



Masters Profesionales

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



INESEM
BUSINESS SCHOOL

INESEM BUSINESS SCHOOL

Índice

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

1. Sobre Inesem
2. Master en Programación y Nuevas Tecnologías de la Educación + 20 créditos ECTS

[Descripción](#) / [Para que te prepara](#) / [Salidas Laborales](#) / [Resumen](#) / [A quién va dirigido](#) /

[Objetivos](#)

3. Programa académico
4. Metodología de Enseñanza
5. ¿Porqué elegir Inesem?
6. Orientacion
7. Financiación y Becas

SOBRE INESEM

BUSINESS SCHOOL



INESEM Business School como Escuela de Negocios Online tiene por objetivo desde su nacimiento trabajar para fomentar y contribuir al desarrollo profesional y personal de sus alumnos. Promovemos ***una enseñanza multidisciplinar e integrada***, mediante la aplicación de ***metodologías innovadoras de aprendizaje*** que faciliten la interiorización de conocimientos para una aplicación práctica orientada al cumplimiento de los objetivos de nuestros itinerarios formativos.

En definitiva, en INESEM queremos ser el lugar donde te gustaría desarrollar y mejorar tu carrera profesional. ***Porque sabemos que la clave del éxito en el mercado es la "Formación Práctica" que permita superar los retos que deben de afrontar los profesionales del futuro.***



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



DURACIÓN	1500
PRECIO	1795 €
CRÉDITOS ECTS	20
MODALIDAD	Online

Programa de Becas / Financiación 100% Sin Intereses

Entidad impartidora:



INESEM
BUSINESS SCHOOL

Titulación Masters Profesionales

Ttulación 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.”
- 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

Resumen

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.

A quién va dirigido

El Master en Programación y Nuevas Tecnologías de la Educación está dirigido a maestros, profesores, pedagogos, educadores sociales, psicólogos y en general a todos los profesionales relacionados con la educación tanto formal como no formal que deseen especializarse en las metodologías más innovadoras relacionadas con las nuevas tecnologías y su aplicación en el aula.

Objetivos

Con el Masters Profesionales **Master en Programación y Nuevas Tecnologías de la Educación + 20 créditos ECTS** usted alcanzará los siguientes objetivos:

- Analizar las competencias docentes con herramientas digitales
- Aprender a programar un robot educativo
- Conocer diferentes herramientas TIC y su uso aplicado en el aula
- Explorar las distintas funciones y beneficios de Google classroom





¿Y, después?

Para qué te prepara

Con este Master en Programación y Nuevas Tecnologías de la Educación darás tus primeros pasos con diversas herramientas de programación, conocerás diferentes programas y metodologías basadas en nuevas tecnologías con los que poder trabajar en el aula, como Google classroom, videojuegos educativos o la creación de contenidos multimedia. Además, conocerás cómo adaptar estas herramientas con alumnado con necesidades educativas especiales.

Salidas Laborales

Este Master en Programación y Nuevas Tecnologías de la Educación te permitirá poder dar clases y talleres de robótica y creación de contenidos multimedia en diversos centros educativos, así como actividades extraescolares en ludotecas o asociaciones. Además, te capacita para trabajar en la creación de nuevas metodologías basadas en herramientas TIC en centros educativos.

¿Por qué elegir INESEM?

El alumno es el protagonista

01

Nuestro modelo de aprendizaje se adapta a las necesidades del alumno, quién decide cómo realizar el proceso de aprendizaje a través de itinerarios formativos que permiten trabajar de forma autónoma y flexible.



Innovación y Calidad

Ofrecemos un servicio de orientación profesional y programas de entrenamiento de competencias con el que ayudamos a nuestros alumnos a crear y optimizar su perfil profesional.



02

Empleabilidad y desarrollo profesional

03

Ofrecemos el contenido más actual y novedoso, respondiendo a la realidad empresarial y al entorno cambiante con una alta rigurosidad académica combinada con formación práctica.



INESEM Orienta

Ofrecemos una asistencia complementaria y personalizada que impulsa la carrera de nuestros alumnos a través de nuestro Servicio de Orientación de Carrera Profesional permitiendo la mejora de competencias profesionales mediante programas específicos.

04

Facilidades Económicas y Financieras

05

Ofrecemos a nuestros alumnos facilidades para la realización del pago de matrículas 100% sin intereses así como un sistema de Becas para facilitar el acceso a nuestra formación.



