



# ISEIE INNOVATION SCHOOL



[iseie.com](http://iseie.com)



# CONTENIDO

CURSO TECNOLOGÍAS  
EDUCATIVAS

3

POR QUÉ REALIZAR UN  
CURSO

4

OBJETIVOS

5

PARA QUÉ TE PREPARA EL  
CURSO

6

DISEÑO Y CONTENIDO

7

REQUISITOS DE  
POSTULACIÓN

8

TITULACIÓN

9

TRABAJO DE FIN DE  
CURSO

10

CONTENIDO DEL  
CURSO

11

MATRÍCULA  
DEL CURSO

19



# CURSO TECNOLOGÍAS EDUCATIVAS

El concepto de Tecnología Educativa se refiere al uso planificado y sistemático de recursos tecnológicos, herramientas y estrategias digitales en el ámbito educativo con el fin de mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje. La Tecnología Educativa busca integrar de manera efectiva la tecnología en la práctica docente para potenciar el desarrollo de habilidades, competencias y conocimientos en los estudiantes.

En resumen, la Tecnología Educativa representa un enfoque interdisciplinario que combina la pedagogía, la psicología educativa y la tecnología con el propósito de mejorar la calidad de la educación mediante la integración estratégica de herramientas digitales que potencien el proceso de enseñanza y aprendizaje en entornos educativos diversos y cambiantes.





## POR QUÉ REALIZAR UN CURSO

El realizar un curso 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 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 CURSO

Nuestro curso en Tecnologías Educativas te prepara para desempeñarte de manera efectiva en el ámbito educativo, brindándote las habilidades y conocimientos necesarios para integrar la tecnología de forma innovadora en la enseñanza y el aprendizaje.

Te familiariza con una variedad de herramientas digitales y recursos tecnológicos que pueden mejorar la experiencia educativa, como software educativo, plataformas en línea, aplicaciones interactivas, entre otros.

Aprendes a crear materiales didácticos innovadores y adaptados a las necesidades de los estudiantes, utilizando recursos audiovisuales, simulaciones, contenidos multimedia y otras herramientas tecnológicas.

Adquieres habilidades para integrar de manera efectiva la tecnología en tus prácticas docentes, promoviendo un aprendizaje activo, colaborativo y significativo a través del uso de dispositivos digitales y recursos en línea.

En resumen, te prepara para ser un educador actualizado, innovador y versátil, capaz de aprovechar al máximo el potencial de la tecnología para enriquecer el proceso de enseñanza y aprendizaje.



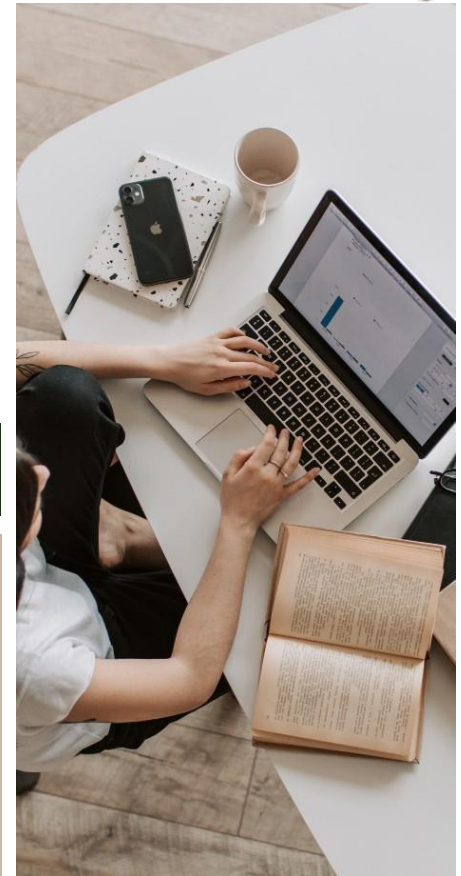


# DISEÑO Y CONTENIDO

Para el diseño del Plan de estudios de este curso, 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. 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.

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.





# REQUISITOS DE POSTULACIÓN

Para postular a nuestro curso en tecnologías educativas, debes cumplir con los siguientes requisitos:

-Documento de identidad

-Correo electrónico

## A QUIÉN ESTÁ DIRIGIDO

Nuestro curso en Tecnologías Educativas está dirigido a una amplia gama de profesionales del ámbito educativo y tecnológico que deseen integrar de manera efectiva la tecnología en los procesos de enseñanza y aprendizaje. Este curso está especialmente dirigido a:

**Docentes de todos los niveles educativos:** Profesores de educación preescolar, primaria, secundaria, bachillerato y educación superior que buscan mejorar sus competencias en el uso de herramientas tecnológicas para enriquecer sus clases, promover la participación de los estudiantes y adaptar sus metodologías de enseñanza a un entorno digital.

