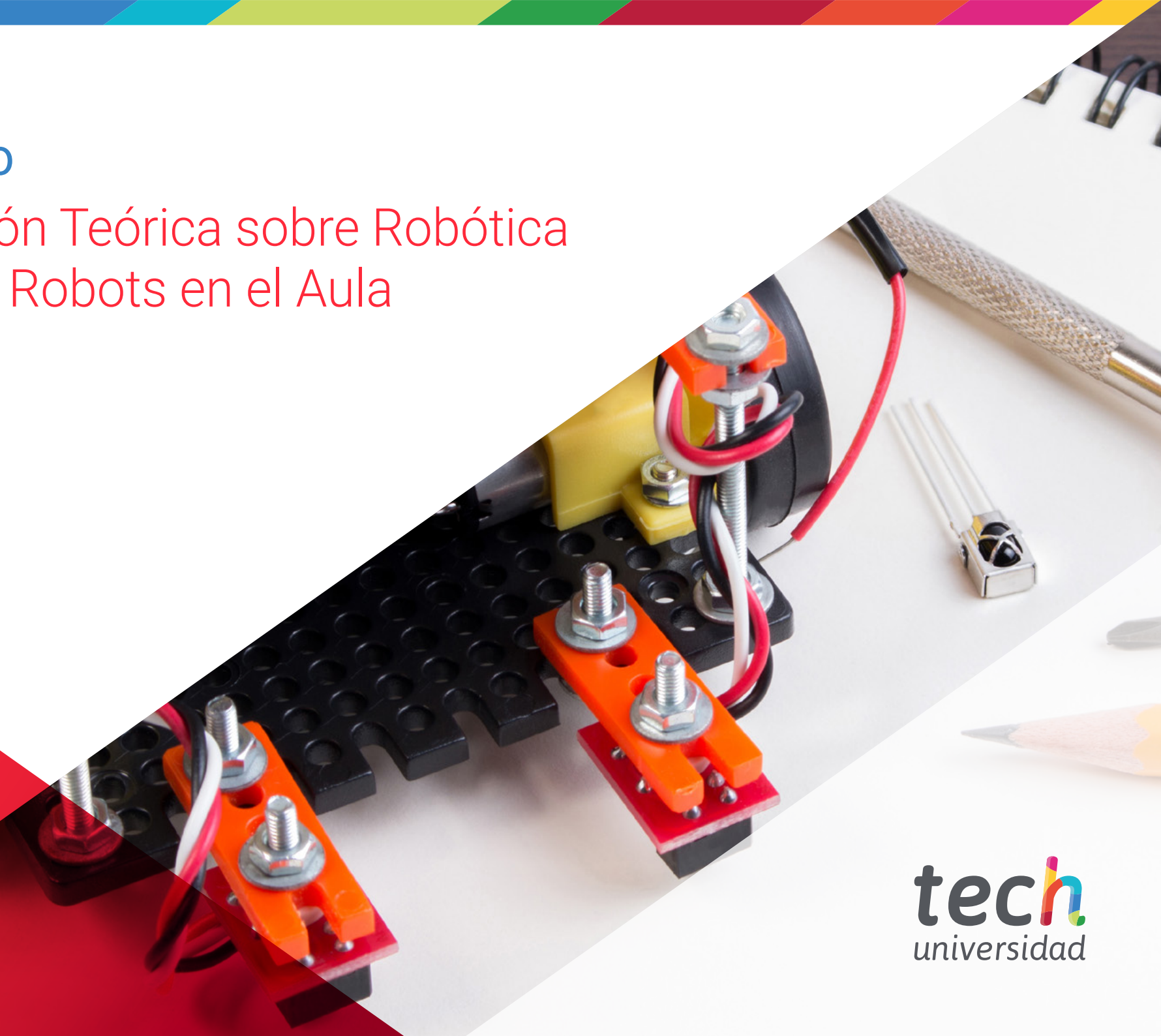


Diplomado

Introducción Teórica sobre Robótica
Educativa; Robots en el Aula





Diplomado

Introducción Teórica sobre Robótica Educativa; Robots en el Aula

- » Modalidad: No escolarizada (100% en línea)
- » Duración: 6 semanas
- » Titulación: TECH Universidad
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Acceso web: www.techtute.com/educacion/curso-universitario/introduccion-teorica-sobre-robotica-educativa-robots-aula

Índice

01

Presentación

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Dirección del curso

pág. 12

04

Estructura y contenido

pág. 16

05

Metodología de estudio

pág. 20

06

Titulación

pág. 30

01

Presentación

La Robótica Educativa combina la tecnología de los robots con la educación, brindando a los estudiantes la oportunidad de aprender de forma práctica y participativa. Adicionalmente, sienta las bases para el posterior desarrollo de habilidades prácticas y conocimientos avanzados en esta área. Por esta razón, es importante que los educadores comprendan la relevancia de la Robótica como herramienta de enseñanza, enriqueciendo el proceso de aprendizaje. Por ello, TECH ha diseñado un programa 100% en línea, al cual se podrá acceder desde la comodidad del hogar o cualquier otro lugar, ya que solo se requiere de un dispositivo electrónico con conexión a Internet para acceder a los materiales didácticos. Además, se basa en la innovadora metodología de aprendizaje *Relearning*.



“

A través de este Diplomado 100% online, descubrirás el potencial transformador de la Robótica Educativa y cómo puede enriquecer tus métodos de enseñanza.

¿A qué esperas para matricularte?”

Existen diversos estudios que respaldan la eficacia de la Robótica Educativa en el desarrollo de habilidades y competencias de los estudiantes. De hecho, algunos de estas investigaciones han demostrado que el aprendizaje a través de la automatización puede mejorar la motivación, la creatividad, el pensamiento crítico y el trabajo en equipo, entre otras habilidades importantes.

La eficacia de esta cibernética también se ve respaldada por su capacidad para promover el pensamiento computacional y la alfabetización digital, habilidades que son cada vez más demandadas en la sociedad actual. Así, al involucrarse en proyectos de Robótica, los estudiantes desarrollan habilidades de programación, diseño y electrónica, lo que los preparará para enfrentar los desafíos tecnológicos del futuro.

Asimismo, estas teorías respaldan la eficacia de las nuevas tecnologías como una herramienta pedagógica para potenciar el aprendizaje de los alumnos, pues los estudios indican que la integración de la robótica en el aula puede mejorar el desarrollo de habilidades tecnológicas, preparando así a los niños y jóvenes para el mundo actual.

