



ISEIE
ISEIE INNOVATION SCHOOL

BROCHURE

MÁSTER EN TECNOLOGÍA EDUCATIVA



 www.iseie.com

03

MÁSTER EN TECNOLOGÍA EDUCATIVA

04

POR QUÉ REALIZAR UN MASTER

05

OBJETIVOS

06

PARA QUÉ TE PREPARA EL MÁSTER

07

DISEÑO Y CONTENIDO

08

REQUISITOS DE POSTULACIÓN

09

TITULACIÓN PROPIA

10

TRABAJO DE FINAL DEL MÁSTER

11

CONTENIDO DEL MÁSTER

15

UBICACIÓN Y CONTACTO



MÁSTER EN TECNOLOGÍA EDUCATIVA

El máster en tecnología educativa, tiene como objetivos, contribuir al mejoramiento de la docencia y de la investigación, en los diferentes niveles y modalidades de la educación.

Permite promover la conformación de grupos de trabajo y discusión, para el desarrollo de la investigación sobre la aplicación de las nuevas tecnologías de la comunicación y de la Información a la enseñanza y sobre su impacto en la sociedad y la educación. Orientar la búsqueda de las posibilidades que ofrecen las tecnologías de la comunicación y de la Información, en el desarrollo de la Tecnología Educativa.



POR QUÉ REALIZAR UN MÁSTER



Un máster supone una especialización en un rubro específico, se eleva el conocimiento y nivel académico de la persona, convirtiéndola en un elemento fundamental dentro de un esquema de trabajo; su trascendencia radica en el desarrollo de competencias adicionales que adquiere, su proceso formativo se vuelve más sólido y por ende se convierte en un candidato más atractivo para cubrir un puesto preponderante.



Te brinda la oportunidad de adquirir conocimientos actualizados y estar al tanto de las últimas tendencias y avances en tu área de interés. Realizar un curso en un área que te apasiona puede brindarte una gran satisfacción personal. Te permite profundizar en un tema que te interesa y te da la oportunidad de contribuir de manera significativa en ese campo.



OBJETIVOS



Los estudios de postgrado consisten no solo en adquirir conocimientos por parte del participante.



Sino que estos queden supeditados al desarrollo de una serie de competencias en función de los perfiles académicos y los correspondientes perfiles profesionales.



Nuestra función es centrar los objetivos de este programa y los diferentes módulos que lo conforman no solamente en la simple acumulación de conocimientos.



Conocimientos sino también en las hard skills y soft skills que permitan a los profesionales desempeñar su labor de forma exitosa en este mundo laboral en constante evolución.

PARA QUÉ TE PREPARA EL MÁSTER

A

Nuestro máster en tecnología educativa es una oportunidad valiosa para aquellos interesados en combinar la educación con la tecnología.

B

Aprender a utilizar herramientas tecnológicas en el aula. Creación de contenido digital y multimedia para la enseñanza.

C

Comprender los fundamentos pedagógicos que sustentan el uso de la tecnología. Fomentar la creatividad y la innovación en el diseño curricular.

D

Implementar nuevas metodologías de enseñanza, como el aprendizaje híbrido o a distancia.

E

Realizar investigaciones sobre el impacto de la tecnología en el aprendizaje.

F

Evaluar la efectividad de diferentes herramientas y enfoques tecnológicos. Aprender a gestionar proyectos tecnológicos en entornos educativos.



DISEÑO Y CONTENIDO

01

Para el diseño del Plan de estudios de este master, ISEIE Innovation School ha seguido las directrices del equipo docente, el cual ha sido el encargado de seleccionar la información con la que posteriormente se ha constituido el plan de estudio



02

De esta forma, el profesional que acceda al programa encontrará el contenido más vanguardista y exhaustivo relacionado con el uso de procesos innovadores y altamente eficaces, conforme a las necesidades y problemáticas actuales,



Buscando la integración de conocimientos académicos y de formación profesional, en un ambiente competitivo y globalizado. Todo ello a través de cada uno de sus módulos de estudio presentado en un cómodo y accesible formato 100% online.



03



El empleo de la metodología Relearning en el desarrollo de este programa te permitirá fortalecer y enriquecer tus conocimientos y hacer que perduren en el tiempo a base de una reiteración de contenidos.

