

Máster Semipresencial

Innovación Educativa y Emprendimiento



Máster Semipresencial

Innovación Educativa y Emprendimiento

Modalidad: Semipresencial (Online + Prácticas)

Duración: 12 meses

Titulación: TECH Global University

Créditos: 60 + 4 ECTS

Acceso web: www.techtute.com/educacion/master-semipresencial/master-semipresencial-innovacion-educativa-emprendimiento

Índice

01

Presentación del programa

pág. 4

02

¿Por qué estudiar en TECH?

pág. 8

03

Plan de estudios

pág. 12

04

Objetivos docentes

pág. 24

05

Prácticas

pág. 30

06

Centros de prácticas

pág. 36

07

Salidas profesionales

pág. 40

08

Metodología de estudio

pág. 46

09

Cuadro docente

pág. 56

10

Titulación

pág. 60

01

Presentación del programa

La transformación educativa requiere una reinención constante de las metodologías y herramientas utilizadas en el aula. La innovación educativa, junto con el impulso del emprendimiento, ofrece a los docentes una oportunidad única para mejorar la experiencia de aprendizaje de los estudiantes. Por eso, es vital que los profesionales se mantengan a la vanguardia de las estrategias más innovadoras para enriquecer los procesos de enseñanza. Con esta idea en mente, TECH lanza una revolucionaria titulación universitaria enfocada en la Innovación Educativa y Emprendimiento.



“

Con este Máster Semipresencial, dominarás metodologías pedagógicas innovadoras que impulsen el aprendizaje activo y personalizado para mejorar la calidad educativa”

En la actualidad, la Educación debe adaptarse a los rápidos avances tecnológicos y las necesidades cambiantes del mercado laboral. A este respecto, la Organización de las Naciones Unidas estima que más del 60% de los trabajos del futuro requerirán habilidades digitales. Frente a esta realidad, los profesionales requieren desarrollar competencias avanzadas para crear entornos de aprendizaje dinámicos y preparados para el futuro, equipando a los estudiantes con las competencias necesarias para prosperar en una economía global.

En este contexto, TECH presenta un innovador Máster Semipresencial en Innovación Educativa y Emprendimiento. Confeccionado por referencias en este ámbito, el itinerario académico profundizará en aspectos que abarcan desde el uso de metodologías pedagógicas activas o el empleo de Tecnologías de la Información y la Comunicación hasta el diseño de programas educativos. De este modo, los egresados serán capaces de liderar proyectos educativos innovadores, implementando tecnologías avanzadas y metodologías pedagógicas disruptivas. Además, estarán capacitados para fomentar la creatividad y el emprendimiento en sus entornos educativos, creando programas que promuevan el aprendizaje colaborativo, la inclusión y el desarrollo de competencias digitales. Así, los egresados contribuirán a la transformación y mejora continua de los sistemas educativos.

Por otra parte, el Máster Semipresencial se caracteriza por poner a disposición del alumnado un contenido multimedia elaborado con la última tecnología educativa. En este sentido, en el Campus Virtual los estudiantes accederán a una biblioteca atestada de recursos entre los que sobresalen resúmenes interactivos, lecturas especializadas o casos de estudio. De esta forma, disfrutarán de un aprendizaje inmersivo que los preparará para resolver situaciones complejas durante el ejercicio de su praxis profesional.

En adición, un reconocido Director Invitado Internacional impartirá 10 *Masterclasses* de alta intensidad.

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

- ♦ Desarrollo de más de 100 casos prácticos presentados por profesionales en Innovación Educativa y Emprendimiento
- ♦ Sus contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que están concebidos, recogen una información imprescindible sobre aquellas disciplinas indispensables para el ejercicio profesional
- ♦ Todo esto se complementará con lecciones teóricas, preguntas al experto, foros de discusión de temas controvertidos y trabajos de reflexión individual
- ♦ Disponibilidad de los contenidos desde cualquier dispositivo fijo o portátil con conexión a internet
- ♦ Además, podrás realizar una estancia de prácticas en una de las mejores empresas



Un prestigioso Director Invitado Internacional ofrecerá 10 exclusivas Masterclasses sobre las últimas tendencias en Innovación Educativa y Emprendimiento"

“

Manejarás enfoques metodológicos como la gamificación para comprometer a los alumnos en su proceso de aprendizaje”

En esta propuesta de Máster, de carácter profesionalizante y modalidad semipresencial, el programa está dirigido a la actualización de profesionales de la Innovación Educativa y Emprendimiento. Los contenidos están basados en la última evidencia científica, y orientados de manera didáctica para integrar el saber teórico en la práctica docente.

