Grand Master

Implementación de Proyectos Educativos, Robótica e Impresión 3D

Aval/Membresía

ATEE
Association for Teacher Education in Europe

tech universidad

tech universidad

Grand Master
Implementación de Proyectos Educativos, Robótica e Impresión 3D

- Modalidad: **No escolarizada (100% en línea)**
- Duración: **2 años**
- Titulación: **TECH Universidad**
- Horario: **a tu ritmo**
- Exámenes: **online**

Acceso web: **www.techtitute.com/educacion/grand-master/grand-master-implementacion-proyectos-educativos-robotica-impresion-3d**

Índice

01 Presentación del programa — pág. 4

02 ¿Por qué estudiar en TECH? — pág. 8

03 Plan de estudios — pág. 12

04 Objetivos docentes — pág. 40

05 Salidas profesionales — pág. 46

06 Metodología de estudio — pág. 50

07 Cuadro docente — pág. 60

08 Titulación — pág. 66

01

Presentación del programa

La incorporación de la tecnología en el ámbito educativo ha transformado la manera en que los estudiantes adquieren y aplican conocimientos, abriendo nuevas posibilidades para el desarrollo de habilidades críticas y prácticas. Según la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos (OCDE), los entornos educativos que integran herramientas tecnológicas como la robótica y la impresión 3D, potencian la creatividad, el pensamiento lógico y la resolución de problemas. Teniendo en cuenta los avances de la educación del futuro, TECH ha ideado este posgrado que proporcionará una perspectiva integral y práctica sobre este campo. Mediante una modalidad 100% online, los especialistas se prepararán para liderar iniciativas educativas en escuelas, institutos y organizaciones tecnológicas, diseñando estrategias que integren aspectos digitales de vanguardia.

Un programa exhaustivo y 100% online, exclusivo de TECH y con una perspectiva internacional respaldada por nuestra afiliación con Association for Teacher Education in Europe"

La evolución de la educación no solo requiere la adopción de nuevas tecnologías, sino también la creación de entornos que estimulen la curiosidad, la colaboración y el aprendizaje activo. Herramientas como la robótica y la impresión 3D han demostrado ser fundamentales para transformar el aula en un espacio de innovación. En definitiva, estas tendencias no solo mejoran el rendimiento académico, sino que también preparan a los alumnos para enfrentar los retos de un mundo cada vez más tecnológico y conectado.

Ante este contexto, TECH ha diseñado un exhaustivo Grand Master en Implementación de Proyectos Educativos, Robótica e Impresión 3D, orientado a profesionales que buscan liderar este cambio en el sector educativo. A través de un plan de estudios integral y estructurado, se abordarán temas como la planificación de proyectos tecnológicos, la programación de robots y el diseño creativo mediante impresión 3D. Además, se profundizará en estrategias pedagógicas para integrar estas herramientas en el aula, potenciando el aprendizaje STEM (Ciencia, Tecnología, Ingeniería y Matemáticas). A partir de esto, los egresados estarán capacitados para diseñar e implementar proyectos educativos innovadores en instituciones de todos los niveles, posicionándose como líderes en la incorporación de tecnología en la enseñanza.

Con una modalidad 100% online, TECH le permitirá al alumnado acceder al contenido en cualquier momento y desde cualquier lugar. Además, el programa utiliza la metodología *Relearning*, basada en la reiteración de conceptos clave. De esta manera, podrán compaginar sus actividades laborales y personales mientras adquieren las herramientas necesarias para transformar la educación con tecnologías de vanguardia.

Por otra parte, gracias a que TECH es miembro de la **Association for Teacher Education in Europe (ATEE)**, el profesional accederá a revistas académicas especializadas y descuentos en publicaciones. Además, podrá asistir a webinars o conferencias sin costo, y acceder a soporte lingüístico. También, será incluido en la base de datos de consultoría ATEE, ampliando así su red profesional y el acceso a nuevas oportunidades.

Este **Grand Master en Implementación de Proyectos Educativos, Robótica e Impresión 3D** contiene el programa universitario más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en Educación
- Los contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que están concebidos 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 en la Implementación de Proyectos Educativos, Robótica e Impresión 3D
- 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

¡Sé el cambio que la educación necesita! Con TECH y su innovadora metodología Relearning, darás el siguiente paso hacia una carrera profesional transformadora. ¡Comienza hoy!"

Abordarás la robótica, la impresión 3D y las estrategias más avanzadas mediante contenido actualizado, docentes expertos y una metodología 100% online diseñada para tu éxito. ¡Inscríbete ya!"

Descubrirás cómo integrar tecnología de vanguardia en proyectos educativos con un temario único y actualizado que abarca desde robótica, hasta diseño 3D.

¿Quieres convertir tus ideas en proyectos educativos innovadores? Con esta titulación universitaria alcanzarás tus objetivos y marcarás la diferencia en el sector académico. ¡Únete ya a TECH!

Incluye en su cuadro docente a profesionales pertenecientes al ámbito de la educación, que vierten en este programa 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 un estudio inmersivo programado para entrenarse ante situaciones reales.

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

02

¿Por qué estudiar en TECH?

TECH es la mayor Universidad digital del mundo. Con un impresionante catálogo de más de 14.000 programas universitarios, disponibles en 11 idiomas, se posiciona como líder en empleabilidad, con una tasa de inserción laboral del 99%. Además, cuenta con un enorme claustro de más de 6.000 profesores de máximo prestigio internacional.

Estudia en la mayor universidad digital del mundo y asegura tu éxito profesional. El futuro empieza en TECH”

La mejor universidad online del mundo según FORBES

La prestigiosa revista Forbes, especializada en negocios y finanzas, ha destacado a TECH como «la mejor universidad online del mundo». Así lo han hecho constar recientemente en un artículo de su edición digital en el que se hacen eco del caso de éxito de esta institución, «gracias a la oferta académica que ofrece, la selección de su personal docente, y un método de aprendizaje innovador orientado a formar a los profesionales del futuro».

El mejor claustro docente top internacional

El claustro docente de TECH está integrado por más de 6.000 profesores de máximo prestigio internacional. Catedráticos, investigadores y altos ejecutivos de multinacionales, entre los cuales se destacan Isaiah Covington, entrenador de rendimiento de los Boston Celtics; Magda Romanska, investigadora principal de MetaLAB de Harvard; Ignacio Wistumba, presidente del departamento de patología molecular traslacional del MD Anderson Cancer Center; o D.W Pine, director creativo de la revista TIME, entre otros.

La mayor universidad digital del mundo

TECH es la mayor universidad digital del mundo. Somos la mayor institución educativa, con el mejor y más amplio catálogo educativo digital, cien por cien online y abarcando la gran mayoría de áreas de conocimiento. Ofrecemos el mayor número de titulaciones propias, titulaciones oficiales de posgrado y de grado universitario del mundo. En total, más de 14.000 títulos universitarios, en diez idiomas distintos, que nos convierten en la mayor institución educativa del mundo.

Los planes de estudio más completos del panorama universitario

TECH ofrece los planes de estudio más completos del panorama universitario, con temarios que abarcan conceptos fundamentales y, al mismo tiempo, los principales avances científicos en sus áreas científicas específicas. Asimismo, estos programas son actualizados continuamente para garantizar al alumnado la vanguardia académica y las competencias profesionales más demandadas. De esta forma, los títulos de la universidad proporcionan a sus egresados una significativa ventaja para impulsar sus carreras hacia el éxito.

Un método de aprendizaje único

TECH es la primera universidad que emplea el *Relearning* en todas sus titulaciones. Se trata de la mejor metodología de aprendizaje online, acreditada con certificaciones internacionales de calidad docente, dispuestas por agencias educativas de prestigio. Además, este disruptivo modelo académico se complementa con el "Método del Caso", configurando así una estrategia de docencia online única. También en ella se implementan recursos didácticos innovadores entre los que destacan vídeos en detalle, infografías y resúmenes interactivos.

La universidad online oficial de la NBA

TECH es la universidad online oficial de la NBA. Gracias a un acuerdo con la mayor liga de baloncesto, ofrece a sus alumnos programas universitarios exclusivos, así como una gran variedad de recursos educativos centrados en el negocio de la liga y otras áreas de la industria del deporte. Cada programa tiene un currículo de diseño único y cuenta con oradores invitados de excepción: profesionales con una distinguida trayectoria deportiva que ofrecerán su experiencia en los temas más relevantes.

Líderes en empleabilidad

TECH ha conseguido convertirse en la universidad líder en empleabilidad. El 99% de sus alumnos obtienen trabajo en el campo académico que ha estudiado, antes de completar un año luego de finalizar cualquiera de los programas de la universidad. Una cifra similar consigue mejorar su carrera profesional de forma inmediata. Todo ello gracias a una metodología de estudio que basa su eficacia en la adquisición de competencias prácticas, totalmente necesarias para el desarrollo profesional.

Google Partner Premier

El gigante tecnológico norteamericano ha otorgado TECH la insignia Google Partner Premier. Este galardón, solo al alcance del 3% de las empresas del mundo, pone en valor la experiencia eficaz, flexible y adaptada que esta universidad proporciona al alumno. El reconocimiento no solo acredita el máximo rigor, rendimiento e inversión en las infraestructuras digitales de TECH, sino que también sitúa a esta universidad como una de las compañías tecnológicas más punteras del mundo.

La universidad mejor valorada por sus alumnos

Los alumnos han posicionado a TECH como la universidad mejor valorada del mundo en los principales portales de opinión, destacando su calificación más alta de 4,9 sobre 5, obtenida a partir de más de 1.000 reseñas. Estos resultados consolidan a TECH como la institución universitaria de referencia a nivel internacional, reflejando la excelencia y el impacto positivo de su modelo educativo.

03

Plan de estudios

A lo largo del plan de estudios de esta titulación universitaria, los profesionales abordarán temáticas que abarcan desde el diseño y desarrollo de proyectos basados en tecnología, hasta la programación de robots y el manejo avanzado de herramientas de impresión 3D. Además, se enfatizará en estrategias pedagógicas para aplicar estas tecnologías en diversos contextos educativos, fomentando competencias como la creatividad, la resolución de problemas y el trabajo colaborativo. Todo esto se combinará con un enfoque práctico y actualizado, asegurando que los contenidos sean relevantes y aplicables al entorno profesional.

Con la flexibilidad y eficacia de la metodología Relearning, rediseñarás el futuro de la educación. Aquí te capacitarás con los mejores especialistas en tecnología y educación"

Módulo 1. Introducción al proyecto educativo

1.1. ¿Qué es un proyecto educativo?
- 1.1.1. Descripción
  - 1.1.1.1. Planear el proceso para alcanzar la meta
  - 1.1.1.2. Implicaciones del proceso
  - 1.1.1.3. Presentación de los resultados
- 1.1.2. Identificar el problema
- 1.1.3. Atender a sus causas y consecuencias
  - 1.1.3.1. Análisis DAFO
  - 1.1.3.2. Formulaciones de acciones
- 1.1.4. Diagnóstico de la situación problemática
  - 1.1.4.1. Lugar y situación del proyecto
  - 1.1.4.2. Gestión del tiempo
  - 1.1.4.3. Objetivos y metas preestablecida
- 1.1.5. Proyectos educativos innovadores: ¿por dónde empezar?
  - 1.1.5.1. La mejor alternativa
  - 1.1.5.2. Estudio o diagnóstico de la situación problemática

1.2. ¿Para qué sirve?
- 1.2.1. Generar los cambios en los entornos
  - 1.2.1.1. La gestión del cambio
  - 1.2.1.2. Verificación del problema y su solución
  - 1.2.1.3. Apoyos institucionales
  - 1.2.1.4. Verificación del progreso
  - 1.2.1.5. ¿A qué población específica estudiantil se atiende?
- 1.2.2. Transformar y permitir
  - 1.2.2.1. Dinámicas sociales
  - 1.2.2.2. Delimitando el problema
  - 1.2.2.3. Temas de interés común
- 1.2.3. Modificando la realidad
  - 1.2.3.1. La unidad operativa
- 1.2.4. Acción colectiva
  - 1.2.4.1. Realización de acciones y de actividades colectivas
  - 1.2.4.2. Actividades espontaneas
  - 1.2.4.3. Actividades estructuradas
  - 1.2.4.4. Acción colectiva y socialización
  - 1.2.4.5. Acción colectiva y estigmatización
  - 1.2.4.6. Acción colectiva, transición y confianza

1.3. Origen
- 1.3.1. Planificación del proceso para alcanzar una meta educativa
  - 1.3.1.1. Definición de los objetivos
  - 1.3.1.2. Justificación del proyecto
  - 1.3.1.3. Relevancia del proyecto
  - 1.3.1.4. Aportación a la comunidad educativa
  - 1.3.1.5. La factibilidad de la implementación
  - 1.3.1.6. Limitaciones
- 1.3.2. Objetivos de aprendizaje
  - 1.3.2.1. Viables y mediables
  - 1.3.2.2. Relación de los objetivos con el problema planteado

1.4. Destinatarios
- 1.4.1. Proyectos educativos ejecutados en un centro o institución específicos
  - 1.4.1.1. Alumnado
  - 1.4.1.2. Necesidades del centro
  - 1.4.1.3. Docentes implicados
  - 1.4.1.4. Directivos
- 1.4.2. Proyectos educativos relativos a un sistema educativo
  - 1.4.2.1. Visión
  - 1.4.2.2. Objetivos estratégicos
  - 1.4.2.3. Recursos políticos
  - 1.4.2.4. Recursos sociales
  - 1.4.2.5. Recursos propiamente educativos
  - 1.4.2.6. Recursos normativos
  - 1.4.2.7. Recursos financieros

1.4.3. Proyectos educativos que se desarrollan fuera del sistema educativo
1.4.3.1. Ejemplos
1.4.3.2. Enfoques complementarios
1.4.3.3. Reactivo/Proactivo
1.4.3.4. Agentes del cambio
1.4.3.5. Público/Privado
1.4.4. Proyectos educativos de aprendizaje especializado
1.4.4.1. Necesidades educativas especiales particulares
1.4.4.2. Aprendizaje como una motivación
1.4.4.3. Autoevaluarse y motivarse
1.4.4.4. Aprenden a partir de la investigación
1.4.4.5. Ejemplos: mejorar la vida diaria
1.5. Factores
1.5.1. Análisis de la situación educativa
1.5.1.1. Etapas
1.5.1.2. Revisión
1.5.1.3. Reacoplar información
1.5.2. Selección y definición del problema
1.5.2.1. Verificación de progreso
1.5.2.2. Apoyos de las instituciones
1.5.2.3. Delimitación
1.5.3. Definición de los objetivos del proyecto
1.5.3.1. Objetivos relacionados
1.5.3.2. Guías de trabajo
1.5.3.3. Análisis de los objetivos
1.5.4. Justificación del proyecto
1.5.4.1. Relevancia del proyecto
1.5.4.2. Utilidad para la comunidad educativa
1.5.4.3. Viabilidad
1.5.5. Análisis de la solución
1.5.5.1. Fundamentación
1.5.5.2. Fin o prepósito
1.5.5.3. Metas o alcance
1.5.5.4. Contexto
1.5.5.5. Actividades
1.5.5.6. Cronograma
1.5.5.7. Recursos y responsabilidades
1.5.5.8. Supuestos
1.5.6. Planificación de las acciones
1.5.6.1. Planeación de las acciones correctivas
1.5.6.2. Propuesta de trabajo
1.5.6.3. Secuencias de actividades
1.5.6.4. Delimitaciones de los plazos
1.5.7. Cronograma de trabajo
1.5.7.1. Descomposición del trabajo
1.5.7.2. Instrumento de comunicación
1.5.7.3. Identificar los hitos del proyecto
1.5.7.4. Bloques del conjunto de actividades
1.5.7.5. Identificar las actividades
1.5.7.6. Elaboración de un plan de actividades
1.5.8. Especificación de los recursos humanos, materiales y económicos
1.5.8.1. Humanos
1.5.8.1.1. Participantes en el proyecto
1.5.8.1.2. Roles y funciones
1.5.8.2. Materiales
1.5.8.2.1. Recursos
1.5.8.2.2. Instrumentación del proyecto
1.5.8.3. Tecnológicos
1.5.8.3.1. Equipos necesarios

