

Máster Título Propio  
Innovación Educativa  
y Emprendimiento



## Máster Título Propio Innovación Educativa y Emprendimiento

- » Modalidad: online
- » Duración: 12 meses
- » Titulación: TECH Global University
- » Acreditación: 60 ECTS
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Acceso web: [www.techtute.com/educacion/master/master-innovacion-educativa-emprendimiento](http://www.techtute.com/educacion/master/master-innovacion-educativa-emprendimiento)

# Índice

01

Presentación

---

*pág. 4*

02

Objetivos

---

*pág. 8*

03

Competencias

---

*pág. 14*

04

Dirección del curso

---

*pág. 18*

05

Estructura y contenido

---

*pág. 22*

06

Metodología de estudio

---

*pág. 34*

07

Titulación

---

*pág. 44*

# 01

# Presentación

Las nuevas tecnologías han abierto nuevas posibilidades profesionales que requieren de un aprendizaje sólido desde edades tempranas del conocimiento de las denominadas STEAM y del emprendimiento. El docente a través de diferentes metodologías es capaz de despertar el interés por vocaciones hasta ahora casi inexistentes, potenciar habilidades y favorecer las iniciativas empresariales por parte de su alumnado. Esta titulación facilita al educador la información más actualizada y relevante en este ámbito, con el fin de que progrese en su trayectoria laboral a la par que impulsa la de su alumnado. Todo ello, en una enseñanza 100% online compatible con las responsabilidades más exigentes, que le permitirán ahondar fácilmente por la economía de la Educación, las TIC y el emprendimiento educativo.



$$\begin{cases} 3x + 5y = 12 \\ 4x + 8y = 22 \\ 5x + 9y = 5 \end{cases}$$

$$\begin{cases} 2x + 20y = 48 \\ 2x + 29y = 50 \\ 5x + 9y = 5 \end{cases}$$

“

*Avanzarás en tu carrera profesional como docente a través de un Máster Título Propio que te adentrará en la Innovación Educativa y el Emprendimiento”*

La velocidad que se requiere para responder a los nuevos retos del sector educativo y la incorporación de nuevas técnicas y herramientas tecnológicas en el aula obliga al profesorado a estar en constante actualización sobre las tendencias en su ámbito. Asimismo, diseñar programas educativos orientados a la propia innovación educativa y el emprendimiento requiere de conocimientos que despierten el espíritu emprendedor y potencie determinadas habilidades desde la infancia.

Un reto atractivo para el profesional docente, que tiene en la actualidad una excelente oportunidad para poder poner en marcha cualquier iniciativa orientada a la cultura emprendedora y la aplicación de nuevas metodologías que enriquezca, a través de las TIC, el aprendizaje de su alumnado. Este Máster Título Propio da respuesta a las demandas de los docentes que solicitan un conocimiento profundo en este emergente campo, que está siendo, a su vez, potenciado por las instituciones públicas y privadas.

El profesional tiene ante sí un programa impartido en modalidad exclusivamente online que le permitirá adentrarse en el emprendimiento como agente de cambio, en la gamificación del aula, la innovación y la mejora de la práctica docente. Todo ello, con un material didáctico puntero, en el que TECH ha empleado la última tecnología aplicada a la enseñanza académica.

Una excelente ocasión para poder cursar una titulación universitaria flexible a la que podrá acceder cómodamente cuando y donde desee. El alumnado tan solo necesita de un dispositivo electrónico con conexión a internet que le permitirá acceder desde el inicio al temario completo. Sin presencialidad ni clases con horarios fijos, el egresado está ante una enseñanza universitaria flexible que le da la oportunidad de compatibilizar sus responsabilidades profesionales y laborales.

Adicionalmente, los egresados podrán acceder a un conjunto exclusivo de 10 *Masterclasses* complementarias, diseñadas por un prestigioso experto de fama internacional, especialista en Innovación y Emprendimiento. Así, podrán actualizar sus conocimientos y perfeccionar sus habilidades en este importante campo, el cual está en continuo crecimiento.

Este **Máster Título Propio en Innovación Educativa y Emprendimiento** contiene el programa educativo más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

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



*¡Especialízate en Innovación y Emprendimiento con TECH! Podrás acceder a 10 Masterclasses únicas y adicionales, de la más alta calidad académica, impartidas por un célebre docente internacional”*

“

*Inscríbete en una titulación que te acercará de forma práctica y teórica a los programas educativos inclusivos y bilingües, con especial hincapié en las metodologías de enseñanza más modernas”*

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

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

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

*Profundiza en el proceso de gamificación del aula a través de los entornos virtuales de aprendizaje, con sistemas de realidad aumentada, códigos QR y aprendizaje basado en juegos.*

*Accede con este programa universitario al saber más avanzado sobre la cultura emprendedora y el emprendimiento social desde la perspectiva educativa.*



# 02

# Objetivos

Este Máster Título Propio aporta al alumnado un aprendizaje intensivo sobre la Innovación Educativa y Emprendimiento, con el principal objetivo de lograr que sea capaz de emplear todos los recursos y herramientas digitales a su alcance en pro del desarrollo de su alumnado. El equipo docente que integra esta titulación aportará su amplio saber en este campo, acompañando al profesional para que logre sus metas de manera óptima.







“

*TECH te brinda la oportunidad de conocer todos lo que necesitas saber para poner en marcha metodologías específicas para la acción socioeducativa”*



## Objetivos generales

---

- ♦ Colaborar en el acompañamiento a las familias/tutores legales en el desarrollo del alumnado
- ♦ Participar en la evaluación y diagnóstico de necesidades educativas
- ♦ Utilizar la metodología, herramientas y recursos materiales innovadores adaptados a las necesidades del alumnado
- ♦ Analizar y comprender las oportunidades de emprendimiento en educación, explicando su funcionalidad y características
- ♦ Establecer las medidas tanto en el aula, centro escolar y entorno del alumnado con necesidades educativas especiales que posibiliten su plena inclusión en la sociedad actual

“

*Da el paso y abre una nueva vía de desarrollo y crecimiento en tu carrera en la docencia. Matricúlate ahora en este Máster Título Propio”*





## Objetivos específicos

---

### Módulo 1. Teoría y Práctica de la Investigación Educativa

- ♦ Adquirir las competencias y conocimientos previstos
- ♦ Tener la actitud y una aptitud investigadora para promover la inquietud de mejora profesional permanente
- ♦ Conocer los conocimientos cuantitativos y cualitativos
- ♦ Conocer la información cuantitativa y cualitativa
- ♦ Saber planificar y desarrollar la investigación educativa
- ♦ Identificar las técnicas e instrumentos para la investigación educativa

### Módulo 2. Economía de la Educación

- ♦ Entender y analizar el papel de la Educación en el desarrollo económico
- ♦ Analizar la intervención pública en la Educación
- ♦ Aprender las estrategias de investigación específicas del trabajo empírico en la economía de la Educación
- ♦ Estudiar el papel del sector público en la educación, la importancia de la Educación y el capital humano en el crecimiento económico
- ♦ Analizar los efectos de los distintos factores que determinan la calidad de la Educación



### Módulo 3. Tecnologías de la Información y la Comunicación para la Educación

- ♦ Adquirir las competencias y conocimientos digitales necesarios que se complementen con las competencias pedagógicas y metodológicas adecuadas al contexto actual
- ♦ Buscar una iniciación efectiva en buenas prácticas TIC que garanticen un desarrollo profesional docente encaminado a gestión de fuentes digitales, comunicación en redes digitales con fines pedagógicos y creación de materiales didácticos
- ♦ Gestionar y crear una identidad digital acorde al contexto, siendo consciente de la importancia del rastro digital y de las posibilidades que las TIC ofrecen al respecto, conociendo así sus bondades y riesgos
- ♦ Generar y saber aplicar las TIC
- ♦ Combinar las diferentes TIC en la Escuela como herramienta Educativa
- ♦ Identificar y descubrir la importancia de la capacitación permanente del profesorado