Gracias a su contenido multimedia elaborado con la última tecnología educativa, permitirán al profesional de la Innovación Educativa y Emprendimiento un aprendizaje situado y contextual, es decir, un entorno simulado que proporcionará un aprendizaje inmersivo programado para entrenarse ante situaciones reales. El diseño de este programa está basado en el Aprendizaje Basado en Problemas, mediante el cual deberá tratar de resolver las distintas situaciones de práctica profesional que se le planteen a lo largo del mismo. Para ello, contará con la ayuda de un novedoso sistema de vídeo interactivo realizado por reconocidos expertos.

Utilizarás las redes sociales como herramienta educativa, promoviendo la interacción y la creación de comunidades de aprendizaje en línea.

Dispondrás de un sólido conocimiento sobre los modelos y las fuentes de financiación para la Educación.



02

¿Por qué estudiar en TECH?

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



“

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

La mejor universidad online del mundo según FORBES

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

El mejor claustro docente top internacional

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

La mayor universidad digital del mundo

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



Forbes
Mejor universidad
online del mundo

Plan
de estudios
más completo

Profesorado
TOP
Internacional


La metodología
más eficaz

nº1
Mundial
Mayor universidad
online del mundo

Los planes de estudio más completos del panorama universitario

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

Un método de aprendizaje único

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

La universidad online oficial de la NBA

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

Líderes en empleabilidad

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



Google Partner Premier

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



La universidad mejor valorada por sus alumnos

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



03

Plan de estudios

Los materiales didácticos que constituyen este Máster Semipresencial han sido diseñados por referentes en Innovación Educativa y Emprendimiento. Así, el plan de estudios ahondará en cuestiones que van desde el empleo de Tecnologías de la Información y la Comunicación en el aula o metodologías pedagógicas para fomentar un aprendizaje activo hasta las técnicas más efectivas para diseñar intervenciones personalizadas para personas en riesgo de exclusión social.



“

Profundizarás en el uso de Tecnología de la Información y la Comunicación para aumentar la motivación de los alumnos con sus procesos de aprendizaje”

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 pódcast 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: *Portfolio* digital y rúbricas
 - 3.10.3. Construcción de un ePortfolio 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



*Gracias al Relearning de TECH podrás
asimilar los conceptos esenciales de
una forma rápida, natural y precisa”*

04

Objetivos docentes

El diseño de este programa de este Máster Semipresencial en Innovación Educativa y Emprendimiento permitirá al alumno adquirir las competencias necesarias para actualizarse en la profesión, profundizando en los aspectos clave de la innovación educativa y el emprendimiento. El conocimiento adquirido guiará al profesional hacia la creación de soluciones creativas y tecnológicas, favoreciendo la mejora continua en un sector educativo dinámico y globalmente conectado.



“

Este programa te da la oportunidad de actualizar tus conocimientos en escenario real, con el máximo rigor científico de una institución de vanguardia tecnológica”



Objetivo general

- El objetivo del Máster Semipresencial en Innovación Educativa y Emprendimiento es actualizar al profesional en metodologías innovadoras y estrategias emprendedoras aplicadas a la educación. A través de una capacitación práctica en entornos educativos, el egresado desarrollará competencias clave para implementar soluciones tecnológicas, fomentar el emprendimiento y mejorar la calidad educativa, impulsando la transformación de los procesos de enseñanza y aprendizaje

“

Este programa te da la oportunidad de actualizar tus conocimientos en escenario real, con el máximo rigor científico de una institución de vanguardia tecnológica”





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

- ♦ 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. Metodologías de Enseñanza y Asesoramiento a Educadores

- ♦ 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
- ♦ 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

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

- ♦ 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

05

Prácticas

Tras superar el periodo teórico online, este plan de estudios contempla un periodo de capacitación práctica en un centro de referencia en el campo de la Innovación Educativa y Emprendimiento. Además, los egresados tendrán a su disposición el apoyo de un tutor que le acompañará durante todo el proceso, tanto en la preparación como en el desarrollo de las prácticas.





“

Realizarás una estancia práctica en una institución de referencia en el campo de la Innovación Educativa y Emprendimiento”

El periodo de Capacitación Práctica de este programa de Innovación Educativa y Emprendimiento está conformado por una estancia práctica en una entidad de referencia, de 3 semanas de duración, de lunes a viernes con jornadas de 8 horas consecutivas de capacitación práctica al lado de un especialista adjunto.

En esta propuesta de capacitación, cada actividad está diseñada para fortalecer y perfeccionar las competencias clave que exige el ejercicio especializado de esta área. De este modo, se potenciará al máximo el perfil profesional, impulsando un desempeño sólido, eficiente y altamente competitivo.

Es sin duda una oportunidad única para aprender trabajando en entornos educativos innovadores, donde la implementación de nuevas metodologías y tecnologías educativas es el centro de la cultura pedagógica. Esta es una nueva forma de entender e integrar los procesos de enseñanza-aprendizaje, y convierte a las instituciones educativas de vanguardia en el escenario perfecto para esta experiencia transformadora en el perfeccionamiento de las competencias docentes del siglo XXI.