1.5.9. Evaluación
1.5.9.1. Evaluación del proceso
1.5.9.2. Evaluación de los resultados
1.5.10. Informe final
1.5.10.1. Guía
1.5.10.2. Limitaciones
1.6. Agentes implicados
1.6.1. Alumnos/Alumnas
1.6.2. Padres
1.6.2.1. Familias
1.6.3. Profesores
1.6.3.1. Equipos de orientación educativa
1.6.3.2. Profesorado del Centro
1.6.4. Directivos
1.6.4.1. Centros
1.6.4.2. Municipales
1.6.4.3. Autonómicos
1.6.4.4. Nacionales
1.6.5. Sociedad
1.6.5.1. España del siglo 21
1.6.5.2. Servicios sociales
1.6.5.3. Municipales
1.6.5.4. Asociaciones
1.6.5.5. Voluntariado de aprendizaje-servicio
1.7. Contenidos
1.7.1. Señas de identidad
1.7.1.1. Micro o macro
1.7.1.2. Aportar a la comunidad educativa
1.7.2. Características
1.7.2.1. Ideológicas
1.7.2.2. Enseñanzas
1.7.2.3. Unidades
1.7.2.4. Horarios
1.7.2.5. Instalaciones
1.7.2.6. Profesorado
1.7.2.7. Directivos
1.7.3. Objetivos y compromisos
1.7.3.1. Metas y objetivos
1.7.3.2. Implicación del mundo educativo
1.7.4. Valores concretos
1.7.4.1. Hábitos
1.7.4.2. Conductos que fomenta
1.7.5. Metodología
1.7.5.1. Atención a la diversidad
1.7.5.2. Trabajar a base de proyectos A
1.7.5.3. Aprendizaje basado en el pensamiento
1.7.5.4. Aprendizaje digital
1.7.6. Estructura organizativa
1.7.6.1. Objetivo fundamental
1.7.6.2. La misión
1.7.6.3. Teoría, principios y valores
1.7.6.4. Propósitos y las estrategias de cambio
1.7.6.5. Concepción pedagógica
1.7.6.6. Entorno comunitario
1.8. Objetivos
1.8.1. Docentes
1.8.1.1. Orientador-Coordinador
1.8.1.2. Colaborar en la modernización
1.8.2. Planteamientos pedagógicos
1.8.2.1. Efectivos
1.8.2.2. Valorar
1.8.2.3. Diseñar
1.8.2.4. Desarrollar
1.8.2.5. Poner en práctica métodos

1.8.3. Necesidades formativas
1.8.3.1. Formación continua
1.8.3.2. Pedagogías
1.8.3.3. Aprendizaje digital
1.8.3.4. La colaboración educativa
1.8.3.5. Estrategias metodológicas
1.8.3.6. Recursos didácticos
1.8.3.7. Intercambiando experiencias
1.9. Resultados
1.9.1. ¿Qué se va a evaluar?
1.9.1.1. ¿Cómo se va a llevar a cabo el examen?
1.9.1.2. ¿Quién va a ser el encargado de realizarlo?
1.9.1.3. ¿Cuándo se va a desarrollar el análisis?
1.9.1.4. Análisis con SMART: relevancia, por atender a aspectos significativos
1.9.2. Globalidad
1.9.2.1. Ámbitos
1.9.2.2. Dimensiones
1.9.3. Fiabilidad
1.9.3.1. Reflejar
1.9.3.2. Mediciones
1.9.3.3. Sostenerse en evidencias objetivas
1.9.4. Concisión
1.9.4.1. Redacción
1.9.4.2. Presentación
1.9.5. Operatividad
1.9.5.1. Medición
1.9.5.2. Resultados factibles
1.9.5.3. Consenso: asumida y compartida
1.10. Conclusión
1.10.1. Digitalización
1.10.2. Colaboración
1.10.3. Transformación

Módulo 2. Tipos de proyectos educativos

2.1. Proyectos tecnológicos
2.1.1. Realidad virtual
2.1.2. Realidad aumentada
2.1.3. Realidad mixta
2.1.4. Pizarras digitales
2.1.5. Proyecto iPAD o tablet
2.1.6. Móviles en el aula
2.1.7. Robótica educativa
2.1.8. Inteligencia artificial
2.1.9. *E-learning* y educación online
2.1.10. Impresoras 3D
2.2. Proyectos metodológicos
2.2.1. Gamificación
2.2.2. Educación basada en juegos
2.2.3. *Flipped classroom*
2.2.4. Aprendizaje basado en proyectos
2.2.5. Aprendizaje basado en problemas
2.2.6. Aprendizaje basado en el pensamiento
2.2.7. Aprendizaje basado en competencias
2.2.8. Aprendizaje cooperativo
2.2.9. *Design Thinking*
2.2.10. Metodología Montessori
2.2.11. Pedagogía musical
2.2.12. *Coaching* educativo
2.3. Proyectos de valores
2.3.1. Educación emocional
2.3.2. Proyectos contra el acoso escolar
2.3.3. Proyectos de apoyo a asociaciones
2.3.4. Proyectos a favor de la Paz
2.3.5. Proyectos a favor de la no discriminación

2.3.6. Proyectos solidarios
2.3.7. Proyectos contra la violencia de género
2.3.8. Proyectos de inclusión
2.3.9. Proyectos interculturales
2.3.10. Proyectos de convivencia

2.4. Proyectos Basados en la Evidencia
2.4.1. Introducción a los Proyectos Basados en la Evidencia
2.4.2. Análisis previo
2.4.3. Determinación del objetivo
2.4.4. Investigación científica
2.4.5. Elección del Proyecto
2.4.6. Contextualización local o nacional
2.4.7. Estudio de viabilidad
2.4.8. Implementación del Proyecto Basado en la Evidencia
2.4.9. Seguimiento del Proyecto Basado en la Evidencia
2.4.10. Evaluación del Proyecto Basado en la Evidencia
2.4.11. Publicación de resultados

2.5. Proyectos artísticos
2.5.1. LOVA (La Ópera como Vehículo de Aprendizaje)
2.5.2. Teatro
2.5.3. Proyectos musicales
2.5.4. Coro y orquesta
2.5.5. Proyectos sobre la infraestructura del centro
2.5.6. Proyectos de artes visuales
2.5.7. Proyectos de artes plásticas
2.5.8. Proyectos de artes decorativas
2.5.9. Proyectos callejeros
2.5.10. Proyectos centrados en la creatividad

2.6. Proyectos sanitarios
2.6.1. Servicios de enfermería
2.6.2. Proyectos de alimentación saludable
2.6.3. Proyectos dentales
2.6.4. Proyectos oftalmológicos
2.6.5. Plan de Primeros Auxilios
2.6.6. Plan de Emergencia
2.6.7. Proyectos con entidades externas de marco sanitario
2.6.8. Proyectos de aseo personal

2.7. Proyectos deportivos
2.7.1. Construcción o remodelación de zonas de juego
2.7.2. Construcción o remodelación de espacios deportivos
2.7.3. Creación de clubes deportivos
2.7.4. Clases extraescolares
2.7.5. Proyectos de deportes individuales
2.7.6. Proyectos de deportes colectivos
2.7.7. Competiciones deportivas
2.7.8. Proyectos con entidades externas de marco deportivo
2.7.9. Proyectos de generación de hábitos saludables

2.8. Proyectos de idiomas
2.8.1. Proyectos de inmersión lingüística en el propio centro
2.8.2. Proyectos de inmersión lingüística local
2.8.3. Proyectos de inmersión lingüística internacional
2.8.4. Proyectos de fonética
2.8.5. Auxiliares de conversación
2.8.6. Profesores nativos
2.8.7. Preparación para exámenes oficiales de idiomas
2.8.8. Proyectos de motivación al aprendizaje de idiomas
2.8.9. Proyectos de intercambio

2.9. Proyectos de excelencia
2.9.1. Proyectos de mejora de la lectura
2.9.2. Proyectos de mejora del cálculo
2.9.3. Proyectos de mejora de idiomas extranjeros
2.9.4. Colaboración con entidades de prestigio
2.9.5. Concursos y premios
2.9.6. Proyectos para evaluaciones externas
2.9.7. Conexión con empresas
2.9.8. Preparación para pruebas estandarizadas de reconocimiento y prestigio
2.9.9. Proyectos de excelencia en la cultura y el deporte
2.9.10. Publicidad

2.10. Otros proyectos de innovación
- 2.10.1. *Outdoor Education*
- 2.10.2. Youtubers e influencers
- 2.10.3. *Mindfulness*
- 2.10.4. Tutoría entre iguales
- 2.10.5. Método RULER
- 2.10.6. Huertos escolares
- 2.10.7. Comunidad de aprendizaje
- 2.10.8. Escuela democrática
- 2.10.9. Estimulación temprana
- 2.10.10. Rincones de aprendizaje

Módulo 3. Beneficios de la implementación de un proyecto educativo

3.1. Para el centro como institución: identidad, estilo y presencia
- 3.1.1. Grupos que conforman un centro escolar: la institución, los alumnos y sus familias, los educadores
- 3.1.2. El proyecto educativo es una realidad viva
- 3.1.3. Dimensiones definitorias del proyecto educativo
- 3.1.3.1. Hacia la tradición. La identidad/carácter propio, la misión
- 3.1.3.2. Hacia el futuro. El estilo, la visión
- 3.1.3.3. El vínculo tradición-futuro: la presencia, valores
- 3.1.4. Honestidad y coherencia
- 3.1.5. Identidad. El desarrollo actualizado de su misión (carácter propio)
- 3.1.6. Estilo. De la imagen de lo que se quiere hacer (visión) a la forma de hacerlo
- 3.1.7. Presencia. La realización práctica de unos valores
- 3.1.8. Las tres dimensiones del proyecto educativo como referentes estratégicos

3.2. Para los alumnos y sus familias
- 3.2.1. La imagen del centro dice de su proyecto educativo
- 3.2.2. Dimensiones relacionales del proyecto educativo
  - 3.2.2.1. Hacia los destinatarios internos de la acción educativa: los alumnos
  - 3.2.2.2. Hacia los compañeros externos de la acción educativa: las familias
- 3.2.3. Comunicación y coherencia
- 3.2.4. Dimensiones comunicativas esenciales de un proyecto educativo
- 3.2.5. Identidad. Una formación integral con fundamento, arraigada en una tradición

3.2.6. Estilo. El aprendizaje de conocimientos y habilidades en el ámbito de la formación del carácter
3.2.7. Presencia. La educación de ciudadanos de hoy con impronta
3.2.8. Las tres dimensiones del proyecto educativo como bases del marketing escolar
3.2.9. Relación clientelar y pertenencia

3.3. Para los educadores: profesores y resto del personal
3.3.1. Los educadores como *stakeholders*
3.3.2. Los educadores, piedra angular de un proyecto educativo
3.3.3. Capital humano, capital social y capital decisorio
3.3.4. La imprescindible participación de los educadores en la conformación del proyecto educativo
3.3.5. Clima y coherencia
3.3.6. Proyecto, cambio y personas: no es posible regular los tres
3.3.7. Identidad. Claridad en las intenciones educativas y en la identidad del educador
3.3.8. Estilo. Conformación de una forma de presencia, unos principios metodológicos y unas prácticas didácticas comunes
3.3.9. Presencia. Establecimiento de prioridades educativas, estructuras organizativas, necesidades de formación
3.3.10. Las tres dimensiones del proyecto educativo como ejes de la gestión de los recursos humanos

3.4. Para el impulso motor del centro. 1. Mejora en el estilo directivo
3.4.1. Principales dinamizadores de un centro educativo: el estilo directivo, los líderes y el alineamiento colectivo
3.4.2. Proyecto educativo y dirección del centro
3.4.3. El directivo líder como referente moral
3.4.4. El estilo directivo como referente pedagógico
3.4.5. ¿Puede hablarse de un proyecto directivo?
3.4.6. Elementos del estilo directivo dependientes del proyecto educativo
3.4.6.1. Las estructuras organizativas
3.4.6.2. El estilo de la dirección
3.4.6.3. La posibilidad de otros liderazgos
3.4.6.4. Las formas de participación y delegación
3.4.7. Adecuación de las estructuras organizativas a la identidad, estilo y presencia del centro
3.4.8. El desarrollo paulatino de una cultura directiva local

3.5. Para el impulso motor del centro: 2. Generación de líderes
3.5.1. Los directivos como líderes
3.5.2. Los tres capitales del líder –humano, social y decisorio– y el proyecto educativo
3.5.3. Haciendo aflorar el talento
3.5.4. Capacidad, compromiso y servicio
3.5.5. Proyecto educativo, flexibilidad organizativa y liderazgo
3.5.6. Proyecto educativo, procesos de innovación y liderazgo
3.5.7. Proyecto educativo, creatividad y liderazgo
3.5.8. Caminando hacia una función docente en clave de liderazgo
3.5.9. Educando personas líderes

3.6. Para el impulso motor del centro: 3. Alineamiento con la misión-visión-valores
3.6.1. La necesidad de alineamiento
3.6.2. Principales obstáculos para el alineamiento
3.6.3. El líder como alineador
3.6.4. El aprendizaje permanente como educador: el desarrollo de líneas competenciales propias
3.6.5. De la mochila docente a los hábitos docentes compartidos
3.6.6. Proyecto educativo y desarrollo de una cultura profesional docente
3.6.7. Contar con recursos para una evaluación auténtica
3.6.8. La valoración de la calidad del servicio educativo
3.6.8.1. Realidad local
3.6.8.2. Carácter sistémico
3.6.8.3. Prioridad absoluta de las actividades de enseñanza-aprendizaje

3.7. Para el avance educativo: 1. Adaptación al alumnado, a las metodologías activas y a la demanda del entorno
3.7.1. La importancia de las finalidades educativas
3.7.2. La importancia del conocimiento científico sobre el modo en el que aprendemos
3.7.3. ¿Cómo se manifiesta la evolución de un centro?
3.7.4. Concentración en los procesos de crecimiento
3.7.5. Concentración en los procesos de aprendizaje sistemático
3.7.6. Priorización de las metodologías activas: lo importante es aprender
3.7.7. Priorización de la enseñanza situada