Por esta razón, TECH ha diseñado este Diplomado en Introducción Teórica sobre Robótica Educativa; Robots en el Aula, con el objetivo de darle a los docentes las bases teóricas que le proporcionarán a los estudiantes experiencias prácticas y tangibles que les permitirá aplicar conceptos lógicos en situaciones reales.

Se trata de un programa 100% en línea que usa la metodología del *Relearning*, consistente en la reiteración de conceptos, para que el educador aprenda con menos esfuerzo y un mayor rendimiento. Todo ello con la flexibilidad que necesita el docente para adaptar sus tiempos de aprendizaje a sus actividades laborales y personales, ya que el plan de estudios no está sujeto a horarios fijos.

Este **Diplomado en Introducción Teórica sobre Robótica Educativa; Robots en el Aula** contiene el programa universitario más completo y actualizado del mercado.

Sus características más destacadas son:

- ♦ El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en Robótica Educativa, Programación y Diseño e Impresión 3D
- ♦ Los contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que está concebido recogen una información científica y práctica sobre aquellas disciplinas indispensables para el ejercicio profesional
- ♦ Los ejercicios prácticos donde realizar el proceso de autoevaluación para mejorar el aprendizaje
- ♦ Su especial hincapié en metodologías innovadoras
- ♦ Las lecciones teóricas, preguntas al experto, foros de discusión de temas controvertidos y trabajos de reflexión individual
- ♦ La disponibilidad de acceso a los contenidos desde cualquier dispositivo fijo o portátil con conexión a internet



Aprenderás acerca de las Competencias STEAM y su aplicación como modelo de aprendizaje, todo gracias a los mejores materiales didácticos del mercado académico, a la vanguardia tecnológica y educativa”

“

Profundizarás en cómo la introducción teórica en automatización puede mejorar la motivación y el compromiso de tus alumnos, gracias a una amplia biblioteca de innovadores recursos multimedia”

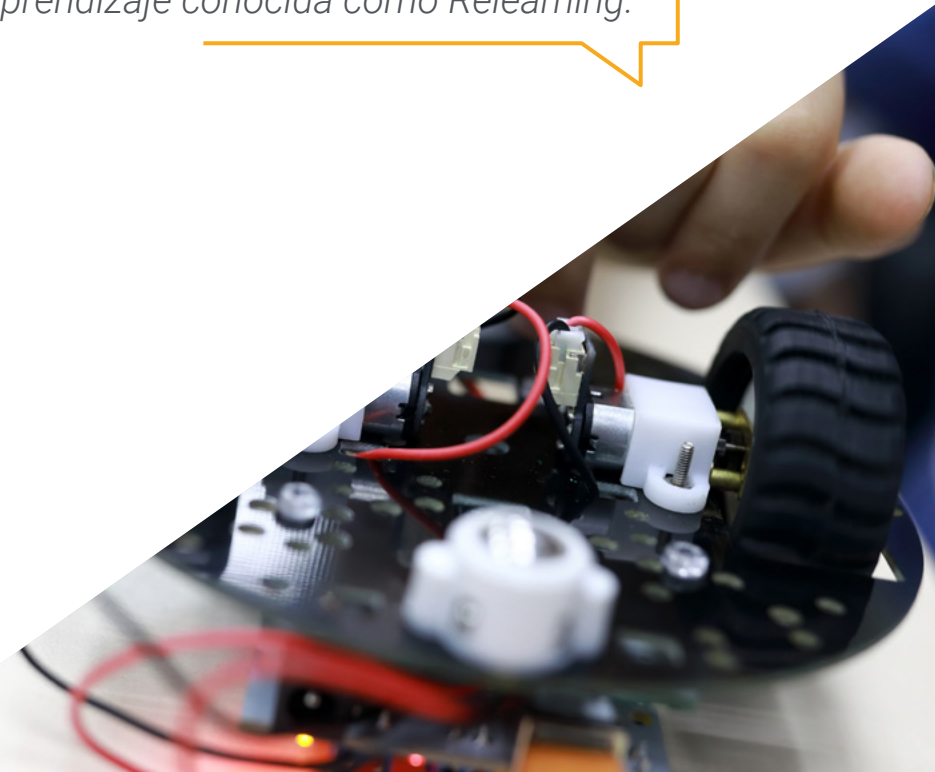
El programa incluye en su cuadro docente a profesionales del sector que vierten en esta capacitación la experiencia de su trabajo, además de reconocidos especialistas de sociedades de referencia y universidades de prestigio.

Su contenido multimedia, elaborado con la última tecnología educativa, permitirá al profesional un aprendizaje situado y contextual, es decir, un entorno simulado que proporcionará una capacitación inmersiva programada para entrenarse ante situaciones reales.

El diseño de este programa se centra en el Aprendizaje Basado en Problemas, mediante el cual el profesional deberá tratar de resolver las distintas situaciones de práctica profesional que se le planteen a lo largo del curso académico. Para ello, contará con la ayuda de un novedoso sistema de vídeo interactivo realizado por reconocidos expertos.

Desarrollarás habilidades pedagógicas innovadoras al adentrarte en las tres leyes de la Robótica de Isaac Asimov, de la mano de la mejor universidad digital del mundo, según Forbes: TECH.

Analizarás cómo la implementación de robots en el aula fomenta el pensamiento crítico y el razonamiento lógico en tus estudiantes, contando con el apoyo de la metodología de aprendizaje conocida como Relearning.



02 Objetivos

El objetivo principal de este Diplomado será proporcionar al profesional las habilidades para aplicar las teorías y fundamentos en Robótica Educativa, fomentando en sus alumnos las destrezas necesarias para desarrollar habilidades STEM (Ciencia, Tecnología, Ingeniería y Matemáticas), así como la curiosidad en la tecnología y el fortalecimiento de su confianza. Para lograr esto, el docente tendrá acceso a una amplia biblioteca de innovadores recursos multimedia, todo mediante una metodología 100% en línea y disponible desde cualquier dispositivo electrónico con conexión a Internet.