04

REQUISITOS DE POSTULACIÓN

Para postular a nuestro máster en tecnología educativa debes cumplir con los siguientes requisitos:



Título Profesional Universitario



Documento de identidad



Curriculum Vitae

Si eres estudiante, conocimientos equivalentes en el área del máster al que estas postulando.

Educadores y Docentes: Profesores de todos los niveles educativos (primaria, secundaria, superior) que buscan integrar tecnología en sus métodos de enseñanza.

Directores, coordinadores y gestores de instituciones educativas que desean implementar soluciones tecnológicas para mejorar la infraestructura educativa.

Estudiantes de Educación: Aquellos que están cursando estudios en pedagogía o educación y desean adquirir habilidades adicionales en tecnología educativa.

A todos aquellos profesionales interesados en esta área de especialización.



TITULACIÓN PROPIA



Al concluir el máster, los participantes serán galardonados con una titulación propia otorgada por ISEIE Innovation School. Esta titulación se encuentra respaldada por una certificación que equivale a 60 créditos ECTS (European Credit Transfer and Accumulation System) y representa un total de 1500 horas de dedicación al estudio.



Esta titulación no solo enriquecerá su imagen y credibilidad ante potenciales clientes, sino que reforzará significativamente su perfil profesional en el ámbito laboral. Al presentar esta certificación, podrá demostrar de manera concreta y verificable su nivel de conocimiento y competencia en el área temática del programa.



Esto resultará en un aumento de su empleabilidad, al hacerle destacar entre otros candidatos y resaltar su compromiso con la mejora continua y el desarrollo profesional.



TRABAJO FINAL DEL MÁSTER

A

Una vez que haya completado satisfactoriamente todos los módulos del máster, deberá llevar a cabo un trabajo final en el cual deberá aplicar y demostrar los conocimientos que ha adquirido a lo largo del programa.

B

Este trabajo final suele ser una oportunidad para poner en práctica lo que ha aprendido y mostrar su comprensión y habilidades en el tema.

C

Puede tomar la forma de un proyecto, un informe, una presentación u otra tarea específica, dependiendo del contenido del curso y sus objetivos. Recuerde seguir las instrucciones proporcionadas y consultar con su instructor o profesor si tiene alguna pregunta sobre cómo abordar el trabajo final.



CONTENIDO DEL MÁSTER EN TECNOLOGÍA EDUCATIVA

MÓDULO 1. BASES PSICOLÓGICAS Y PEDAGÓGICAS DEL APRENDIZAJE VIRTUAL

- 11.1. Bases Psicológicas del Aprendizaje Virtual
 - 1.1.1. Personalidad
 - 1.1.2. Identidad y Autoestima
 - 1.1.3. Afrontamiento y Habilidades Sociales
 - 1.1.4. Ansiedad social
 - 1.1.5. La afectividad en los Vínculos Virtuales
- 1.2. Bases pedagógicas para el aprendizaje virtual
 - 1.2.1. Objetivos
 - 1.2.2. Introducción
 - 1.2.3. Bases pedagógicas
 - 1.2.4. Aprendizaje - Servicio (ApS)

MÓDULO 2. INCURSIÓN DE LA TECNOLOGÍA EN EL ÁMBITO EDUCATIVO

- 22.1. Las TIC y el mundo educativo
 - 2.1.1. El impacto de las TICs en el mundo educativo
 - 2.1.2. Funciones de las TIC en Educación
 - 2.1.3. Niveles de Integración y Formas Básicas de Uso
 - 2.1.4. Ventajas e Inconvenientes de las TIC
 - 2.1.5. Entornos Tecnológicos de E/A
 - 2.1.6. Buenas Prácticas en el uso de las TIC: Modelos de uso
 - 2.1.7. Factores que inciden en la incorporación de Internet y las TIC en la Enseñanza
- 2.2. Estándares de la UNESCO para la formación del profesorado en el uso de las TICs
 - 2.2.1. Introducción a los Estándares de las UNESCO
 - 2.2.2. Módulos UNESCO de competencia en TIC para docentes
 - 2.2.3. Estándares de UNESCO de competencia en TIC para Docentes-Programa
- 2.3. Integración de las TIC en los centros educativos.
 - 2.3.1. Requisitos
 - 2.3.2. Recursos
 - 2.3.3. Modalidades
- 2.4. La integración de las TICs en las áreas del currículo
 - 2.4.1. TIC en el aula de Educación Secundaria
 - 2.4.2. La integración de las TIC en Matemáticas
 - 2.4.3. La integración de las TIC en Ciencias Naturales
 - 2.4.4. Comprensión de lectora en Internet
 - 2.4.5. Integración de las TIC en Ciencias Sociales
 - 2.4.6. La integración de las TIC en competencias ciudadanas
 - 2.4.7. TIC en el aula de Idiomas
 - 2.4.8. Las TIC en Lengua y Literatura
 - 2.4.9. TIC en el aula de Educación Infantil
- 2.5. Nuevas tecnologías para la atención educativa al alumnado con necesidades educativas especiales
 - 2.5.1. Nuevas tecnologías orientadas a las necesidades educativas especiales