La parte práctica se realizará con la participación activa del estudiante desempeñando las actividades y procedimientos de cada área de competencia (aprender a aprender y aprender a hacer), con el acompañamiento y guía de los profesores y demás compañeros de entrenamiento que faciliten el trabajo en equipo y la integración multidisciplinar como competencias transversales para la praxis de Innovación Educativa y Emprendimiento (aprender a ser y aprender a relacionarse).

Los procedimientos descritos a continuación serán la base de la parte práctica de la capacitación, y su realización estará sujeta a la disponibilidad propia del centro y su volumen de trabajo, siendo las actividades propuestas las siguientes:





Módulo	Actividad Práctica
Uso de herramientas tecnológicas	Crear, adaptar y gestionar plataformas de aprendizaje en línea que faciliten el acceso y la interacción educativa
	Diseñar contenidos interactivos y recursos digitales que complementen la enseñanza tradicional, como videos, simulaciones, aplicaciones educativas y recursos multimedia
	Asesorar a instituciones educativas en la integración efectiva de tecnologías digitales en sus modelos de enseñanza, apoyando la transición hacia entornos de aprendizaje híbridos y personalizados
	Liderar proyectos que fomenten la Innovación dentro del ámbito educativo, incluyendo el desarrollo de nuevas metodologías y la integración de herramientas tecnológicas en el aula
Estrategias de acción educativa social	Crear programas que combinen aspectos sociales y educativos, orientados a grupos en situación de vulnerabilidad o riesgo de exclusión social
	Aplicar enfoques pedagógicos y metodológicos innovadores para mejorar la participación, el aprendizaje y el desarrollo personal de los estudiantes
	Desarrollar y promover iniciativas emprendedoras que busquen resolver problemas sociales a través de soluciones educativas innovadoras, como proyectos que involucren a la comunidad y utilicen metodologías activas de aprendizaje
	Desarrollar proyectos que aborden problemas específicos en comunidades desfavorecidas, como la deserción escolar, la falta de habilidades laborales o la integración de inmigrantes, utilizando metodologías centradas en la acción y el aprendizaje experiencial
Metodología de integración socioeducativa	Desarrollar programas educativos que incorporen metodologías de aprendizaje activas, como el aprendizaje basado en proyectos o el aula invertida
	Crear modelos educativos inclusivos que fomenten la diversidad y la participación de todos los estudiantes
	Implementar recursos digitales como aplicaciones móviles, videojuegos educativos o plataformas de <i>e-learning</i>
	Asegurar la integración de herramientas tecnológicas en el aula que faciliten el aprendizaje personalizado y la Educación a distancia
Diseño de instrumentos de evaluación	Crear herramientas y metodologías para evaluar la eficacia de programas educativos
	Desarrollar encuestas, cuestionarios y otras herramientas de recolección de datos para medir el rendimiento académico, la satisfacción de los estudiantes y la efectividad de las metodologías empleadas
	Realizar seguimientos periódicos de la implementación de los programas educativos para asegurar que se estén cumpliendo los objetivos previstos
	Capacitar a los equipos educativos en la integración de los resultados de la evaluación para realizar mejoras continuas en los programas

Seguro de responsabilidad civil

La máxima preocupación de la universidad es garantizar la seguridad tanto de los profesionales en prácticas como de los demás agentes colaboradores necesarios en los procesos de capacitación práctica en la empresa. Dentro de las medidas dedicadas a lograrlo, se encuentra la respuesta ante cualquier incidente que pudiera ocurrir durante todo el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Para ello, la universidad se compromete a contratar un seguro de responsabilidad civil que cubra cualquier eventualidad que pudiera surgir durante el desarrollo de la estancia en el centro de prácticas. Para ello, la universidad se compromete a contratar un seguro de responsabilidad civil que cubra cualquier eventualidad que pudiera surgir durante el desarrollo de la estancia en el centro de prácticas.

Esta póliza de responsabilidad civil de los profesionales en prácticas tendrá coberturas amplias y quedará suscrita de forma previa al inicio del periodo de la capacitación práctica. De esta forma el profesional no tendrá que preocuparse en caso de tener que afrontar una situación inesperada y estará cubierto hasta que termine el programa práctico en el centro.



Condiciones generales de la capacitación práctica

Las condiciones generales del acuerdo de prácticas para el programa serán las siguientes:

1. TUTORÍA: durante el Máster Semipresencial el alumno tendrá asignados dos tutores que le acompañarán durante todo el proceso, resolviendo las dudas y cuestiones que pudieran surgir. Por un lado, habrá un tutor profesional perteneciente al centro de prácticas que tendrá como fin orientar y apoyar al alumno en todo momento. Por otro lado, también tendrá asignado un tutor académico, cuya misión será la de coordinar y ayudar al alumno durante todo el proceso resolviendo dudas y facilitando todo aquello que pudiera necesitar. De este modo, el profesional estará acompañado en todo momento y podrá consultar las dudas que le surjan, tanto de índole práctica como académica.