Módulo 1. Desarrollo de las competencias tic para la docencia

Módulo 2. Nuevas tecnologías aplicadas a la educación

Módulo 3. Aplicación didáctica de las tic en las aulas

Módulo 4. Herramientas tic en estrategias pedagógicas

Módulo 5. Creación de contenido multimedia en el aula

Módulo 6. Google classroom para profesores

Módulo 7. Programación robótica en el aula

Módulo 8. Recursos y juegos educativos 20

Módulo 9. Juegos educativos 20

Módulo 10. Proyecto fin de máster

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 cyberbullying 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 en 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 Practicas 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 docentesEstándares 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 curriculum

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 Impres
- 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, ApplInventor, bitbloq, Arduino
- 3. Proyecto Arduino
- 4. Entradas y salidas digitales

Unidad didáctica 2.

Primeros pasos con bitblog

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

Unidad didáctica 3.

Uso de vairables y funciones bucles de control

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

Unidad didáctica 4.

Introducción a la programación de robots móviles montando el evolution

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

Unidad didáctica 5.

Programación de un robot siguelíneas

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

Unidad didáctica 6.

Programación de un robot huye-luz

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

Unidad didáctica 7.

Programación de un robot que esquivo 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 20

Unidad didáctica 1.

Recurso educativo: web 20

- 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 20

- 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 20

- 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 20

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 20

- 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 20

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

Módulo 10.

Proyecto fin de máster

metodología de aprendizaje

La configuración del modelo pedagógico por el que apuesta INESEM, requiere del uso de herramientas que favorezcan la colaboración y divulgación de ideas, opiniones y la creación de redes de conocimiento más colaborativo y social donde los alumnos complementan la formación recibida a través de los canales formales establecidos.



Con nuestra metodología de aprendizaje online, el alumno comienza su andadura en INESEM Business School a través de un campus virtual diseñado exclusivamente para desarrollar el itinerario formativo con el objetivo de mejorar su perfil profesional. El alumno debe avanzar de manera autónoma a lo largo de las diferentes unidades didácticas así como realizar las actividades y autoevaluaciones correspondientes.

El equipo docente y un tutor especializado harán un *seguimiento exhaustivo*, evaluando todos los progresos del alumno así como estableciendo una línea abierta para la resolución de consultas.

Nuestro sistema de aprendizaje se fundamenta en *cinco pilares* que facilitan el estudio y el desarrollo de competencias y aptitudes de nuestros alumnos a través de los siguientes entornos:

Secretaría

Sistema que comunica al alumno directamente con nuestro asistente virtual permitiendo realizar un seguimiento personal de todos sus trámites administrativos.

Revista Digital

Espacio de actualidad donde encontrar publicaciones relacionadas con su área de formación. Un excelente grupo de colaboradores y redactores, tanto internos como externos, que aportan una dosis de su conocimiento y experiencia a esta red colaborativa de información.

Webinars

Píldoras formativas mediante el formato audiovisual para complementar los itinerarios formativos y una práctica que acerca a nuestros alumnos a la realidad empresarial.

Campus Virtual

Entorno Personal de Aprendizaje que permite gestionar al alumno su itinerario formativo, accediendo a multitud de recursos complementarios que enriquecen el proceso formativo así como la interiorización de conocimientos gracias a una formación práctica, social y colaborativa.