### Módulo 4. Metodología de la Acción Socioeducativa

- ♦ Conocer las distintas metodologías de la acción socioeducativa
- ♦ Aplicar técnicas de resolución de problemas y toma de decisiones
- ♦ Saber aplicar metodologías específicas para la acción socioeducativa
- ♦ Valorar de manera crítica todo el proceso socioeducativo

### Módulo 5. Metodología de la Acción Socioeducativa

- ♦ Reconocer las técnicas adecuadas de asesoramiento para mejorar la práctica docente
- ♦ Analizar la influencia de la creatividad en la motivación y mejora docente
- ♦ Conocer y debatir las teorías de pedagogía alternativas
- ♦ Debatir acerca de la importancia del término de comunidad en los centros educativos
- ♦ Definir los nuevos retos a los que se enfrenta la práctica docente
- ♦ Comprender el acompañamiento pedagógico como estrategia para promover la práctica reflexiva

### Módulo 6. Diseño y Gestión de Programas Educativos

- ♦ Conocer los distintos niveles de planificación posibles para el diseño educativo
- ♦ Analizar los modelos, herramientas y actores en la planificación educativa
- ♦ Comprender los fundamentos y los elementos de la planificación educativa
- ♦ Detectar las necesidades educativas mediante la aplicación de distintos modelos de análisis existentes
- ♦ Adquirir las habilidades de planificación necesarias para la elaboración de programas educativos

### Módulo 7. Evaluación de Programas Educativos

- ♦ Conocer y utilizar la terminología específica de la evaluación de programas educativos y formativos
- ♦ Conocer y aplicar los modelos de evaluación de programas a la práctica socioeducativa
- ♦ Planificar proyectos de evaluación de programas educativos y formativos contextualizados
- ♦ Adquirir procedimientos para poder evaluar programas educativos y formativos
- ♦ Elaborar, interpretar, valorar y difundir informes de evaluación de programas

### **Módulo 8. Evaluación de Programas Educativos**

- ♦ Conocer la relación que existe entre escuela y familia
- ♦ Adquirir las herramientas para diferenciar la enseñanza programada (escuela) y la espontánea (familia)
- ♦ Analizar la educación formal, la no formal y la informal
- ♦ Analizar la función del medio de comunicación e influencia educativa
- ♦ Destacar las posibilidades que pueden llegar a brindar las instituciones educativas a la participación de las familias
- ♦ Identificar las diferentes características familiares

### **Módulo 9. Emprendimiento Educativo**

- ♦ Precisar el concepto de emprender-emprendimiento
- ♦ Analizar y comprender las oportunidades de emprendimiento en educación, explicando su funcionalidad y características
- ♦ Describir los espacios y procesos de emprendimiento en educación
- ♦ Desarrollar pequeñas experiencias que fomenten las competencias emprendedoras del alumnado
- ♦ Identificar las nociones de economía social, cultura emprendedora y yacimiento de empleo

### **Módulo 10. Innovación y Mejora de la Práctica Docente**

- ♦ Producir la innovación y mejora de la práctica docente que se ha configurado como un elemento imprescindible para incrementar la calidad y eficacia de los centros educativos
- ♦ Establecer la transformación de la realidad educativa a través de la redefinición del papel de los docentes
- ♦ Conocer los diversos proyectos de mejora educativa
- ♦ Ampliar el conocimiento de cómo abordar la mejora del centro educativo
- ♦ Adquirir las herramientas para llegar a un aprendizaje más autónomo y cooperativo
- ♦ Conocer los aspectos más importantes de la resiliencia educativa

# 03

# Competencias

Este Máster Título Propio se ha creado para ofrecer al profesional de la enseñanza las competencias y habilidades necesarias para poder aplicar los conocimientos adquiridos sobre innovación educativa y emprendimiento en este programa. Las simulaciones de casos prácticos aportados por los especialistas que integran esta titulación servirán para potenciar todas aquellas aptitudes requeridas por los docentes en este campo, como el dominio de los principales softwares, la creación de proyectos innovadores y el fomento del emprendimiento en su alumnado.



“

*Gracias a esta titulación serás capaz de plantear proyectos innovadores en cualquier etapa educativa de tu alumnado”*



## Competencias generales

---

- ♦ Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en su contexto de investigación
- ♦ Aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios o multidisciplinares relacionados con su área de estudio
- ♦ Poseer las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo
- ♦ Promover la calidad de vida en los alumnos

“

*Aplica las últimas novedades en Innovación y Emprendimiento Educativo en tu práctica diaria y mejora la metodología de enseñanza en el aula”*







## Competencias específicas

---

- ♦ Realizar las adaptaciones necesarias en todos los contextos educativos
- ♦ Analizar y comprender las oportunidades de emprendimiento en educación
- ♦ Generar y saber aplicar las TIC en el aula
- ♦ Desarrollar pequeñas experiencias que fomenten las competencias emprendedoras del alumnado
- ♦ Aplicar las herramientas más novedosas
- ♦ Crear medidas para asegurar la integración de las nuevas herramientas en el aula
- ♦ Realizar un seguimiento de las medidas creadas
- ♦ Tener la capacidad de planificación necesaria para la elaboración de programas educativos
- ♦ Plantear diversos proyectos de mejora educativa

# 04

## Dirección del curso

Este programa cuenta con un cuerpo docente de excelencia, compuesto por expertos de prestigio en sus respectivos campos. De hecho, estos profesionales combinan una sólida trayectoria académica con una amplia experiencia práctica en el diseño e implementación de proyectos innovadores y emprendimientos educativos. Además, su enfoque interdisciplinario permitirá a los egresados adquirir conocimientos actualizados, aprender de casos reales y desarrollar habilidades estratégicas para liderar transformaciones educativas, pilares fundamentales para el éxito en el ámbito académico y emprendedor.



“

*Los docentes te ofrecerán una capacitación integral que fomente la creatividad, la colaboración y el pensamiento crítico, de la mano de la mejor universidad digital del mundo, según Forbes: TECH”*

## Directora Invitado Internacional

María Zubeldía es una destacada líder internacional en el campo del **emprendimiento** y la **innovación**, la cual ha estado al frente como **Directora del Centro de Emprendimiento** en la **Saïd Business School**, en la **Universidad de Oxford**. En este rol, ha liderado iniciativas transformadoras, así como programas diseñados para equipar a los futuros líderes empresariales con las habilidades de **innovación** necesarias, en un entorno económico global en constante cambio. De hecho, su enfoque estratégico en la creación de **ecosistemas emprendedores** y su capacidad para fomentar **mentalidades innovadoras** han sido clave para apoyar a la comunidad en la consecución de sus metas.

Así, con una carrera profesional que ha abarcado sectores como el **sector público, B2B** y la **consultoría**, ha acumulado una vasta experiencia en **innovación, desarrollo empresarial** y gestión de **asociaciones internacionales**. Asimismo, ha sido **cofundadora** de dos **startups**, **Serendipity Innovation** e **Innovation Week S.L.**, y ha trabajado en la creación del **primer acelerador de lean startup** en España. También ha sido la **facilitadora** de la **metodología FORTH**, una de las más reconocidas en el ámbito de la **innovación**, habiendo sido responsable de diversos programas a **nivel europeo**, apoyando a las **PYMEs** a integrar la **innovación** en sus procesos.

