

Diplomado

Neurociencias y Educación





Diplomado

Neurociencias y Educación

- » Modalidad: No escolarizada (100% en línea)
- » Duración: 12 semanas
- » Titulación: TECH Universidad
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Acceso web: www.techtitute.com/educacion/curso-universitario/neurociencia-educacion

Índice

01

Presentación

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Dirección del curso

pág. 12

04

Estructura y contenido

pág. 20

05

Metodología de estudio

pág. 28

06

Titulación

pág. 38

01

Presentación

El desarrollo de nuestros conocimientos es tan acelerado que se hace necesario mantenerse en la vanguardia de los nuevos descubrimientos y aportes que la ciencia en sus diversos campos produce.



“

*Este Diplomado en Neurociencias y Educación
generará una sensación de seguridad en el
desempeño de tu profesión, que te ayudará a
crecer personal y profesionalmente”*

La larga tradición de la educación puede dificultar su necesaria renovación y asumir los avances científicos que sin embargo le aportan nuevos métodos y abordajes más acordes con el funcionamiento cerebral, las relaciones entre aprendizaje y emociones, la gestión de las emociones, la motivación y el desarrollo de los talentos.

Conocer el funcionamiento de nuestro cerebro abre puertas a nuevas actuaciones más coherentes en el ámbito educativo que facilitan la innovación de los aprendizajes y aportan más excelencia y bienestar en el campo de la educación.

Los últimos avances en Neurociencias están dando un giro importante a los nuevos enfoques metodológicos relacionados con el proceso de enseñanza y aprendizaje en el aula.

Conocer cómo el cerebro percibe la información, la procesa, la elabora, la almacena y la recupera, son aspectos clave para todo proceso educativo.

Aproximar los aportes de la neurociencia a la práctica diaria del aula, en relación a las últimas investigaciones sobre el cerebro, son una necesidad y una responsabilidad que han de asumir los diferentes agentes educativos, distando de tener un conocimiento claro del funcionamiento del mismo en las complejas situaciones de aprendizaje que se plantean a menudo en el aula.

Este **Diplomado en Neurociencias y Educación** contiene el programa universitario más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- ♦ Desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en Neurociencias y Educación
- ♦ Sus contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que están concebidos, recogen una información científica y práctica sobre aquellas disciplinas indispensables para el ejercicio profesional
- ♦ Novedades sobre Neurociencias y Educación
- ♦ Contiene ejercicios prácticos donde realizar el proceso de autoevaluación para mejorar el aprendizaje
- ♦ Con especial hincapié en metodologías innovadoras en Neurociencias y Educación
- ♦ 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



*Actualiza tus conocimientos
a través del Diplomado en
Neurociencias y Educación*

“

Este Diplomado puede ser la mejor inversión que puedes hacer en la selección de un programa de actualización por dos motivos: además de poner al día tus conocimientos en Neurociencias y Educación, obtendrás un título por TECH Universidad”

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

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

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

Aumenta tu seguridad en la toma de decisiones actualizando tus conocimientos a través de este Diplomado.

Aprovecha la oportunidad para conocer los últimos avances en Neurociencias y Educación y mejorar la atención a tus alumnos.



02

Objetivos

El Diplomado en Neurociencias y Educación está orientado a facilitar la actuación del profesional dedicado a trabajar con alumnos con disfunciones visuales.





“

Este Diplomado está orientado para que consigas actualizar tus conocimientos en Neurociencias y Educación, con el empleo de la última tecnología educativa, para contribuir con calidad y seguridad a la toma de decisiones y seguimiento de estos alumnos”