2. DURACIÓN: el programa de prácticas tendrá una duración de tres semanas continuadas de formación práctica, distribuidas en jornadas de 8 horas y cinco días a la semana. Los días de asistencia y el horario serán responsabilidad del centro, informando al profesional debidamente y de forma previa, con suficiente tiempo de antelación para favorecer su organización.

3. INASISTENCIA: en caso de no presentarse el día del inicio del Máster Semipresencial, el alumno perderá el derecho a la misma sin posibilidad de reembolso o cambio de fechas. La ausencia durante más de dos días a las prácticas sin causa justificada/ médica, supondrá la renuncia de las prácticas y, por tanto, su finalización automática. Cualquier problema que aparezca durante el transcurso de la estancia se tendrá que informar debidamente y de forma urgente al tutor académico.

4. CERTIFICACIÓN: el alumno que supere el Máster Semipresencial recibirá un certificado que le acreditará la estancia en el centro en cuestión.

5. RELACIÓN LABORAL: el Máster Semipresencial no constituirá una relación laboral de ningún tipo.

6. ESTUDIOS PREVIOS: algunos centros podrán requerir certificado de estudios previos para la realización del Máster Semipresencial. En estos casos, será necesario presentarlo al departamento de prácticas de TECH para que se pueda confirmar la asignación del centro elegido.

7. NO INCLUYE: el Máster Semipresencial no incluirá ningún elemento no descrito en las presentes condiciones. Por tanto, no incluye alojamiento, transporte hasta la ciudad donde se realicen las prácticas, visados o cualquier otra prestación no descrita.

No obstante, el alumno podrá consultar con su tutor académico cualquier duda o recomendación al respecto. Este le brindará toda la información que fuera necesaria para facilitarle los trámites.

06

Centros de prácticas

Este programa de Máster Semipresencial contempla en su itinerario una estancia práctica en una institución de prestigio, donde el alumno pondrá en práctica todo lo aprendido en materia de Innovación Educativa y Emprendimiento. En este sentido, y para acercar este título a más profesionales, TECH ofrece al alumno la oportunidad de cursarlo en diferentes centros alrededor de la geografía nacional. De esta manera, esta institución afianza su compromiso con la calidad y la Educación asequible para todos.



“

Llevarás a cabo una estancia práctica en una reputada compañía especializada en la Innovación Educativa y Emprendimiento”



El alumno podrá cursar la parte práctica de este Máster Semipresencial en los siguientes centros:



Educación

Instituto Rambla Barcelona

País	Ciudad
España	Barcelona

Dirección: Rambla de Catalunya,
16, 08007 Barcelona

En Rambla Instituto ofrecen una amplia variedad de programas de formación de alta calidad en una variedad de áreas de estudio

Capacitaciones prácticas relacionadas:

- Educación Digital, E-learning y Redes Sociales





Educación

Instituto Rambla Madrid

País
España

Ciudad
Madrid

Dirección: C/ Gran Vía, 59, 10A, 28013 Madrid

En Rambla Instituto ofrecen una amplia variedad de programas de formación de alta calidad en una variedad de áreas de estudio

Capacitaciones prácticas relacionadas:

-Educación Digital, E-learning y Redes Sociales



Educación

Instituto Rambla Valencia

País
España

Ciudad
Valencia

Dirección: Carrer de Jorge Juan, 17, 46004
València, Valencia

En Rambla Instituto ofrecen una amplia variedad de programas de formación de alta calidad en una variedad de áreas de estudio

Capacitaciones prácticas relacionadas:

-Educación Digital, E-learning y Redes Sociales

07

Salidas profesionales

Este programa universitario de TECH ofrece una oportunidad única para los profesionales de la Educación que desean actualizar sus competencias y dominar las estrategias innovadoras en el ámbito educativo. A través de conocimientos avanzados en emprendimiento y tecnologías emergentes, los egresados ampliarán sus oportunidades laborales, transformando entornos educativos y promoviendo tanto el aprendizaje creativo como la inclusión en el aula.



“

¿Quieres desempeñarte como Director de Programas de Innovación Educativa? Lógralo mediante este programa universitario en solamente 12 meses”

Perfil del egresado

El egresado de este Máster Semipresencial de TECH será un profesional capacitado para integrar metodologías innovadoras y herramientas tecnológicas en entornos educativos, mejorando la enseñanza y el aprendizaje. A su vez, tendrá habilidades para diseñar, implementar y evaluar proyectos emprendedores que transformen la educación. Además, estará preparado para liderar iniciativas de innovación y promover el emprendimiento educativo en diversas instituciones.

Crearás proyectos educativos innovadores que resuelvan problemas sociales y generen un impacto positivo en las comunidades.

