecnologías
2. Aportaciones de las NTIC a la educación

3. Cambios y repercusiones en las NTIC en la educación
 1. - Rol del profesor y del alumnado
 2. - El alumno como nuevo agente del aprendizaje
 3. - Alumnado con capacidad de elección
 4. - Nuevo alumnado con nuevas capacidades
 5. - Capacidad de adaptación de los cambios
4. Funciones de los medios
5. Niveles de integración y formas básicas de uso
6. NTIC y educación

UNIDAD DIDÁCTICA 4. ALFABETIZACIÓN AUDIOVISUAL

1. Introducción a la comunicación
 1. - Elementos de la comunicación
 2. - Proceso de la información
2. Comunicación visual y el lenguaje visual
3. El sonido
4. Lenguaje audiovisual
 1. - Aspectos morfológicos
 2. - Aspectos sintácticos
 3. - Aspectos semánticos

UNIDAD DIDÁCTICA 5. VÍDEO COMO MEDIO EDUCATIVO

1. ¿Qué es el vídeo?
2. El vídeo en educación
 1. - Objetivos del empleo del vídeo en educación
 2. - Funciones del vídeo en educación
 3. - Ventajas e inconvenientes del vídeo en educación
3. El empleo del vídeo en educación

UNIDAD DIDÁCTICA 6. TELEVISIÓN Y EDUCACIÓN

1. Introducción: Concepto de Televisión
2. Televisión: educación formal e informal
3. Aprender a ver la televisión
4. Concepto de Televisión Educativa
 1. - Característica de la Televisión Educativa
 2. - Funciones de la Televisión Educativa
5. Utilización de la Televisión Educativa
6. Televidentes críticos

UNIDAD DIDÁCTICA 7. INFORMÁTICA Y EDUCACIÓN

1. Informática educativa
2. Utilización de la informática en educación
 1. - Concepción de integración curricular de la informática
 2. - Formación y actualización permanente del profesorado
 3. - Propuesta organizativa

UNIDAD DIDÁCTICA 8. ALFABETIZACIÓN INFORMÁTICA

1. Alfabetización informática
2. Lenguaje informático
3. Hardware
 1. - Dispositivos internos
 2. - Dispositivos externos (periféricos)
4. Software
5. Orgware

UNIDAD DIDÁCTICA 9. APLICACIONES DIDÁCTICAS Y SOFTWARE EDUCATIVO

1. Integración de las aplicaciones didácticas de la informática
2. Aplicaciones didácticas comunes
 1. - Objeto de estudio
 2. - Soporte recurso didáctico
 3. - Medio de creación y expresión
3. Aplicaciones didácticas específicas
 1. - Herramienta de trabajo
 2. - Simulador
 3. - Gestión administrativa y de enseñanza
 4. - Gestión de entornos
 5. - Medios de comunicación
 6. - Tutor
4. Software educativo
 1. - Juegos didácticos (EAO)
 2. - Videojuegos
 3. - Videojuegos educativos o didácticos
 4. - Libros multimedia

UNIDAD DIDÁCTICA 10. SISTEMAS INTERACTIVOS MULTIMEDIA

1. Concepto de multimedia
2. Relación entre hipertexto, hipermedia y multimedia
 1. - Hipertexto
 2. - Multimedia
 3. - Hipermedia
3. Características de la hipermedia
4. Códigos o medios de la información
5. Clasificación de los multimedia
 1. - Según el sistema de navegación
 2. - Según el nivel de control del profesional

PARTE 3. DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS TIC PARA LA DOCENCIA

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

1. Competencias clave en el curriculum
2. Marco de referencia de la competencia digital

1. - Marco común de la competencia digital
3. Competencia digital docente
4. Competencia digital del alumno
 1. - Saberes de la competencia digital

UNIDAD DIDÁCTICA 2. COMPETENCIAS RELACIONADAS CON LAS TIC EN PRIMARIA

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

UNIDAD DIDÁCTICA 3. COMPETENCIAS RELACIONADAS CON LAS TIC EN SECUNDARIA

1. Introducción
2. Las tecnologías de la información y la comunicación en el ámbito educativo
3. Nuevas tecnologías en el aula: recursos
4. Cambios y repercusiones de las TIC en la Educación Secundaria
 1. - Rol del profesor y del alumnado
 2. - El alumno como nuevo agente del aprendizaje
 3. - Alumnado con capacidad de elección
 4. - Nuevo alumnado con nuevas capacidades
 5. - Capacidad de adaptación de los cambios