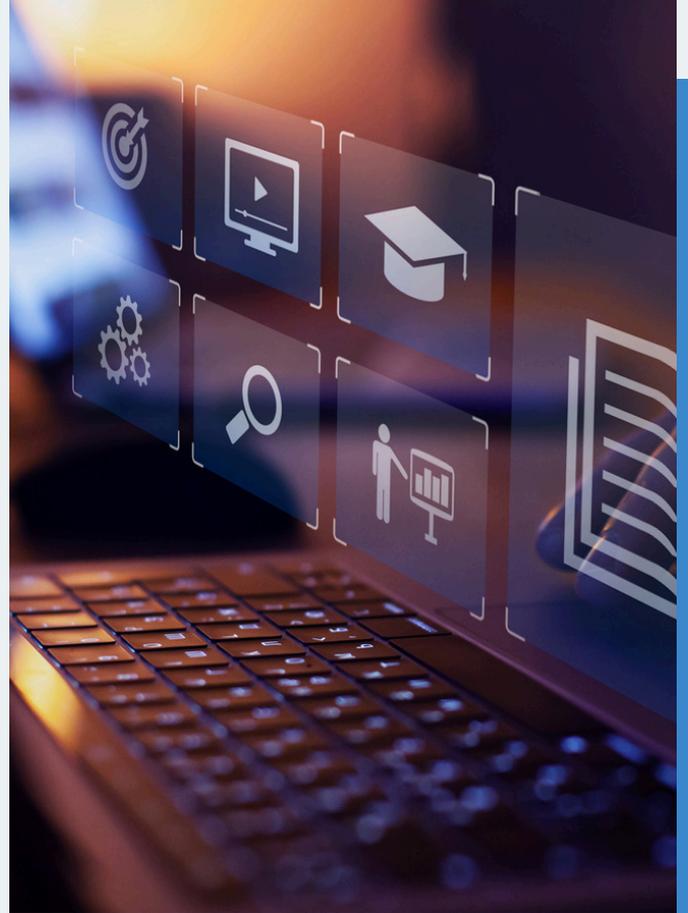


- 32.5.2. Algunos conceptos de educación especial
- 2.5.3. TIC y Educación Especial
- 2.5.4. Adaptación de los materiales multimedia a las NEE
- 2.5.5. Ejemplo de algunas aplicaciones para mejorar la accesibilidad