Comunidad

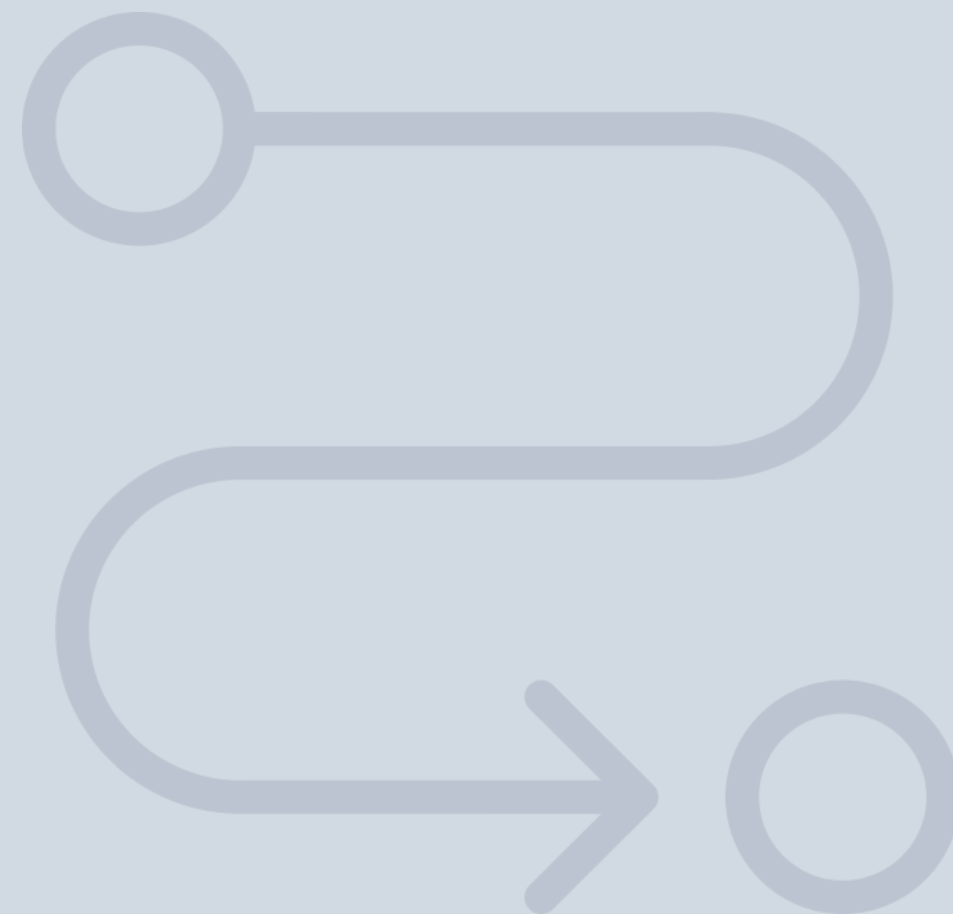
Espacio de encuentro que permite el contacto de alumnos del mismo campo para la creación de vínculos profesionales. Un punto de intercambio de información, sugerencias y experiencias de miles de usuarios.





SERVICIO DE **Orientación** de Carrera

Nuestro objetivo es el asesoramiento para el desarrollo de tu carrera profesional. Pretendemos capacitar a nuestros alumnos para su adecuada adaptación al mercado de trabajo facilitándole su integración en el mismo. Somos el aliado ideal para tu crecimiento profesional, aportando las capacidades necesarias con las que afrontar los desafíos que se presenten en tu vida laboral y alcanzar el éxito profesional. Gracias a nuestro Departamento de Orientación de Carrera se gestionan más de 500 convenios con empresas, lo que nos permite contar con una plataforma propia de empleo que avala la continuidad de la formación y donde cada día surgen nuevas oportunidades de empleo. Nuestra bolsa de empleo te abre las puertas hacia tu futuro laboral.



Financiación y becas

En INESEM

Ofrecemos a
nuestros alumnos
facilidades
económicas y
financieras para la
realización del pago
de matrículas,

todo ello
100%
sin intereses.

INESEM continúa ampliando su programa de becas para acercar y posibilitar el aprendizaje continuo al máximo número de personas. Con el fin de adaptarnos a las necesidades de todos los perfiles que componen nuestro alumnado.



20%

**Beca
desempleo**

Para los que atraviesen un periodo de inactividad laboral y decidan que es el momento idóneo para invertir en la mejora de sus posibilidades futuras.

15%

**Beca
emprende**

Nuestra apuesta por el fomento del emprendimiento y capacitación de los profesionales que se han aventurado en su propia iniciativa empresarial.

10%

**Beca
alumnos**

Como premio a la fidelidad y confianza de los alumnos en el método INESEM, ofrecemos una beca a todos aquellos que hayan cursado alguna de nuestras acciones formativas en el pasado.

Masters Profesionales

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

Impulsamos tu carrera profesional



INESEM
BUSINESS SCHOOL

www.inesem.es



958 05 02 05 formacion@inesem.es

Gestionamos acuerdos con más de 2000 empresas y tramitamos más de 500 ofertas profesionales al año.

Facilitamos la incorporación y el desarrollo de los alumnos en el mercado laboral a lo largo de toda su carrera profesional.