- ♦ **Adaptación de Tecnologías Educativas:** Habilidad para incorporar tecnologías emergentes y metodologías innovadoras en el proceso de enseñanza, mejorando la accesibilidad y la calidad del aprendizaje
- ♦ **Resolución de Desafíos Educativos:** Capacidad para identificar y resolver problemas en el ámbito educativo, aplicando enfoques creativos y estrategias de emprendimiento para mejorar los resultados de los estudiantes
- ♦ **Compromiso Ético y Responsabilidad Social:** Responsabilidad en la aplicación de principios éticos y valores sociales, garantizando la inclusión, la equidad y el respeto en la enseñanza y el emprendimiento educativo
- ♦ **Colaboración Interdisciplinaria:** Aptitud para trabajar de manera efectiva con otros educadores, emprendedores y profesionales, facilitando la integración de nuevas ideas y tecnologías en el entorno educativo



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

- 1. Experto en Innovación Educativa y Tecnología:** Se encarga de integrar tecnologías emergentes en entornos educativos para mejorar la enseñanza y el aprendizaje, impulsando la digitalización y el acceso a herramientas innovadoras.
Responsabilidad: Implementar plataformas digitales, herramientas educativas avanzadas y metodologías activas, asegurando su integración efectiva en el aula y mejorando la experiencia educativa de los estudiantes.
- 2. Consultor en Emprendimiento Educativo:** Se dedica a diseñar e implementar proyectos educativos innovadores, ayudando a instituciones educativas y emprendedores a crear soluciones de valor para mejorar la calidad de la Educación.
Responsabilidad: Desarrollar planes de acción para el emprendimiento educativo, asesorando sobre la viabilidad y escalabilidad de nuevas iniciativas, y garantizando su alineación con los objetivos educativos.
- 3. Gestor de Proyectos de Innovación en Educación:** Lidera iniciativas para incorporar cambios disruptivos en las instituciones educativas, con el fin de mejorar los métodos de enseñanza y aprendizaje, utilizando tecnologías y enfoques pedagógicos innovadores.
Responsabilidad: Coordinar equipos multidisciplinarios, establecer metas claras para el proyecto, gestionar los recursos y asegurar que los proyectos de innovación se implementen con éxito en los plazos establecidos.
- 4. Especialista en Emprendimiento Social y Educativo:** Se enfoca en la creación de proyectos educativos innovadores que resuelvan problemas sociales, integrando la innovación educativa con el emprendimiento social para generar un impacto positivo en las comunidades.
Responsabilidad: Desarrollar iniciativas de emprendimiento social centradas en la educación, coordinando recursos y asegurando que los proyectos sean sostenibles y tengan un impacto directo en las comunidades.

5. **Consultor en Gestión de Innovación Educativa:** Ofrece asesoramiento a instituciones educativas sobre la implementación de nuevas tecnologías y estrategias pedagógicas innovadoras, ayudando a mejorar los resultados educativos y a integrar el emprendimiento en la Educación.

Responsabilidad: Realizar auditorías de innovación, asesorar sobre la adopción de tecnologías y enfoques pedagógicos, y desarrollar estrategias para la implementación de proyectos educativos que fomenten el Emprendimiento.

6. **Coordinador de Programas de Innovación Educativa:** Dirige y coordina programas educativos que integran el emprendimiento y la innovación, promoviendo nuevas formas de aprendizaje que se adapten a las necesidades cambiantes del entorno educativo.

Responsabilidad: Asegurar la planificación, ejecución y evaluación de los programas educativos innovadores, coordinando equipos y recursos para maximizar el impacto en el aprendizaje de los estudiantes.

7. **Investigador en Innovación Educativa y Emprendimiento:** Se dedica a estudiar y desarrollar nuevas metodologías, tecnologías y modelos educativos, contribuyendo con su investigación a la mejora continua de la educación y fomentando la creación de iniciativas emprendedoras en el ámbito educativo.

Responsabilidad: Realizar investigaciones sobre el impacto de la innovación educativa y el emprendimiento en los resultados educativos, publicando informes y proponiendo soluciones basadas en la evidencia para mejorar el sistema educativo.





“

Dirigirás programas educativos que integren el Emprendimiento y la Innovación, promoviendo nuevas formas de aprendizaje que se adapten a las necesidades cambiantes del entorno educativo”

08

Metodología de estudio

TECH es la primera universidad en el mundo que combina la metodología de los **case studies** con el **Relearning**, un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración dirigida.

Esta disruptiva estrategia pedagógica ha sido concebida para ofrecer a los profesionales la oportunidad de actualizar conocimientos y desarrollar competencias de un modo intensivo y riguroso. Un modelo de aprendizaje que coloca al estudiante en el centro del proceso académico y le otorga todo el protagonismo, adaptándose a sus necesidades y dejando de lado las metodologías más convencionales.



