



ISEIE
ISEIE INNOVATION SCHOOL

BROCHURE
CURSO RECURSOS
EDUCATIVOS



03

CURSO RECURSOS EDUCATIVOS

04

POR QUÉ REALIZAR EL CURSO

05

OBJETIVOS

06

**PARA QUÉ TE PREPARA EL
CURSO**

07

DISEÑO Y CONTENIDO

08

REQUISITOS DE POSTULACIÓN

09

TITULACIÓN PROPIA

10

TRABAJO DE FIN DEL CURSO

11

CONTENIDO DEL CURSO

14

UBICACIÓN Y CONTACTO



CURSO DE RECURSOS EDUCATIVOS

Los Recursos Educativos son todos aquellos materiales, herramientas y medios que se utilizan en el ámbito educativo para facilitar el proceso de enseñanza y aprendizaje. Estos recursos tienen como objetivo enriquecer la experiencia educativa, estimular el aprendizaje, reforzar los contenidos académicos y promover la adquisición de conocimientos, habilidades y competencias por parte de los estudiantes. En resumen, los Recursos Educativos son elementos fundamentales en el proceso educativo, ya que enriquecen la enseñanza, estimulan el aprendizaje, favorecen la participación de los estudiantes y contribuyen al logro de los objetivos académicos. La selección y utilización adecuada de estos recursos por parte de los docentes puede potenciar la calidad educativa y mejorar la experiencia de aprendizaje de los estudiantes.



POR QUÉ REALIZAR EL 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.



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

A

Nuestro curso de Recursos Educativos te prepara para ser un educador más eficaz y versátil, dotándote de las habilidades y conocimientos necesarios para utilizar una amplia gama de materiales y herramientas en el proceso de enseñanza y aprendizaje

B

Te familiariza con una variedad de recursos educativos disponibles, desde materiales tradicionales como libros de texto y pizarras hasta recursos digitales como aplicaciones interactivas, plataformas en línea y software educativo.

C

Aprendes a diseñar y desarrollar tus propios materiales didácticos adaptados a las necesidades de tus estudiantes, utilizando recursos audiovisuales, actividades prácticas, juegos educativos y otros elementos para enriquecer tus clases.

En resumen, un curso de Recursos Educativos te prepara para enriquecer tu práctica docente, diversificar tus estrategias de enseñanza, adaptarte a las necesidades de tus estudiantes y aprovechar al máximo los recursos disponibles para crear experiencias de aprendizaje significativas y efectivas. Te capacita para ser un educador creativo, innovador y comprometido con la mejora continua de la calidad educativa.



DISEÑO Y CONTENIDO

01

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.



02

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



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



03



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

04

REQUISITOS DE POSTULACIÓN

Para postular a nuestro curso debes cumplir con los siguientes requisitos:



Documento de identidad



Correo electrónico

A QUIÉN ESTÁ DIRIGIDO

Nuestro curso en Recursos Educativos está dirigido a una amplia variedad de profesionales del ámbito educativo, tanto docentes como otros profesionales interesados en mejorar sus habilidades en el diseño, implementación y uso de recursos didácticos. Este curso está especialmente dirigido a:

- Profesores de educación preescolar, primaria, secundaria, bachillerato y educación superior que deseen enriquecer su práctica docente y diversificar sus estrategias de enseñanza a través de la utilización de recursos educativos innovadores.
- Profesionales encargados de la formación y capacitación de adultos, tanto en entornos académicos como corporativos, que buscan mejorar sus habilidades en la selección, diseño y uso de recursos didácticos efectivos.
- Responsables de la planificación curricular, la gestión de recursos y la implementación de estrategias educativas en instituciones educativas, interesados en impulsar la innovación y la mejora continua educativos. En resumen, el curso en Recursos Educativos está dirigido a todos aquellos profesionales del ámbito educativo que deseen potenciar su labor docente, mejorar la calidad de la enseñanza y promover experiencias de aprendizaje significativas y efectivas mediante el uso estratégico de recursos educativos adaptados a las necesidades de los estudiantes y a los objetivos educativos planteados.