Cabe destacar que María Zubeldía ha ocupado roles clave en diversas instituciones, como su trabajo en el **Centro Europeo de Empresas e Innovación de Navarra**, donde ha diseñado e implementado **programas de emprendimiento** y ha gestionado **proyectos europeos**. Igualmente, su experiencia le ha permitido impulsar iniciativas globales, como su contribución como **experta en emprendimiento e innovación** para el **Foro Económico Mundial (WEF)** y su liderazgo en el **Consejo del EIC Scaling Club**. También ha sido **mentora de startups** y ha jugado un papel crucial en la expansión de **redes de innovación y emprendimiento**, promoviendo el crecimiento de nuevas empresas.



## Dña. Zubeldía, María

---

- ♦ Directora del Centro de Emprendimiento, Saïd Business School, Universidad de Oxford, Reino Unido
- ♦ Cofundadora de Serendipity Innovation
- ♦ Cofundadora de Innovaction Week S.L.
- ♦ Responsable de Emprendimiento en el Centro Europeo de Empresas e Innovación de Navarra (CEIN)
- ♦ Atención al Cliente en *The Recycler Trade Magazine*
- ♦ Gestora de Cuentas en Banco Urquijo
- ♦ *Executive MBA Master in Business Administration* por la Universidad Oxford Brookes
- ♦ Licenciada en Administración y Dirección de Empresas por la Universidad de Navarra
- ♦ Miembro de: *World Economic Forum*

“

*Gracias a TECH podrás aprender con los mejores profesionales del mundo”*

# 05

## Estructura y contenido

El sistema *Relearning*, empleado por TECH en todas sus titulaciones, favorece la progresión del alumnado por el temario de una manera mucho más natural. Así, el egresado que curse esta titulación podrá ahondar de forma ágil por la práctica de la investigación educativa, la metodología de la acción socioeducativa, de enseñanza, diseño y gestión en programas educativos. Las lecturas especializadas, los vídeos resúmenes y los vídeos en detalle complementan este programa 100% online.



“

*Dispones de una biblioteca de recursos multimedia las 24 horas del día para que visualices cómodamente el contenido más actualizado sobre Innovación Educativa”*

## Módulo 1. Teoría y Práctica de la Investigación Educativa

- 1.1. Investigación e innovación en educación
  - 1.1.1. El método científico
  - 1.1.2. Investigar en educación
  - 1.1.3. Enfoques de investigación educativa
  - 1.1.4. La necesidad de investigar e innovar en educación
  - 1.1.5. La ética en la investigación educativa
- 1.2. El proceso de investigación, etapas y modalidades
  - 1.2.1. Modalidades de investigación e innovación educativa
  - 1.2.2. Etapas del proceso de investigación e innovación
  - 1.2.3. Diferencias entre el enfoque cuantitativo y el cualitativo
  - 1.2.4. El planteamiento de los problemas de investigación
  - 1.2.5. Planificación y desarrollo de la investigación o trabajo de campo
- 1.3. El proceso de investigación educativa: claves para el diseño y la planificación
  - 1.3.1. El planteamiento de los problemas de investigación
  - 1.3.2. El planteamiento de la pregunta de investigación y la definición de los objetivos
  - 1.3.3. Planificación y desarrollo de la investigación o trabajo de campo
- 1.4. La importancia de la investigación bibliográfica
  - 1.4.1. Selección y justificación del tema de investigación
  - 1.4.2. Posibles áreas de investigación en educación
  - 1.4.3. La búsqueda de información y bases de datos
  - 1.4.4. El rigor en el uso de las fuentes de información (evitar el plagio)
  - 1.4.5. Claves para elaborar el marco teórico
- 1.5. Diseños cuantitativos: alcance la investigación y definición de hipótesis
  - 1.5.1. El alcance de una investigación cuantitativa
  - 1.5.2. Las hipótesis y variables en una investigación educativa
  - 1.5.3. Clasificación de las hipótesis
- 1.6. Los diseños cuantitativos: tipos de diseños y selección de la muestra
  - 1.6.1. Diseños experimentales
  - 1.6.2. Diseños cuasi experimentales
  - 1.6.3. Estudios no experimentales (Ex Post Facto). Selección de la muestra
- 1.7. Los diseños cualitativos
  - 1.7.1. ¿Qué se entiende por investigación cualitativa?
  - 1.7.2. Investigación etnográfica
  - 1.7.3. El estudio de casos
  - 1.7.4. Investigación biográfico-narrativa
  - 1.7.5. Teoría fundamentada
  - 1.7.6. Investigación-acción
- 1.8. Técnicas e instrumentos para la investigación educativa
  - 1.8.1. La recogida de información: medida y evaluación en educación
  - 1.8.2. Técnicas e instrumentos de recogida de datos
  - 1.8.3. Fiabilidad y validez: requisitos técnicos de los instrumentos
- 1.9. Análisis de información cuantitativa y análisis de la información cualitativa
  - 1.9.1. Análisis estadístico
  - 1.9.2. Variables en la investigación
  - 1.9.3. Concepto y características de las hipótesis
  - 1.9.4. Aproximación a la estadística descriptiva
  - 1.9.5. Aproximación a la estadística inferencial
  - 1.9.6. ¿Qué se entiende por análisis cualitativo?
  - 1.9.7. Proceso general de análisis de datos cualitativos
  - 1.9.8. Categorización y codificación
  - 1.9.9. Criterios de rigor científico para el análisis cualitativo de datos
- 1.10. De la investigación educativa al desarrollo profesional de los educadores: posibilidades y retos en la actualidad
  - 1.10.1. La situación actual de la investigación educativa y la mirada específica del investigador educativo
  - 1.10.2. De la investigación educativa a la investigación en el aula
  - 1.10.3. De la investigación en el aula a la evaluación de las innovaciones educativas
  - 1.10.4. Investigación educativa, ética y desarrollo profesional de los educadores



## Módulo 2. Economía de la Educación

- 2.1. Introducción a la economía
  - 2.1.1. Concepto de economía
  - 2.1.2. Elementos que definen a la economía
  - 2.1.3. Funcionamiento de la economía
  - 2.1.4. Sistemas económicos
- 2.2. Economía de la educación
  - 2.2.1. Educación y economía
  - 2.2.2. Historia de la economía de la educación
  - 2.2.3. Aspectos económicos de la educación
- 2.3. Fuentes y modelos de financiación de la educación
  - 2.3.1. Los mecanismos financieros en educación
  - 2.3.2. La financiación de la enseñanza obligatoria
  - 2.3.3. La financiación de la enseñanza postobligatoria
  - 2.3.4. Modelos de financiación
- 2.4. Bienes públicos y externalidades de la actividad educativa
  - 2.4.1. Las externalidades en educación
  - 2.4.2. Formas de intervención pública en educación
  - 2.4.3. Los beneficios de la educación
  - 2.4.4. ¿Educación como bien público o privado?
  - 2.4.5. Motivos que justifican la intervención pública en educación
- 2.5. Desarrollo económico y educación
  - 2.5.1. Educación y producción
  - 2.5.2. Educación y convergencia económica
  - 2.5.3. Problemas en la definición y estimación económica
  - 2.5.4. Contribución de la educación al crecimiento económico
- 2.6. Análisis de los determinantes del bienestar económico
  - 2.6.1. Antecedentes teóricos
  - 2.6.2. Análisis descriptivo del desarrollo económico y social mundial
  - 2.6.3. Desarrollo humano y sus condicionantes
- 2.7. Producción y rendimiento educativos
  - 2.7.1. Contextualización de la producción educativa
  - 2.7.2. Función de producción educativa
  - 2.7.3. Insumos en el proceso de producción
  - 2.7.4. Modelos de medición de la producción y rendimiento educativos
  - 2.7.5. Diseño e interpretación de datos en producción educativa
  - 2.7.6. Valor económico educativo
- 2.8. Mercado laboral y educación
  - 2.8.1. Conceptos básicos
  - 2.8.2. El funcionalismo tecnológico y la teoría del capital humano
  - 2.8.3. El credencialismo y la teoría de la correspondencia
  - 2.8.4. Teoría del filtro
  - 2.8.5. Economía globalizada y empleo
- 2.9. Mercado laboral y profesorado
  - 2.9.1. Mercado laboral en el siglo XXI
  - 2.9.2. Diferencias entre el mercado laboral y el mercado laboral educativo
  - 2.9.3. El profesional docente
- 2.10. Inversión y gasto en educación
  - 2.10.1. Sistemas educativos de la OCDE
  - 2.10.2. El gasto en educación
  - 2.10.3. La educación como inversión
  - 2.10.4. Justificación de la intervención pública