“

¡No te pierdas esta oportunidad única que solo te ofrece TECH! Ampliarás tus horizontes educativos y serás pionero en la aplicación del Pensamiento Computacional en tus clases”

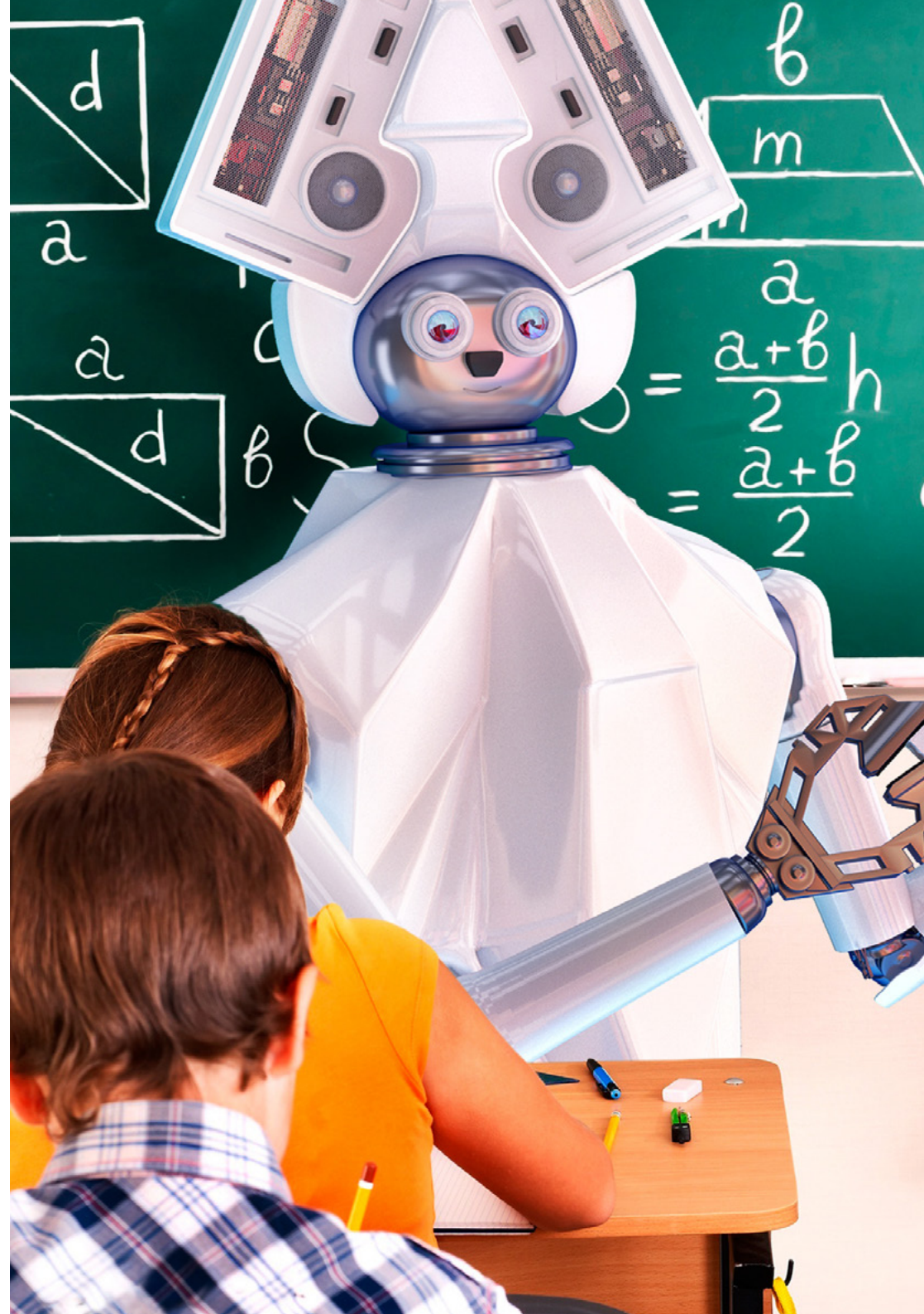


Objetivos generales

- ♦ Capacitar a los docentes de las Etapas de Infantil, Primaria y Secundaria de materiales y metodologías que mejoren la motivación, la creatividad y la innovación mediante la Robótica Educativa, la programación y la impresión 3D
- ♦ Aprender a planificar de forma transversal y curricular en todas las etapas educativas, donde los profesionales de la educación puedan incorporar las nuevas tecnologías y metodologías en el aula
- ♦ Concienciar al profesorado de la importancia de una transformación en la educación, motivada por las nuevas generaciones
- ♦ Conocer los nuevos modelos de aprendizaje y aplicación de la Robótica Educativa que permita motivar a los alumnos/as hacia las carreras tecnológicas
- ♦ Aprender de manera práctica sobre el diseño y la impresión 3D
- ♦ Facilitar destrezas y habilidades, para las relaciones de las nuevas aulas del futuro

“

Utilizarás robots como herramientas didácticas para potenciar la adquisición de nuevos conocimientos en tus alumnos”





Objetivos específicos

- ♦ Fundamentar la aplicación de la pedagogía de la robótica en el aula
- ♦ Conocer los aspectos legales y éticos de la robótica e impresión 3D
- ♦ Enseñar las competencias STEAM como modelo de aprendizaje
- ♦ Trasladar al profesor de nuevos entornos físicos que mejoren la práctica educativa
- ♦ Conocer las competencias del pensamiento computacional
- ♦ Conocer los aspectos de la Robótica, la robótica educativa
- ♦ Aprender la repercusión entre la Inteligencia Emocional y la Robótica Educativa
- ♦ Explicar la aparición de la Robótica en educación infantil

03

Dirección del curso

TECH ha seleccionado meticulosamente al cuerpo docente que integra este Diplomado, brindando un conocimiento avanzado sobre la implementación de métodos pedagógicos innovadores, como la Robótica Educativa. Así, los profesionales podrán beneficiarse de la amplia experiencia que poseen los expertos seleccionados y adaptarla a su práctica diaria, a través de un plan de estudios que les proporcionará materiales multimedia de calidad y una exhaustiva actualización en las áreas de la automatización, adaptándolas al aula escolar.