TITULACIÓN PROPIA



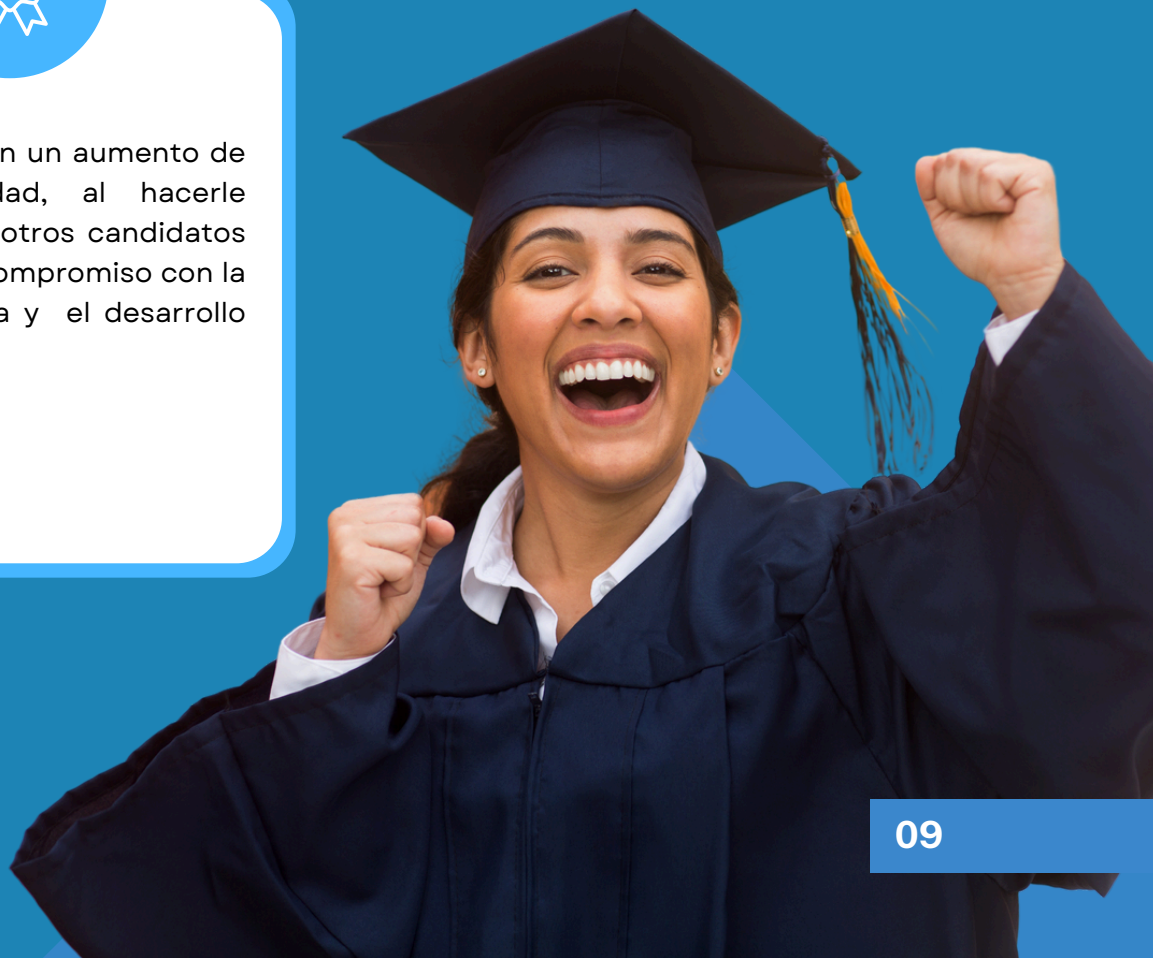
Al concluir el curso los participantes serán galardonados con una titulación propia otorgada por ISEIE Innovation School. Esta titulación se encuentra respaldada por una certificación que equivale a 4 créditos ECTS (European Credit Transfer and Accumulation System) y representa un total de 100 horas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

A

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.