### Módulo 3. Tecnologías de la Información y la Comunicación para la Educación

- 3.1. TIC, alfabetización y competencias digitales
  - 3.1.1. Introducción y objetivos
  - 3.1.2. La escuela en la sociedad del conocimiento
  - 3.1.3. Las TIC en el proceso de enseñanza y aprendizaje
  - 3.1.4. Alfabetización digital y competencias
  - 3.1.5. El rol del docente en el aula
  - 3.1.6. Las competencias digitales del docente
  - 3.1.7. Referencias bibliográficas
  - 3.1.8. Hardware en el aula: PDI, tabletas y *Smartphones*
  - 3.1.9. Internet como recurso educativo: web 2.0 y *m-Learning*
  - 3.1.10. El docente como parte de la web 2.0: ¿cómo construir su identidad digital?
  - 3.1.11. Pautas para la creación de perfiles docentes
  - 3.1.12. Creación de un perfil docente en Twitter
  - 3.1.13. Referencias bibliográficas
- 3.2. Creación de contenido pedagógico con TIC y sus posibilidades en el aula
  - 3.2.1. Introducción y objetivos
  - 3.2.2. Condicionantes del aprendizaje participativo
  - 3.2.3. El rol del alumno en el aula con TIC: *Prosumer*
  - 3.2.4. Creación de contenido en la web 2.0: herramientas digitales
  - 3.2.5. El blog como recurso pedagógico de aula
  - 3.2.6. Pautas para la creación de un blog educativo
  - 3.2.7. Elementos del blog para que sea un recurso pedagógico
  - 3.2.8. Referencias bibliográficas
- 3.3. Entornos personales de aprendizaje para el docente
  - 3.3.1. Introducción y objetivos
  - 3.3.2. La formación del docente para la integración de las TIC
  - 3.3.3. Las comunidades de aprendizaje
  - 3.3.4. Definición de entornos personales de aprendizaje
  - 3.3.5. Uso educativo del PLE y del PNL
  - 3.3.6. Diseño y creación de nuestro PLE de aula
  - 3.3.7. Referencias bibliográficas
- 3.4. Aprendizaje colaborativo y curación de contenidos
  - 3.4.1. Introducción y objetivos
  - 3.4.2. Aprendizaje colaborativo para la introducción eficiente de las TIC en el aula
  - 3.4.3. Herramientas digitales para el trabajo colaborativo
  - 3.4.4. Curación de contenido
  - 3.4.5. La curación de contenido como práctica didáctica en el fomento de competencias digitales del alumnado
  - 3.4.6. El profesor curador de contenidos. Scoop.it
  - 3.4.7. Referencias bibliográficas
- 3.5. Uso pedagógico de las redes sociales. Seguridad en el uso de las TIC en el aula
  - 3.5.1. Introducción y objetivos
  - 3.5.2. Principio del aprendizaje conectado
  - 3.5.3. Las redes sociales: herramientas para la creación de comunidades de aprendizaje
  - 3.5.4. La comunicación en redes sociales: manejo de los nuevos códigos comunicativos
  - 3.5.5. Tipos de redes sociales
  - 3.5.6. Cómo usar RRSS en el aula: creación de contenido
  - 3.5.7. Desarrollo de competencias digitales de alumnos y docentes con la integración de las RRSS en el aula
  - 3.5.8. Introducción y objetivos de la seguridad en el uso de las TIC en el aula
  - 3.5.9. Identidad digital
  - 3.5.10. Riesgos de los menores en internet
  - 3.5.11. Educación en valores con las TIC: metodología de aprendizaje-servicio (ApS) con recursos TIC
  - 3.5.12. Plataformas de fomento de la seguridad en internet
  - 3.5.13. La seguridad en internet como parte de la educación: centros, familias, alumnos y docentes
  - 3.5.14. Referencias bibliográficas

- 3.6. Creación de contenido audiovisual con herramientas TIC. El ABP y TIC
    - 3.6.1. Introducción y objetivos
    - 3.6.2. Taxonomía de Bloom y TIC
    - 3.6.3. El podcast educativo como elemento didáctico
    - 3.6.4. Creación de audio
    - 3.6.5. La imagen como elemento didáctico
    - 3.6.6. Herramientas TIC con uso educativo de imágenes
    - 3.6.7. La edición de imágenes con TIC: herramientas para su edición
    - 3.6.8. ¿Qué es el ABP?
    - 3.6.9. Proceso de trabajo con ABP y TIC
    - 3.6.10. Diseñar ABP con TIC
    - 3.6.11. Posibilidades educativas en la web 3.0
    - 3.6.12. *Youtubers e Instagramers*: aprendizaje informal en medios digitales
    - 3.6.13. El videotutorial como recurso pedagógico en el aula
    - 3.6.14. Plataformas de difusión de los materiales audiovisuales
    - 3.6.15. Pautas para la creación de un vídeo educativo
    - 3.6.16. Referencias bibliográficas
  - 3.7. Normativa y legislación aplicable a las TIC
    - 3.7.1. Introducción y objetivos
    - 3.7.2. Leyes orgánicas de protección de datos
    - 3.7.3. Guía de recomendaciones para la privacidad de los menores en internet
    - 3.7.4. Los derechos de autor: *Copyright* y *Creative Commons*
    - 3.7.5. Uso de material con derechos de autor
    - 3.7.6. Referencias bibliográficas
  - 3.8. Gamificación: motivación y TIC en el aula
    - 3.8.1. Introducción y objetivos
    - 3.8.2. La gamificación entra en las aulas a través de entornos virtuales de aprendizaje
    - 3.8.3. Aprendizaje Basado en Juegos (GBL)
    - 3.8.4. La realidad aumentada (RA) en el aula
    - 3.8.5. Tipos de realidad aumentada y experiencias en el aula
    - 3.8.6. Códigos QR en el aula: generación de códigos y aplicación educativa
    - 3.8.7. Experiencias de aula
    - 3.8.8. Referencias bibliográficas
  - 3.9. La competencia mediática en el aula con TIC
    - 3.9.1. Introducción y objetivos
    - 3.9.2. Fomento de la competencia mediática del profesorado
    - 3.9.3. Dominio de la comunicación para una enseñanza motivadora
    - 3.9.4. La comunicación de contenido pedagógico con TIC
    - 3.9.5. Importancia de la imagen como recurso pedagógico
    - 3.9.6. Las presentaciones digitales como recurso didáctico en el aula
    - 3.9.7. Trabajar en el aula con imágenes
    - 3.9.8. Compartir imágenes en la web 2.0
    - 3.9.9. Referencias bibliográficas
  - 3.10. Evaluación para el aprendizaje a través de las TIC
    - 3.10.1. Introducción y objetivos. Evaluación para el aprendizaje a través de las TIC
    - 3.10.2. Herramientas de evaluación: Portafolio digital y rúbricas
    - 3.10.3. Construcción de un Portafolio con Google Sites
    - 3.10.4. Generar rúbricas de evaluación
    - 3.10.5. Diseñar evaluaciones y autoevaluaciones con Google Forms
    - 3.10.6. Referencias bibliográficas
- Módulo 4. Metodología de la Acción Socioeducativa**
- 4.1. Metodología de la acción, intervención socioeducativa
    - 4.1.1. Pedagogía social, didáctica y acción socioeducativa
    - 4.1.2. Campos de la acción socioeducativa
    - 4.1.3. Funcionalidades de la acción socioeducativa
    - 4.1.4. El profesional de la acción socioeducativa
  - 4.2. El fenómeno de la exclusión social
    - 4.2.1. Exclusión como fenómeno social
    - 4.2.2. Exclusión social en la actualidad
    - 4.2.3. Factores de exclusión social
    - 4.2.4. Riesgos de la exclusión social
  - 4.3. Intervención con población inmigrante en riesgo de exclusión social
    - 4.3.1. Los procesos de acogida inicial
    - 4.3.2. Los procesos de escolarización
    - 4.3.3. Los procesos relacionales
    - 4.3.4. Los procesos de inserción laboral