**Coordinadores y responsables de TIC en instituciones educativas:** Profesionales encargados de la integración de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en centros educativos, interesados en diseñar e implementar estrategias efectivas para el uso pedagógico de la tecnología en el aula.

**Especialistas en e-learning y educación a distancia:** Profesionales dedicados al diseño y gestión de programas educativos en línea, tutores virtuales, diseñadores instruccionales y responsables de plataformas de aprendizaje virtual que deseen actualizar sus conocimientos en tecnología educativa.

En resumen, el curso en Tecnología Educativa está dirigido a profesionales del ámbito educativo interesados en potenciar sus habilidades en el uso de la tecnología como herramienta para mejorar la calidad educativa, promover la innovación pedagógica, fomentar la inclusión digital y preparar a los estudiantes para un mundo cada vez más digitalizado y tecnológico





# TITULACIÓN



Al concluir el curso, los participantes serán galardonados con una titulación propia otorgada por ISEIE Innovation School. Esta titulación se encuentra respaldada por una certificación que equivale a 4 créditos ECTS (European Credit Transfer and Accumulation System) y representa un total de 100 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 curso.

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



# TRABAJO DE FIN DE CURSO



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

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

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 CURSO TECNOLOGIAS EDUCATIVAS

## **MÓDULO 1. FUNDAMENTOS DE TECNOLOGÍA EDUCATIVA**

- 1.1 Introducción a la tecnología educativa
  - 1.1.1 Concepto y evolución de la tecnología aplicada a la educación
  - 1.1.2 Importancia en el ámbito educativo
- 1.3 Tendencias actuales
- 1.2 Herramientas tecnológicas para la enseñanza
  - 2.1 Tipos de herramientas
  - 2.2 Aplicaciones prácticas
  - 2.3 Evaluación de herramientas
- 1.3 Integración de la Tecnología en el Currículo
  - 1.3.1 Diseño Curricular
  - 1.3.2 Modelos de Integración
  - 1.3.3 Desafíos y Oportunidades

## **MÓDULO 2. INTEGRACIÓN DE LAS TIC EN EL AULA**

- 2.1 Concepto de TIC
  - 2.1.1 Ventajas de la integración
  - 2.1.2 Evolución tecnológica de las TIC en el contexto educativo
- 2.2 Herramientas Tecnológicas para la Enseñanza
  - 2.2.1 Tipos de Herramientas TIC
  - 2.2.2 Uso Pedagógico
  - 2.2.3 Exploración de cómo las TIC pueden impulsar la innovación en la enseñanza y el diseño curricular
- 2.3 Diseño de Actividades TIC
  - 2.3.1 Diseño Instruccional: Principios para diseñar actividades y recursos didácticos basados en las TIC
  - 2.3.2 Estrategias de Integración
  - 2.3.3 Evaluación de Impacto