B

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

C

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



CONTENIDO DEL CURSO DE RECURSOS EDUCATIVOS

MÓDULO 1. INTRODUCCIÓN A LOS RECURSOS EDUCATIVOS

- 1.1 Tipos de recursos educativos
 - 1.1.1 Recursos impresos
 - 1.1.2 Recursos audiovisuales
 - 1.1.3 Recursos digitales interactivos
- 1.2 diseño y creación de recursos educativos
 - 1.2.1 Principios de diseño instruccional
 - 1.2.2 Herramientas de autoría
 - 1.2.3 Accesibilidad y diseño universal
- 1.3 Uso pedagógico de los recursos educativos
 - 1.3.1 Integración curricular: estrategias para integrar de manera efectiva los recursos educativos
 - 1.3.2 Enfoque multimodal
 - 1.3.3 Adaptación y personalización
- 1.4 Evaluación de recursos educativos
 - 1.4.1 Evaluación de calidad: criterios para evaluar la calidad de los recursos educativos
 - 1.4.2 Evaluación del impacto
 - 1.4.3 Actualización continua

MÓDULO 2. RECURSOS AUDIOVISUALES EN EL AULA

- 2.1 importancia de los recursos audiovisuales en la enseñanza
 - 2.1.1 Beneficios educativos
 - 2.1.2 Motivación y participación
 - 2.1.3 Aprendizaje multisensorial
- 2.2 Tipos de recursos audiovisuales
 - 2.2.1 Videos educativos
 - 2.2.2 Presentaciones multimedia
 - 2.2.3 Podcasts educativos
- 2.3 Integración de recursos audiovisuales en la enseñanza
 - 2.3.1 Diseño de actividades
 - 2.3.2 Secuenciación y dosificación
 - 2.3.3 Interacción y retroalimentación
- 2.4 Creación de recursos audiovisuales
 - 2.4.1 Herramientas de edición



- 2.4.2 Derechos de autor: consideración de la importancia de respetar los derechos de autor
- 2.4.3 Producción colaborativa
- 2.5 Evaluación de impacto y mejora continua
 - 2.5.1 Evaluación del impacto
 - 2.5.2 Retroalimentación
 - 2.5.3 Estrategias de mejora: implementación de estrategias de mejora basadas en los resultados de la evaluación para optimizar el uso de los recursos audiovisuales y potenciar el aprendizaje de los estudiantes

MÓDULO 3. TECNOLOGÍA EDUCATIVA Y RECURSOS DIGITALES

- 3.1 Fundamentos de la tecnología educativa
 - 3.1.1 Definición y evolución
 - 3.1.2 Teorías pedagógicas
 - 3.1.3 Modelos de integración
- 3.2 Herramientas tecnológicas para la enseñanza
 - 3.2.1 Plataformas de aprendizaje
 - 3.2.2 Aplicaciones educativas



- 3.2.3 Recursos abiertos
- 3.3 Diseño de experiencias de aprendizaje digitales
 - 3.3.1 Diseño instruccional
 - 3.3.2 Gamificación
 - 3.3.3 Realidad virtual y aumentada
- 3.4 Evaluación y retroalimentación digital
 - 3.4.1 Herramientas de evaluación
 - 3.4.2 Seguimiento del progreso
 - 3.4.3 Retroalimentación personalizada
- 3.5 Ética y seguridad en el uso de tecnología
 - 3.5.1 Privacidad de los datos
 - 3.5.2 Ciberseguridad: concientización sobre la ciberseguridad en el ámbito educativo

MÓDULO 4. RECURSOS PARA LA DIVERSIDAD E INCLUSIÓN

- 4.1 Material didáctico multicultural
- 4.2 Adaptaciones curriculares
- 4.3 Recursos tecnológicos accesibles
- 4.4 Libros y material audiovisual inclusivo
- 4.5 Juegos y actividades colaborativas
- 4.6 Formación docente en diversidad e inclusión

MÓDULO 5. RECURSOS PARA LA EDUCACIÓN ESPECIAL

- 5.1 Recursos para la Educación Especial
 - 5.1.1 Adaptaciones Curriculares en Educación Especial
 - 5.1.2 Exploración de estrategias y técnicas para adaptar el currículo a las necesidades de los estudiantes
 - 5.1.3 Evaluación de la efectividad de las adaptaciones curriculares en el proceso de enseñanza
- 5.2 Tecnología asistiva y recursos digitales en educación especial
 - 5.2.2 Identificación y uso de tecnologías asistidas y recursos digitales para apoyar el aprendizaje de estudiantes con necesidades educativas especiales
- 5.3 Exploración de aplicaciones, software y herramientas tecnológicas accesibles y adaptables para la diversidad de estudiantes en el aula