- 4.4. Intervención socioeducativa con menores en riesgo
  - 4.4.1. Infancia en riesgo social
  - 4.4.2. Legislación nacional e internacional sobre la infancia
  - 4.4.3. Programas y actividades de intervención socioeducativa con menores
  - 4.4.4. Programas y actividades de intervención socioeducativa con familias
- 4.5. Mujeres en riesgo de exclusión social
  - 4.5.1. Desigualdad de género y exclusión social
  - 4.5.2. Mujeres inmigrantes
  - 4.5.3. Mujeres a cargo de familias monoparentales
  - 4.5.4. Mujeres desempleadas de larga duración
  - 4.5.5. Mujeres jóvenes sin cualificación
- 4.6. Intervención con personas con discapacidad
  - 4.6.1. Discapacidad y exclusión social
  - 4.6.2. Programas y actividades de intervención socioeducativa con personas con discapacidad
  - 4.6.3. Programas y actividades de intervención socioeducativa con familias y cuidadores
- 4.7. Intervención socioeducativa con familias
  - 4.7.1. Introducción
  - 4.7.2. Enfoque sistémico de la familia
  - 4.7.3. Orientación familiar
- 4.8. La dinamización social comunitaria
  - 4.8.1. Introducción
  - 4.8.2. Comunidad y desarrollo comunitario
  - 4.8.3. Metodología y estrategias de acción comunitaria
  - 4.8.4. Logros de la participación
  - 4.8.5. Evaluación participativa
- 4.9. Programas de intervención socioeducativa
  - 4.9.1. Intervención socioeducativa de atención a la infancia
  - 4.9.2. Intervención con adolescentes en riesgo de exclusión social
  - 4.9.3. Intervención socioeducativa en penitenciarías
  - 4.9.4. Intervención con mujeres víctimas de violencia de género
  - 4.9.5. Intervención socioeducativa con inmigrantes

- 4.10. Hacia una pedagogía socioeducativa de la muerte
  - 4.10.1. Concepto de muerte
  - 4.10.2. Pedagogía de la muerte en el ámbito escolar
  - 4.10.3. Propuesta didáctica

## Módulo 5. Metodologías de Enseñanza y Asesoramiento a Educadores

- 5.1. Asesoramiento pedagógico y didáctico para la mejora del quehacer educativo
  - 5.1.1. Introducción al asesoramiento pedagógico
  - 5.1.2. Estrategias para el asesoramiento pedagógico
  - 5.1.3. Modelos y tipos de acompañamiento pedagógico
  - 5.1.4. Metodología del acompañamiento
  - 5.1.5. Perfil profesional de los asesores pedagógicos
- 5.2. La enseñanza como un proceso creativo
  - 5.2.1. Apuntes sobre la creatividad
  - 5.2.2. Estrategias para estimular la creatividad
  - 5.2.3. La importancia de la creatividad en el aula
- 5.3. Metodología educativa: modos de vivificar el currículum en el aula
  - 5.3.1. Currículum y logro educativo
  - 5.3.2. La teoría y praxis curricular
  - 5.3.3. Vínculos entre didáctica y currículum
- 5.4. La enseñanza como acto didáctico
  - 5.4.1. Modelos de actos didácticos
  - 5.4.2. Propuesta de acto didáctico
  - 5.4.3. Análisis de los componentes del acto didáctico
  - 5.4.4. Comunicación e interacción
- 5.5. Mirar la enseñanza desde otro lugar: pedagogías alternativas
  - 5.5.1. Cuestionamiento del modelo tradicional
  - 5.5.2. Tipos de pedagogías alternativas
  - 5.5.3. La continuación de la escuela: debate abierto
- 5.6. Métodos y estrategias para el aprendizaje activo
  - 5.6.1. Participación activa como concepto clave. Introducción
  - 5.6.2. Enseñanza tradicional vs Aprendizaje activo
  - 5.6.3. Recursos y estrategias para el aprendizaje activo

- 5.7. Apertura a la comunidad, enseñar en relación
  - 5.7.1. Entorno y medio
  - 5.7.2. Escuela centrada en la comunidad
  - 5.7.3. Comunidades de aprendizaje
  - 5.7.4. Teorías sobre el medio y la influencia en la educación
- 5.8. Metodologías de enseñanza e innovación educativa
  - 5.8.1. Innovación educativa
  - 5.8.2. Metodologías activas
  - 5.8.3. La investigación en la innovación educativa
  - 5.8.4. Innovación educativa y TIC
- 5.9. Aprendizaje-servicio
  - 5.9.1. ¿Qué es el aprendizaje-servicio?
  - 5.9.2. Etapas del aprendizaje-servicio
  - 5.9.3. Resultados del aprendizaje-servicio en la educación
- 5.10. Nuevos retos metodológicos y de asesoramiento a educadores
  - 5.10.1. Práctica discursiva en sociedades complejas
  - 5.10.2. Desafíos e incertidumbres en el contexto escolar
  - 5.10.3. El nuevo rol del asesor-docente

## Módulo 6. Diseño y Gestión de Programas Educativos

- 6.1. Diseño y gestión de programas educativos
  - 6.1.1. Etapas y tareas en el diseño de programas educativos
  - 6.1.2. Tipos de programas educativos
  - 6.1.3. Evaluación del programa educativo
  - 6.1.4. Modelo de programa educativo basado en competencias
- 6.2. Diseño de programas en el ámbito educativo formal y no formal
  - 6.2.1. Educación formal y no formal
  - 6.2.2. Modelo de programa educativo formal
  - 6.2.3. Modelo de programa educativo no formal
- 6.3. Programas educativos y Tecnologías de la Información y la Comunicación
  - 6.3.1. Integración de las TIC en los programas educativos
  - 6.3.2. Ventajas de las TIC en el desarrollo de programas educativos
  - 6.3.3. Prácticas educativas y TIC