“

TECH te prepara para afrontar nuevos retos en entornos inciertos y lograr el éxito en tu carrera”

El alumno: la prioridad de todos los programas de TECH

En la metodología de estudios de TECH el alumno es el protagonista absoluto. Las herramientas pedagógicas de cada programa han sido seleccionadas teniendo en cuenta las demandas de tiempo, disponibilidad y rigor académico que, a día de hoy, no solo exigen los estudiantes sino los puestos más competitivos del mercado.

Con el modelo educativo asincrónico de TECH, es el alumno quien elige el tiempo que destina al estudio, cómo decide establecer sus rutinas y todo ello desde la comodidad del dispositivo electrónico de su preferencia. El alumno no tendrá que asistir a clases en vivo, a las que muchas veces no podrá acudir. Las actividades de aprendizaje las realizará cuando le venga bien. Siempre podrá decidir cuándo y desde dónde estudiar.

“

*En TECH NO tendrás clases en directo
(a las que luego nunca puedes asistir)”*



Los planes de estudios más exhaustivos a nivel internacional

TECH se caracteriza por ofrecer los itinerarios académicos más completos del entorno universitario. Esta exhaustividad se logra a través de la creación de temarios que no solo abarcan los conocimientos esenciales, sino también las innovaciones más recientes en cada área.

Al estar en constante actualización, estos programas permiten que los estudiantes se mantengan al día con los cambios del mercado y adquieran las habilidades más valoradas por los empleadores. De esta manera, quienes finalizan sus estudios en TECH reciben una preparación integral que les proporciona una ventaja competitiva notable para avanzar en sus carreras.

Y además, podrán hacerlo desde cualquier dispositivo, pc, tableta o smartphone.

“

El modelo de TECH es asincrónico, de modo que te permite estudiar con tu pc, tableta o tu smartphone donde quieras, cuando quieras y durante el tiempo que quieras”

Case studies o Método del caso

El método del caso ha sido el sistema de aprendizaje más utilizado por las mejores escuelas de negocios del mundo. Desarrollado en 1912 para que los estudiantes de Derecho no solo aprendiesen las leyes a base de contenidos teóricos, su función era también presentarles situaciones complejas reales. Así, podían tomar decisiones y emitir juicios de valor fundamentados sobre cómo resolverlas. En 1924 se estableció como método estándar de enseñanza en Harvard.

Con este modelo de enseñanza es el propio alumno quien va construyendo su competencia profesional a través de estrategias como el *Learning by doing* o el *Design Thinking*, utilizadas por otras instituciones de renombre como Yale o Stanford.

Este método, orientado a la acción, será aplicado a lo largo de todo el itinerario académico que el alumno emprenda junto a TECH. De ese modo se enfrentará a múltiples situaciones reales y deberá integrar conocimientos, investigar, argumentar y defender sus ideas y decisiones. Todo ello con la premisa de responder al cuestionamiento de cómo actuaría al posicionarse frente a eventos específicos de complejidad en su labor cotidiana.



Método Relearning

En TECH los *case studies* son potenciados con el mejor método de enseñanza 100% online: el *Relearning*.

Este método rompe con las técnicas tradicionales de enseñanza para poner al alumno en el centro de la ecuación, proveyéndole del mejor contenido en diferentes formatos. De esta forma, consigue repasar y reiterar los conceptos clave de cada materia y aprender a aplicarlos en un entorno real.

En esta misma línea, y de acuerdo a múltiples investigaciones científicas, la reiteración es la mejor manera de aprender. Por eso, TECH ofrece entre 8 y 16 repeticiones de cada concepto clave dentro de una misma lección, presentada de una manera diferente, con el objetivo de asegurar que el conocimiento sea completamente afianzado durante el proceso de estudio.

El Relearning te permitirá aprender con menos esfuerzo y más rendimiento, implicándote más en tu especialización, desarrollando el espíritu crítico, la defensa de argumentos y el contraste de opiniones: una ecuación directa al éxito.



Un Campus Virtual 100% online con los mejores recursos didácticos

Para aplicar su metodología de forma eficaz, TECH se centra en proveer a los egresados de materiales didácticos en diferentes formatos: textos, vídeos interactivos, ilustraciones y mapas de conocimiento, entre otros. Todos ellos, diseñados por profesores cualificados que centran el trabajo en combinar casos reales con la resolución de situaciones complejas mediante simulación, el estudio de contextos aplicados a cada carrera profesional y el aprendizaje basado en la reiteración, a través de audios, presentaciones, animaciones, imágenes, etc.

Y es que las últimas evidencias científicas en el ámbito de las Neurociencias apuntan a la importancia de tener en cuenta el lugar y el contexto donde se accede a los contenidos antes de iniciar un nuevo aprendizaje. Poder ajustar esas variables de una manera personalizada favorece que las personas puedan recordar y almacenar en el hipocampo los conocimientos para retenerlos a largo plazo. Se trata de un modelo denominado *Neurocognitive context-dependent e-learning* que es aplicado de manera consciente en esta titulación universitaria.