UNIDAD DIDÁCTICA 4. LAS TIC Y LA FORMACIÓN DOCENTE

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

UNIDAD DIDÁCTICA 5. INTEGRACIÓN DIDÁCTICA DE INTERNET EN LA DOCENCIA

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

4. Internet: recurso educativo

UNIDAD DIDÁCTICA 6. AULAS VIRTUALES

1. Entornos o plataformas de teleformación: el aula virtual
 1. - Entorno virtual de aprendizaje (EVA)
2. E-Learning
3. Blended Learning
4. M-Learning

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

1. Acceso de Internet en el Centro
2. Plan de Comunicación de Centro
3. Recursos pedagógicos de la Web 2.0
 1. - Blogs
 2. - Webs
 3. - Wikis
4. Redes Sociales
 1. - Las redes sociales aplicadas a la educación
 2. - Análisis y utilización de las redes sociales como innovación en el contexto educativo
5. Las redes sociales educativas más empleadas en el aula
 1. - Dolphin
 2. - Edmodo
 3. - RedAlumnos

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

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

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

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

UNIDAD DIDÁCTICA 10. RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS CON LAS TIC

1. Resolución de problemáticas en la red
2. Fases del proceso de intervención en ciberbullying desde centros educativos

3. Cómo actuar ante diferentes problemáticas
 1. - Abusos sexuales
 2. - Grooming
 3. - Sexting

PARTE 4. UTILIZACIÓN Y MANEJO DE LA PIZARRA INTERACTIVA DIGITAL

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

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

UNIDAD DIDÁCTICA 2. LA PIZARRA DIGITAL INTERACTIVA. ASPECTOS GENERALES

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

UNIDAD DIDÁCTICA 3. LA PIZARRA INTERACTIVA COMO RECURSO DIDÁCTICO

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

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

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

UNIDAD DIDÁCTICA 5. FUNCIONAMIENTO Y MANTENIMIENTO DE LA PIZARRA INTERACTIVA

1. Digital y sus aplicaciones específicas

2. Requerimientos y recomendaciones de utilización de la PDI
3. Localización de la PDI
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 5. VÍDEO DIGITAL Y EDUCACIÓN 2.0

UNIDAD DIDÁCTICA 1. CONTENIDO MULTIMEDIA

1. Concepto de multimedia
2. Clasificación de los multimedia
 1. - Según el sistema de navegación
 2. - Según el nivel de control profesional
 3. - Según su finalidad de aplicación
3. Características de los sistemas multimedia
4. Aplicación de los multimedia
5. Principios de aprendizaje multimedia
6. Agentes implicados en la creación de aplicaciones multimedia

UNIDAD DIDÁCTICA 2. EL CONTENIDO MULTIMEDIA EN EDUCACIÓN

1. Creación del software educativo
2. Factores previos al diseño del contenido multimedia
 1. - Organización de la información
 2. - Aspectos motivacionales
 3. - Interactividad
 4. - Interfaz y navegabilidad
 5. - Usabilidad y accesibilidad
 6. - Flexibilidad
3. Etapas de diseño del software educativo

UNIDAD DIDÁCTICA 3. EL PAPEL DE LOS MEDIOS AUDIOVISUALES EN LA ENSEÑANZA

1. La emotividad de la imagen al servicio del aprendizaje
2. La alfabetización audiovisual como necesidad en la sociedad de la información
3. El videograma como recurso de aprendizaje
4. La producción videográfica como proceso de aprendizaje
5. La información audiovisual como estímulo para la evaluación
6. Los medios audiovisuales como apoyo para la investigación

UNIDAD DIDÁCTICA 4. MEDIOS AUDIOVISUALES Y NUEVAS TECNOLOGÍAS PARA EL DOCENTE

1. Medios de proyección de imagen fija: retroproyector y diapositivas
2. El medio sonoro
3. Medios audiovisuales: el vídeo en la enseñanza
4. Los medios de comunicación social: prensa y televisión
5. El medio informático
6. Los nuevos canales y entornos de información y comunicación