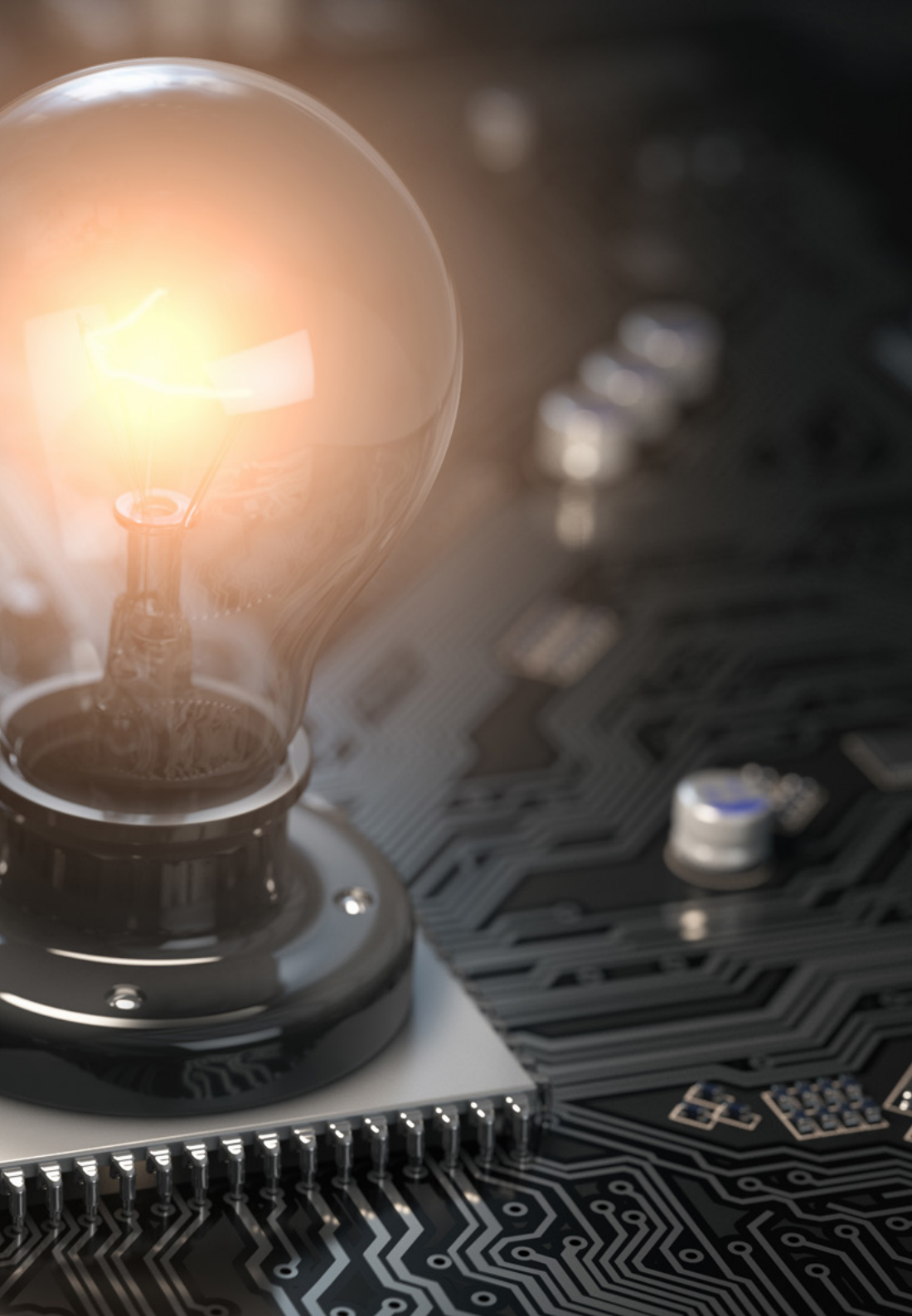
Objetivos generales

- ♦ Proporcionar al alumnado una capacitación avanzada, de carácter especializado y basada en un conocimiento teórico e instrumental
- ♦ Adquirir y desarrollar las competencias y habilidades necesarias para obtener una cualificación como profesional de la educación con competencias en Coaching Educativo, mediación y resolución de conflictos, motivación para el aprendizaje, gestión emocional y liderazgo



Aprovecha la oportunidad y da el paso para ponerte al día en las últimas novedades en Neurociencias y Educación”