Por otro lado, también en aras de favorecer al máximo el contacto mentor-alumno, se proporciona un amplio abanico de posibilidades de comunicación, tanto en tiempo real como en diferido (mensajería interna, foros de discusión, servicio de atención telefónica, email de contacto con secretaría técnica, chat y videoconferencia).

Asimismo, este completísimo Campus Virtual permitirá que el alumnado de TECH organice sus horarios de estudio de acuerdo con su disponibilidad personal o sus obligaciones laborales. De esa manera tendrá un control global de los contenidos académicos y sus herramientas didácticas, puestas en función de su acelerada actualización profesional.



La modalidad de estudios online de este programa te permitirá organizar tu tiempo y tu ritmo de aprendizaje, adaptándolo a tus horarios"

La eficacia del método se justifica con cuatro logros fundamentales:

1. Los alumnos que siguen este método no solo consiguen la asimilación de conceptos, sino un desarrollo de su capacidad mental, mediante ejercicios de evaluación de situaciones reales y aplicación de conocimientos.
2. El aprendizaje se concreta de una manera sólida en capacidades prácticas que permiten al alumno una mejor integración en el mundo real.
3. Se consigue una asimilación más sencilla y eficiente de las ideas y conceptos, gracias al planteamiento de situaciones que han surgido de la realidad.
4. La sensación de eficiencia del esfuerzo invertido se convierte en un estímulo muy importante para el alumnado, que se traduce en un interés mayor en los aprendizajes y un incremento del tiempo dedicado a trabajar en el curso.

La metodología universitaria mejor valorada por sus alumnos

Los resultados de este innovador modelo académico son constatables en los niveles de satisfacción global de los egresados de TECH.

La valoración de los estudiantes sobre la calidad docente, calidad de los materiales, estructura del curso y sus objetivos es excelente. No en valde, la institución se convirtió en la universidad mejor valorada por sus alumnos según el índice global score, obteniendo un 4,9 de 5.

Accede a los contenidos de estudio desde cualquier dispositivo con conexión a Internet (ordenador, tablet, smartphone) gracias a que TECH está al día de la vanguardia tecnológica y pedagógica.

Podrás aprender con las ventajas del acceso a entornos simulados de aprendizaje y el planteamiento de aprendizaje por observación, esto es, Learning from an expert.



Así, en este programa estarán disponibles los mejores materiales educativos, preparados a conciencia:



Material de estudio

Todos los contenidos didácticos son creados por los especialistas que van a impartir el curso, específicamente para él, de manera que el desarrollo didáctico sea realmente específico y concreto.

Estos contenidos son aplicados después al formato audiovisual que creará nuestra manera de trabajo online, con las técnicas más novedosas que nos permiten ofrecerte una gran calidad, en cada una de las piezas que pondremos a tu servicio.



Prácticas de habilidades y competencias

Realizarás actividades de desarrollo de competencias y habilidades específicas en cada área temática. Prácticas y dinámicas para adquirir y desarrollar las destrezas y habilidades que un especialista precisa desarrollar en el marco de la globalización que vivimos.