3.7.8. Adecuación a la demanda del entorno
3.7.9. Más allá de las necesidades actuales: un proyecto educativo con "visión de futuro"
3.7.10. Proyecto educativo e investigación operativa
3.8. Para el avance educativo. 2. Mejora del ambiente de convivencia, aprendizaje y trabajo. Sostenibilidad
3.8.1. El proyecto educativo como base de un adecuado clima escolar
3.8.2. Proyecto educativo y convivencia
3.8.3. Proyecto educativo y estilo de aprendizaje
3.8.4. Proyecto educativo y organización del trabajo
3.8.5. El acompañamiento directivo
3.8.6. La sostenibilidad del trabajo en un centro educativo
3.8.7. Elementos de sostenibilidad
3.8.7.1. El plan estratégico de centro
3.8.7.2. Los indicadores de calidad prácticos
3.8.7.3. El sistema de evaluación global
3.8.7.4. La tradición educativa propia
3.9. Para el avance educativo. 3. Relación con el entorno, otros centros de la zona o de la misma red
3.9.1. Contar con un perfil propio y una voz reconocible en el entorno
3.9.2. Abrirse a la realidad circundante
3.9.2.1. Conociendo el entorno
3.9.2.2. Interactuando con él
3.9.3. La identificación con otros centros de la misma institución o zona
3.9.4. Del aprendizaje entre iguales en el aula al aprendizaje entre centros
3.9.5. Las experiencias compartidas
3.9.6. Proyecto marco institucional y proyecto educativo propio
3.9.6.1. El marco común
3.9.6.2. Diferentes necesidades y sensibilidades
3.9.6.3. ¿Qué aporta la dialéctica global-local al proyecto educativo propio?
3.9.7. Proyecto educativo propio y marco legal
3.10. Para el avance educativo. 4. Profundización en el ideario y estilo
3.10.1. Ideario, misión, carácter propio. Tres vocablos complementarios
3.10.2. La Misión fundamenta las líneas básicas del proyecto educativo
3.10.3. El proyecto educativo desarrolla el carácter propio
3.10.4. El alineamiento entre el proyecto educativo y el Ideario
3.10.5. La conformación de un estilo de hacer y reflexionar en educación
3.10.6. Las actualizaciones del proyecto educativo actualizan la perspectiva propia desde la que se abordan nuevas realidades
3.10.7. Es necesario volver periódicamente a reflexionar sobre los fundamentos
3.10.8. Ideario, proyecto educativo y transmisión de una tradición educativa

Módulo 4. Circunstancias que influyen en la programación e implementación del Proyecto Educativo

4.1. Marco legislativo del Proyecto Educativo
4.1.1. A nivel nacional
4.1.2. A nivel autonómico o provincial
4.2. Administraciones y apoyo institucional
4.2.1. A nivel nacional
4.2.2. A nivel autonómico o provincial
4.2.3. A nivel local (ayuntamiento, servicios policía)
4.3. Ámbito de actuación del proyecto
4.3.1. Titularidad del centro
4.3.2. Situación física y socio-cultural donde se ubica
4.4. Recursos personales
4.4.1. Organigrama de centro en el Proyecto Educativo
4.4.2. Equipo Directivo
4.4.3. Profesorado
4.4.4. PAS
4.4.5. Personal no docente
4.4.6. Formación
4.4.7. Contrataciones

4.5. Factores económicos
- 4.5.1. A nivel estatal
- 4.5.2. A nivel autonómico o provincial
- 4.5.3. Ingresos en relación a la titularidad del centro
- 4.5.4. Ingresos provenientes de otras fuentes

4.6. Transparencia del Proyecto Educativo
- 4.6.1. Información del proyecto
- 4.6.2. Resultados de la práctica educativa

4.7. Implicación de los agentes educativos
- 4.7.1. Identificación personal con el proyecto
- 4.7.2. Personal del centro
- 4.7.3. Familias

4.8. Factores de calidad para la creación de un Proyecto Educativo
- 4.8.1. Proyecto de centro integrador vs. excluyente
  - 4.8.1.1. A nivel de alumnado
  - 4.8.1.2. A nivel de profesorado
  - 4.8.1.3. A nivel de metodologías

4.9. Dificultad ante los cambios y acomodación a la realidad
- 4.9.1. Zona de confort
- 4.9.2. Miedos y debilidades

4.10. Análisis de resultados y nuevas propuestas
- 4.10.1. A nivel de pruebas externas
- 4.10.2. A nivel de pruebas internas
- 4.10.3. Satisfacción de las familias con los distintos elementos (curriculares, personal, etc)
- 4.10.4. Satisfacción del profesorado

Módulo 5. Fase de programación del proyecto educativo: análisis holístico de la situación

5.1. Análisis social
- 5.1.1. La globalización
- 5.1.2. Estado y sociedad
- 5.1.3. Políticas e ideologías contemporáneas
- 5.1.4. Los cambios sociales
- 5.1.5. Sociedad de la información y el conocimiento
- 5.1.6. La sociedad del bienestar, realidades y mitos
- 5.1.7. Trabajo y empleabilidad
- 5.1.8. La participación ciudadana
- 5.1.9. Diagnóstico del contexto social
- 5.1.10. Desafíos de la sociedad contemporánea

5.2. Análisis psicológico
- 5.2.1. Apuntes sobre teorías del aprendizaje
- 5.2.2. Dimensiones del aprendizaje
- 5.2.3. Los procesos psicológicos
- 5.2.4. Las inteligencias múltiples
- 5.2.5. Procesos cognitivos y metacognitivos
- 5.2.6. Estrategias de enseñanza
- 5.2.7. Los estilos de aprendizaje
- 5.2.8. Necesidades educativas y dificultades de aprendizaje
- 5.2.9. Destrezas de pensamiento
- 5.2.10. Asesoramiento y orientación

5.3. Análisis cultural
- 5.3.1. Teorías sobre la cultura
- 5.3.2. Cultura y evolución cultural
- 5.3.3. Componentes de la cultura
- 5.3.4. La identidad cultural
- 5.3.5. Cultura y sociedad
- 5.3.6. Tradiciones y costumbres en la cultura
- 5.3.7. Cultura y comunicación
- 5.3.8. Cultura y educación cultural
- 5.3.9. Interculturalidad e integración
- 5.3.10. Crisis y desafíos en la cultura

5.4. Análisis tecnológico
- 5.4.1. TIC's y nuevas tecnologías
- 5.4.2. Innovación y desarrollo
- 5.4.3. Ventajas e inconvenientes de las nuevas tecnologías
- 5.4.4. Impacto de las TIC's en el ámbito educativo
- 5.4.5. El acceso a internet y las nuevas tecnologías

5.4.6. Entorno digital y educación
5.4.7. *E-learning* y *b-learning*
5.4.8. El aprendizaje colaborativo
5.4.9. Videojuegos y enseñanza
5.4.10. TIC's y formación del profesorado

5.5. Análisis ético
5.5.1. Aproximación a la ética
5.5.2. Ética y moral
5.5.3. El desarrollo moral
5.5.4. Principios y valores en la actualidad
5.5.5. Ética, moral y creencias
5.5.6. Ética y educación
5.5.7. Deontología educativa
5.5.8. Ética y pensamiento crítico
5.5.9. La formación en valores
5.5.10. Ética y gestión de proyectos

5.6. Análisis empresarial
5.6.1. Planificación y estrategia empresarial
5.6.2. Misión y visión de la organización
5.6.3. Estructura organizacional
5.6.4. La gestión administrativa
5.6.5. Dirección
5.6.6. Coordinación
5.6.7. Control
5.6.8. Recursos
5.6.8.1. Humanos
5.6.8.2. Tecnológicos
5.6.9. Oferta, demanda y entorno económico
5.6.10. Innovación y competencia

5.7. Análisis de las metas y objetivos del centro
5.7.1. Definición de metas y objetivos
5.7.2. Metas del centro
5.7.3. Objetivos generales
5.7.4. Objetivos específicos
5.7.5. Planes y estrategias
5.7.6. Acciones y campañas
5.7.7. Resultados esperados
5.7.8. Indicadores de logro

5.8. Análisis de alumnos y contexto familiar
5.8.1. Características del entorno del alumno
5.8.2. El proceso de socialización
5.8.3. Estructura y dinámica familiar
5.8.4. Implicación educativa de la familia
5.8.5. El alumno y sus grupos de referencia
5.8.6. Inclusión educativa y familia
5.8.7. Atención a la diversidad
5.8.8. Plan de convivencia
5.8.9. Autorregulación e independencia
5.8.10. Factores de rendimiento

5.9. Análisis de agentes educativos
5.9.1. Definición de agentes de intervención educativa
5.9.2. El rol del mediador educativo
5.9.3. Sociedad civil y organizaciones
5.9.4. La comunidad educativa
5.9.5. El profesorado
5.9.6. Los directivos
5.9.7. Responsabilidad de los mass media
5.9.8. Liderazgo y educación
5.9.9. El ambiente de aprendizaje
5.9.10. Estrategias de integración y participación

5.10. Análisis DAFO
5.10.1. La matriz DAFO
5.10.2. Debilidades
5.10.3. Amenazas
5.10.4. Fortalezas
5.10.5. Oportunidades
5.10.6. Pares de éxito

5.10.7. Pares de adaptación
5.10.8. Pares de reacción
5.10.9. Pares de riesgo
5.10.10. Líneas de acción y estrategia

Módulo 6. Fase de integración del Proyecto Educativo en el centro

6.1. Marco normativo aplicable. Consideraciones generales y contenidos del Proyecto Educativo
6.1.1. Consideraciones generales
6.1.2. Normativa Estatal
6.1.3. Normativa comunidades autónomas
6.1.4. Organización escolar
6.1.4.1. Consideraciones generales
6.1.4.2. Enfoques teóricos de la organización escolar
6.1.4.3. Componentes organizativos en los centros escolares
6.1.5. Definición y características
6.1.6. Valores, objetivos y prioridades de actuación en función de la identidad del centro
6.1.7. Aspectos elementales comunes para la concreción del currículum
6.1.8. Líneas pedagógicas
6.1.9. Contenidos del proyecto educativo
6.1.10. Aspectos a tener en cuenta
6.2. Plan de acción tutorial
6.2.1. Consideraciones generales
6.2.2. Objetivos
6.2.3. Tutorías
6.2.3.1. Funciones tutor
6.2.3.2. Asignación de tutorías
6.2.3.3. Organización de tutorías
6.2.4. Coordinación de ciclos
6.2.4.1. Elección del coordinador/a
6.2.4.2. Funciones del ciclo
6.2.4.3. Funciones del coordinador
6.2.5. Refuerzos
6.2.6. Actuaciones y actividades
6.2.6.1. En relación alumnado
6.2.6.2. En relación familias
6.2.6.3. En relación con el profesorado y organización de centro
6.2.6.4. En relación con otros agentes educativos
6.2.7. Evaluación alumnado
6.2.7.1. Instrumentos
6.2.7.2. Fases
6.2.7.3. Criterios de calificación
6.2.7.4. Promoción del alumnado
6.2.8. Evaluación al profesorado. Evaluación a otros agentes educativos
6.2.9. Evaluación del Plan de acción tutorial
6.2.10. Aspectos a tener en cuenta
6.3. Plan de absentismo escolar
6.3.1. Consideraciones generales
6.3.2. Definición de absentismo
6.3.3. Tipología absentismo
6.3.4. Objetivos del programa
6.3.5. Procedimientos de actuación
6.3.5.1. Fase preparatoria
6.3.5.2. Fase de intervención
6.3.5.3. Fase de evaluación
6.3.6. Registro de faltas de puntualidad
6.3.7. Justificación de faltas de absentismo y puntualidad
6.3.8. Citación y actas
6.3.9. Carta e informe de derivación
6.3.10. Aspectos a tener en cuenta
6.4. Plan de atención a la inclusión educativa
6.4.1. Consideraciones generales
6.4.2. Medidas organizativas
6.4.3. Adaptaciones de acceso
6.4.4. Adaptaciones significativas
6.4.5. Recursos personales
6.4.6. Recursos materiales

6.4.7. Agentes implicados
6.4.8. Protocolos a seguir por parte del tutor/a-centro con el alumnado
6.4.9. Seguimiento del plan de actuación
6.4.10. Aspectos a tener en cuenta
6.5. Plan de convivencia e igualdad
6.5.1. Consideraciones generales
6.5.2. Diagnóstico del estado de la convivencia del centro
6.5.3. Objetivos
6.5.4. Criterios de organización y funcionamiento
6.5.5. Modelos de actuación
6.5.5.1. Modelo de actuación orientado a la prevención y a conseguir un clima de igualdad y equidad de oportunidades
6.5.5.2. Planes de actuación
6.5.5.2.1. En la organización y planificación general del centro
6.5.5.2.2. En el ámbito de tutorías
6.5.5.2.3. En el ámbito de la orientación educativa
6.5.5.2.4. En el ámbito de las actividades de espacios comunes
6.5.5.2.5. En el ámbito familiar
6.5.5.3. Modelo de actuación respecto al alumnado que presenta conductas contrarias a las normas de convivencia
6.5.5.4. Modelo de actuación respecto al alumnado que presenta conductas gravemente perjudiciales para la convivencia del centro
6.5.6. Seguimiento del plan de actuación
6.5.7. Protocolo de actuación ante situaciones de violencia entre iguales
6.5.8. Protocolo de actuación ante agresiones al docente
6.5.9. Otros protocolos de actuación
6.5.10. Aspectos a tener en cuenta
6.6. Plan de transición entre etapas
6.6.1. Consideraciones generales
6.6.2. Personal implicado
6.6.3. Plan de transición infantil a primaria
6.6.4. Plan de transición primaria a ESO
6.6.5. Promoción
6.6.6. Objetivos
6.6.7. Orientaciones metodológicas
6.6.8. Evaluación
6.6.9. Reuniones de seguimiento
6.6.10. Aspectos a tener en cuenta
6.7. Plan de fomento de la lectura
6.7.1. Consideraciones generales
6.7.2. Análisis de las necesidades en el ámbito de la lectura del centro
6.7.3. Objetivos
6.7.4. Estrategias para conseguir los objetivos
6.7.5. Metodología
6.7.6. Propuesta de actividades
6.7.7. Recursos
6.7.8. Evaluación del plan lector
6.7.9. Plantillas
6.7.10. Aspectos a tener en cuenta
6.8. Plan de acogida escolar
6.8.1. Consideraciones generales
6.8.2. Objetivos generales
6.8.3. Responsabilidades
6.8.4. Alumnado recién llegado
6.8.4.1. Aspectos generales
6.8.4.1.1. Antes de la incorporación
6.8.4.1.1.1. Matricula, información y preparación
6.8.4.1.2. Incorporación
6.8.4.1.2.1. Bienvenida
6.8.4.1.2.2. Incorporación al aula
6.8.4.1.3. Posterior a la incorporación
6.8.4.1.3.1. Evaluación inicial y determinación de necesidades
6.8.4.1.3.2. Coordinación de agentes educativos
6.8.4.1.3.3. Planificación del seguimiento
6.8.4.1.4. Seguimiento y posibilidades
6.8.4.1.5. Evaluación del proceso
6.8.4.2. Alumnado recién llegado a principio de curso una vez iniciado el curso
6.8.4.3. Alumnado recién llegado una vez iniciado el curso
6.8.4.4. Alumnado recién llegado con desconocimiento de la lengua

6.8.5. Personal docente que llega nuevo al centro
6.8.5.1. Aspectos generales
6.8.5.2. Personal docente recién llegado a principio de curso
6.8.5.3. Personal docente recién llegado una vez iniciado el curso
6.8.6. Personal no docente
6.8.6.1. Aspectos generales
6.8.6.2. Personal no docente recién llegado a principio de curso
6.8.6.3. Personal no docente llegado una vez iniciado el curso
6.8.7. Modelo Plan de acogida alumnado
6.8.8. Modelo Plan de acogida personal docente
6.8.9. Modelo Plan de acogida personal no docente
6.8.10. Aspectos a tener en cuenta
6.9. Reglamento de régimen interior
6.9.1. Consideraciones generales
6.9.2. Adscripción del alumnado al centro escolar
6.9.3. Horarios de entrada y salida
6.9.4. Ausencia y substituciones
6.9.4.1. Ausencia y substituciones del alumnado
6.9.4.2. Ausencia y substituciones de personal docente y no docente
6.9.5. Protocolo de administración de medicamentos
6.9.5.1. Criterios generales
6.9.5.2. Protocolo sanitario
6.9.5.3. Urgencias previsibles y no previsibles
6.9.5.4. Botiquín
6.9.5.5. Administración de medicamentos
6.9.5.6. Anexos
6.9.6. Protocolo en caso de accidente
6.9.6.1. Criterios generales
6.9.6.2. Situaciones leves y graves
6.9.7. Protocolo referente a salidas extraescolares y complementarias
6.9.8. Protocolo gestión de espacios e instalaciones del centro
6.9.8.1. Criterios generales
6.9.8.2. Seguridad y vigilancia del centro
6.9.8.3. Conserjería
6.9.8.4. Espacios comunes
6.9.8.5. Aula
6.9.8.6. Uso de medios informáticos
6.9.8.7. Otros
6.9.9. Reuniones de tutoría
6.9.10. Aspectos a tener en cuenta
6.10. Proyecto de proyectos
6.10.1. Proyecto educativo de comedor escolar
6.10.2. Plan de emergencia
6.10.3. Proyecto innovación
6.10.4. Programa de reutilización, reposición y renovación de libros de texto
6.10.5. Plan de mejora
6.10.6. Proyecto curricular
6.10.7. Proyecto lingüístico
6.10.8. Plan de marketing educativo
6.10.9. Plan de formación del profesorado
6.10.10. Proyecto TIC
6.10.11. Para saber más

