



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

Postgrado en Scratch: Experto en Programación para Todos + Titulación Universitaria





Elige aprender en la escuela
líder en formación online

ÍNDICE

1 | Somos Euroinnova

2 | Rankings

3 | Alianzas y acreditaciones

4 | By EDUCA EDTECH Group

5 | Metodología LXP

6 | Razones por las que elegir Euroinnova

7 | Financiación y Becas

8 | Métodos de pago

9 | Programa Formativo

10 | Temario

11 | Contacto

SOMOS EUROINNOVA

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

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

Más de

19

años de
experiencia

Más de

300k

estudiantes
formados

Hasta un

98%

tasa
empleabilidad

Hasta un

100%

de financiación

Hasta un

50%

de los estudiantes
repite

Hasta un

25%

de estudiantes
internacionales

[Ver en la web](#)



EUROINNOVA
INTERNACIONAL ONLINE EDUCATION



Desde donde quieras y como quieras,
Elige Euroinnova



QS, sello de excelencia académica
Euroinnova: 5 estrellas en educación online

RANKINGS DE EUROINNOVA

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

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



[Ver en la web](#)



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

ALIANZAS Y ACREDITACIONES



Ver en la web



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

BY EDUCA EDTECH

Euroinnova es una marca avalada por **EDUCA EDTECH Group**, que está compuesto por un conjunto de experimentadas y reconocidas **instituciones educativas de formación online**. Todas las entidades que lo forman comparten la misión de **democratizar el acceso a la educación** y apuestan por la transferencia de conocimiento, por el desarrollo tecnológico y por la investigación



ONLINE EDUCATION



Ver en la web

METODOLOGÍA LXP

La metodología **EDUCA LXP** permite una experiencia mejorada de aprendizaje integrando la AI en los procesos de e-learning, a través de modelos predictivos altamente personalizados, derivados del estudio de necesidades detectadas en la interacción del alumnado con sus entornos virtuales.

EDUCA LXP es fruto de la **Transferencia de Resultados de Investigación** de varios proyectos multidisciplinares de I+D+i, con participación de distintas Universidades Internacionales que apuestan por la transferencia de conocimientos, desarrollo tecnológico e investigación.



1. Flexibilidad

Aprendizaje 100% online y flexible, que permite al alumnado estudiar donde, cuando y como quiera.



2. Accesibilidad

Cercanía y comprensión. Democratizando el acceso a la educación trabajando para que todas las personas tengan la oportunidad de seguir formándose.



3. Personalización

Itinerarios formativos individualizados y adaptados a las necesidades de cada estudiante.



4. Acompañamiento / Seguimiento docente

Orientación académica por parte de un equipo docente especialista en su área de conocimiento, que aboga por la calidad educativa adaptando los procesos a las necesidades del mercado laboral.



5. Innovación

Desarrollos tecnológicos en permanente evolución impulsados por la AI mediante Learning Experience Platform.



6. Excelencia educativa

Enfoque didáctico orientado al trabajo por competencias, que favorece un aprendizaje práctico y significativo, garantizando el desarrollo profesional.



Programas
PROPIOS
UNIVERSITARIOS
OFICIALES

RAZONES POR LAS QUE ELEGIR EUROINNOVA

1. Nuestra Experiencia

- ✓ Más de **18 años de experiencia.**
- ✓ Más de **300.000 alumnos** ya se han formado en nuestras aulas virtuales
- ✓ Alumnos de los 5 continentes.
- ✓ **25%** de alumnos internacionales.
- ✓ **97%** de satisfacción
- ✓ **100% lo recomiendan.**
- ✓ Más de la mitad ha vuelto a estudiar en Euroinnova.

2. Nuestro Equipo

En la actualidad, Euroinnova cuenta con un equipo humano formado por más **400 profesionales**. Nuestro personal se encuentra sólidamente enmarcado en una estructura que facilita la mayor calidad en la atención al alumnado.

3. Nuestra Metodología



100% ONLINE

Estudia cuando y desde donde quieras. Accede al campus virtual desde cualquier dispositivo.



APRENDIZAJE

Pretendemos que los nuevos conocimientos se incorporen de forma sustantiva en la estructura cognitiva



EQUIPO DOCENTE

Euroinnova cuenta con un equipo de profesionales que harán de tu estudio una experiencia de alta calidad educativa.