UNIDAD DIDÁCTICA 5. EL VÍDEO DIGITAL

1. ¿Qué es el vídeo?
2. ¿Qué es el vídeo analógico y digital?
3. Diferencias entre vídeo analógico y digital
4. Conceptos fundamentales del vídeo digital
5. Proceso de digitalización de vídeo
6. Compresión de archivos de vídeo
7. Formatos de archivos de vídeo
8. ¿Qué es el streaming?
9. Ejemplo: VLC Media Player
 1. - Características más significativas del VLC Media Player

UNIDAD DIDÁCTICA 6. PUNTOS CLAVE DE LA CREACIÓN DE CONTENIDOS MULTIMEDIA EN EL AULA

1. La docencia y la creación de contenidos multimedia en el aula
2. Competencia digital
 1. - Desarrollo de la competencia digital
3. Creación de contenidos multimedia como recurso para la educación

UNIDAD DIDÁCTICA 7. CREACIÓN DE MATERIAL DIDÁCTICO 3D

1. El entorno 3D
 1. - Objetivos tridimensionales
 2. - Creación de gráficos en 3D
2. Programa Blender
 1. - Características propias de Blender
 2. - Funciones

UNIDAD DIDÁCTICA 8. EL PROFESORADO Y SU FORMACIÓN EN EL USO DE MEDIOS

1. La necesidad de la formación

2. Ventajas de la formación
3. Abordar la formación del profesorado
 1. - Funciones de las TIC para el profesorado

UNIDAD DIDÁCTICA 9. ORGANIZACIÓN DE LOS MEDIOS EN EL SISTEMA EDUCATIVO

1. TIC en la propuesta didáctica
2. Organización en el centro
 1. - Compromiso del centro
3. Organización de aulas
 1. - Aula con ordenadores de sobremesa para cada dos alumnos/as
 2. - Aula con un portátil por cada dos alumnos/as
4. Organización de la biblioteca
5. Organización de los espacios para el profesorado

UNIDAD DIDÁCTICA 10. LA TECNOLOGÍA EDUCATIVA

1. La utilización de diferentes programas multimedia en el aula
2. Programas empleados para tratar la imagen
 1. - GIMP
 2. - JING
 3. - Picasa
3. Programas multimedia para tratar el audio
 1. - Free Audio Editor
 2. - Audition CC
 3. - Requisitos del sistema
4. Programas multimedia para tratar el vídeo
 1. - YouTube
 2. - Movie Maker
 3. - Overstream

UNIDAD DIDÁCTICA 11. LAS REDES SOCIALES

1. ¿Qué son las redes sociales?
2. Servicios y tipos de redes sociales
3. Las redes sociales aplicadas a la educación
4. Análisis y utilización de las redes sociales como innovación en el contexto educativo
5. El rol del docente en el empleo de las redes sociales
6. Diferentes roles del docente ante las redes sociales

UNIDAD DIDÁCTICA 12. EL CINE EN EL AULA

1. Cine. Un vídeo con fin educativo
2. El vídeo en educación
 1. - Objetivos del empleo del vídeo en educación
 2. - Funciones del vídeo en educación
 3. - Ventajas e inconvenientes del vídeo en educación
3. El empleo del vídeo en educación

UNIDAD DIDÁCTICA 13. INTRODUCCIÓN A LOS GRANDES MEDIOS DE MASAS

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

PARTE 6. COORDINADOR TIC

UNIDAD DIDÁCTICA 1. EL COORDINADOR TIC

1. El coordinador TIC
2. Funciones y competencias
 1. - Distintos roles del coordinador TIC
3. Coordinación TIC en el Centro y con la Administración

UNIDAD DIDÁCTICA 2. NORMATIVA TIC

1. Normativa TIC
2. Equipo de coordinación TIC
3. Coordinador TIC
4. Compromisos del Centro

UNIDAD DIDÁCTICA 3. ORGANIZACIÓN DE UN CENTRO TIC

1. Introducción a la Organización del Centro TIC
2. Organización de los espacios para el profesorado
3. Organización de la biblioteca
4. Organización de Aulas
 1. - Aula con ordenadores de sobremesa para cada dos alumnos/as
 2. - Aula con un portátil por cada dos alumnos/as

UNIDAD DIDÁCTICA 4. COORDINACIÓN TIC Y DETECCIÓN DE NECESIDADES

1. Apoyo y direcciones útiles para el coordinador
2. Materiales y herramientas
3. Copias de seguridad
4. Filtro de contenidos
5. Gestión de impresoras
 1. - Configuración de impresoras
6. Resolución de incidencias