Módulo 7. Fase de implementación del Proyecto Educativo: factores clave para un proyecto educativo eficiente y eficaz

7.1. Liderazgo educativo. ¿Cuántos somos?
7.1.1. Consideraciones generales
7.1.2. Teorías que nos acercan a la figura del líder
7.1.3. Competencias esenciales del liderazgo
7.1.4. Modelos de liderazgo
7.1.5. Tendencias europeas en liderazgo educativo
7.1.6. Herramientas para un liderazgo eficaz y eficiente
7.1.7. Fases para convertirse en un líder
7.1.8. Habilidades sociales
7.1.9. Habilidades emocionales
7.1.10. Aspectos a tener en cuenta

7.2. Preparación. ¿Quiénes somos?
- 7.2.1. Consideraciones generales
- 7.2.2. Definición del Proyecto Educativo
- 7.2.3. Relación del Proyecto Educativo con otros documentos
- 7.2.4. Componentes del Proyecto Educativo
- 7.2.5. Implicaciones del Proyecto Educativo
- 7.2.6. Definición del proceso
- 7.2.7. Planificación actuación
- 7.2.8. Propuesta
- 7.2.9. Ejemplos de planificación del proceso de elaboración de un Proyecto Educativo
- 7.2.10. Aspectos a tener en cuenta

7.3. Análisis de la situación. ¿Dónde estamos?
- 7.3.1. Consideraciones generales
- 7.3.2. Definición del proceso
- 7.3.3. Análisis del centro
  - 7.3.3.1. Fichas análisis del centro
- 7.3.4. Análisis del entorno
  - 7.3.4.1. Fichas análisis del entorno
- 7.3.5. Modelo informe del equipo directivo a los diferentes agentes educativos
- 7.3.6. Encuesta del Proyecto Educativo
- 7.3.7. Aspectos a tener en cuenta

7.4. Sensibilización. ¿Por qué necesitamos a todos/as?
- 7.4.1. Consideraciones generales
- 7.4.2. Definición del proceso
- 7.4.3. Planificación actuación
- 7.4.4. Propuesta
- 7.4.5. Ejemplos de planificación del proceso de sensibilización de un Proyecto Educativo
- 7.4.6. Aspectos a tener en cuenta

7.5. Elaboración. ¿Qué queremos?
- 7.5.1. Consideraciones generales
- 7.5.2. Definición del proceso
- 7.5.3. Principios, valores y señas de identidad del centro
- 7.5.4. Objetivos básicos. Prioridades
- 7.5.5. Aprobación y validación
- 7.5.6. Difusión
- 7.5.7. Plantillas
- 7.5.8. Aspectos a tener en cuenta

7.6. Implementación. ¿Cómo lo llevamos a cabo?
- 7.6.1. Consideraciones generales
- 7.6.2. Definición del proceso
- 7.6.3. Plantillas
- 7.6.4. Aspectos a tener en cuenta

7.7. Seguimiento y evaluación. ¿Por dónde vamos?
- 7.7.1. Consideraciones generales
- 7.7.2. Definición del proceso
- 7.7.3. Vigencia y revisión
- 7.7.4. Plantillas
- 7.7.5. Aspectos a tener en cuenta

7.8. Rediseño del Proyecto Educativo. ¿Continuamos?
- 7.8.1. Consideraciones generales
- 7.8.2. Definición del proceso
- 7.8.3. Aspectos a tener en cuenta

7.9. Coordinación órganos unipersonales y colegiados de gobierno. ¿Cómo nos vamos a coordinar?
- 7.9.1. Consideraciones generales
- 7.9.2. Definición del proceso
- 7.9.3. Órganos unipersonales
- 7.9.4. Órganos colegiados de gobierno
- 7.9.5. Aspectos a tener en cuenta

7.10. Participación de los diferentes agentes educativos. ¿Cómo vamos a participar?
- 7.10.1. Consideraciones generales
- 7.10.2. Definición del proceso
- 7.10.3. Modelo de participación y gestión
- 7.10.4. Participación de las familias
- 7.10.5. Participación del profesorado
- 7.10.6. Participación del personal no docente

7.10.7. Participación del alumnado
7.10.8. Participación del entorno
7.10.9. Aspectos a tener en cuenta
7.11. Para saber más

Módulo 8. Liderazgo, dirección y gestión del Proyecto Educativo

8.1. Términos y roles: Gestión, Dirección, Liderazgo
8.1.1. Gestor
8.1.2. Director
8.1.3. Líder
8.1.4. El papel de la gestión en la función directiva escolar
8.1.5. El papel de la dirección en la función directiva escolar
8.1.6. El papel del liderazgo en la función directiva escolar
8.1.7. El triángulo virtuoso
8.1.8. Nadie es perfecto. Nadie es una isla
8.1.9. Un juego de contrapesos
8.1.10. ¿De verdad que es necesaria la soledad del mandatario?
8.2. Coaching y liderazgo
8.2.1. La función directiva como liderazgo de líderes
8.2.2. El líder como *coach*
8.2.3. Liderazgo, *coaching* y mayéutica
8.2.4. Elementos del *coaching* de equipos: asistiendo la rotura de aguas
8.2.4.1. Chequear al equipo
8.2.4.2. Hacer conscientes del cambio
8.2.4.3. Ser altavoz, abanderar, alentar, provocar
8.2.5. Elementos del coaching de equipos: interviniendo subcutáneamente
8.2.5.1. Traspasar la responsabilidad al equipo
8.2.5.2. Fomentar la participación
8.2.5.3. Articular lo que ya está en marcha
8.2.5.4. Normalizar
8.2.6. Elementos del coaching de equipos: aumentando las defensas del organismo
8.2.6.1. Revelar las señales o síntomas
8.2.6.2. Sostener la incomodidad
8.2.6.3. Devolver al equipo lo que le pertenece
8.2.6.4. Dar voz a lo silenciado
8.2.7. El líder y el caosorden: transacción y transformación
8.2.8. Cambiar el lenguaje para modificar los hechos
8.2.8.1. La comunicación como llave del cambio
8.2.8.2. El lenguaje como motor del cambio
8.2.8.3. Historia, metáforas y cuentos. La eficacia del lenguaje simbólico
8.2.8.4. De las palabras a los hechos
8.2.8.5. Celebrar lo realizado
8.2.9. Las palabras convencen, el ejemplo arrastra
8.3. Estructuras y liderazgos: personas de referencia en el centro, otros líderes
8.3.1. El binomio potestad-autoridad
8.3.2. Estructuras organizativas y liderazgos formales
8.3.3. ¿Tenemos las estructuras necesarias y suficientes?
8.3.4. Tipos de liderazgo (sin apellidos)
8.3.4.1. Líderes maestros
8.3.4.2. Líderes organizadores
8.3.4.3. Líderes constructores
8.3.5. Liderazgos paraformales y estructuras adaptativas
8.3.6. La potestad delegada
8.3.7. No hay directivo sin dirección ni líder sin proyecto
8.3.8. Se puede aprender a ser líder, pero hay que dedicarle tiempo y atención
8.3.9. Liderar desde los valores: compromiso, ejemplaridad, grandeza y resiliencia
8.4. Elección, formación y acompañamiento de líderes en el centro
8.4.1. ¿Para qué necesitamos este líder? Equipos de trabajo y liderazgo
8.4.2. Cocreando el futuro: la delegación en los líderes
8.4.2.1. Requisitos para delegar
8.4.2.2. El proceso de la delegación
8.4.2.3. Fases de la delegación
8.4.3. Cocreando el futuro: el empoderamiento de los líderes
8.4.3.1. Formas de empoderamiento
8.4.3.2. Comunicación al centro
8.4.3.3. Los límites del poder

8.4.4. La formación permanente de los líderes
8.4.5. Acompañar a quien se desvive cuidándolo
8.4.6. El seguimiento personalizado de quien tiene una responsabilidad
8.4.7. El desarrollo profesional de los líderes
8.4.8. Es de bien nacidos ser agradecidos: el día después de abandonar una responsabilidad

8.5. Cómo abanderar el Proyecto Educativo
8.5.1. Conocer bien el marco: misión, visión y valores
8.5.2. Saber trasmitir
8.5.3. Tiempos y formas de la transmisión
8.5.3.1. Lo importante vs. Lo urgente
8.5.3.2. Ojo al 92% de lo comunicado, es lenguaje no verbal
8.5.4. Anclaje en el contexto real
8.5.5. Todo proyecto requiere estrategia y táctica
8.5.5.1. El plan estratégico. Actores
8.5.5.2. La táctica. Actores
8.5.6. Prueba y error
8.5.7. El proyecto educativo y los líderes como *coolhunters*
8.5.8. *Erarre humanum est*. La escuela como laboratorio: posibilidades y límites
8.5.9. *Perseverare autem diabolicum*. Lo que no funciona es lastre
8.5.10. *¿Et tertia non datur?* Aquel consejo del 50-25-20

8.6. Formación teórico-práctica en las bases del proyecto
8.6.1. El binomio fundamentación-practicidad
8.6.2. Siempre es necesario fundamentar lo que se va a hacer
8.6.2.1. El necesario aval científico
8.6.2.2. Como motivo propedéutico
8.6.2.3. Como argumento comunicativo
8.6.2.4. Para fomentar la reflexión, la observación y la evaluación
8.6.3. También hay que fundamentar los beneficios prácticos
8.6.4. Aplicación de lo aprendido: motivación y supervisión
8.6.5. ¿Dónde invertir más esfuerzo?
8.6.6. Reflexión no quejumbrosa sobre lo que no funciona
8.6.7. La polinización cruzada: co-aprendizaje entre docentes
8.6.8. Reflexión sobre buenas prácticas
8.6.9. Cuando lo que se hace ya se hizo

8.7. El desarrollo de un proyecto. 1: sus fases, posibilidades de cada fase
8.7.1. Todo proyecto y grupo tienen fases de cambio
8.7.2. Fases de un proyecto. Posibilidades
8.7.2.1. Análisis
8.7.2.2. Diseño
8.7.2.3. Ejecución
8.7.2.4. Evaluación
8.7.3. Del proyecto de papel a la realidad
8.7.4. Microcambios y desarrollo del proyecto educativo: el valor del trabajo en el aula
8.7.5. Aprovechar lo que se hace: la escucha como motor del cambio
8.7.6. El desarrollo de un proyecto y los cambios personales: la curva del cambio
8.7.6.1. Las fases neutrales
8.7.6.2. Los nuevos comienzos
8.7.6.3. Transición y desarrollo
8.7.7. Superposición de fases en proyectos complejos
8.7.7.1. ¿Cómo lidiar con el cambio permanente?
8.7.7.2. Cuando no es posible cambiar los equipos
8.7.8. ¿Y si no funciona? De errores también se vive

8.8. El desarrollo de un proyecto. 2: posibles obstáculos
8.8.1. Obstáculos personales
8.8.1.1. Distintos tipos de perfiles de las personas involucradas
8.8.1.2. Perfiles por tiempo de desempeño
8.8.1.3. Perfiles por encaje
8.8.1.4. De las culturas balcanizadas a las comunidades profesionales
8.8.2. El encaje burocrático
8.8.2.1. La evaluación continua. Elaboración de indicadores adecuados
8.8.2.2. No existen los indicadores universales
8.8.2.3. Ninguna escuela cabe en los papeles

8.8.3. Leyes, normas y reglamentos
8.8.3.1. Aprender a leer
8.8.3.2. Preguntar
8.8.3.3. Atreverse a proponer
8.8.4. Los obstáculos como instrumentos de mejora
8.9. El desarrollo de un proyecto. 3: factores de riesgo
8.9.1. Personales
8.9.1.1. Falta de equipo
8.9.1.2. Conflictos internos
8.9.1.3. Actitudes de antiliderazgo
8.9.2. Estructurales
8.9.2.1. Incoherencia con la misión
8.9.2.2. Ausencia de alineamiento con la visión
8.9.2.3. Contradicción con los valores
8.9.2.4. Duplicidad
8.9.2.5. Sobrecarga
8.9.3. Estratégicos
8.9.3.1. Descontextualización
8.9.3.2. Insostenibilidad
8.9.4. Tácticos
8.9.4.1. Desconocimiento del contexto
8.9.4.2. Falta de planificación
8.9.4.3. Premura
8.9.5. Comunicativos
8.9.5.1. El "juanpalomismo"
8.9.5.2. El "qué dirán"
8.9.5.3. De clientes a aliados
8.9.6. Diseño de un proyecto y factores de riesgo. Valor y prudencia
8.9.7. La necesidad de los asesores/supervisores externos
8.10. Evaluación del liderazgo y dirección del proyecto educativo
8.10.1. La evaluación como piedra angular de un proyecto
8.10.2. El papel de la evaluación del liderazgo y dirección en la evaluación del proyecto
8.10.3. ¿Quién evalúa al líder?
8.10.4. Instrumentos de evaluación del liderazgo
8.10.5. El desarrollo de una carrera profesional directiva: aprendiendo a dirigir y liderar
8.10.5.1. La formación permanente
8.10.5.2. El acompañamiento directivo
8.10.5.3. Foros e intercambios
8.10.6. La cultura directiva local y el Proyecto Educativo del Centro
8.10.7. La cultura directiva local forma parte de la enseña pedagógica del centro
8.10.8. Los ciclos de liderazgo, seña de identidad de las escuelas
8.10.9. El papel de los seniors en la escuela del mañana

Módulo 9. Fundamentos y evolución de la tecnología aplicada en la educación

9.1. Alinearse con HORIZONTE 2020
9.1.1. Primeros avances de las TICS y la participación del docente
9.1.2. Evolución del Plan Europeo HORIZONTE 2020
9.1.3. UNESCO: competencia TIC para docentes
9.1.4. El docente como coach
9.2. Fundamentos pedagógicos de la robótica educativa
9.2.1. El MIT centro pionero de la innovación
9.2.2. Jean Piaget precursor del constructivismo
9.2.3. Seymour Papert transformador de la educación tecnológica
9.2.4. El Conectivismo de George Siemens
9.3. Regularización de un entorno tecnológico-legal
9.3.1. Aspectos curriculares de la LOMCE en el aprendizaje de la Robótica Educativa e Impresión 3D
9.3.2. Informe europeo acuerdo ético de la robótica aplicada
9.3.3. Robotiuris: I Congreso sobre robótica legal en España
9.4. La importancia de la implantación curricular de la robótica y la tecnología
9.4.1. Las competencias educativas
9.4.1.1. ¿Qué es una competencia?
9.4.1.2. ¿Qué es una competencia educativa?
9.4.1.3. Las competencias básicas en educación
9.4.1.4. Aplicación de la robótica educativa a las competencias educativas