NO ESTARÁS SOLO

Acompañamiento por parte del equipo de tutorización durante toda tu experiencia como estudiante

4. Calidad AENOR

- ✓ Somos Agencia de Colaboración N°99000000169 autorizada por el Ministerio de Empleo y Seguridad Social.
- ✓ Se llevan a cabo auditorías externas anuales que garantizan la máxima calidad AENOR.
- ✓ Nuestros procesos de enseñanza están certificados por **AENOR** por la ISO 9001.



5. Confianza

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



6. Somos distribuidores de formación

Como parte de su infraestructura y como muestra de su constante expansión Euroinnova incluye dentro de su organización una **editorial y una imprenta digital industrial**.

FINANCIACIÓN Y BECAS

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

25% Beca
ALUMNI

20% Beca
DESEMPLEO

15% Beca
EMPRENDE

15% Beca
RECOMIENDA

15% Beca
GRUPO

20% Beca
FAMILIA
NUMEROSA

20% Beca
DIVERSIDAD
FUNCIONAL

20% Beca
PARA PROFESIONALES,
SANITARIOS,
COLEGIADOS/AS



[Solicitar información](#)

MÉTODOS DE PAGO

Con la Garantía de:



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



Nos adaptamos a todos los métodos de pago internacionales:



y muchos mas...



[Ver en la web](#)



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

Postgrado en Scratch: Experto en Programación para Todos + Titulación Universitaria



DURACIÓN
425 horas



**MODALIDAD
ONLINE**



**ACOMPañAMIENTO
PERSONALIZADO**



CREDITOS
5 ECTS

Titulación

Doble Titulación: - Titulación de Postgrado en Scratch: Experto en Programar para Todos con 600 horas expedida por EUROINNOVA INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION, miembro de la AEEN (Asociación Española de Escuelas de Negocios) y reconocido con la excelencia académica en educación online por QS World University Rankings - Titulación Universitaria en Nuevas Tecnologías Aplicadas a la Educación con 5 Créditos Universitarios ECTS. Curso puntuable como méritos para oposiciones de acceso a la función pública docente en todas las CC. AA., según R.D. 276/2007 de 23 de febrero (BOE 2/3/2007). Éste se lleva a cabo dentro del plan de formación permanente del profesorado de la Universidad Antonio de Nebrija

Ver en la web



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION



EUROINNOVA INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

EXPIDE LA SIGUIENTE TITULACIÓN

NOMBRE DEL ALUMNO/A

con Número de Documento XXXXXXXXX ha superado los estudios correspondientes de

Nombre de la Acción Formativa

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

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

Con un nivel de aprovechamiento ALTO

Y para que conste expido la presente TITULACIÓN en
Granada, a (día) de (mes) del (año)La Dirección General
NOMBRE DEL DIRECTOR ACADÉMICO

Sello

Firma del Alumno/a
NOMBRE DEL ALUMNO

La presente Titulación es parte del Plan de Formación de la Universidad de Granada, en el marco de la colaboración con el Consorcio de Centros de Estudios Educativos de Granada, que tiene como finalidad la formación de recursos humanos en el ámbito de la educación a distancia y en el ámbito de la formación profesional, así como la realización de actividades de investigación y desarrollo de actividades de formación profesional. El presente documento es un modelo de documento que puede ser utilizado para la emisión de títulos de formación profesional de grado y de formación profesional de grado superior. El presente documento es un modelo de documento que puede ser utilizado para la emisión de títulos de formación profesional de grado y de formación profesional de grado superior. El presente documento es un modelo de documento que puede ser utilizado para la emisión de títulos de formación profesional de grado y de formación profesional de grado superior.

Descripción

Hoy en día, el uso de las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación son un elemento básico en el ámbito educativo, ya que permiten ofrecer al alumnado un proceso de enseñanza-aprendizaje adaptado a la realidad de la sociedad en la que se van a desarrollar. Es por esto que las nuevas tecnologías debe integrarse paulatinamente en todas las áreas y niveles de la educación. En este sentido, las competencias profesionales en el área de la programación resulta de gran utilidad e interés, no solo para el desarrollo de habilidades informáticas, sino también para el desarrollo de competencias relacionadas con el pensamiento lógico y la resolución de problemas. Para facilitar la adquisición de estas habilidades, el MIT desarrolló el lenguaje de programación scratch, especialmente orientado a los más pequeños y al entorno educativo. Por medio del presente curso de scratch programar en educación se ofrece al alumnado la formación adecuada para realizar de forma eficiente la integración de las TIC en el ámbito educativo, especializándose en el uso de scratch.