“

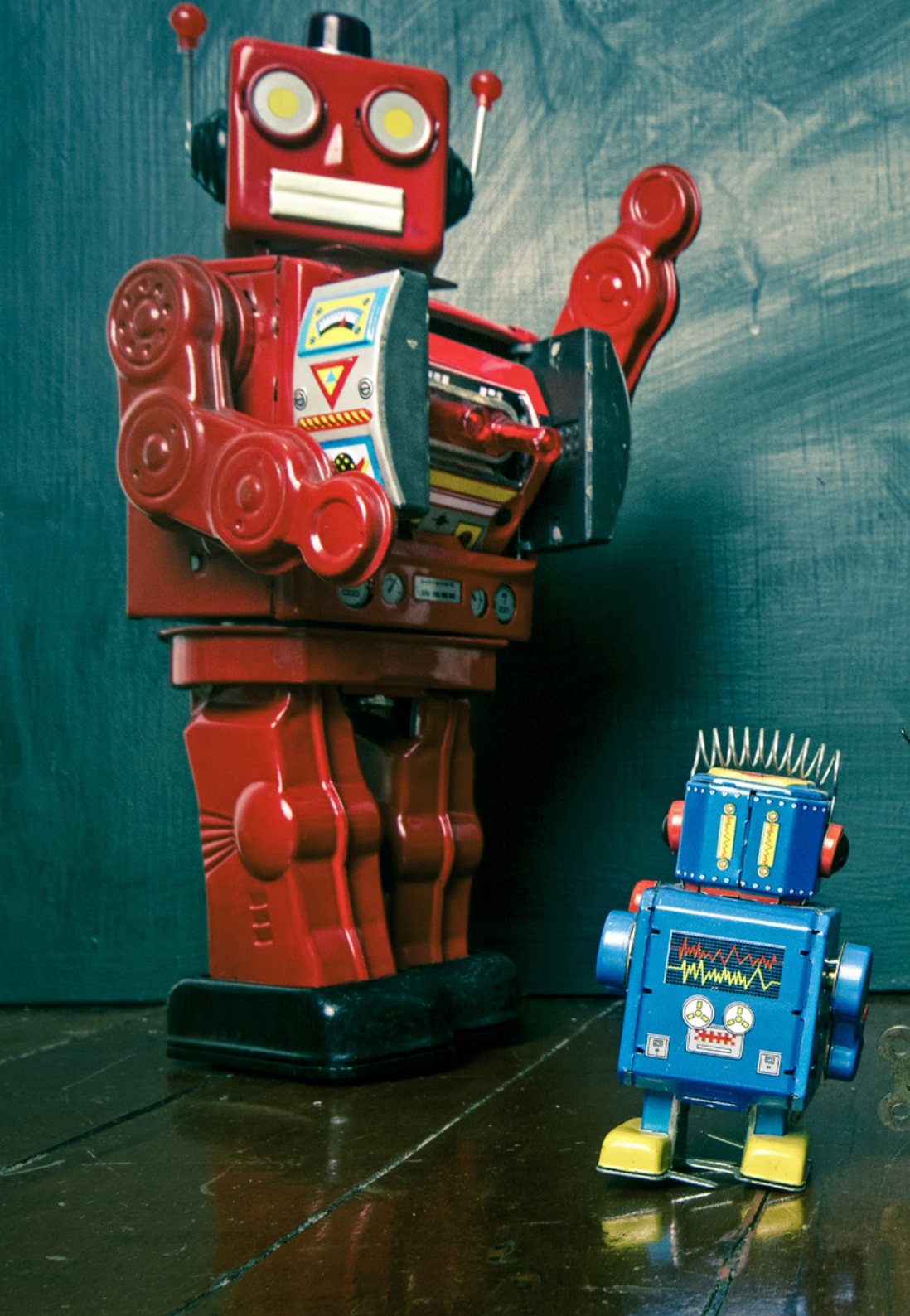
Estarás acompañado en todo momento de un equipo especializado en Robótica Educativa, que te aportará el contenido más actual en Pensamiento Algorítmico y Pseudocódigo”

Dirección



Dña. Muñoz Gambín, Marina

- ♦ Docente y Experto en Tecnología Educativa
- ♦ Responsable del Área de Robótica Educativa y Programación del Sector Infantil y Primaria en Robotuxc Academy
- ♦ Certificada en la metodología *Lego Education*
- ♦ Grado en Magisterio de Educación Infantil por la Universidad CEU Cardenal Herrera
- ♦ Coach Educativo Certificada por la Cámara de Comercio de Alicante
- ♦ Formadora de Inteligencia Emocional en el Aula
- ♦ Capacitación Docente en Neurociencias
- ♦ Experto en Programación Neurolingüística Certificada por Richard Bandler
- ♦ Certificada en Educación Musical como Terapia



Profesores

D. Coccaro Quereda, Alejandro

- ♦ Responsable del Área de Robótica Educativa, Diseño e impresión 3D de Primaria y Secundaria en Robotuxc Academy
- ♦ Especialista en Robótica Educativa
- ♦ Experto en Robótica Educativa, Diseño e Impresión 3D
- ♦ Certificado en la Metodología Lego Education
- ♦ Especialista en Retos de Competiciones Nacionales de Robótica en Robotuxc Academy

Dña. Gambín Pallarés, María del Carmen

- ♦ Trabajadora Social y Terapeuta Familiar Sistémica
- ♦ Fundadora y Directora de *Educa Diferente* Disciplina Positiva Alicante
- ♦ Educadora de familias y docentes
- ♦ Facilitadora de la metodología *Lego Serious Play*
- ♦ Docente de Formación en Coaching para profesionales

04

Estructura y contenido

El programa ha sido diseñado para equipar al profesional con los últimos avances en tecnología educativa, como el uso de robots, analizando los orígenes y el desarrollo de la Robótica como disciplina, así como sus tipos y clasificaciones. Se tratará, por lo tanto, de un recorrido académico de 180 horas, abordando el Pensamiento Computacional y la descripción de la metodología o fórmula de trabajo para implementar la robótica educativa de manera efectiva en el aula. De este modo, se presenta un programa donde el docente contará con materiales multimedia, como los resúmenes en vídeo y las lecturas complementarias.