UNIDAD DIDÁCTICA 5. CÓMO DESARROLLAR UN PROYECTO DE IMPLANTACIÓN TECNOLÓGICA

1. Creación de un Proyecto TIC para un centro educativo
 1. - Introducción
 2. - Objetivos Generales
 3. - Materiales y recursos

4. - Metodología
5. - Contenidos y actividades
6. - Formación
7. - Evaluación

UNIDAD DIDÁCTICA 6. EL PAPEL DEL COORDINADOR TIC EN LOS DOCUMENTOS PROGRAMÁTICOS DEL CENTRO: P.E.C., P.G.A, PLAN TIC. FUNCIONES Y NORMATIVA

1. El Diseño Curricular Base (DCB)
2. PEC. Proyecto Educativo de Centro
 1. - Aprobación y Evaluación del PEC
3. El Plan General de Aula. PGA
4. Reglamento de Organización y Funciones. ROF
5. Proyecto Curricular de Centro (PCC)
6. Programación de Aula (PA)

UNIDAD DIDÁCTICA 7. METODOLOGÍA Y TIC: CÓMO IMPLEMENTAR LAS TIC EN LA VIDA REAL DEL AULA (ABP, FLIPPED, COOPERATIVO, ...)

1. Las Nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación. TIC
 1. - Funciones de las TIC en educación
2. La metodología empleada en el proceso de enseñanza-aprendizaje
3. Profesorado y alumnado en el modelo Flipped
 1. - El papel de las familias en el modelo Flipped
4. Puesta en marcha del modelo Flipped
 1. - Materiales empleados
5. ¿Cómo se trabaja en el aula el método Flopped?
6. Aprendizaje cooperativo
 1. - Características
7. Aprendizaje basado en Problemas (ABP)
 1. - Características
 2. - Evaluación del ABP

UNIDAD DIDÁCTICA 8. PLAN DE COMUNICACIÓN DE CENTRO: WEB, BLOGS Y REDES SOCIALES

1. Acceso de Internet en el Centro
2. Plan de Comunicación de Centro
3. Recursos pedagógicos de la Web 2.0
 1. - Blogs
 2. - Webs
 3. - Wikis
4. Redes Sociales
 1. - Las redes sociales aplicadas a la educación
 2. - Análisis y utilización de las redes sociales como innovación en el contexto educativo
5. Las redes sociales educativas más empleadas en el aula
 1. - Dolphin
 2. - Edmodo
 3. - RedAlumnos
 4. - Internet en el aula

UNIDAD DIDÁCTICA 9. HERRAMIENTAS PARA LA GESTIÓN DE AULA, ENTORNO MAX Y COMUNIDAD DE COORDINADORES TIC.

1. La gestión del aula
 1. - La importancia de las herramientas para la gestión del aula
2. Comunidad de Coordinadores TIC
3. Entorno Max, Guadalinux Edu Next, Lliurex, Linkat, etc.

UNIDAD DIDÁCTICA 10. DESIGN THINKING: REPENSAR EL PAPEL DE LAS TIC EN EL CENTRO DE UNA MANERA COOPERATIVA

1. Design Thinking
2. El impacto de las TIC en el mundo educativo
3. Funciones de las TIC en educación
4. Integración de las TIC en los Centros Educativos. Requisitos, Recursos y Modalidades
 1. - ¿Dónde?
 2. - ¿Cuántos?
 3. - ¿Cuáles?
 4. - Conectividad
 5. - Acceso a Internet
 6. - Contenidos digitales (software y recursos Internet)

UNIDAD DIDÁCTICA 11. OTROS MEDIOS DE TRABAJO PARA EL COORDINADOR TIC

1. Licencias de Software
 1. - Tipos de Software que se pueden encontrar en el centro educativo
2. Telefonía IP
3. Correo corporativo
 1. - El correo de los centros educativos
 2. - Correo del personal docente
4. Soporte y asistencia informática

UNIDAD DIDÁCTICA 12. INFRAESTRUCTURA DE RED INTERNA Y SEGURIDAD Y BUEN USO DEL EQUIPAMIENTO DE LAS TIC

1. Red interna del centro
 1. - Red cableada, WiFi y PLC
2. Seguridad de los recursos de las TIC
3. Seguridad en la infraestructura red
4. Seguridad y buen uso del acceso a Internet
5. Adecuación de la Ley Orgánica de Protección de Datos de los centros Educativos

¿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!

¡Encuétranos 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

¡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