Objetivos

Entre los objetivos del postgrado de programación con scratch destacamos: Describir y contextualizar diferentes conceptos relacionadas con las Nuevas Tecnologías Aplicadas a la Educación. Conocer los conocimientos básicos sobre la alfabetización audiovisual y sus principales elementos: vídeo y televisión. Identificar los principales objetivos de la informática y su utilización en contextos educativos. Analizar las aplicaciones didácticas de los programas informáticos y el software educativo. Adquirir conocimientos acerca de los sistemas interactivos multimedia que se puede emplear en el centro educativo. Realizar una introducción a scratch. Conocer la programación estructurada con scratch. Conocer las sentencias condicionales en scratch. Conocer el uso de bucles o ciclos en scratch. Conocer el uso combinado de sentencias condicionales y ciclos en scratch. Conocer el uso de variables en scratch. Conocer los fundamentos del desarrollo de proyectos con Scratch. Aprender a trabajar con

[Ver en la web](#)

EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

sprites. Conocer el diseño de fondos y escenarios. Aplicar sonidos y efectos de sonido. Conocer las ejecuciones y operadores. Conocer el diseño avanzado en scratch y animaciones. Realizar interacciones.

A quién va dirigido

El curso de scratch programar en educación se dirige a profesionales y estudiantes del ámbito de la educación, que quieran aprender todo lo necesarios para realizar de forma correcta la integración de las TIC a nivel pedagógico, a la vez que aprenden a dominar el lenguaje de programación scratch, especialmente orientado a fines pedagógicos. De igual forma, se dirige a cualquiera que por cuestiones personales o profesionales quiera aprender a utilizar scratch.

Para qué te prepara

Gracias a este curso de scratch programar en educación podrás adquirir las competencias y habilidades necesarias para implementar el uso de las tic en el ámbito pedagógico, especializándote en el uso de scratch, un sencillo lenguaje de programación orientado al ámbito educativo, especialmente ideado para que los más pequeños y personas sin conocimientos previos puedan aprender los fundamentos de la programación.

Salidas laborales

Tras finalizar la presente formación, habrás adquirido las competencias necesarias para ejercer profesionalmente en los siguientes sectores: Educación, enseñanza, primaria, secundaria, programación, scratch, aplicación didáctica de las TIC, etc.

TEMARIO

PARTE 1. NUEVAS TECNOLOGÍAS APLICADAS A LA EDUCACIÓN

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN A LA TECNOLOGÍA EDUCATIVA

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

UNIDAD DIDÁCTICA 2. SOCIEDAD DE LA INFORMACIÓN Y NUEVAS TECNOLOGÍAS

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

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

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

UNIDAD DIDÁCTICA 4. ALFABETIZACIÓN AUDIOVISUAL

1. Introducción a la comunicación
 1. - Elementos de la comunicación
 2. - Proceso de la información
2. Comunicación visual y el lenguaje visual
3. El sonido

4. Lenguaje audiovisual
 1. - Aspectos morfológicos
 2. - Aspectos sintácticos
 3. - Aspectos semánticos

UNIDAD DIDÁCTICA 5. VÍDEO COMO MEDIO EDUCATIVO

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

UNIDAD DIDÁCTICA 6. TELEVISIÓN Y EDUCACIÓN

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

UNIDAD DIDÁCTICA 7. INFORMÁTICA Y EDUCACIÓN

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

UNIDAD DIDÁCTICA 8. ALFABETIZACIÓN INFORMÁTICA

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

UNIDAD DIDÁCTICA 9. APLICACIONES DIDÁCTICAS Y SOFTWARE EDUCATIVO

1. Integración de las aplicaciones didácticas de la informática
2. Aplicaciones didácticas comunes
 1. - Objeto de estudio
 2. - Soporte recurso didáctico
 3. - Medio de creación y expresión