MÓDULO 3. IDENTIDAD DIGITAL Y BRANDING DIGITAL

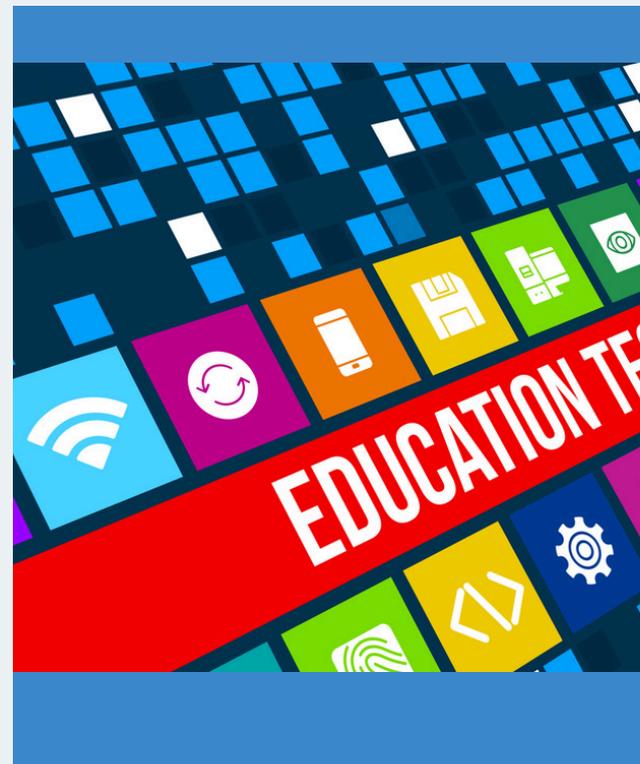
- 3.1. De la comunicación digital a la educación digital
 - 3.1.1. De la primera a la segunda oralidad.
 - 3.1.2. Transformaciones en lo escrito y lo oral
 - 3.1.3. Interactividad e inmersión
 - 3.1.4. Comunicación transmediática en escenarios ubicuos
 - 3.1.5. Hacia la gestión de la información
- 3.2. Alfabetización digital y mediática
 - 3.2.1. Introducción
 - 3.2.2. La alfabetización digital y mediática.
 - 3.2.3. Enfoques teóricos para el aprendizaje y la alfabetización digital
 - 3.2.4. El modelo pedagógico digital
- 3.3. Competencia mediática y digital
 - 3.3.1. La importancia de la competencia digital en diferentes contextos
 - 3.3.2. Marco común de competencia digital docente

- 3.3.3. La competencia digital y la competencia mediática en la práctica docente
- 3.3.4. Dimensiones e indicadores de la competencia digital
- 3.3.5. Dimensiones e indicadores en el ámbito educativo
- 3.4. Identidad Digital
 - 3.4.1. Concepto
 - 3.4.2. Características de la Identidad Digital
 - 3.4.3. Elementos que forman parte de la Identidad Digital
- 3.5. Herramientas para crear una identidad digital en la red
 - 3.5.1. Creación de un nombre de usuario fijo y único en la red
 - 3.5.2. Conocer y definir tus expectativas
 - 3.5.3. Definición de la estrategia para crear y transmitir esa identidad digital
 - 3.5.4. Medición de resultados
- 3.6. Estrategia de branding digital
 - 3.6.1. Coherencia y flexibilidad
 - 3.6.2. Definición los medios
 - 3.6.3. Pensar en personas, no en pantallas
 - 3.6.4. Investiga
 - 3.6.5. Transparencia



MÓDULO 4. INNOVACIÓN TECNOLÓGICA EN EDUCACION

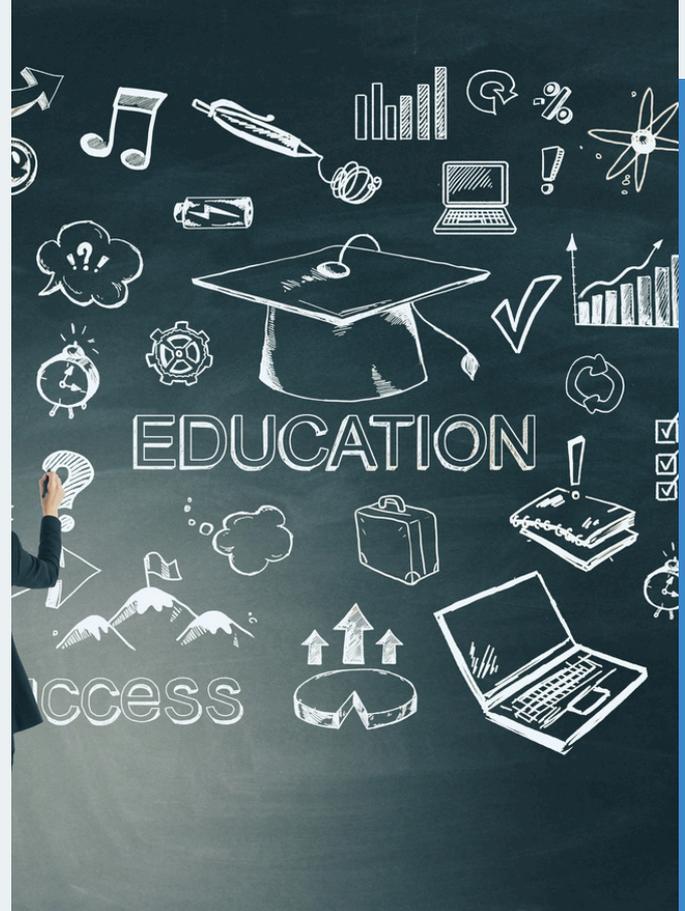
- 4.1. M-learning: el aprendizaje a través de los dispositivos móviles
 - 4.1.1. Introducción y objetivos
 - 4.1.2. De la educación a distancia al aprendizaje móvil
 - 4.1.3. Herramientas para la difusión de contenidos
 - 4.1.4. Herramientas para la comunicación asíncrona
 - 4.1.5. Herramientas para la comunicación síncrona
 - 4.1.6. Dispositivos móviles para educación
 - 4.1.7. Experiencias en m-learning
- 4.2. El vídeo como recurso educativo
 - 4.2.1. Diferentes usos de vídeo educativo: flipped learning
 - 4.2.2. Creación de vídeos
 - 4.2.3. Edición de vídeo para vídeos educativos
 - 4.2.4. Herramientas para enriquecer vídeos
 - 4.2.5. Distribución de vídeos
 - 4.2.6. Experiencias educativas basadas en los vídeos
- 4.3. Realidad aumentada y realidad virtual
 - 4.3.1. Introducción y objetivos
 - 4.3.2. Realidad aumentada y realidad virtual
 - 4.3.3. Tecnologías y tipos de realidad aumentada
 - 4.3.4. Herramientas para realidad aumentada para el aula