9.4.2. STEAM. Nuevo modelo de aprendizaje. Educación innovadora para formar profesionales del futuro
9.4.3. Modelos de aulas tecnológicas
9.4.4. Inclusión de la creatividad y la innovación en el modelo curricular
9.4.5. El aula como un *Makerspace*
9.4.6. El pensamiento crítico
9.5. Otra forma de enseñar
9.5.1. ¿Por qué es necesario innovar en la Educación?
9.5.2. Neuroeducación; la Emoción como éxito en la Educación
9.5.2.1. Un poco de neurociencia para entender ¿cómo producimos aprendizaje en los niños?
9.5.3. Las 10 claves para gamificar tu aula
9.5.4. Robótica Educativa; la metodología estrella de la era digital
9.5.5. Beneficios de la Robótica en Educación
9.5.6. El diseño junto con la impresión 3D y su impacto en la Educación
9.5.7. *Flipped Clasroom & Flipped Learning*
9.6. Gardner y las Inteligencias Múltiples
9.6.1. Los 8 tipos de inteligencia
9.6.1.1. Inteligencia lógico-matemática
9.6.1.2. Inteligencia lingüística
9.6.1.3. Inteligencia espacial
9.6.1.4. Inteligencia musical
9.6.1.5. Inteligencia corporal y cinestésica
9.6.1.6. Inteligencia intrapersonal
9.6.1.7. Inteligencia interpersonal
9.6.1.8. Inteligencia naturalista
9.6.2. Las 6 tips para aplicar las diversas inteligencias
9.7. Herramientas analíticas del conocimiento
9.7.1. Aplicación de los BIG DATA en Educación

Módulo 10. Robótica educativa; robots en el aula

10.1. Comienzos de la Robótica
10.2. ¿Robo…qué?
10.2.1. ¿Qué es un Robot? ¿Qué no lo es?
10.2.2. Tipos y clasificación de Robots
10.2.3. Elementos de un Robot
10.2.4. Asimov y las leyes de la Robótica
10.2.5. Robótica, Robótica Educativa y Robótica Pedagógica
10.2.6. Técnicas DIY (*Do it yourself*)
10.3. Modelos de aprendizaje de la Robótica Educativa
10.3.1. Aprendizaje significativo y activo
10.3.2. Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP)
10.3.3. Aprendizaje basado en el juego
10.3.4. Aprender a aprender y resolución de problemas
10.4. EL Pensamiento Computacional (PC) llega a las aulas
10.4.1. Naturaleza
10.4.2. Concepto del PC
10.4.3. Técnicas del Pensamiento Computacional
10.4.4. Pensamiento Algorítmico y Pseudocódigo
10.4.5. Herramientas del Pensamiento Computacional
10.5. Formula de Trabajo en Robótica Educativa
10.6. Metodología de las cuatro C'S para impulsar a tus alumnos
10.7. Beneficios Generales de la Robótica Educativa

Módulo 11. Trabajando con robots en infantil. "No para aprender robótica, sino para aprender con robótica"

11.1. La revolución de las Nuevas Tecnologías en Educación Infantil
11.1.1. ¿Cómo han evolucionado las Nuevas Tecnologías en Educación Infantil?
11.1.2. Competencia Digital Docente
11.1.3. La importancia de la fusión entre la Inteligencia Emocional y la Robótica Educativa
11.1.4. Enseñar a Innovar a los niños desde la edad temprana

11.2. Robótica en el aula de Infantil. Educando para el futuro
- 11.2.1. Aparición de la Robótica Educativa en el aula de Infantil
- 11.2.2. ¿Por qué iniciar el desarrollo del pensamiento computacional en Educación Infantil?
- 11.2.3. Uso de la Robótica Educativa como estrategia de aprendizaje
- 11.2.4. Integración curricular de la Robótica Educativa

11.3. ¡Robots en las aulas!
- 11.3.1. ¿Qué robots podemos introducir en Educación Infantil?
- 11.3.2. LEGO DUPLO como herramienta complementaria
- 11.3.3. Softwares para iniciarse en la programación

11.4. ¡Conociendo a Bee-Bot!
- 11.4.1. El Robot programable Bee-Bot
- 11.4.2. Aportaciones de los Robots Bee-Bot en la Educación
- 11.4.3. Estudio del Software y funcionamiento
- 11.4.4. Bee-Bot CARDS
- 11.4.5. Recursos y más para utilizar en el aula

11.5. Herramientas para el Aula
- 11.5.1. ¿Cómo introduzco la Robótica en el aula?
- 11.5.2. Trabajando Robótica Educativa dentro del currículum infantil
- 11.5.3. Relación de la Robótica con los contenidos
- 11.5.4. Desarrollo de una sesión con Bee-Bot en el aula

Módulo 12. ¡Ya soy mayor! Conocimiento de la robótica educativa en la etapa de primaria

12.1. Aprendiendo Robótica, construyendo aprendizajes
- 12.1.1. Enfoque pedagógico en las aulas de primaria
- 12.1.2. Importancia del trabajo colaborativo
- 12.1.3. Método *Enjoying By Doing*
- 12.1.4. De las TICS (Nuevas Tecnologías) a las TAC (Tecnología del aprendizaje y el conocimiento)
- 12.1.5. Relacionando Robótica y contenidos curriculares

12.2. ¡Nos convertimos en Ingenieros!
- 12.2.1. La Robótica como recurso educativo
- 12.2.2. Recursos Robóticos para introducir en la etapa de primaria

12.3. Conociendo LEGO©
- 12.3.1. Kit Lego WeDo 9580
  - 12.3.1.1. Contenido del kit
  - 12.3.1.2. Software Lego WEDO 9580
- 12.3.2. Kit Lego WeDo 2.0
  - 12.3.2.1. Contenido del kit
  - 12.3.2.2. Software WEDO 2.0
- 12.3.3. Primeras nociones de mecánica
  - 12.3.3.1. Principios científicos – tecnológicos de Palancas
  - 12.3.3.2. Principios científicos – tecnológicos de Ruedas y Ejes
  - 12.3.3.3. Principios científicos – tecnológicos de Engranajes
  - 12.3.3.4. Principios científicos – tecnológicos de Poleas

12.4. Práctica Docente. Construyendo mi Primer Robot
- 12.4.1. Introducción a mBot, Primeros pasos
- 12.4.2. Movimiento del Robot
- 12.4.3. Sensor IR (Sensor de Luz)
- 12.4.4. Sensor Ultrasonidos. Detector de obstáculos
- 12.4.5. Sensor Sigue Líneas
- 12.4.6. Sensores adicionales que no encontramos en el Kit
- 12.4.7. *mBot Face*
- 12.4.8. Manejo del Robot con la APP

12.5. ¿Cómo diseñar tus materiales didácticos?
- 12.5.1. Desarrollo de competencias con la tecnología
- 12.5.2. Trabajando Proyectos vinculados con el currículo escolar
- 12.5.3. ¿Cómo se desarrolla una sesión de Robótica en el aula de Primaria?

Módulo 13. Enfocando a los alumnos de secundaria a las carreras del futuro

13.1. La Robótica como Elemento Motivador
- 13.1.1. Motivación como estrategia de aprendizaje
- 13.1.2. La Robótica Educativa contra el abandono escolar. Informe de la OECD
- 13.1.3. El camino hacia las carreras del futuro
- 13.1.4. Robótica como Módulo en la Enseñanza Secundaria
- 13.1.5. Robótica para el emprendimiento de los jóvenes

13.2. ¿Qué recursos podemos introducir en las aulas de Secundaria?
13.3. Ser Electrónicos
  13.3.1. Importancia del *Open Source Hardware* (OSH)
  13.3.2. Utilidades Educativas de la tecnología *Open Source*
  13.3.3. ¿Qué es Arduino?
  13.3.4. Partes de Arduino
  13.3.5. Tipos de Arduino
  13.3.6. Software Arduino
  13.3.7. Funcionamiento de la *Protoboard*
  13.3.8. *Fritzing*. como plataforma de entrenamiento
13.4. LEGO MINDSTORMS Education EV3
  13.4.1. Desarrollo de Lego Mindstorms. MIT + Lego©
  13.4.2. Generaciones Mindstorms
  13.4.3. Componentes Kit Robótico Lego Mindstorms
  13.4.4. Software EV3
  13.4.5. Bloques de programación
13.5. Retomando mBot
  13.5.1. Reto: Robot rastreador de paredes
  13.5.2. Reto El Robot Resuelve laberintos
  13.5.3. Reto Sigue Lineas Avanzado
  13.5.4. Reto Vehículo Autónomo
  13.5.5. Reto SumoBot
13.6. Las Competiciones: El desafío de los mejores
  13.6.1. Tipos de competiciones de Robótica Educativa
  13.6.2. RoboCup
  13.6.3. Competencia Robótica
  13.6.4. First Lego League (FLL)
  13.6.5. World Robot Olympiad (WRO)
  13.6.6. Robotlypic

Módulo 14. Robótica específica para niños con NEE (necesidades educativas especiales)

14.1. La Robótica como recurso pedagógico para niños con NEE
  14.1.1. ¿Qué se entiende por alumnos con necesidades educativas especiales?
  14.1.2. El rol del Educador frente alumnos con NEE
  14.1.3. La Robótica como recurso pedagógico para niños con NEE
14.2. La Robótica Educativa la respuesta Educativa al TDAH
  14.2.1. ¿Qué es Trastorno de Déficit Atencional con Hiperactividad (TDAH)? Proceso enseñanza-aprendizaje, Atención y Motivación
  14.2.2. ¿Por qué la Robótica Educativa aporta beneficios a niños con TDAH? Estrategias docentes para trabajar con alumnos con TDAH
  14.2.3. La parte más importante: diversión y motivación
14.3. La Robótica como Terapia para niños con autismo y asperger
  14.3.1. ¿Qué es el Trastorno de Espectro Autista?
  14.3.2. ¿Qué es el Síndrome de Asperger?
  14.3.3. ¿Qué diferencias encontramos entre TEA y Asperger?
  14.3.4. Beneficios que aporta la Robótica a niños con TEA y Asperger
  14.3.5. Puede un Robot ayudar a socializarse a un niño con autismo
  14.3.6. APPS de apoyo al aprendizaje oral, escrito, matemáticas etc
  14.3.7. APPS de apoyo a la vida diaria
14.4. La Robótica, una alternativa para niños con altas capacidades
  14.4.1. Inteligencia y altas capacidades
  14.4.2. Estilo de aprendizaje de niños con altas capacidades
  14.4.3. ¿En qué ayuda la Robótica educativa a los niños con altas capacidades?
  14.4.4. Recursos Robóticos para trabajar con niños con altas capacidades

Módulo 15. El lenguaje más extendido en las aulas de primaria: *Scratch*

15.1. Introducción a *Scratch*
  15.1.1. ¿Qué es *Scratch*?
  15.1.2. El conocimiento libre
  15.1.3. Uso Educativo de *Scratch*

15.2. Conociendo el entorno de *Scratch*
- 15.2.1. Escenario
- 15.2.2. Edición de objetos y escenarios
- 15.2.3. Barra de menús y herramientas
- 15.2.4. Cambio a edición de disfraces y sonidos
- 15.2.5. Ver y compartir proyectos
- 15.2.6. Edición de programas por bloques
- 15.2.7. Ayuda
- 15.2.8. Mochila

15.3. Desarrollo Bloques de programación
- 15.3.1. Según la forma
- 15.3.2. Según el color
  - 15.3.2.1. Bloques de movimiento (Azul marino)
  - 15.3.2.2. Bloques de apariencia (Morado)
  - 15.3.2.3. Bloques de sonido (Rosa)
  - 15.3.2.4. Bloques de lápiz (Verde)
  - 15.3.2.5. Bloques de datos (Naranja)
  - 15.3.2.6. Bloques de eventos (Marrón)
  - 15.3.2.7. Bloques de control (Ocre)
  - 15.3.2.8. Bloques de sensores (Azul claro)
  - 15.3.2.9. Bloques operadores (Verde claro)
  - 15.3.2.10. Más Bloques (Violeta y gris oscuro)

15.4. Apilando Bloques. Parte práctica

15.5. Comunidad *Scratch* para alumnos

15.6. *ScratchEd. Learn, Share, Connect*. Comunidad para docentes

Módulo 16. Programar para aprender jugando

16.1. El futuro de la Educación está en enseñar a programar
- 16.1.1. Los orígenes de la programación para los niños: el lenguaje LOGO
- 16.1.2. Impacto del aprendizaje de la programación en las aulas
- 16.1.3. Pequeños creadores sin miedo al error

16.2. Herramientas docentes para introducir la programación en el aula
- 16.2.1. ¿Por dónde empezamos a enseñar programación?
- 16.2.2. ¿Cómo lo puedo introducir en el aula?

16.3. ¿Qué herramientas de Programación encontramos?
- 16.3.1. Plataforma para aprender a programar desde Infantil. *Code org*
- 16.3.2. Programación de Videojuegos en 3D. *Kodu game lab*
- 16.3.3. Aprender a programar en Secundaria con lenguaje *JavaScript*, C+, *Phyton. Code Combat*
- 16.3.4. Otras alternativas para programar en la escuela

Módulo 17. Diseño e impresión 3d "si puedes soñarlo puedes crearlo"

17.1. Orígenes y desarrollo del Diseño y la Impresión 3D
- 17.1.1. ¿Qué es?
- 17.1.2. Proyecto NMC *Horizon*. *InformeEDUCAUSE Learning*
- 17.1.3. Evolución de la Impresión 3D

17.2. Impresoras 3D ¿Cuáles podemos encontrar?
- 17.2.1. SLA – Estereolitografía
- 17.2.2. SLS – sinterizado selectivo por láser
- 17.2.3. Inyección
- 17.2.4. FDM – Deposición Material Fundido

17.3. ¿Qué tipos de materiales hay para Imprimir en 3D?
- 17.3.1. ABS
- 17.3.2. PLA
- 17.3.3. Nylon
- 17.3.4. Flex
- 17.3.5. PET
- 17.3.6. Hips

17.4. Aplicaciones en Diferentes Campos
- 17.4.1. Arte
- 17.4.2. Alimentación
- 17.4.3. Textil y Joyas
- 17.4.4. Medicina
- 17.4.5. Construcción
- 17.4.6. Educación

Módulo 18. *Tinkercad*, una forma distinta de aprender

18.1. Trabajando *TinkerCad* en el aula
- 18.1.1. Conociendo *Tinkercad*
- 18.1.2. Percepción de las 3D
- 18.1.3. Cubo ¡Hola Mundo!

18.2. Primeras operaciones con *TinkerCad*
- 18.2.1. Utilizando el comando "*Hole*"
- 18.2.2. Agrupar y desagrupar elementos

18.3. Creando clones
- 18.3.1. Copiar, pegar, duplicar
- 18.3.2. Escalado del diseño; modificando clones

18.4. Ajustando nuestras creaciones
- 18.4.1. Alinear
- 18.4.2. "*Mirror*" (Efecto espejo)

18.5. Imprimiendo los primeros diseños
- 18.5.1. Importar y exportar diseños
- 18.5.2. ¿Qué Softwares podemos usar para realizar nuestra impresión?
- 18.5.3. De *TinkerCad* a CURA. ¡Haciendo realidad nuestros diseños!