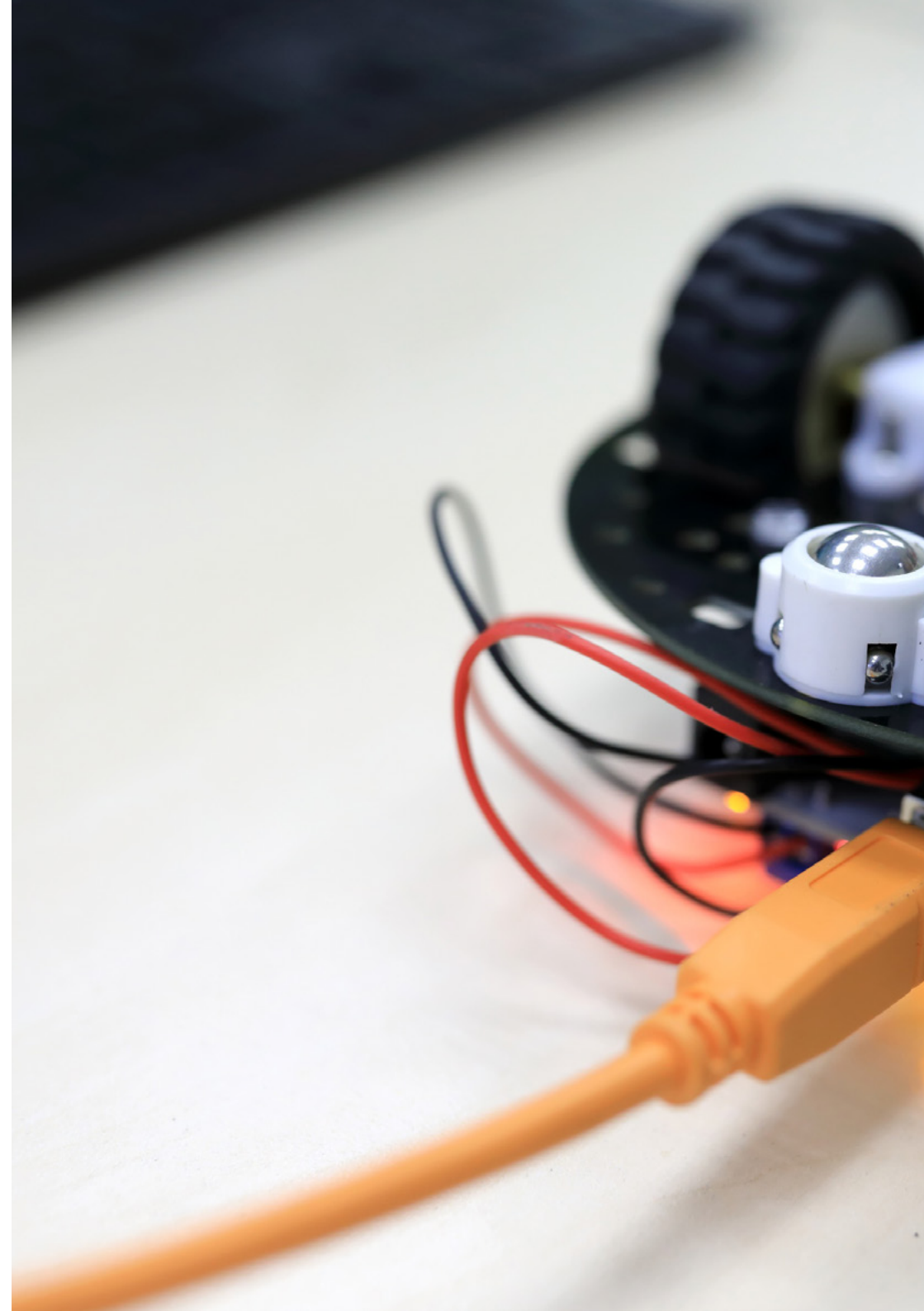


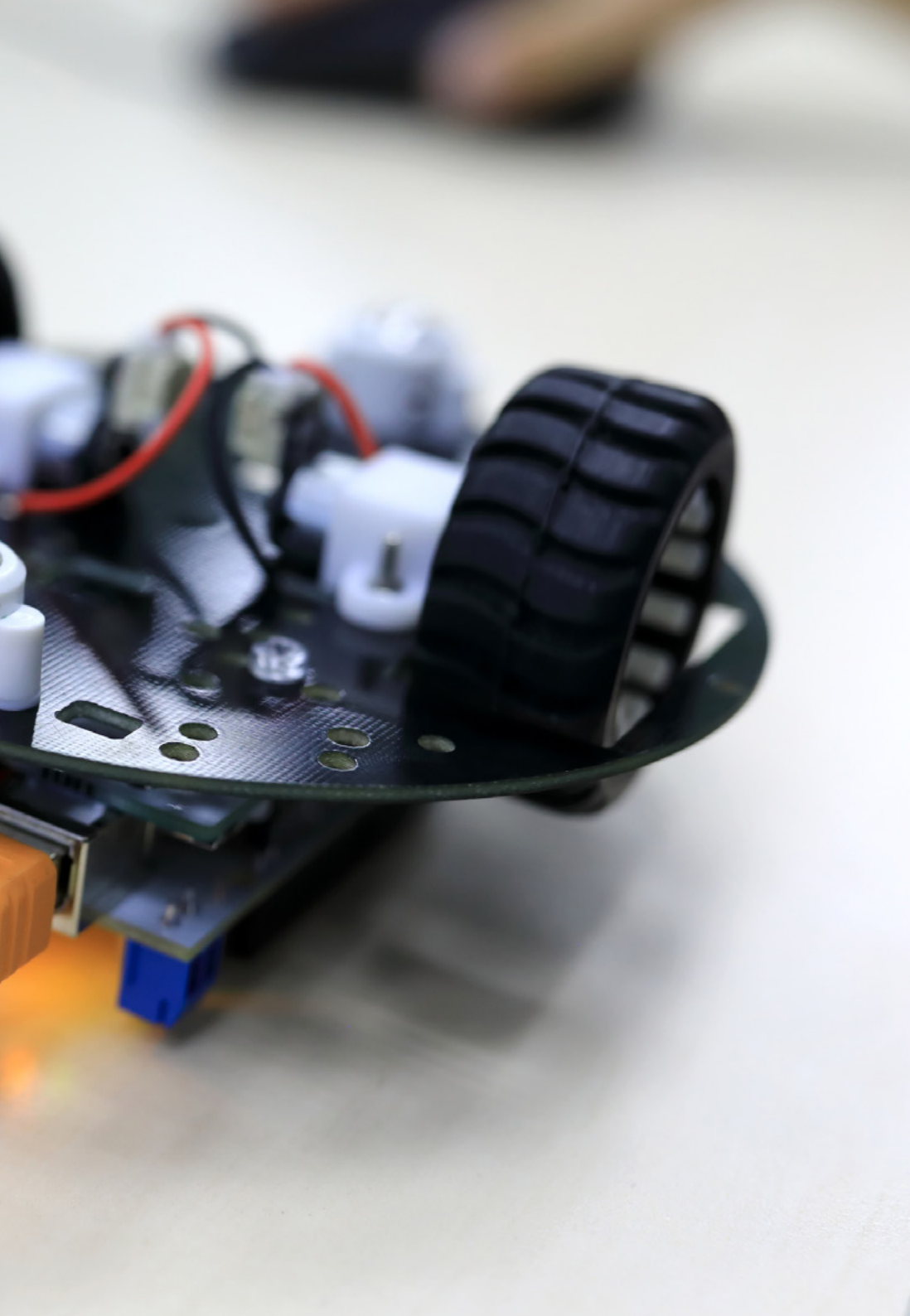
“

Notarás entusiasmo y satisfacción al ver el impacto positivo que la robótica puede tener en tus estudiantes”