## 2.4 Buenas Prácticas en la Integración de las TIC

2.4.1 Estudios de Caso: Análisis de experiencias exitosas de integración de las TIC

2.4.2 Desafíos y Soluciones

2.4.3 Planificación Estratégica: para la integración sostenible de las TIC en aula e institución educativa

## **MÓDULO 3. APRENDIZAJE COLABORATIVO EN LÍNEA**

3.1 Fundamentos del Aprendizaje Colaborativo en Línea

3.1.1 Concepto de Aprendizaje Colaborativo: Definición y principios básicos del aprendizaje colaborativo

3.1.2 Importancia del Trabajo en Equipo: Ventajas y beneficios

3.1.3 Tecnología para la Colaboración

3.2 Diseño de Actividades Colaborativas en Línea

3.2.1 Planificación de Tareas Colaborativas: Estrategias para diseñar actividades

3.2.2 Roles y Responsabilidades: Asignación de roles y responsabilidades en entornos virtuales

3.2.3 Feedback y Evaluación

3.3 Herramientas Tecnológicas para el Aprendizaje Colaborativo

3.3.1 Plataformas de Colaboración

3.3.2 Comunicación Asincrónica y Sincrónica

3.3.3 Gestión de Proyectos

3.4 Desafíos y Buenas Prácticas en el Aprendizaje Colaborativo en Línea

3.4.1 Desafíos Comunes

3.4.2 Estrategias Efectivas

3.4.3 Evaluación Continua

## **MÓDULO 4. GAMIFICACIÓN Y SIMULACIÓN EDUCATIVA**

4.1 Introducción a la gamificación y simulación educativa

4.1.1 Conceptos fundamentales

4.1.2 Objetivos educativos

4.1.3 Teorías de aprendizaje

4.2 Diseño de Experiencias gamificadas

4.2.1 Elementos de la gamificación

4.2.2 Narrativa educativa



- 4.2.3 Feedback y Motivación: Estrategias para proporcionar retroalimentación
- 4.3 Aplicaciones prácticas de la gamificación en el aula
  - 4.3.1 Juegos Educativos: Ejemplos de juegos educativos y plataformas gamificadas
  - 4.3.2 Competencias transversales
  - 4.3.3 Personalización del aprendizaje
- 4.4 Simulación Educativa como herramienta de aprendizaje
  - 4.4.1 Tipos de simulaciones
  - 4.4.2 Inmersión y realismo
  - 4.4.3 Evaluación y retroalimentación
- 4.5 Tecnologías para la gamificación y simulación educativa
  - 4.5.1 Plataformas de gamificación
  - 4.5.2 Simuladores virtuales
  - 4.5.3 Realidad virtual y aumentada
- 4.6 Evaluación y mejora continua en la gamificación y simulación educativa
  - 4.6.1 Evaluación del impacto
  - 4.6.2 iteración y mejora
  - 4.6.3 Ética y equidad

## **MÓDULO 5. REALIDAD VIRTUAL Y AUMENTADA EN LA EDUCACIÓN**

- 5.1 Fundamentos de la realidad virtual y aumentada
  - 5.1.1 Definición y diferencias
  - 5.1.2 Ventajas educativas.
  - 5.1.3 Aplicaciones en educación
- 5.2 Diseño de experiencias educativas en realidad virtual y aumentada
  - 5.2.1 Creación de contenidos
  - 5.2.2 Interactividad y engagement: importancia de la interactividad y la participación activa del estudiante
  - 5.2.3 Accesibilidad e inclusión



### 5.3 Integración curricular de la realidad virtual y aumentada

#### 5.3.1 Alcance curricular

#### 5.3.2 Aprendizaje experiencial

#### 5.3.3 Colaboración y comunicación

### 5.4 Tecnologías y herramientas para la realidad virtual y aumentada en educación

#### 5.4.1 Plataformas y dispositivos

#### 5.4.2 Desarrollo de aplicaciones

#### 5.4.3 Evaluación de impacto

## **MÓDULO 6. INTELIGENCIA ARTIFICIAL EN LA EDUCACIÓN**

### 6.1 Fundamentos de la inteligencia artificial en la educación

#### 6.1.1 Conceptos clave: definición de inteligencia artificial y su aplicación en el ámbito educativo

#### 6.1.2 Beneficios educativos

#### 6.1.3 Aplicaciones prácticas

### 6.2 Implementación de herramientas de inteligencia artificial en el aula

#### 6.2.1 Personalización del aprendizaje

#### 6.2.2 Sistemas de recomendación

#### 6.2.3 Automatización de tareas

### 6.3 Ética y desafíos de la inteligencia artificial en la educación

#### 6.3.1 Consideraciones éticas

#### 6.3.2 Desafíos y limitaciones

#### 6.3.3 Formación docente: necesidad de formación continua para los docentes en el uso ético y efectivo de herramientas de inteligencia artificial en el aula



## **MÓDULO 7. CREACIÓN DE CONTENIDOS EDUCATIVOS DIGITALES**

### 7.1 Diseño instruccional para contenidos educativos digitales

7.1.1 Principios de diseño: introducción a los principios fundamentales de diseño instruccional

7.1.2 Adaptabilidad: Cómo diseñar contenidos que se adapten a las necesidades y estilos de aprendizaje

7.1.3 Interactividad: Importancia de la interactividad y la participación del estudiante en la creación de experiencias educativas digitales significativas

### 7.2 Herramientas y recursos para la creación de contenidos educativos digitales

7.2.1 Software educativo: presentación de herramientas y software específicos

7.2.2 Multimedia educativa

7.2.3 Accesibilidad: consideraciones para garantizar que los contenidos digitales sean accesibles para todos los estudiantes, incluyendo aquellos con necesidades especiales

### 7.3 Evaluación y mejora continua de los contenidos educativos digitales

7.3.1 Evaluación de impacto

7.3.2 Retroalimentación: importancia de recopilar y utilizar la retroalimentación de los estudiantes

7.3.3 Actualización y Adaptación: Estrategias para mantener actualizados los contenidos educativos digitales y adaptarlos a los cambios en el entorno educativo y tecnológico

