

HUMANIDADES Y EDUCACIÓN

Máster

en Tecnología, Aprendizaje e Información



Puntos claves



2 años



Online



Titulación Internacional



Universidad del País Vasco Euskal Herriko Unibertsitatea

Claves del Máster

Los grandes avances en las tecnologías de la información y la comunicación han posibilitado formas de interacción social que han tenido un especial impacto en el surgimiento de nuevos entornos de aprendizaje. En consonancia con esto, el máster en Investigación en Tecnología, Aprendizaje y Educación ha sido diseñado para adquirir una sólida base técnica, metodológica y científica en el ámbito de estas nuevas tecnologías para su uso innovador en el aprendizaje y la educación.

Con todo ello, al finalizar su formación, el alumnado está capacitado para diseñar, desarrollar y evaluar entornos virtuales de formación, diseñar y crear material didáctico para su publicación en red y planificar y desarrollar un trabajo práctico relacionado con la utilización de las nuevas tecnologías en la educación.

Este máster está especialmente orientado hacia la actividad investigadora como paso previo al Programa de Doctorado La Globalización a examen: retos y respuestas multidisciplinares de la UPV/EHU.

A quién va dirigido

El programa está abierto a profesionales del mundo de la enseñanza a distintos niveles, y en todas sus formas de impartición, desde la tradicional forma presencial a la e-learning, que tienen interés en profundizar en las posibilidades que el mundo de la tecnología puede aportar en sus proyectos educativos y formativos.

Competencias

Generar reflexión acerca de la importancia de las Nuevas Tecnologías y la Formación en Contextos Virtuales Educativos. Desarrollar un modelo de referencia que represente las implicaciones didácticas y pedagógicas de las TIC en Educación. Desarrollar un entorno de enseñanza y aprendizaje que familiarice al alumno con la utilización de recursos TICs aplicados a la formación.

líneas de investigación

- Brecha digital, e-Inclusión y ciudadanía digital.
- Creación, diseño y gestión de contenidos educativos.
- Diseño, desarrollo y evaluación de materiales didácticos y software educativo.
- Diseño, desarrollo y evaluación de medios y aplicaciones tecnológicas.
- Diseño, desarrollo y evaluación de programas e-learning y blended learning.
- Formación del profesorado para la utilización e inserción curricular de las Tecnologías del Aprendizaje.
- Género y tecnología.
- Software libre para la educación actual.
- Gestión de los aprendizajes mediados por las TIC.
- Impacto de las TIC en el razonamiento y en el aprendizaje.
- Impacto de las TIC en la organización y gestión educativa.
- Implicaciones psicológicas de las TIC.
- Innovación educativa mediante la inclusión metodologías activas y TIC.
- Políticas de innovación en Tecnologías de la Información y la Comunicación.
- Tecnologías y Medios de Comunicación para el aprendizaje continuo.
- Tecnologías emergentes para la educación (MOOC, PLE, RA, STEM...).

PROGRAMA ACADÉMICO

MATERIAS

(60 créditos ECTS) Asignaturas (45 créditos):

-Técnicas y tecnologías aplicadas a la metodología cuantitativa en la investigación científica

-Técnicas y tecnologías aplicadas a la metodología cualitativa en la investigación científica Investigación en tecnología, aprendizaje y educación

-Nuevas metodologías para los nuevos entornos de aprendizaje

-Diseño, metodología y evaluación de proyectos educativos en entornos de aprendizaje digital Innovación y cambio educativo en entornos de formación y aprendizaje tecnológicos

-E-learning, medición y evaluación

-Conductas de riesgo y nuevas tecnologías

-Tecnologías de la información y comunicación orientadas a la educación

-Recursos y herramientas asíncronas para el trabajo colaborativo educativo

-Recursos y herramientas síncronas para el trabajo colaborativo educativo Recursos y herramientas de creación y distribución de contenidos multimedia para educación

-Aplicaciones y servicios audiovisuales para los procesos de enseñanza-aprendizaje

-Aplicaciones y servicios para educación3D: mundos virtuales y juegos pedagógicos Trabajo fin de Master (15 créditos)