- 6.4. Diseño de programas educativos y bilingüismo
  - 6.4.1. Ventajas del bilingüismo
  - 6.4.2. Aspectos curriculares para el diseño de programas educativos en bilingüismo
  - 6.4.3. Ejemplos de programas educativos y bilingüismo
- 6.5. Diseño pedagógico de programas en orientación educativa
  - 6.5.1. La elaboración de programas en orientación educativa
  - 6.5.2. Posibles contenidos de los programas de orientación educativa
  - 6.5.3. Metodología para la evaluación de los programas de orientación educativa
  - 6.5.4. Aspectos a tener en cuenta en el diseño
- 6.6. Diseño de programas educativos para la educación inclusiva
  - 6.6.1. Fundamentos teóricos de la educación inclusiva
  - 6.6.2. Aspectos curriculares para el diseño de programas educativos inclusivos
  - 6.6.3. Ejemplos de programas educativos inclusivos
- 6.7. Gestión, seguimiento y evaluación de programas educativos Habilidades pedagógicas
  - 6.7.1. Evaluación como instrumento de mejora educativa
  - 6.7.2. Pautas para la evaluación de programas educativos
  - 6.7.3. Técnicas de evaluación de programas educativos
  - 6.7.4. Habilidades pedagógicas para la evaluación y mejora
- 6.8. Estrategias de comunicación y difusión de programas educativos
  - 6.8.1. Proceso de comunicación didáctica
  - 6.8.2. Estrategias de comunicación docente
  - 6.8.3. Difusión de programas de educativos
- 6.9. Buenas prácticas en el diseño y gestión de programas educativos en educación reglada
  - 6.9.1. Caracterización de buenas prácticas docentes
  - 6.9.2. Influencia de las buenas prácticas en el diseño y desarrollo del programa
  - 6.9.3. Liderazgo pedagógico y buenas prácticas
- 6.10. Buenas prácticas en el diseño y gestión de programas educativos en contextos no formales
  - 6.10.1. Buenas prácticas docentes en contextos no formales
  - 6.10.2. Influencia de las buenas prácticas en el diseño y desarrollo del programa
  - 6.10.3. Ejemplo de buenas prácticas educativas en contextos no formales

## Módulo 7. Evaluación de Programas Educativos

- 7.1. Concepto y componentes del programa. La evaluación pedagógica
  - 7.1.1. La evaluación
  - 7.1.2. La evaluación y la educación
  - 7.1.3. Componentes de la evaluación educativa
- 7.2. Modelos y metodologías para la evaluación
  - 7.2.1. Normas para la evaluación educativa
  - 7.2.2. Modelos de evaluación educativa
  - 7.2.3. Evaluación como proceso
- 7.3. Estándares para la investigación evaluativa
  - 7.3.1. Concepto general sobre estándares
  - 7.3.2. Organización y contenido de los estándares
  - 7.3.3. Reflexiones acerca de los estándares
- 7.4. Principio de complementariedad. Métodos y técnicas
  - 7.4.1. Definición de principio de complementariedad
  - 7.4.2. Metodología para aplicar el principio de complementariedad
  - 7.4.3. Técnicas de complementariedad
- 7.5. Técnicas e instrumentos de evaluación educativa
  - 7.5.1. Estrategias de evaluación educativa
  - 7.5.2. Técnicas e instrumentos de evaluación educativa
  - 7.5.3. Ejemplos de técnicas de evaluación educativa
- 7.6. Datos disponibles, estadísticas, archivos, indicadores. Análisis de contenido
  - 7.6.1. Conceptualización del análisis de contenido
  - 7.6.2. Primeras propuestas metodológica en el análisis de contenido
  - 7.6.3. Componentes del análisis de datos
  - 7.6.4. Técnicas de análisis de datos
- 7.7. Encuestas, cuestionarios, entrevistas, observación, autoinformes, test y escalas
  - 7.7.1. Concepto de instrumento de evaluación educativa
  - 7.7.2. Criterios de selección de los instrumentos de evaluación
  - 7.7.3. Tipos de técnicas e instrumentos de evaluación
- 7.8. Necesidades, carencias y demandas. Evaluación inicial y diseño de programas
  - 7.8.1. Evaluación inicial. Introducción
  - 7.8.2. Análisis de necesidades
  - 7.8.3. Diseño del programa

- 7.9. Desarrollo del programa. Evaluación formativa del programa
  - 7.9.1. Introducción
  - 7.9.2. Evaluación formativa. Desarrollo
  - 7.9.3. Conclusiones
- 7.10. Conclusión del programa. Evaluación final, sumativa
  - 7.10.1. Introducción
  - 7.10.2. Evaluación final, sumativa
  - 7.10.3. Conclusiones

## Módulo 8. Enseñanza y Aprendizaje en el Contexto Familiar, Social y Escolar

- 8.1. Educación, familia y sociedad
  - 8.1.1. Introducción a la categorización de la educación formal, no formal e informal
  - 8.1.2. Conceptos de educación formal, educación no formal y educación informal
  - 8.1.3. Actualidad de la educación formal y no formal
  - 8.1.4. Ámbitos de la educación no formal
- 8.2. La educación familiar en un mundo de cambio
  - 8.2.1. Familia y escuela: dos contextos educativos
  - 8.2.2. Relaciones familia y escuela
  - 8.2.3. La escuela y la sociedad de la información
  - 8.2.4. El papel de los medios de comunicación
- 8.3. La familia educadora
  - 8.3.1. Principales dimensiones en el estudio de la socialización
  - 8.3.2. Agentes de socialización
  - 8.3.3. El concepto de familia y sus funciones
  - 8.3.4. La educación familiar
- 8.4. Educación, familia y comunidad
  - 8.4.1. Comunidad y familia que educa
  - 8.4.2. La educación en valores
- 8.5. Escuela de padres
  - 8.5.1. La comunicación con las familias
  - 8.5.2. La escuela de padres
  - 8.5.3. Programa de una escuela de padres
  - 8.5.4. La metodología de los talleres en familia

- 8.6. Las prácticas educativas familiares
  - 8.6.1. Características de la familia
  - 8.6.2. La familia: sus cambios sociales y sus nuevos modelos
  - 8.6.3. La familia como sistema social
  - 8.6.4. La disciplina en la familia
  - 8.6.5. Los estilos educativos familiares
- 8.7. Los medios de comunicación y su influencia educativa
  - 8.7.1. La cultura mediática
  - 8.7.2. La educación a través de los medios de comunicación
- 8.8. Orientación familiar
  - 8.8.1. La orientación educativa
  - 8.8.2. Educar en las habilidades sociales y en la infancia
- 8.9. Cambio social, escuela y docentes
  - 8.9.1. Una economía que evoluciona
  - 8.9.2. Organizaciones estructuradas en red
  - 8.9.3. Nuevas configuraciones familiares
  - 8.9.4. Diversidad cultural y étnica
  - 8.9.5. Saberes con fecha de caducidad
  - 8.9.6. El docente: un agente en crisis
  - 8.9.7. La docencia: la profesión del conocimiento
- 8.10. Algunas constantes en la docencia
  - 8.10.1. El contenido que se enseña genera identidad
  - 8.10.2. Algunos conocimientos valen más que otros
  - 8.10.3. *Enseñando se aprende a enseñar*
  - 8.10.4. Cada maestrillo con su librillo
  - 8.10.5. Los estudiantes en el centro de la motivación
  - 8.10.6. *El que sale del aula no regresa*