18.6. Orientaciones para el diseño y la impresión 3D en el aula
- 18.6.1. ¿Cómo trabajar el diseño en el aula?
- 18.6.2. Relacionando el diseño y los contenidos
- 18.6.3. Thingiverse como herramienta de ayuda al docente

Módulo 19. Planificación y gestión económico-financiera de proyectos educativos

19.1. Análisis situacional y problemática educativa
- 19.1.1. Exploración diagnóstica
- 19.1.2. Indicadores educativos
- 19.1.3. El problema educativo
- 19.1.4. Problemas de infraestructura
- 19.1.5. Problemas socio económicos
- 19.1.6. Problemas administrativos e institucionales
- 19.1.7. Problemas ambientales
- 19.1.8. Problemas históricos-culturales
- 19.1.9. Análisis causa-efecto
- 19.1.10. Análisis D.A.F.O

19.2. Introducción a la planificación y gestión económico-financiera de proyectos educativos
- 19.2.1. Preparación y evaluación de proyectos
- 19.2.2. La toma de decisiones asociadas con un proyecto
- 19.2.3. Tipología de los proyectos
- 19.2.4. La evaluación de proyectos
- 19.2.5. Evaluación social de proyectos
- 19.2.6. Los proyectos en la planificación del desarrollo
- 19.2.7. Alcances del estudio de proyectos
- 19.2.8. El estudio técnico del proyecto
- 19.2.9. El estudio del mercado
- 19.2.10. Estudio organizacional y financiero

19.3. Estructura económica y estudio de mercado Educativo
- 19.3.1. Estructura del mercado
- 19.3.2. Demanda de producto educativo
- 19.3.3. Determinación de precios
- 19.3.4. La oferta
- 19.3.5. El mercado del proyecto
- 19.3.6. Objetivo y etapas del estudio de mercado
- 19.3.7. El consumidor
- 19.3.8. La estrategia comercial
- 19.3.9. Análisis del medio
- 19.3.10. La demanda

19.4. Técnicas de proyección y estimación de costos
- 19.4.1. La proyección
- 19.4.2. Métodos de proyección
- 19.4.3. Métodos cualitativos y causales
- 19.4.4. Modelo de series de tiempo
- 19.4.5. Información de costos

19.4.6. Costos diferenciales y futuros
19.4.7. Elementos relevantes de costos
19.4.8. Funciones de costos a corto plazo
19.4.9. Análisis de costo-volumen-utilidad
19.4.10. Costos contables y costo de I.V.A. (Impuesto al Valor Agregado)

19.5. Antecedentes económicos de estudio técnico y determinación de tamaño
19.5.1. Alcances del estudio y proceso de producción
19.5.2. Economías de escala
19.5.3. Modelo de Lange
19.5.4. Inversiones en equipamiento
19.5.5. Balance personal y elección de alternativas tecnológicas
19.5.6. Factores que influyen en el tamaño del proyecto
19.5.7. La economía del tamaño
19.5.8. La optimización del tamaño
19.5.9. Tamaño de un proyecto con mercado creciente
19.5.10. Tamaño de un proyecto con demanda constante

19.6. Decisiones de localización y efectos económicos organizacionales
19.6.1. Estudio y factores de localización
19.6.2. Métodos de evaluación por factores no cuantificables
19.6.3. Método cualitativo por puntos
19.6.4. El método de Brown y Gibson
19.6.5. Maximización del valor actual neto
19.6.6. El estudio de la organización del proyecto
19.6.7. Los efectos económicos de las variables organizacionales
19.6.8. Inversión en organización
19.6.9. Los costos de la operación administrativa
19.6.10. Relevancia de los sistemas administrativos en la preparación y evaluación de proyectos

19.7. El marco legal y las inversiones del proyecto
19.7.1. La relevancia del marco legal
19.7.2. Consideraciones económicas del estudio legal
19.7.3. Algunos efectos económicos del estudio legal
19.7.4. El ordenamiento jurídico de la organización social
19.7.5. Inversiones previas a la puesta en marcha
19.7.6. Inversión en capital de trabajo
19.7.7. Método contable
19.7.8. Método del período de desfase
19.7.9. Método del déficit acumulado máximo
19.7.10. Inversiones durante la operación

19.8. Beneficios del proyecto y construcción de flujos de caja
19.8.1. Los tipos de beneficios
19.8.2. Valores de desecho
19.8.3. Políticas de precio
19.8.4. Análisis de rentabilidad para la fijación de precios
19.8.5. Elementos del flujo de caja
19.8.6. Estructura de un flujo de caja
19.8.7. Flujo de caja del inversionista
19.8.8. Flujos de caja de proyectos en empresas en marcha
19.8.9. El EBITDA
19.8.10. Otras consideraciones

19.9. Criterios de evaluación de proyectos y tasa de descuento
19.9.1. El criterio del valor actual neto (VAN)
19.9.2. El criterio de la tasa interna de retorno (TIR)
19.9.3. Otros criterios de decisión
19.9.4. Efectos de la inflación en la evaluación del proyecto
19.9.5. El costo de capital
19.9.6. El costo de la deuda
19.9.7. El costo del capital propio o patrimonial
19.9.8. Modelo de los precios de los activos de capital para determinar el costo del patrimonio
19.9.9. Tasa promedio de las empresas versus CAPM
19.9.10. El problema de agencia

19.10. Análisis de riesgo y sensibilidad
19.10.1. Consideraciones preliminares
19.10.2. Modelo unidimensional de la sensibilización del VAN
19.10.3. Modelo multidimensional de la sensibilización del VAN, simulación de Monte Carlo
19.10.4. Usos y abusos de la sensibilidad

19.10.5. Preparación y evaluación social de proyectos
19.10.6. Costos y beneficios sociales
19.10.7. Incidencia de los efectos indirectos o las externalidades
19.10.8. Incidencia de los efectos intangibles
19.10.9. Incidencia de la tasa social de descuento
19.10.10. Evaluación privada y social

Módulo 20. Marketing y publicidad de un proyecto educativo

20.1. Introducción al marketing
20.1.1. Introducción al marketing
20.1.2. Necesidades del marketing
20.1.3. Evolución del concepto de marketing
20.1.4. Nuevas tendencias en marketing
20.1.5. Del marketing transaccional al marketing relacional
20.1.6. La responsabilidad social corporativa
20.1.7. El marketing
20.1.7.1. Marketing 1.0
20.1.7.2. Marketing 2.0
20.1.7.3. Marketing 3.0
20.1.7.4. Marketing 4.0
20.1.8. El marketing holístico
20.2. Planificación comercial
20.2.1. La planificación estratégica corporativa y la planificación de marketing
20.2.2. El plan de marketing en la empresa
20.2.3. Fase 1. análisis de la situación
20.2.3.1. Análisis del mercado
20.2.3.2. Microentorno
20.2.3.3. Macroentorno
20.2.3.4. Análisis interno
20.2.4. Fase 2. establecimiento de objetivos
20.2.5. Fase 3. diseño de estrategias
20.2.5.1. El producto
20.2.5.2. El precio
20.2.5.3. La distribución
20.2.5.4. La comunicación
20.2.6. Fase 4. evaluación, organización, implantación y control de la estrategia
20.2.6.1. Evaluación de la estrategia comercial
20.2.6.2. Organización del departamento de marketing e implantación de la estrategia comercial
20.2.6.3. Control de la estrategia comercial (*feedback*)
20.3. Segmentación de mercados y clientes
20.3.1. Mejorar la eficacia de las acciones de marketing mediante una correcta segmentación de clientes
20.3.2. Diferenciar los leads de las campañas para dirigir los esfuerzos a quienes van a comprar los productos
20.3.3. Seleccionar los mercados y los públicos que mejor se ajustan a los productos / servicios y características de su empresa
20.3.4. Identificar las necesidades de sus clientes y diseñar un mix de marketing eficaz para satisfacerlas
20.3.5. Obtener una alta ventaja competitiva, así como generar oportunidades de crecimiento para su empresa
20.3.6. Saber cuáles son las variables que deben formar parte de mi programa de segmentación
20.3.7. ¿Qué beneficios lleva consigo la implantación de un programa de segmentación?
20.3.8. Incorporar la segmentación en el proceso comercial y de marketing de la compañía
20.4. Posicionamiento y construcción de la marca personal
20.4.1. ¿Cómo se genera el denominado valor de marca?
20.4.2. Claves para una correcta gestión de la marca tanto online como offline
20.4.3. Elementos que componen la marca y qué características deben cumplir
20.4.4. Características, ventajas e inconvenientes de las diferentes estrategias existentes para la gestión de marcas
20.4.5. Estrategias adecuadas para mejorar el posicionamiento del producto o servicio mediante la marca y su comunicación
20.5. Creatividad publicitaria y nueva forma de comunicación en la empresa
20.5.1. ¿Qué es la creatividad y cuáles son las mejores condiciones para crear?
20.5.2. ¿Qué se necesita para llegar a la idea?
20.5.3. ¿Cómo funciona el pensamiento del creativo publicitario?

20.5.4. ¿Cómo se estructura un mensaje publicitario?
20.5.5. ¿Cómo generar *publicity*?
20.5.6. ¿Cómo crear anuncios en el ámbito digital?
20.5.7. ¿Cuáles son las principales razones por las que es necesario contar con una marca?
20.5.8. ¿Qué diferencias hay entre el logotipo y la marca?

20.6. Oferta educativa
20.6.1. El proyecto educativo
20.6.2. Ideario
20.6.3. Servicios extra
20.6.4. Uso de diferentes materiales
20.6.5. Certificaciones
20.6.6. Diferencias de tu oferta educativa
20.6.7. Metodología
20.6.8. Personal docente
20.6.9. Instalaciones
20.6.10. Servicios anexos. (Ubicación y vías de acceso)

20.7. Redes sociales
20.7.1. Campaña en Facebook ADS
20.7.1.1. Crear campañas persuasivas y de alto impacto, conduciendo al cliente por todo el recorrido de compra y utilizando los objetivos de campaña adecuados
20.7.1.2. Aprovechar al 100% la plataforma de Facebook, conociendo su estructura y funcionamiento
20.7.1.3. Crear anuncios en diferentes formatos de Facebook, conociendo su estructura y funcionamiento
20.7.1.4. Preparar una presentación cubriendo todos los procesos de venta
20.7.1.5. Crear y optimizar su página de Facebook para conseguir los mejores resultados
20.7.1.6. "Espiar" a la competencia y utilizarla de referencia para mejorar sus productos y servicios
20.7.1.7. Controlar el ROI de tu campaña y aumentar así los resultados

20.7.2. Campaña en Twitter ADS
20.7.2.1. Objetivo
20.7.2.2. Audiencia
20.7.2.3. Pujas
20.7.2.4. Presupuesto
20.7.2.5. Creatividades
20.7.2.6. Análisis de tu campaña
20.7.3. Campaña en Instagram
20.7.3.1. Contenidos
20.7.3.2. Optimiza tu perfil
20.7.3.3. Utilización de hashtags
20.7.3.4. Fomentar la participación
20.7.3.5. Muestra experiencias de clientes
20.7.3.6. Instagram para los eventos
20.7.4. Campañas de *Email Marketing*
20.7.5. Campañas de WhatsApp
20.7.6. Las Apps
20.7.7. Blog
20.8. Creación y Gestión de la Estrategia de marketing para empresas de servicios
20.8.1. ¿Qué es marketing de servicios y las estrategias, metodologías y herramientas?
20.8.2. Aspectos distintivos del marketing de servicios
20.8.3. Plan de marketing de servicios
20.8.4. Posicionamiento en el marcado de servicio de manera exitosa
20.8.5. Analizar el comportamiento de los clientes en las empresas de servicios
20.9. Estrategias de marketing
20.9.1. Introducción
20.9.2. Decisiones sobre producto
20.9.2.1. Dimensiones del producto
20.9.2.2. Decisiones sobre la cartera de productos
20.9.2.3. Creación de nuevos productos
20.9.2.4. El ciclo de vida del producto
20.9.3. Decisiones sobre precio
20.9.3.1. Políticas y estrategias de fijación de precios
20.9.3.2. Factores determinantes de la política de fijación de precios
20.9.3.3. Estrategias de fijación de precios
20.9.4. Decisiones sobre distribución
20.9.4.1. Decisiones relacionadas con la gestión de la distribución
20.9.5. Decisiones sobre comunicación
20.9.5.1. La venta personal
20.9.5.2. La promoción de ventas
20.9.5.3. Las relaciones públicas
20.9.5.4. La publicidad
20.9.5.5. Otros instrumentos de comunicación
20.10. *Marketing metrics*: análisis de la rentabilidad de las campañas
20.10.1. Utilidad de las distintas métricas en función del tipo de compañía, su estrategia y sus objetivos
20.10.2. Principales indicadores que se utilizan para medir el resultado de las actividades comerciales y de marketing de las empresas

¡Tu camino hacia la excelencia empieza en TECH! Gracias a la modalidad 100% online y a los recursos multimedia disponibles las 24 horas del día, combinarás tus estudios con tu vida profesional"

04

Objetivos docentes

Este Grand Master está diseñado para garantizar que los profesionales adquieran competencias sólidas y actualizadas en la integración de tecnologías avanzadas en el ámbito educativo. De este modo, el programa preparará líderes capaces de diseñar, implementar y evaluar proyectos educativos innovadores que incorporen herramientas tecnológicas de vanguardia. Asimismo, se buscará que dominen el uso de la robótica y la impresión 3D como recursos pedagógicos, aplicándolos de manera efectiva en contextos educativos diversos. A través de estos conocimientos, los egresados estarán preparados para transformar las aulas en espacios de aprendizaje dinámicos y motivadores.

Solo este posgrado te proporcionará todas las herramientas necesarias para alcanzar tus objetivos y convertirte en un referente en la implementación de tecnologías educativas"

Objetivos generales

- Desarrollar habilidades para diseñar e implementar proyectos educativos integrando robótica e impresión 3D
- Aplicar tecnologías de robótica y 3D en el desarrollo de recursos didácticos innovadores para el aula
- Desarrollar competencias en la creación de currículos que incluyan la robótica como herramienta educativa
- Implementar proyectos educativos que fomenten el aprendizaje activo a través de la robótica y la impresión 3D
- Aplicar metodologías de enseñanza basadas en proyectos para la integración de robótica en el aula
- Desarrollar capacidades para la implementación de programas de formación docente en robótica y 3D
- Gestionar la creación y uso de materiales didácticos en 3D para mejorar la comprensión de conceptos complejos
- Desarrollar habilidades para coordinar proyectos educativos interdisciplinares utilizando la robótica
- Aplicar la robótica y la impresión 3D para fomentar el pensamiento crítico y la resolución de problemas en los estudiantes
- Implementar estrategias de aprendizaje basado en proyectos utilizando robótica y tecnología 3D
- Desarrollar competencias en la programación de robots educativos para facilitar el aprendizaje práctico
- Aplicar técnicas de impresión 3D para crear prototipos educativos que complementen el proceso de enseñanza
- Gestionar la integración de la robótica en el currículo educativo para mejorar la motivación de los estudiantes
- Desarrollar proyectos educativos que utilicen la robótica para promover la creatividad y la innovación en los estudiantes
- Implementar proyectos de impresión 3D para la personalización del aprendizaje y el desarrollo de habilidades técnicas
- Desarrollar habilidades para evaluar el impacto de la robótica y la impresión 3D en los procesos de aprendizaje
- Aplicar la robótica y la impresión 3D para crear experiencias educativas inclusivas para estudiantes con discapacidades
- Desarrollar soluciones pedagógicas que integren las tecnologías emergentes para mejorar la enseñanza
- Gestionar la planificación y ejecución de proyectos de robótica educativa en diversos niveles académicos
- Aplicar enfoques pedagógicos innovadores para la enseñanza de ciencias, tecnología, ingeniería y matemáticas (STEM) mediante robótica y 3D

Objetivos específicos

Módulo 1. Introducción al proyecto educativo

- Definir los conceptos fundamentales de un proyecto educativo
- Analizar los elementos esenciales de un proyecto educativo integral
- Identificar los diferentes tipos de proyectos educativos según sus características
- Establecer las bases para el diseño de un proyecto educativo acorde a las necesidades del centro

Módulo 2. Tipos de proyectos educativos

- Clasificar los diferentes tipos de proyectos educativos según su objetivo
- Comparar proyectos educativos a nivel institucional y comunitario
- Identificar las ventajas y desventajas de cada tipo de proyecto educativo
- Analizar los requisitos específicos de cada tipo de proyecto para su implementación