Resúmenes interactivos

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

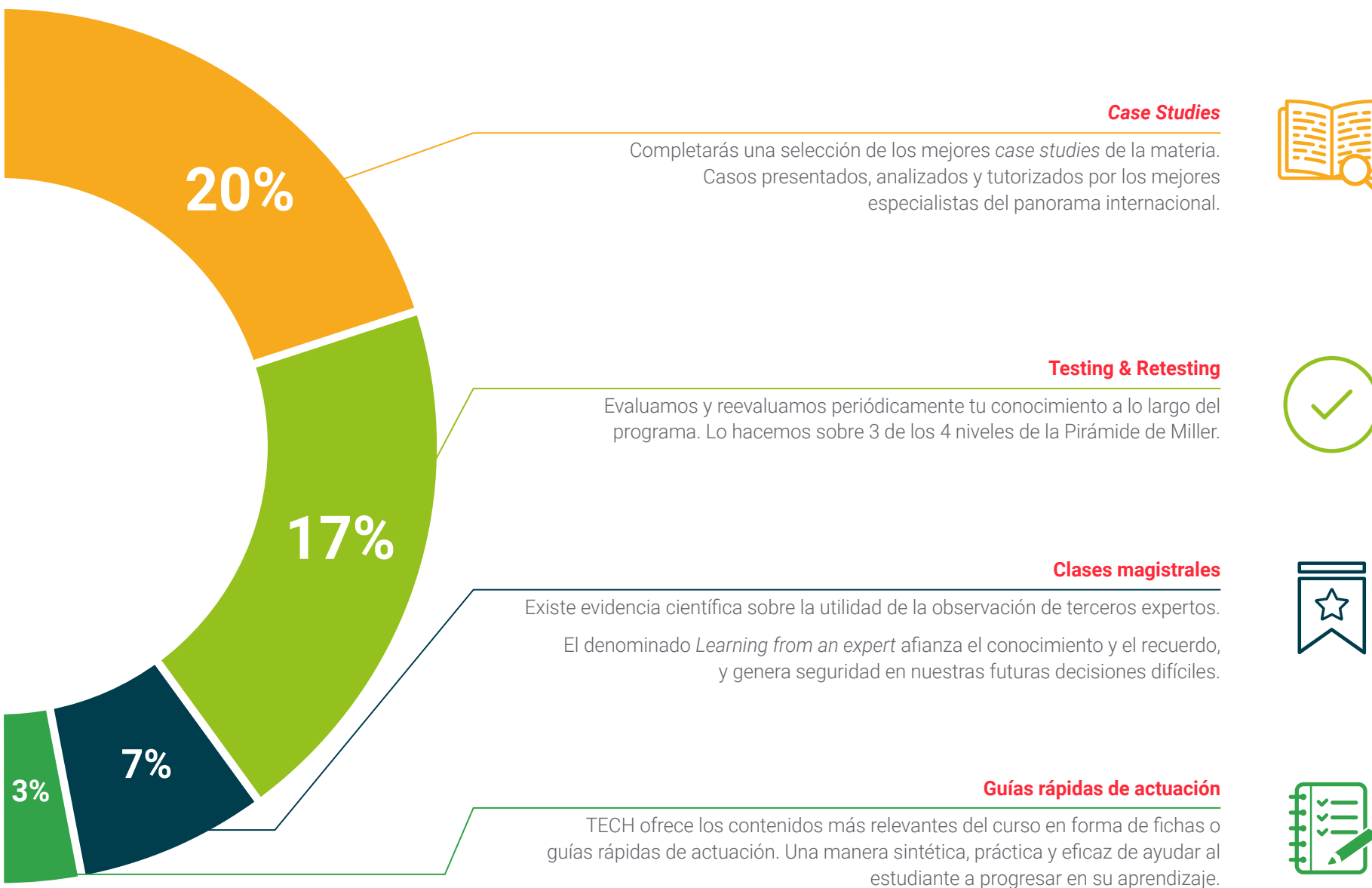
Este sistema exclusivo educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".



Lecturas complementarias

Artículos recientes, documentos de consenso, guías internacionales... En nuestra biblioteca virtual tendrás acceso a todo lo que necesitas para completar tu capacitación.





09

Cuadro docente

La prioridad de TECH se basa en ofrecer las titulaciones universitarias más completas y actualizadas del panorama académico, motivo por el que realiza un minucioso proceso para conformar sus claustros docentes. Para la impartición de este Máster Semipresencial, se ha hecho con los servicios de los expertos más destacados en el campo de la Innovación Educativa y Emprendimiento. Así, han elaborado numerosos materiales didácticos definidos por su calidad y plena adaptación a los requerimientos del mercado laboral actual. De esta forma, los alumnos accederán a una experiencia intensiva que mejorará sus perspectivas profesionales.



“

*Accederás a un plan de estudios
confeccionado por auténticas
referencias en Innovación
Educativa y Emprendimiento”*

Directora Invitada 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”*

10 Titulación

El Título de Máster Semipresencial en Innovación Educativa y Emprendimiento garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Máster Semipresencial 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 Semipresencial 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.



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

Máster Semipresencial en Innovación Educativa y Emprendimiento

Se trata de un título propio de 1.920 horas de duración equivalente a 64 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

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 Semipresencial en Innovación Educativa y Emprendimiento**

Modalidad: **Semipresencial (Online + Prácticas)**


Duración: **12 meses**

Créditos: **60 + 4 ECTS**


Máster Semipresencial en Innovación Educativa y Emprendimiento

Tipo de materia	Créditos ECTS
Obligatoria (OB)	60
Optativa (OP)	0
Prácticas Externas (PR)	4
Trabajo Fin de Máster (TFM)	0
Total	64

Curso	Materia	ECTS	Carácter
1º	Teoría y Práctica de la Investigación Educativa	6	OB
1º	Economía de la Educación	6	OB
1º	Tecnologías de la Información y la Comunicación para la Educación	6	OB
1º	Metodología de la Acción Socioeducativa	6	OB
1º	Metodologías de Enseñanza y Asesoramiento a Educadores	6	OB
1º	Diseño y Gestión de Programas Educativos	6	OB
1º	Evaluación de Programas Educativos	6	OB
1º	Enseñanza y Aprendizaje en el Contexto Familiar, Social y Escolar	6	OB
1º	Emprendimiento Educativo	6	OB
1º	Innovación y Mejora de la Práctica Docente	6	OB



Dr. Pedro Navarro Illana
Rector





Máster Semipresencial

Innovación Educativa y Emprendimiento

Modalidad: Semipresencial (Online + Prácticas)

Duración: 12 meses

Titulación: TECH Global University

Créditos: 60 + 4 ECTS

Máster Semipresencial

Innovación Educativa y Emprendimiento