## Módulo 9. Emprendimiento Educativo

- 9.1. Emprendimiento y educación
  - 9.1.1. Definición y aspectos del emprendimiento
  - 9.1.2. Relación entre educación y emprendimiento
  - 9.1.3. El profesor emprendedor
- 9.2. La competencia emprendedora en Europa: perspectiva educativa
  - 9.2.1. Definición de competencia emprendedora
  - 9.2.2. Políticas europeas y emprendimiento
  - 9.2.3. Desafíos y oportunidades
- 9.3. El emprendimiento en la educación formal
  - 9.3.1. Desarrollo del espíritu emprendedor
  - 9.3.2. Competencias emprendedoras: estructuración y clasificación
  - 9.3.3. Educación para el emprendimiento
  - 9.3.4. Programas de emprendimiento en contextos educativos formales
- 9.4. El emprendimiento en la educación no formal
  - 9.4.1. Introducción
  - 9.4.2. Recursos y estrategias para el emprendiendo en la educación no formal
  - 9.4.3. Programas de emprendimiento en contextos educativos no formales
- 9.5. Pedagogía del emprendimiento
  - 9.5.1. La creatividad
  - 9.5.2. Aplicaciones metodológicas
  - 9.5.3. Empezar desde la escuela
- 9.6. Factores que han de tenerse en cuenta para emprender un proyecto socioeducativo
  - 9.6.1. Factores claves en el emprendimiento
  - 9.6.2. Desarrollo del espíritu emprendedor social
  - 9.6.3. Conclusiones
- 9.7. Recursos y financiación para el emprendimiento educativo
  - 9.7.1. Introducción
  - 9.7.2. Recursos y mecanismos de financiación
  - 9.7.3. Conclusiones

- 9.8. Experiencias de emprendimiento educativo
  - 9.8.1. Introducción
  - 9.8.2. Experiencias prácticas en emprendimiento
  - 9.8.3. La educación para el emprendimiento en el contexto europeo
  - 9.8.4. Conclusiones
- 9.9. Estímulo del espíritu emprendedor en la infancia
  - 9.9.1. Introducción
    - 9.9.1.1. Concepto de espíritu emprendedor
    - 9.9.1.2. Objetivos del espíritu emprendedor
    - 9.9.1.3. Habilidades que potencia
  - 9.9.2. Cultura emprendedora y escuela
  - 9.9.3. Políticas de referencia para el fomento del espíritu emprendedor
- 9.10. Emprendimiento como agente de cambio
  - 9.10.1. El emprendimiento social
    - 9.10.1.1. Concepto
    - 9.10.1.2. Características del emprendedor social
  - 9.10.2. Posibilidades sociales del emprendimiento
  - 9.10.3. Empresas sociales
  - 9.10.4. Conclusiones

## Módulo 10. Innovación y Mejora de la Práctica Docente

- 10.1. Innovación y mejora de la práctica docente
  - 10.1.1. Introducción
  - 10.1.2. Innovación, cambio, mejora y reforma
  - 10.1.3. El movimiento de mejora de la eficacia escolar
  - 10.1.4. Nueve factores clave para la mejora
  - 10.1.5. ¿Cómo se realiza el cambio? Las fases del proceso
  - 10.1.6. Reflexión final
- 10.2. Los proyectos de innovación y mejora docente
  - 10.2.1. Introducción
  - 10.2.2. Datos de identificación
  - 10.2.3. Justificación del proyecto
  - 10.2.4. Marco teórico
  - 10.2.5. Objetivos
  - 10.2.6. Metodología
  - 10.2.7. Recursos
  - 10.2.8. Temporalización
  - 10.2.9. Evaluación de los resultados
  - 10.2.10. Referencias bibliográficas
  - 10.2.11. Reflexión final
- 10.3. La dirección y el liderazgo escolar
  - 10.3.1. Objetivos
  - 10.3.2. Introducción
  - 10.3.3. Diversos conceptos de liderazgo
  - 10.3.4. El concepto de liderazgo distribuido
  - 10.3.5. Enfoques en la distribución del liderazgo
  - 10.3.6. Resistencias al liderazgo distribuido
  - 10.3.7. La distribución del liderazgo en España
  - 10.3.8. Reflexión final



- 10.4. La formación de los profesionales de la enseñanza
  - 10.4.1. Introducción
  - 10.4.2. La formación inicial de los maestros
  - 10.4.3. La formación de los maestros noveles
  - 10.4.4. El desarrollo profesional docente
  - 10.4.5. Las competencias docentes
  - 10.4.6. La práctica reflexiva
  - 10.4.7. De la investigación educativa al desarrollo profesional de los educadores
- 10.5. La creatividad formativa: principio de la mejora e innovación docente
  - 10.5.1. Introducción
  - 10.5.2. Los 4 elementos que definen la creatividad
  - 10.5.3. Algunas tesis sobre creatividad relevantes para la didáctica
  - 10.5.4. La creatividad formativa y la innovación docente
  - 10.5.5. Consideraciones didácticas o pedagógicas para el desarrollo de la creatividad
  - 10.5.6. Algunas técnicas para el desarrollo de la creatividad
  - 10.5.7. Reflexión final
- 10.6. Hacia un aprendizaje más autónomo y cooperativo I: aprender a aprender
  - 10.6.1. Introducción
  - 10.6.2. ¿Por qué es necesaria la metacognición?
  - 10.6.3. Enseñar a aprender
  - 10.6.4. La enseñanza explícita de estrategias de aprendizaje
  - 10.6.5. Clasificación de las estrategias de aprendizaje
  - 10.6.6. La enseñanza de estrategias metacognitivas
  - 10.6.7. El problema de la evaluación
  - 10.6.8. Reflexión final
- 10.7. Hacia un aprendizaje más autónomo y cooperativo II: aprendizaje emocional y social
  - 10.7.1. Introducción
  - 10.7.2. El concepto de Inteligencia Emocional
  - 10.7.3. Las competencias emocionales
  - 10.7.4. La educación emocional y los programas de aprendizaje emocional y social
  - 10.7.5. Técnicas y métodos concretos para el entrenamiento de habilidades sociales
  - 10.7.6. Integrar el aprendizaje emocional y social en la educación formal
  - 10.7.7. Reflexión final
- 10.8. Hacia un aprendizaje más autónomo y cooperativo III: aprender haciendo
  - 10.8.1. Introducción
  - 10.8.2. Estrategias y metodologías activas para favorecer la participación
  - 10.8.3. Aprendizaje Basado en Problemas
  - 10.8.4. Trabajo por proyectos
  - 10.8.5. Aprendizaje Cooperativo
  - 10.8.6. Inmersión temática
  - 10.8.7. Reflexión final
- 10.9. La evaluación de los aprendizajes
  - 10.9.1. Introducción
  - 10.9.2. Una evaluación renovada
  - 10.9.3. Modalidades de evaluación
  - 10.9.4. La evaluación procesual a través de la carpeta o portafolios
  - 10.9.5. El uso de rúbricas para clarificar los criterios de evaluación
  - 10.9.6. Reflexión final
- 10.10. El papel del profesor en el aula
  - 10.10.1. El profesor como guía y orientador
  - 10.10.2. El profesor como director de la clase
  - 10.10.3. Formas de dirigir la clase
  - 10.10.4. El liderazgo en el aula y en el centro
  - 10.10.5. La convivencia en el centro



*Una titulación universitaria intensiva que le permitirá al profesional de la docencia crear programas innovadores aplicando las últimas herramientas digitales”*