Módulo 3. Beneficios de la implementación de un proyecto educativo

- Evaluar los impactos positivos de un proyecto educativo en la comunidad escolar
- Identificar los beneficios en el desarrollo integral de los estudiantes
- Analizar cómo un proyecto educativo mejora la calidad de enseñanza y aprendizaje
- Examinar el rol de la participación de la comunidad en los beneficios de un proyecto

Módulo 4. Circunstancias que influyen en la programación e implementación del Proyecto Educativo

- Analizar las variables contextuales que afectan la programación de un proyecto educativo
- Identificar los factores sociales, económicos y culturales que influyen en su implementación
- Evaluar el impacto de los recursos disponibles en la efectividad del proyecto educativo
- Examinar las condiciones del entorno educativo como factor clave en la implementación

Módulo 5. Fase de programación del proyecto educativo: análisis holístico de la situación

- Aplicar un enfoque holístico para analizar las necesidades del centro educativo
- Identificar las prioridades y objetivos a considerar en la fase de programación
- Establecer un plan estratégico de intervención basado en un diagnóstico exhaustivo
- Desarrollar un cronograma detallado de actividades y recursos necesarios

Módulo 6. Fase de integración del Proyecto Educativo en el centro

- Establecer un plan de integración que vincule el proyecto con la misión y visión institucional
- Identificar las claves para involucrar a todos los miembros del centro educativo en el proyecto
- Desarrollar estrategias para adaptar el proyecto a la estructura y cultura del centro
- Promover la participación activa de estudiantes, docentes y familias en la integración del proyecto

Módulo 7. Fase de implementación del Proyecto Educativo: factores clave para un proyecto educativo eficiente y eficaz

- Identificar los factores que determinan el éxito en la implementación de un proyecto educativo
- Desarrollar estrategias para asegurar la eficacia y eficiencia en la ejecución del proyecto
- Evaluar los recursos necesarios para garantizar una implementación exitosa
- Establecer mecanismos de seguimiento y evaluación durante la fase de implementación

Módulo 8. Liderazgo, dirección y gestión del Proyecto Educativo

- Analizar las competencias de liderazgo necesarias para dirigir un proyecto educativo
- Desarrollar habilidades de gestión y organización para la ejecución del proyecto
- Identificar las características de un líder educativo en la implementación de proyectos
- Evaluar las herramientas de gestión que facilitan el proceso de dirección del proyecto

Módulo 9. Fundamentos y evolución de la tecnología aplicada en la educación

- Analizar la evolución histórica de la tecnología en el ámbito educativo
- Identificar las herramientas tecnológicas fundamentales para la educación moderna
- Evaluar el impacto de la tecnología en el desarrollo de nuevos modelos educativos
- Examinar las tendencias emergentes en la aplicación de la tecnología educativa

Módulo 10. Robótica educativa; robots en el aula

- Definir los conceptos básicos de la robótica educativa y su aplicación en el aula
- Identificar los tipos de robots más adecuados para el contexto escolar
- Analizar los beneficios pedagógicos de la robótica en el aprendizaje activo
- Desarrollar proyectos prácticos para integrar robots en los procesos educativos

Módulo 11. Trabajando con robots en infantil. "No para aprender robótica, sino para aprender con robótica"

- Analizar las posibilidades pedagógicas de la robótica en la educación infantil
- Desarrollar actividades que utilicen robots para fomentar el aprendizaje de conceptos básicos
- Identificar los beneficios cognitivos y emocionales del uso de la robótica en niños pequeños
- Establecer criterios para adaptar el uso de robots a la edad y capacidad de los estudiantes

Módulo 12. ¡Ya soy mayor! Conocimiento de la robótica educativa en la etapa de primaria

- Analizar cómo la robótica puede favorecer el desarrollo de habilidades en primaria
- Identificar las herramientas y recursos más adecuados para enseñar robótica en primaria
- Desarrollar actividades didácticas que integren robótica en el currículo de primaria
- Evaluar el impacto de la robótica educativa en la motivación y el aprendizaje de los niños

Módulo 13. Enfocando a los alumnos de secundaria a las carreras del futuro

- Identificar las habilidades clave que los estudiantes deben desarrollar para carreras tecnológicas
- Diseñar actividades que orienten a los estudiantes de secundaria hacia el ámbito digital y tecnológico
- Analizar las tendencias del mercado laboral y cómo adaptar la educación a estas demandas
- Desarrollar estrategias de motivación para que los estudiantes se interesen en carreras del futuro

Módulo 14. Robótica específica para niños con NEE (necesidades educativas especiales)

- Identificar los beneficios de la robótica para el desarrollo de niños con NEE
- Desarrollar estrategias pedagógicas que adapten la robótica a diferentes tipos de necesidades educativas
- Evaluar los recursos tecnológicos accesibles para niños con NEE en el ámbito educativo
- Analizar la efectividad de la robótica como herramienta inclusiva en el aprendizaje

Módulo 15. El lenguaje más extendido en las aulas de primaria: Scratch

- Identificar las características fundamentales de Scratch como herramienta educativa
- Desarrollar actividades interactivas utilizando Scratch para la enseñanza en primaria
- Analizar cómo Scratch fomenta habilidades lógicas y creativas en los estudiantes
- Diseñar proyectos que integren Scratch en el aprendizaje de otras Módulos

Módulo 16. Programar para aprender jugando

- Desarrollar proyectos educativos que utilicen la programación como herramienta de aprendizaje
- Identificar las ventajas de enseñar programación a través de juegos interactivos
- Aplicar conceptos de programación en actividades lúdicas que estimulen el aprendizaje
- Analizar cómo la programación en el aula mejora habilidades cognitivas en los estudiantes

Módulo 17. Diseño e impresión 3d "si puedes soñarlo puedes crearlo"

- Analizar las posibilidades pedagógicas de la impresión 3D en el ámbito educativo
- Diseñar actividades y proyectos que utilicen la impresión 3D como herramienta de aprendizaje
- Identificar las herramientas tecnológicas necesarias para implementar la impresión 3D en el aula
- Evaluar los beneficios del diseño y la creación 3D en el desarrollo creativo de los estudiantes

Módulo 18. *Tinkercad*, una forma distinta de aprender

- Introducir el uso de *Tinkercad* como herramienta de diseño y modelado en el aula
- Desarrollar proyectos educativos utilizando *Tinkercad* en el aprendizaje de la geometría
- Analizar las ventajas de *Tinkercad* para la creación de modelos 3D de manera intuitiva
- Aplicar *Tinkercad* en el desarrollo de habilidades técnicas y creativas en los estudiantes

Módulo 19. Planificación y gestión económico-financiera de proyectos educativos

- Desarrollar habilidades para planificar el presupuesto y la gestión financiera de proyectos educativos
- Identificar las fuentes de financiación más adecuadas para proyectos educativos
- Analizar cómo la planificación económica afecta la ejecución exitosa de un proyecto educativo
- Evaluar la sostenibilidad financiera de proyectos educativos a corto y largo plazo

Módulo 20. Marketing y publicidad de un proyecto educativo

- Diseñar estrategias de marketing adaptadas a la promoción de proyectos educativos
- Identificar las herramientas de publicidad más efectivas para difundir proyectos educativos
- Evaluar la importancia de la comunicación digital en la visibilidad de un proyecto educativo
- Analizar los diferentes canales de difusión para atraer a la audiencia objetivo de un proyecto educativo

Este posgrado es el camino ideal para marcar una diferencia en Robótica y Proyectos Educativos. Únete a TECH, la mayor universidad digital del mundo según Forbes y eleva tu carrera profesional"

05

Salidas profesionales

Esta titulación universitaria abrirá la puerta a un mundo de oportunidades profesionales en un sector en constante transformación. En una era marcada por la digitalización y la innovación, los egresados de este programa estarán capacitados para ocupar roles estratégicos en instituciones educativas, empresas tecnológicas y centros de desarrollo e investigación. Su dominio de herramientas tecnológicas avanzadas y su capacidad para aplicarlas en contextos pedagógicos los posicionarán como candidatos altamente valorados. Además, tendrán la posibilidad de liderar proyectos educativos que integren la robótica y la impresión 3D, tanto en escuelas, como en universidades y academias especializadas.

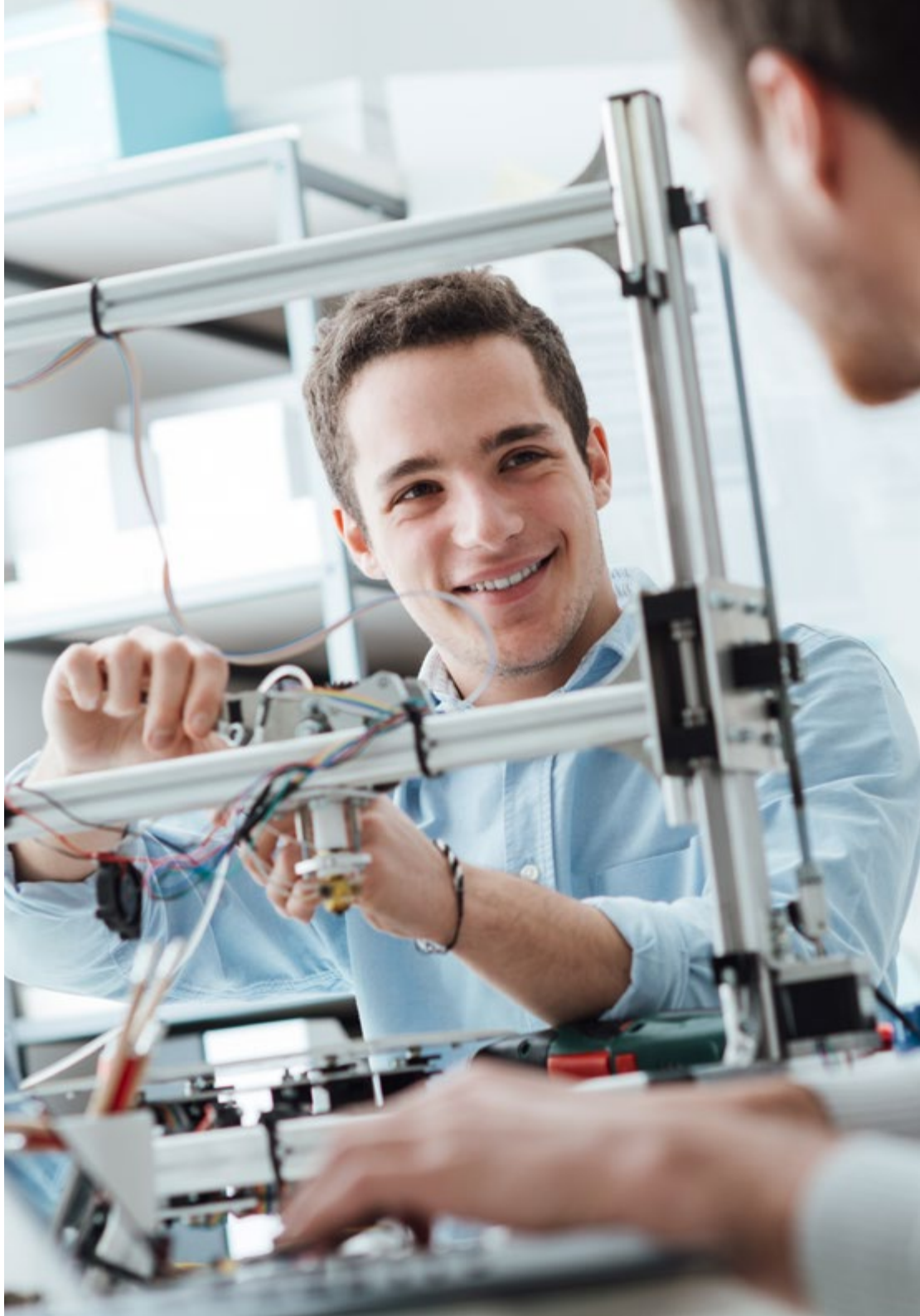
TECH, comprometida con tu éxito, te ofrecerá un enfoque que combina excelencia académica y proyección laboral, garantizando un impacto significativo en tu carrera"

Perfil del egresado

El egresado estará altamente cualificado para integrar tecnologías disruptivas en el ámbito educativo y generar soluciones innovadoras y eficaces. Con una preparación sólida y actualizada en robótica, diseño 3D y gestión de proyectos, este perfil se distinguirá por su capacidad para transformar los entornos de aprendizaje, creando experiencias educativas dinámicas y centradas en el estudiante. En definitiva, este perfil no solo dominará las herramientas tecnológicas más avanzadas, sino que también tendrá la capacidad de aplicar estos conocimientos en el diseño y la implementación de proyectos educativos, tanto en entornos académicos, como empresariales.

Estarás completamente preparado para asumir roles de liderazgo y asumir responsabilidades en instituciones educativas, empresas tecnológicas y organismos de investigación, siendo un referente en el área.

- **Liderazgo en la Gestión de Proyectos:** gestionar proyectos educativos complejos, coordinando equipos multidisciplinarios y utilizando metodologías ágiles para garantizar la implementación exitosa de soluciones tecnológicas innovadoras en el ámbito educativo
- **Pensamiento Crítico y Resolución de Problemas:** fomentar el desarrollo del pensamiento crítico, permitiendo a los egresados identificar, analizar y resolver problemas educativos mediante el uso de herramientas tecnológicas como la robótica y la impresión 3D, promoviendo enfoques creativos e innovadores
- **Adaptación y Flexibilidad Tecnológica:** manejar los avances tecnológicos y transformar estos conocimientos en soluciones prácticas dentro de los entornos educativos, siendo capaces de integrar nuevas tecnologías de manera eficaz en el currículo y los procesos pedagógicos
- **Comunicación y Colaboración Interdisciplinaria:** trabajar de manera colaborativa en equipos multidisciplinarios, comunicándose de forma efectiva con profesionales de diversas áreas, tanto dentro del ámbito educativo, como fuera de él, garantizando el éxito de proyectos conjuntos



Después de realizar el programa universitario, podrás desempeñar tus conocimientos y habilidades en los siguientes cargos:

1. **Director de Innovación Educativa:** líder de la integración de nuevas tecnologías en el entorno académico, promoviendo el uso de herramientas como la robótica y la impresión 3D en el currículo escolar.
2. **Coordinador de Proyectos Tecnológicos Educativos:** gestor de proyectos educativos que incorporen tecnologías innovadoras, garantizando su implementación efectiva en instituciones educativas.
3. **Consultor en Educación Digital:** asesor en instituciones educativas sobre el diseño y la integración de plataformas tecnológicas, como la robótica y la impresión 3D, en los programas de enseñanza.
4. **Supervisor del Diseño y las Aplicaciones de Robótica:** diseñador de proyectos educativos centrados en la robótica, con el objetivo de mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje en diversas áreas curriculares.
5. **Gestor de Innovación Tecnológica:** desarrollador de soluciones tecnológicas innovadoras para mejorar la calidad educativa, utilizando herramientas como la robótica y la impresión 3D en el aula.
6. **Capacitador en Robótica y Tecnología Educativa:** responsable de impartir clases especializadas en robótica y tecnología educativa, formando a estudiantes en el uso de herramientas digitales avanzadas para el aprendizaje práctico.
7. **Desarrollador de Contenidos Educativos Interactivos:** encargado de crear materiales educativos interactivos y dinámicos utilizando tecnologías de impresión 3D y robótica para ofrecer experiencias de aprendizaje innovadoras.
8. **Consultor de Proyectos STEM:** asesor en instituciones educativas en la implementación de programas STEM (Ciencia, Tecnología, Ingeniería y Matemáticas) mediante el uso de robótica e impresión 3D.
9. **Gestor de Centros de Innovación Educativa:** director de centros de innovación educativa, promoviendo la implementación de tecnologías emergentes y facilitando el uso de robótica en la educación.
10. **Investigador en Tecnología Educativa:** analista sobre el impacto de la robótica y la impresión 3D en los métodos de enseñanza, contribuyendo al desarrollo de nuevas tendencias en el ámbito educativo.