## **MÓDULO 8. EVALUACIÓN Y RETROALIMENTACIÓN DIGITAL**

### 8.1 Importancia de la Evaluación y Retroalimentación en el Entorno Digital

8.1.1 Evaluación Formativa vs. Sumativa

8.1.2 Retroalimentación Significativa

8.1.3 Evaluación Auténtica

### 8.2 Tecnologías para la Evaluación y Retroalimentación Digital

8.2.1 Plataformas de Evaluación

8.2.2 Feedback Multimedia

8.2.3 Inteligencia Artificial en la Retroalimentación



### 8.3 Mejora Continua a través de la Evaluación y Retroalimentación Digital

#### 8.3.1 Análisis de Datos

#### 8.3.2 Feedback entre Pares

#### 8.3.3 Evaluación Formativa Adaptativa

## **MÓDULO 9. REDES SOCIALES Y EDUCACIÓN DIGITAL**

### 9.1 Integración de redes sociales en procesos educativos

#### 9.1.1 Usos pedagógicos de las redes sociales como herramientas educativas

#### 9.1.2 Creación de comunidades virtuales: estrategias para crear comunidades virtuales de aprendizaje

#### 9.1.3 Gestión de la identidad digital

### 9.2 Buenas prácticas y desafíos en el uso de redes sociales en educación

#### 9.2.1 Etiqueta digital: normas de comportamiento y etiqueta digital en redes sociales

#### 9.2.2 Estrategias de seguridad

#### 9.2.3 Evaluación de impacto: evaluación del impacto del uso de redes sociales en la educación, analizando beneficios, desafíos y posibles riesgos asociados con su integración en el proceso de enseñanza-aprendizaje

## **MÓDULO 10. INCLUSIÓN DIGITAL Y DIVERSIDAD**

### 10.1 Importancia de la inclusión digital y la diversidad

#### 10.1 Equidad educativa

#### 10.2 Diversidad cultural y lingüística

#### 10.3 Accesibilidad universal

### 10.2 Tecnología como herramienta de inclusión

#### 10.2.1 Adaptaciones tecnológicas

#### 10.2.2 Personalización del aprendizaje

#### 10.2.3 Aprendizaje ubicuo

### 10.3 Estrategias para la inclusión digital

#### 10.3.1 Diseño universal para el aprendizaje

#### 10.2 Colaboración en línea

#### 10.3 Comunicación inclusiva: introducción a estrategias para fomentar una comunicación inclusiva en entornos digitales, teniendo en cuenta las diferencias culturales, lingüísticas y de aprendizaje





#### 10.4 Enfoque de género en la tecnología educativa

10.4.1 Brecha de género

10.4.2 Empoderamiento de las mujeres

10.3 Modelos de rol

#### 10.5 Atención a la diversidad cultural y lingüística

10.5.1 Educación intercultural

10.5.2 Multilingüismo

10.5.3 Cultura digital

#### 10.6 Ética y responsabilidad digital

10.6.1 Alfabetización digital

10.6.2 Prevención del ciberacoso

10.6.3 Ciudadanía digital: exploración de la ciudadanía digital y la importancia de formar a los estudiantes como ciudadanos responsables y éticos en el entorno digital, respetando la diversidad y contribuyendo positivamente a la sociedad

### **MÓDULO 11. TRABAJO FINAL DEL CURSO (TFC)**

Nota: El contenido del programa académico puede estar sometido a ligeras modificaciones, en función de las actualizaciones o de las mejoras efectuadas.



# MATRÍCULA DEL CURSO

**BECA:** Aplica (10%)

**MATRÍCULA:** 240€

**COSTE TOTAL DEL PROGRAMA:** 216€

## DATOS BANCARIOS PARA LA EMISIÓN DE TRANSFERENCIA:

**BANCO**

BANCO SANTANDER

**CÓDIGO SWIFT**

BSCHEMMXXX

**TITULAR**

ISEIE INNOVATION SCHOOL

**NÚMERO DE CUENTA**

ES22 0049 6982 17 2110013671

**TIPO DE CUENTA**

CUENTA SANTANDER ONE EMPRESAS

**NIF EMPRESA**

B67799247

**MONEDA**

EURO. €

**SUCURSAL BANCARIA**

C/ DE LES BARQUES 3.  
46002VALENCIA(ESPAÑA).  
TELF. +34 902 30 10 00

## **HERRAMIENTAS PARA EL ENVÍO:**

Pago de matrícula  
mediante tarjeta (216€)

[Click Aquí](#)



PayPal

[Click Aquí](#)



Departamento de Admisión  
**ISEIE INNOVATION SCHOOL**  
Av. Aragón 30, 46021 Valencia  
Telf.: +34 632 912 311



**B67799247**



# UBICACIÓN



DIRECCIÓN

Av. Aragón 30, 5. 46021 Valencia.



NÚMERO DE TELÉFONO

+34 632 81 29 65





# CONTÁCTANOS



Dirección

Av. Aragón 30, 5. 46021 Valencia.



Número telefónico

+34 632 21 29 65



Website

[iseie.com](http://iseie.com)