# 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”*

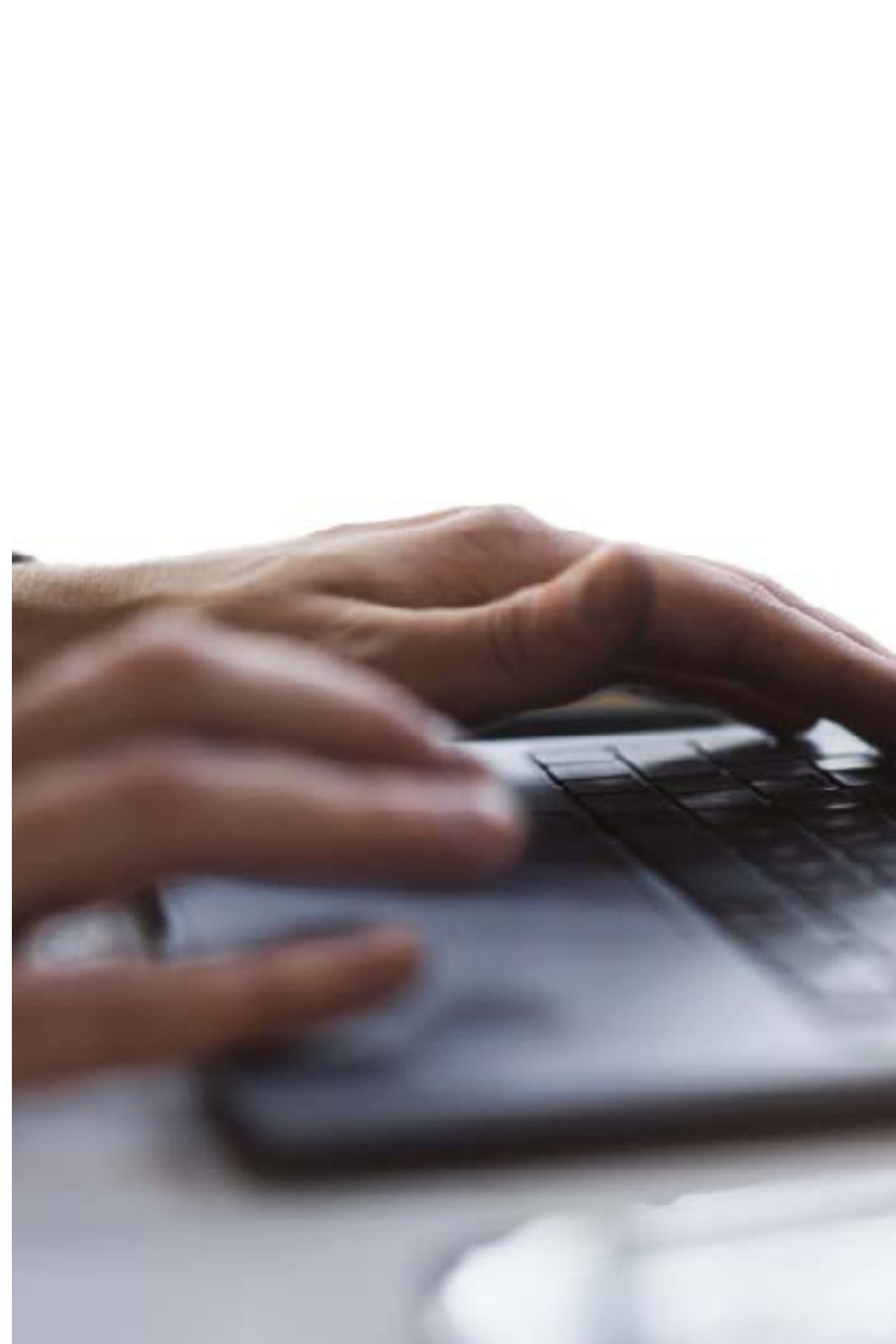
## El alumno: la prioridad de todos los programas de TECH

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 en la plataforma de reseñas Trustpilot, 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

# Titulación

El Máster Título Propio en Innovación Educativa y Emprendimiento garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Máster Propio expedido por TECH Global University.



“

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

Este programa te permitirá obtener el título propio de **Máster en Innovación Educativa y Emprendimiento** avalado por **TECH Global University**, la mayor Universidad digital del mundo.

**TECH Global University**, es una Universidad Oficial Europea reconocida públicamente por el Gobierno de Andorra (*boletín oficial*). Andorra forma parte del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES) desde 2003. El EEES es una iniciativa promovida por la Unión Europea que tiene como objetivo organizar el marco formativo internacional y armonizar los sistemas de educación superior de los países miembros de este espacio. El proyecto promueve unos valores comunes, la implementación de herramientas conjuntas y fortaleciendo sus mecanismos de garantía de calidad para potenciar la colaboración y movilidad entre estudiantes, investigadores y académicos.

Este título propio de **TECH Global University**, es un programa europeo de formación continua y actualización profesional que garantiza la adquisición de las competencias en su área de conocimiento, confiriendo un alto valor curricular al estudiante que supere el programa.

Título: **Máster Título Propio en Innovación Educativa y Emprendimiento**

Modalidad: **online**

Duración: **12 meses**

Acreditación: **60 ECTS**

**tech** global university

D/Dña \_\_\_\_\_ con documento de identificación \_\_\_\_\_ ha superado con éxito y obtenido el título de:

**Máster Título Propio en Innovación Educativa y Emprendimiento**

Se trata de un título propio de 1.800 horas de duración equivalente a 60 ECTS, con fecha de inicio dd/mm/aaaa y fecha de finalización dd/mm/aaaa.

TECH Global University es una universidad reconocida oficialmente por el Gobierno de Andorra el 31 de enero de 2024, que pertenece al Espacio Europeo de Educación Superior (EEES).


En Andorra la Vella, a 28 de febrero de 2024

  
 Dr. Pedro Navarro Illana  
 Rector

código único TECH: APWOR235 techinstitute.com/titulos

**Máster Título Propio en Innovación Educativa y Emprendimiento**

Distribución General del Plan de Estudios		Distribución General del Plan de Estudios			
Tipo de materia	Créditos ECTS	Curso	Materia	ECTS	Carácter
Obligatoria (OB)	60	1º	Teoría y Práctica de la Investigación Educativa	6	OB
Optativa (OP)	0	1º	Economía de la Educación	6	OB
Prácticas Externas (PR)	0	1º	Tecnologías de la Información y la Comunicación para la Educación	6	OB
Trabajo Fin de Máster (TFM)	0	1º	Metodología de la Acción Socioeducativa	6	OB
		1º	Metodología de la Acción Socioeducativa	6	OB
		1º	Diseño y Gestión de Programas Educativos	6	OB
		1º	Evaluación de Programas Educativos	6	OB
		1º	Evaluación de Programas Educativos	6	OB
		1º	Emprendimiento Educativo	6	OB
		1º	Innovación y Mejora de la Práctica Docente	6	OB
	<b>Total 60</b>				

  
 Dr. Pedro Navarro Illana  
 Rector

**tech** global university

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

salud futuro  
confianza personas  
educación información tutores  
garantía acreditación enseñanza  
instituciones tecnología aprendizaje  
comunidad compromiso  
atención personalizada innovación  
conocimiento presente calidad  
desarrollo web formación  
aula virtual idiomas

**tech** global  
university

## Máster Título Propio Innovación Educativa y Emprendimiento

- » Modalidad: online
- » Duración: 12 meses
- » Titulación: TECH Global University
- » Acreditación: 60 ECTS
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Máster Título Propio  
Innovación Educativa  
y Emprendimiento