Módulo 1. Robótica Educativa; Robots en el Aula

- 1.1. Comienzos de la Robótica
- 1.2. ¿Robo... qué?
 - 1.2.1. ¿Qué es un robot? ¿Qué no lo es?
 - 1.2.2. Tipos y clasificación de robots
 - 1.2.3. Elementos de un robot
 - 1.2.4. Asimov y las leyes de la Robótica
 - 1.2.5. Robótica, Robótica Educativa y Robótica Pedagógica
 - 1.2.6. Técnicas DIY (*Do It Yourself*)
- 1.3. Modelos de aprendizaje de la Robótica Educativa
 - 1.3.1. Aprendizaje significativo y activo
 - 1.3.2. Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP)
 - 1.3.3. Aprendizaje basado en el juego
 - 1.3.4. Aprender a aprender y resolución de problemas
- 1.4. El Pensamiento Computacional (PC) llega a las aulas
 - 1.4.1. Naturaleza
 - 1.4.2. Concepto del PC
 - 1.4.3. Técnicas del Pensamiento Computacional
 - 1.4.4. Pensamiento Algorítmico y Pseudocódigo
 - 1.4.5. Herramientas del Pensamiento Computacional
- 1.5. Fórmula de trabajo en Robótica Educativa
- 1.6. Metodología de las cuatro C'S para impulsar a tus alumnos
- 1.7. Beneficios Generales de la Robótica Educativa





“ El método de aprendizaje conocido como Relearning, pionero en TECH, te permitirá aprender con menos esfuerzo y un mayor rendimiento, evitando las largas horas de estudio y los problemas de la memorización”

05

Metodología de estudio

TECH es la primera universidad en el mundo que combina la metodología de los **case studies** con el **Relearning**, un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración dirigida.

Esta disruptiva estrategia pedagógica ha sido concebida para ofrecer a los profesionales la oportunidad de actualizar conocimientos y desarrollar competencias de un modo intensivo y riguroso. Un modelo de aprendizaje que coloca al estudiante en el centro del proceso académico y le otorga todo el protagonismo, adaptándose a sus necesidades y dejando de lado las metodologías más convencionales.



“

TECH te prepara para afrontar nuevos retos en entornos inciertos y lograr el éxito en tu carrera”

El alumno: la prioridad de todos los programas de TECH

En la metodología de estudios de TECH el alumno es el protagonista absoluto. Las herramientas pedagógicas de cada programa han sido seleccionadas teniendo en cuenta las demandas de tiempo, disponibilidad y rigor académico que, a día de hoy, no solo exigen los estudiantes sino los puestos más competitivos del mercado.

Con el modelo educativo asincrónico de TECH, es el alumno quien elige el tiempo que destina al estudio, cómo decide establecer sus rutinas y todo ello desde la comodidad del dispositivo electrónico de su preferencia. El alumno no tendrá que asistir a clases en vivo, a las que muchas veces no podrá acudir. Las actividades de aprendizaje las realizará cuando le venga bien. Siempre podrá decidir cuándo y desde dónde estudiar.

“

*En TECH NO tendrás clases en directo
(a las que luego nunca puedes asistir)”*



Los planes de estudios más exhaustivos a nivel internacional

TECH se caracteriza por ofrecer los itinerarios académicos más completos del entorno universitario. Esta exhaustividad se logra a través de la creación de temarios que no solo abarcan los conocimientos esenciales, sino también las innovaciones más recientes en cada área.

Al estar en constante actualización, estos programas permiten que los estudiantes se mantengan al día con los cambios del mercado y adquieran las habilidades más valoradas por los empleadores. De esta manera, quienes finalizan sus estudios en TECH reciben una preparación integral que les proporciona una ventaja competitiva notable para avanzar en sus carreras.

Y además, podrán hacerlo desde cualquier dispositivo, pc, tableta o smartphone.

“

El modelo de TECH es asincrónico, de modo que te permite estudiar con tu pc, tableta o tu smartphone donde quieras, cuando quieras y durante el tiempo que quieras”

Case studies o Método del caso

El método del caso ha sido el sistema de aprendizaje más utilizado por las mejores escuelas de negocios del mundo. Desarrollado en 1912 para que los estudiantes de Derecho no solo aprendiesen las leyes a base de contenidos teóricos, su función era también presentarles situaciones complejas reales. Así, podían tomar decisiones y emitir juicios de valor fundamentados sobre cómo resolverlas. En 1924 se estableció como método estándar de enseñanza en Harvard.

Con este modelo de enseñanza es el propio alumno quien va construyendo su competencia profesional a través de estrategias como el *Learning by doing* o el *Design Thinking*, utilizadas por otras instituciones de renombre como Yale o Stanford.

Este método, orientado a la acción, será aplicado a lo largo de todo el itinerario académico que el alumno emprenda junto a TECH. De ese modo se enfrentará a múltiples situaciones reales y deberá integrar conocimientos, investigar, argumentar y defender sus ideas y decisiones. Todo ello con la premisa de responder al cuestionamiento de cómo actuaría al posicionarse frente a eventos específicos de complejidad en su labor cotidiana.



Método Relearning

En TECH los *case studies* son potenciados con el mejor método de enseñanza 100% online: el *Relearning*.

Este método rompe con las técnicas tradicionales de enseñanza para poner al alumno en el centro de la ecuación, proveyéndole del mejor contenido en diferentes formatos. De esta forma, consigue repasar y reiterar los conceptos clave de cada materia y aprender a aplicarlos en un entorno real.