- 5.4 Diseño de actividades y materiales digitales inclusivos que promuevan la participación y el aprendizaje de todos los estudiantes
- 5.5 Estrategias de Inclusión y Colaboración en el Aula de Educación Especial
 - 5.5.1 Desarrollo de estrategias pedagógicas inclusivas que fomenten la participación activa
 - 5.5.2 Promoción de la colaboración entre docentes de educación especial y docentes de aula regular para apoyar la inclusión y el aprendizaje de todos los estudiantes
 - 5.5.3 Implementación de metodologías colaborativas y de trabajo en equipo para atender las necesidades educativas diversificadas en el aula de educación especial

MÓDULO 6. RECURSOS PARA LA CREATIVIDAD Y LA INNOVACIÓN

- 6.1 Metodologías Creativas en el Aula
 - 6.1.1 Exploración de metodologías y enfoques pedagógicos que fomenten la creatividad y la innovación
 - 6.1.2 Implementación de estrategias como el aprendizaje basado en proyectos, el pensamiento crítico, el design thinking y la resolución de problemas creativos
 - 6.1.3 Diseño de actividades y dinámicas que estimulen la imaginación, la originalidad y la creatividad de los estudiantes en el aula.

6.2 Recursos Audiovisuales y Tecnológicos para la Creatividad

6.2.1 Utilización de recursos audiovisuales, herramientas digitales y tecnologías emergentes para potenciar la creatividad y la innovación en el ámbito educativo

6.2.2 Integración de plataformas de creación de contenido multimedia, software de diseño gráfico y video, y aplicaciones de realidad aumentada para desarrollar proyectos creativos

6.2.3 Creación de materiales interactivos, presentaciones visuales y producciones audiovisuales que estimulen la expresión artística y la creatividad en los estudiantes

6.3 Fomento del Pensamiento Creativo y la Cultura de la Innovación

6.3.1 Promoción del pensamiento lateral, la originalidad y la generación de ideas innovadoras como habilidades fundamentales en el contexto educativo

6.3.2 Estimulación de la creatividad a través de actividades lúdicas, ejercicios de improvisación, técnicas de brainstorming y desafíos creativos

6.3.3 Impulso de una cultura de la innovación en el aula, fomentando la experimentación, el error como oportunidad de aprendizaje y la colaboración entre estudiantes para la generación de soluciones creativas.

MÓDULO 7. RECURSOS PARA EL DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIOEMOCIONALES

7.1 Material Didáctico para el Desarrollo de Habilidades Socioemocionales

7.1.1 Selección y creación de material didáctico que fomente el desarrollo de habilidades socioemocionales en los estudiantes

7.1.2 Selección y creación de material didáctico

7.1.3 Uso de recursos para trabajar la empatía, la resolución de conflictos, la autoestima y otras habilidades socioemocionales

7.1.4 Adaptación de material didáctico a diferentes edades, contextos y necesidades de los estudiantes para promover un aprendizaje significativo.



7.2 Tecnología Educativa para el Desarrollo de Habilidades Socioemocionales

7.2.1 Exploración de herramientas tecnológicas y aplicaciones educativas que apoyen el desarrollo de habilidades socioemocionales en los estudiantes

7.2.2 Integración de recursos digitales interactivos y plataformas colaborativas para promover la inteligencia emocional, la comunicación asertiva y la gestión de emociones

7.2.3 Diseño de actividades en línea y entornos virtuales que fomenten la reflexión, la autoconciencia emocional y la empatía a través de la tecnología educativa

MÓDULO 8. TRABAJO FINAL CURSO (TFC)



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



ISEIE
ISEIE INNOVATION SCHOOL

CONTÁCTANOS

 +34 960 25 47 46

 Av. Aragón 30, 5. 46021 Valencia.

 www.iseie.com