¡Transforma el futuro de la educación! Con este posgrado adquirirás las habilidades más demandadas en el ámbito educativo. Te capacitarás tu ritmo con la metodología 100% online y accede a un contenido innovador”

06

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.

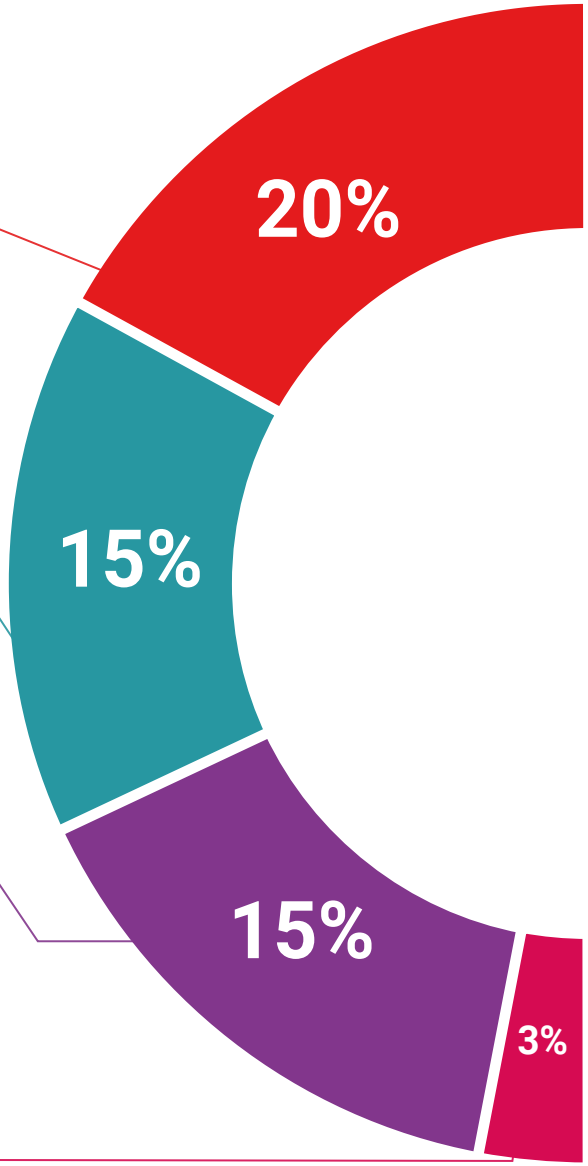
Resúmenes interactivos

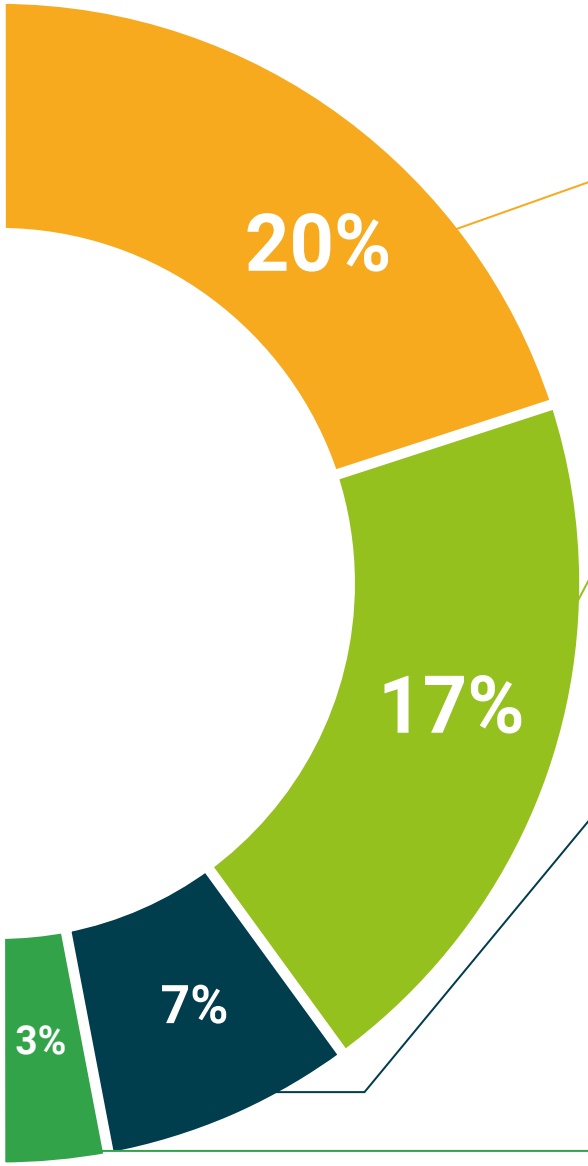
Presentamos los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audio, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

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.





Case Studies

Completarás una selección de los mejores *case studies* de la materia. Casos presentados, analizados y tutorizados por los mejores especialistas del panorama internacional.

Testing & Retesting

Evaluamos y reevaluamos periódicamente tu conocimiento a lo largo del programa. Lo hacemos sobre 3 de los 4 niveles de la Pirámide de Miller.

Clases magistrales

Existe evidencia científica sobre la utilidad de la observación de terceros expertos.

El denominado *Learning from an expert* afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en nuestras futuras decisiones difíciles.

Guías rápidas de actuación

TECH ofrece los contenidos más relevantes del curso en forma de fichas o guías rápidas de actuación. Una manera sintética, práctica y eficaz de ayudar al estudiante a progresar en su aprendizaje.

07

Cuadro docente

El cuadro docente de este Grand Master está compuesto por un equipo de expertos con una amplia trayectoria en el ámbito académico y profesional. En este sentido, los docentes que participan en este programa no solo cuentan con preparación de alto nivel, sino que también han sido pioneros en la integración de tecnologías emergentes en la educación, lo que les permitirá aportar una visión práctica y actualizada sobre los desafíos y oportunidades que enfrenta el sector educativo en la actualidad. Además, los mentores están comprometidos con la capacitación integral del alumnado, lo que se refleja en la cercanía y disponibilidad para guiar el aprendizaje.

Con el apoyo de docentes ampliamente preparados, estarás listo para transformar el panorama educativo mediante la incorporación de tecnologías como la robótica y la impresión 3D en las aulas"

Dirección

Dr. Pattier Bocos, Daniel

- Especialista en Innovación Educativa
- Investigador en nuevas tecnologías y educación
- Profesor ayudante en la Facultad de Educación de la Universidad Complutense de Madrid
- Doctorado en Educación
- Máster en Innovación e Investigación en Educación
- Máster en Digital Teaching and Learning

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 Neurolingüistica Certificada por Richard Bandler
- Certificada en Educación Musical como Terapia

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

Profesores

Dr. Boulind, Andrew

- Director de Aberdeenshire Council
- Coordinador de Aprendizaje Digital en Reino Unido
- Oficial de control de calidad y moderación (evaluación y moderación) para St Joseph's RC School
- Profesor de Escuela Primaria en St Joseph's RC Primary School
- Personal de Investigación en la Universidad CEU Cardenal Herrera
- Embajador de GoNoodle
- Embajador de STEM en Aprendizaje STEM
- Embajador científico en Red Escolar Europea
- Profesor a tiempo parcial en la Universidad Oberta de Catalunya (UOC)
- Profesor suplente de Informática y Matemáticas en el Colegio Americano de Valencia
- Doctorado en Investigación, Tecnología Educativa/Instruccional por la Universidad CEU Cardenal Herrera
- Licenciatura en Educación Primaria, Matemáticas, Educación Física, Ciencias por la Universidad de Aberdeen
- Diplomado en Gestión Deportiva y Recreativa por la Universidad de Sheffield
- Maestría en Ciencias MS, Liderazgo en Contextos Profesionales por la Universidad de Aberdeen
- Curso de Profesor Principal, Liderazgo del Aprendizaje por la Escuela de Educación y Deporte Moray House de la Universidad de Edimburgo

Dr. Paredes Giménez, Jorge

- Director del CEIP Rosa Serrano
- Magisterio de Educación Primaria con la Especialidad de Educación Física
- Máster Universitario en Gestión y Dirección de Centros Educativos por la Universidad CEU Cardenal Herrera
- Miembro: Laboratorio de Estudios sobre Convivencia y Prevención de la Violencia (LAECOVI)

Dra. Elvira Valdés, María Antonieta

- Especialista en Psicología
- Investigadora Experta en Dinámicas Sociales
- Psicóloga y asesora educativa
- Doctora en Ciencias Sociales y Humanidades
- Máster en Pedagogía Terapéutica
- Máster en Psicología
- Licenciada en Educación

Dña. Hidalgo Pérez, Miriam

- Orientadora en el Colegio Edith Stein
- Maestra Experta en Necesidades Educativas Especiales y Orientadora
- Grado en Magisterio en Educación Primaria y Necesidades Educativas Especiales por la Universidad Pontificia de Salamanca
- Máster en Dirección de Centros Educativos por la Universidad Rey Juan Carlos

Dr. Muñoz Hevia, Juan Carlos

- Especialista en Marketing y Gestión de Ventas
- Doctor en Mercadotecnia
- MBA en Dirección General de Empresas
- MBA en Marketing y Dirección Comercial e Ingeniero Comercial y Administración y Marketing
- Diplomado en Marketing Político
- Diplomado en Analista de Microfinanzas

D. Ortiz Gómez, Juan Saunier

- Especialista en Liderazgo Educativo en Centros de Procesos de Cambio e Innovación
- Director Pedagógico en el Colegio Nuestra Señora de las Escuelas Pías de Aluche
- Profesor de Secundaria y Bachillerato
- Experto en Gestión y Dirección de Centros Educativos

Dña. Lozano Morote, María

- Especialista en Gestión de Proyectos Educativos
- Mediadora y Experta en Gestión de Proyectos Educativos
- MBA por la EAE Business School
- Graduada en Derecho por la Universidad Carlos III de Madrid

D. Sánchez García, Fernando

- Director y Maestro de Educación Primaria en Colegio Altair
- Organizador y Gestor de programas Socioeducativos, con experiencia en Administración, Marketing y Recursos Humanos
- Experto en Social Media y Marketing por la Escuela de Negocios de la Cámara de Comercio de Sevilla
- Magisterio en Educación Primaria por la Universidad Complutense de Madrid
- Maestro de Educación Primaria por el Centro Universitario Villanueva

Una experiencia de capacitación única, clave y decisiva para impulsar tu desarrollo profesional”

08

Titulación

El Grand Master en Implementación de Proyectos Educativos, Robótica e Impresión 3D garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Grand Master expedido por TECH Universidad.

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

Este **Grand Master en Implementación de Proyectos Educativos, Robótica e Impresión 3D** 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 **Máster Propio** emitido por **TECH Universidad.**

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

TECH es miembro de la prestigiosa **Association for Teacher Education in Europe (ATEE)**, la principal asociación internacional dedicada a la capacitación docente. Esta alianza destaca su compromiso con el avance y la calidad académica.

Aval/Membresía

ATEE
Association for Teacher Education in Europe

Título: **Grand Master en Implementación de Proyectos Educativos, Robótica e Impresión 3D**

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

Duración: **2 años**

tech universidad

D. _____, con documento de identificación _____ ha superado con éxito y obtenido el título de:

Grand Master en Implementación de Proyectos Educativos, Robótica e Impresión 3D

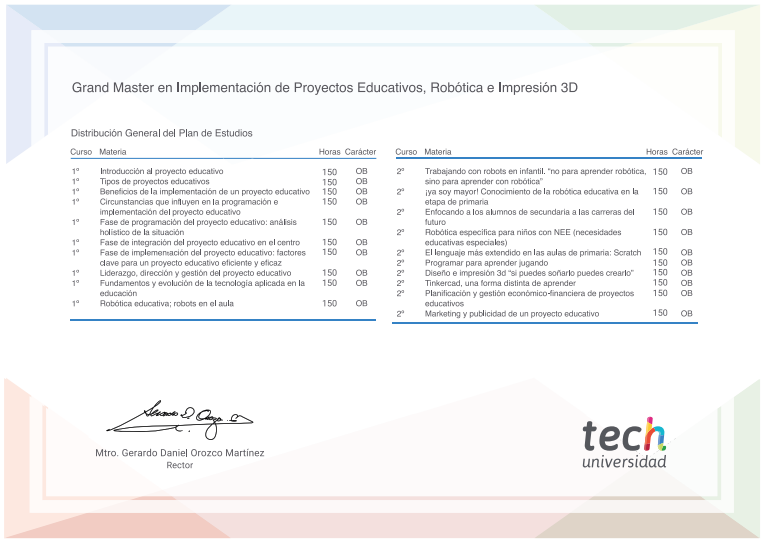
Se trata de un título propio de esta Universidad con una duración de 3.000 horas, con fecha de inicio dd/mm/aaaa y fecha de finalización dd/mm/aaaa.

TECH es una Institución Particular de Educación Superior reconocida por la Secretaría de Educación Pública a partir del 28 de junio de 2018.

En Ciudad de México, a 31 de mayo de 2024

Mtro. Gerardo Daniel Orozco Martínez
Rector

código único TECH: AFWOR23S techtitute.com/titulos



Grand Master en Implementación de Proyectos Educativos, Robótica e Impresión 3D

Distribución General del Plan de Estudios

Curso	Materia	Horas	Carácter
1º	Introducción al proyecto educativo	150	OB
1º	Tipos de proyectos educativos	150	OB
1º	Beneficios de la implementación de un proyecto educativo	150	OB
1º	Circunstancias que influyen en la programación e implementación del proyecto educativo	150	OB
1º	Fase de programación del proyecto educativo: análisis holístico de la situación	150	OB
1º	Fase de integración del proyecto educativo en el centro	150	OB
1º	Fase de implementación del proyecto educativo: factores clave para un proyecto educativo eficiente y eficaz	150	OB
1º	Liderazgo, dirección y gestión del proyecto educativo	150	OB
1º	Fundamentos y evolución de la tecnología aplicada en la educación	150	OB
1º	Robótica educativa; robots en el aula	150	OB
2º	Trabajando con robots en infantil. "no para aprender robótica, sino para aprender con robótica"	150	OB
2º	¡ya soy mayor! Conocimiento de la robótica educativa en la etapa de primaria	150	OB
2º	Enfocando a los alumnos de secundaria a las carreras del futuro	150	OB
2º	Robótica específica para niños con NEE (necesidades educativas especiales)	150	OB
2º	El lenguaje más extendido en las aulas de primaria: Scratch	150	OB
2º	Programar para aprender jugando	150	OB
2º	Diseño e impresión 3d "si puedes soñarlo puedes crearlo"	150	OB
2º	Tinkercad, una forma distinta de aprender	150	OB
2º	Planificación y gestión económico-financiera de proyectos educativos	150	OB
2º	Marketing y publicidad de un proyecto educativo	150	OB

Mtro. Gerardo Daniel Orozco Martínez
Rector

tech universidad

*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.

tech universidad

Grand Master

Implementación de Proyectos Educativos, Robótica e Impresión 3D

- Modalidad: **No escolarizada (100% en línea)**
- Duración: **2 años**
- Titulación: **TECH Universidad**
- Horario: **a tu ritmo**
- Exámenes: **online**

Grand Master

Implementación de Proyectos Educativos, Robótica e Impresión 3D

Aval/Membresía

ATEE
Association for Teacher Education in Europe

tech universidad