En esta misma línea, y de acuerdo a múltiples investigaciones científicas, la reiteración es la mejor manera de aprender. Por eso, TECH ofrece entre 8 y 16 repeticiones de cada concepto clave dentro de una misma lección, presentada de una manera diferente, con el objetivo de asegurar que el conocimiento sea completamente afianzado durante el proceso de estudio.

El Relearning te permitirá aprender con menos esfuerzo y más rendimiento, implicándote más en tu especialización, desarrollando el espíritu crítico, la defensa de argumentos y el contraste de opiniones: una ecuación directa al éxito.



Un Campus Virtual 100% online con los mejores recursos didácticos

Para aplicar su metodología de forma eficaz, TECH se centra en proveer a los egresados de materiales didácticos en diferentes formatos: textos, vídeos interactivos, ilustraciones y mapas de conocimiento, entre otros. Todos ellos, diseñados por profesores cualificados que centran el trabajo en combinar casos reales con la resolución de situaciones complejas mediante simulación, el estudio de contextos aplicados a cada carrera profesional y el aprendizaje basado en la reiteración, a través de audios, presentaciones, animaciones, imágenes, etc.

Y es que las últimas evidencias científicas en el ámbito de las Neurociencias apuntan a la importancia de tener en cuenta el lugar y el contexto donde se accede a los contenidos antes de iniciar un nuevo aprendizaje. Poder ajustar esas variables de una manera personalizada favorece que las personas puedan recordar y almacenar en el hipocampo los conocimientos para retenerlos a largo plazo. Se trata de un modelo denominado *Neurocognitive context-dependent e-learning* que es aplicado de manera consciente en esta titulación universitaria.

Por otro lado, también en aras de favorecer al máximo el contacto mentor-alumno, se proporciona un amplio abanico de posibilidades de comunicación, tanto en tiempo real como en diferido (mensajería interna, foros de discusión, servicio de atención telefónica, email de contacto con secretaría técnica, chat y videoconferencia).

Asimismo, este completísimo Campus Virtual permitirá que el alumnado de TECH organice sus horarios de estudio de acuerdo con su disponibilidad personal o sus obligaciones laborales. De esa manera tendrá un control global de los contenidos académicos y sus herramientas didácticas, puestas en función de su acelerada actualización profesional.



La modalidad de estudios online de este programa te permitirá organizar tu tiempo y tu ritmo de aprendizaje, adaptándolo a tus horarios"

La eficacia del método se justifica con cuatro logros fundamentales:

1. Los alumnos que siguen este método no solo consiguen la asimilación de conceptos, sino un desarrollo de su capacidad mental, mediante ejercicios de evaluación de situaciones reales y aplicación de conocimientos.
2. El aprendizaje se concreta de una manera sólida en capacidades prácticas que permiten al alumno una mejor integración en el mundo real.
3. Se consigue una asimilación más sencilla y eficiente de las ideas y conceptos, gracias al planteamiento de situaciones que han surgido de la realidad.
4. La sensación de eficiencia del esfuerzo invertido se convierte en un estímulo muy importante para el alumnado, que se traduce en un interés mayor en los aprendizajes y un incremento del tiempo dedicado a trabajar en el curso.

La metodología universitaria mejor valorada por sus alumnos

Los resultados de este innovador modelo académico son constatables en los niveles de satisfacción global de los egresados de TECH.

La valoración de los estudiantes sobre la calidad docente, calidad de los materiales, estructura del curso y sus objetivos es excelente. No en valde, la institución se convirtió en la universidad mejor valorada por sus alumnos según el índice global score, obteniendo un 4,9 de 5.

Accede a los contenidos de estudio desde cualquier dispositivo con conexión a Internet (ordenador, tablet, smartphone) gracias a que TECH está al día de la vanguardia tecnológica y pedagógica.

Podrás aprender con las ventajas del acceso a entornos simulados de aprendizaje y el planteamiento de aprendizaje por observación, esto es, Learning from an expert.

Así, en este programa estarán disponibles los mejores materiales educativos, preparados a conciencia:



Material de estudio

Todos los contenidos didácticos son creados por los especialistas que van a impartir el curso, específicamente para él, de manera que el desarrollo didáctico sea realmente específico y concreto.

Estos contenidos son aplicados después al formato audiovisual que creará nuestra manera de trabajo online, con las técnicas más novedosas que nos permiten ofrecerte una gran calidad, en cada una de las piezas que pondremos a tu servicio.



Prácticas de habilidades y competencias

Realizarás actividades de desarrollo de competencias y habilidades específicas en cada área temática. Prácticas y dinámicas para adquirir y desarrollar las destrezas y habilidades que un especialista precisa desarrollar en el marco de la globalización que vivimos.



Resúmenes interactivos

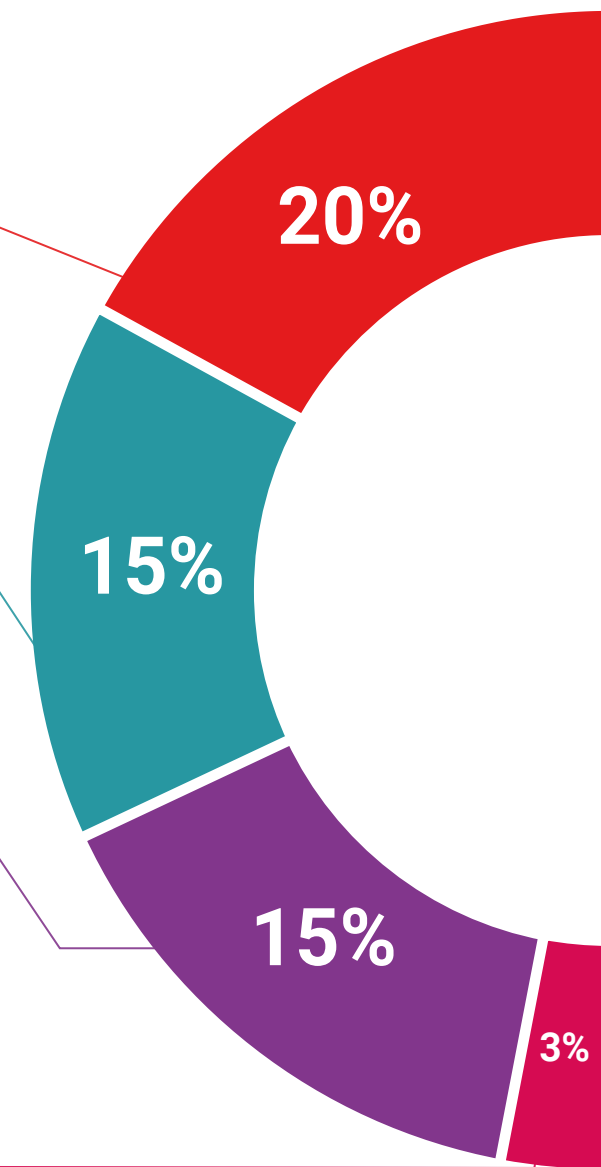
Presentamos los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audio, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