3. Aplicaciones didácticas específicas
 1. - Herramienta de trabajo
 2. - Simulador
 3. - Gestión administrativa y de enseñanza
 4. - Gestión de entornos
 5. - Medios de comunicación
 6. - Tutor
4. Software educativo
 1. - Juegos didácticos (EAO)
 2. - Videojuegos
 3. - Videojuegos educativos o didácticos
 4. - Libros multimedia

UNIDAD DIDÁCTICA 10. SISTEMAS INTERACTIVOS MULTIMEDIA

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

PARTE 2. SCRATCH PARA DOCENTES

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN A SCRATCH

1. ¿Qué es Scratch?
2. Bloques de programación
3. Comunidad Scratch
4. Scratch en la educación
5. Consejos para aprender Scratch

UNIDAD DIDÁCTICA 2. ENSEÑANDO PROGRAMACIÓN ESTRUCTURADA CON SCRATCH

1. ¿Qué es programación estructurada?
2. Entorno de programación de Scratch
3. Creando un proyecto en Scratch

UNIDAD DIDÁCTICA 3. ENSEÑANDO SENTENCIAS CONDICIONALES EN SCRATCH

1. ¿Qué son las sentencias condicionales?
2. Condicionales en Scratch
3. Operadores
4. Ejemplo de sentencia condicional en Scratch
5. Sentencias condicionales anidadas

6. Sensores
7. Casos de uso en la vida real

UNIDAD DIDÁCTICA 4. ENSEÑANDO EL USO DE BUCLES O CICLOS EN SCRATCH

1. Bucles en Scratch
2. Instrucción break
3. Evitar bucles infinitos
4. Testeo y depuración de programas con bucles

UNIDAD DIDÁCTICA 5. ENSEÑANDO EL USO COMBINADO DE SENTENCIAS CONDICIONALES Y CICLOS EN SCRATCH

1. Sentencias condicionales y ciclos
2. Integración de sentencias condicionales y ciclos en proyectos
3. Consejos para el uso combinado

UNIDAD DIDÁCTICA 6. ENSEÑANDO EL USO DE VARIABLES EN SCRATCH

1. Definición de variables
2. Tipos de variables: globales y locales
3. Declaración y asignación de variables
4. Variables en operaciones matemáticas y lógicas en Scratch
5. Uso de variables en proyectos
6. Ejemplo de programa utilizando variables
7. Consejos para el uso efectivo de variables

PARTE 3. SCRATCH PARA NIÑOS

UNIDAD DIDÁCTICA 1. PRESENTACIÓN DEL CURSO

1. Definición de Scratch
2. Cuenta de usuario
3. La comunidad Scratch
4. Editor offline

UNIDAD DIDÁCTICA 2. DESARROLLANDO NUESTRO PROYECTO

1. Comenzando un nuevo proyecto
2. Desplazamiento
3. Diseño
4. Sonido

UNIDAD DIDÁCTICA 3. TRABAJAR CON SPRITES

UNIDAD DIDÁCTICA 4. FONDOS Y ESCENARIOS

UNIDAD DIDÁCTICA 5. SONIDOS Y EFECTOS DE SONIDO

UNIDAD DIDÁCTICA 6. EJECUCIONES Y OPERADORES

[Ver en la web](#)



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

1. Eventos
2. Control
3. Sensores
4. Operadores

UNIDAD DIDÁCTICA 7. DISEÑO AVANZADO EN SCRATCH Y ANIMACIONES

1. Diseño avanzado
2. Cambios
3. Caminar

UNIDAD DIDÁCTICA 8. INTERACCIONES

1. Rebotar
2. Efectos
3. Colisión
4. Finalizar proyecto

[Ver en la web](#)



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

¿Te ha parecido interesante esta información?

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

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

Solicita información sin compromiso

¡Matricularme ya!

¡Encuétranos aquí!

Edificio Educa Edtech

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

 900 831 200

 formacion@euroinnova.com

 www.euroinnova.edu.es

Horario atención al cliente

Lunes a viernes: 9:00 a 20:00h Horario España

¡Síguenos para estar al tanto de todas nuestras novedades!



Ver en la web



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

 By
EDUCA EDTECH
Group