- 4.3.5. Iniciación a la realidad virtual
- 4.3.6. Realidad aumentada y virtual
- 4.4. Recursos educativos abiertos (REA)
 - 4.4.1. Apoyo a la educación
 - 4.4.2. Recursos educativos abiertos (REA)
 - 4.4.3. Prácticas Educativas Abiertas (PEA). Gestión Educativa de los REA
 - 4.4.4. Medición de la calidad de los REA
 - 4.4.5. Licencias Abiertas
 - 4.4.6. Guía básica de Recursos Educativos Abiertos (UNESCO)

MÓDULO 5. LA GAMIFICACIÓN COMO METODOLOGÍA ACTIVA

- 65.1. El juego y sus componentes
 - 5.1.1. Introducción
 - 5.1.2. El sistema exterior. Contexto
 - 5.1.3. Reglas, mecánicas, entidades y objetivos. El núcleo
 - 5.1.4. Narrativa y espacio de juego
 - 5.1.5. Jugadores.
 - 5.1.6. La experiencia de juego. Meaningful play
- 5.2. Videojuegos
 - 5.2.1. Introducción
 - 5.2.2. El videojuego como medio
 - 5.2.3. Videojuegos.
 - 5.2.4. Ventajas e inconvenientes
 - 5.2.5. Videojuegos y Serious Games
- 5.3. Diseño de juegos
 - 5.3.1. Introducción
 - 5.3.2. Características
 - 5.3.3. Tema
 - 5.3.4. Idea
 - 5.3.5. Conectando "Serious" y "Game"
 - 5.3.6. El ciclo de desarrollo
- 5.4. Gamificación
 - 5.4.1. Introducción y objetivos
 - 5.4.2. Elementos de la gamificación
 - 5.4.3. Motivación
 - 5.4.4. Tipos de jugadores: teoría de Bartle
 - 5.4.5. Creación de itinerarios de aprendizaje
 - 5.4.6. Gestionar la gamificación
 - 5.4.7. Ética en la gamificación y experiencias



MÓDULO 6. MODELO FLIPPED CLASSROOM

- 6.1. El modelo pedagógico de las Flipped Classroom
 - 6.1.1. Definición de Flipped Classroom
 - 6.1.2. Utilización de la tecnología en las Flipped Classroom
 - 6.1.3. Inversión del tiempo de clase en las Flipped Classroom
 - 6.1.4. Uso de vídeos en el modelo Flipped Classroom
- 6.2. Pasos para implementar el modelo Flipped Classroom
 - 6.2.1. Programación
 - 6.2.2. Preparación multimedia
 - 6.2.3. Secuenciación del tiempo fuera del aula
 - 6.2.4. Diseño de las sesiones de aula
 - 6.2.5. Distribución del resto del tiempo



ISEIE
ISEIE INNOVATION SCHOOL

CONTACTANOS

 +34 960 25 47 46

 Av. Aragón 30, 5. 46021 Valencia.

 www.iseie.com