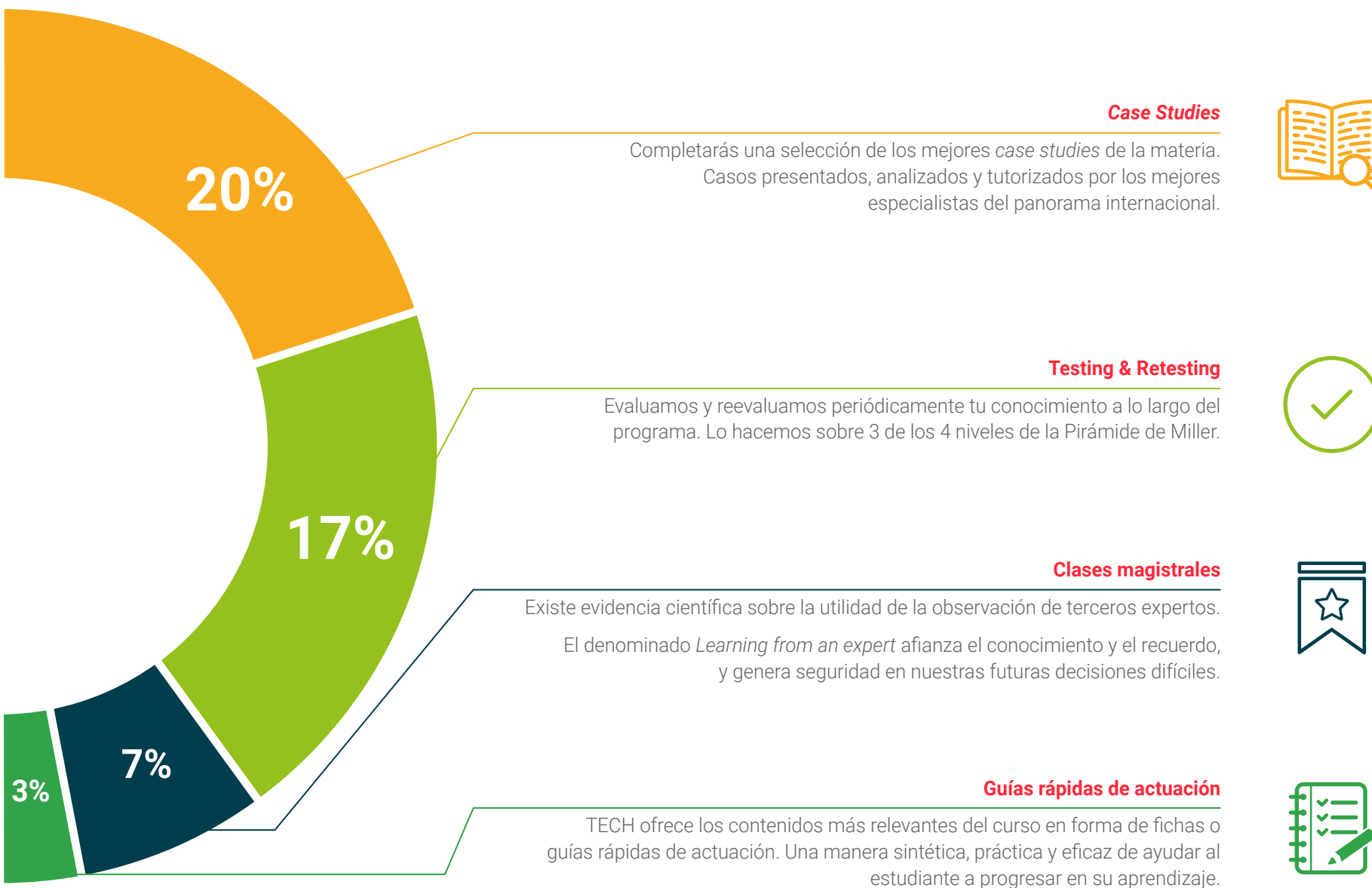
Este sistema exclusivo educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".



Lecturas complementarias

Artículos recientes, documentos de consenso, guías internacionales... En nuestra biblioteca virtual tendrás acceso a todo lo que necesitas para completar tu capacitación.





06

Titulación

El Diplomado en Introducción Teórica sobre Robótica Educativa; Robots en el Aula garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un Diplomado expedido por TECH Universidad.



“

Supera con éxito este programa y recibe tu titulación universitaria sin desplazamientos ni farragosos trámites”

Este **Diplomado en Introducción Teórica sobre Robótica Educativa; Robots en el Aula** contiene el programa universitario más completo y actualizado del mercado.

Tras la superación de la evaluación, el alumno recibirá por correo postal* con acuse de recibo su correspondiente título de **Diplomado** emitido por **TECH Universidad**.

Este título expedido por **TECH Universidad** expresará la calificación que haya obtenido en el **Diplomado**, y reunirá los requisitos comúnmente exigidos por las bolsas de trabajo, oposiciones y comités evaluadores de carreras profesionales.

Título: **Diplomado en Introducción Teórica sobre Robótica Educativa; Robots en el Aula**

Modalidad: **No escolarizada (100% en línea)**

Duración: **6 semanas**



*Apostilla de La Haya. En caso de que el alumno solicite que su título en papel recabe la Apostilla de La Haya, TECH Universidad realizará las gestiones oportunas para su obtención, con un coste adicional.



Diplomado

Introducción Teórica
sobre Robótica Educativa;
Robots en el Aula

- » Modalidad: No escolarizada (100% en línea)
- » Duración: 6 semanas
- » Titulación: TECH Universidad
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Diplomado

Introducción Teórica sobre Robótica
Educativa; Robots en el Aula