Objetivos específicos

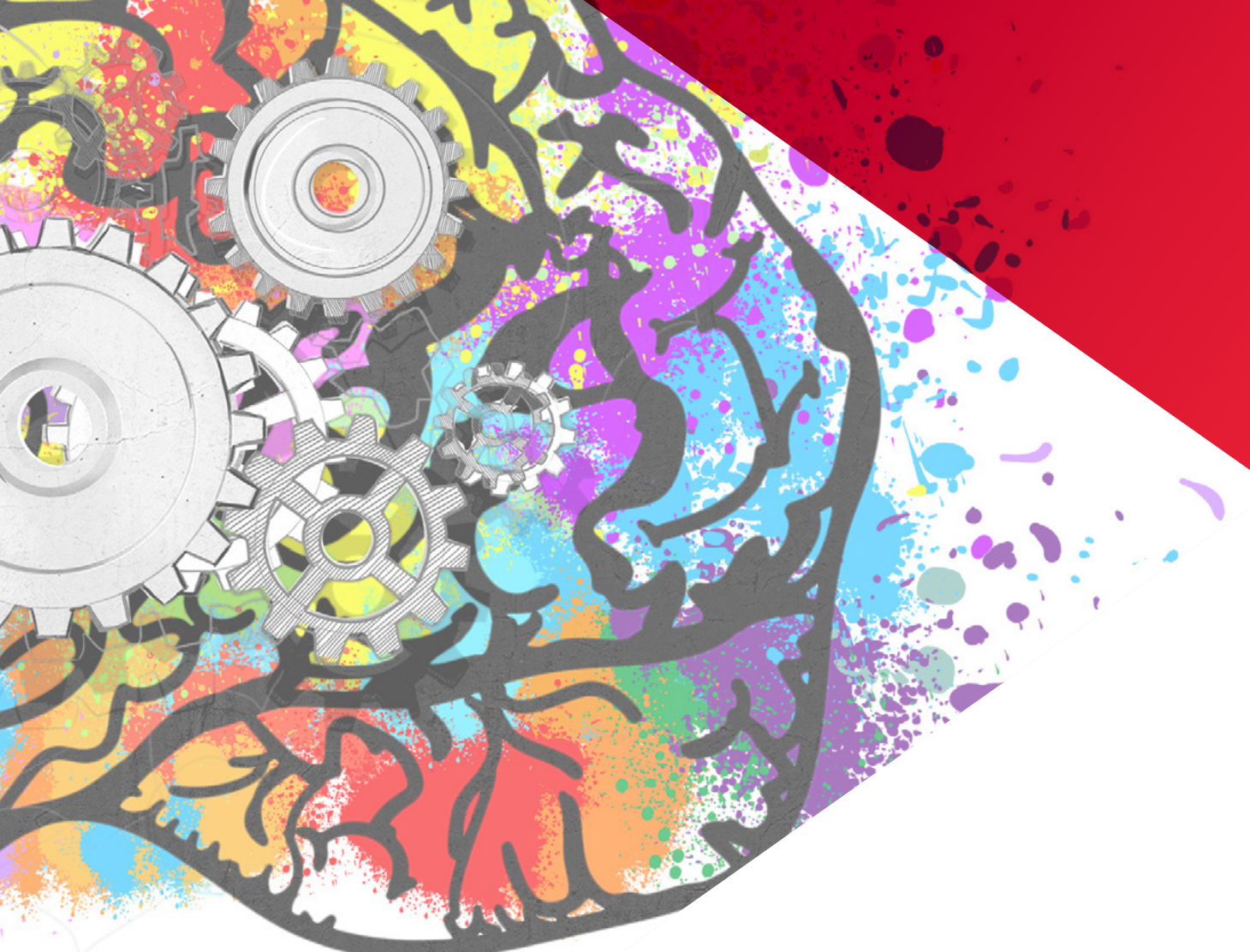
- ♦ Identificar los conceptos entre Coaching, Neurociencia, Neuroaprendizaje, los dispositivos básicos de aprendizaje, inteligencias múltiples, movimiento y aprendizaje, Neurodidáctica y juego dentro de los campos educativos
- ♦ Conocer el funcionamiento del cerebro y sus estructuras
- ♦ Establecer los conceptos de aprendizaje y los diferentes niveles, estilos, tipos y competencias del mismo
- ♦ Relacionar los Dispositivos Básicos de Aprendizaje y Funciones Ejecutivas en el desarrollo de las actividades
- ♦ Conocer las Inteligencias Múltiples y la favorabilidad de implementarlas en el campo educativo
- ♦ Reconocer la importancia del juego como herramienta de la Neurodidáctica y el Aprendizaje
- ♦ Implementar ejercicios de Movimiento y Aprendizaje dentro del Aula como sesiones de aprendizaje
- ♦ Relacionar el Coaching con la Neurociencia y el empoderamiento que genera en los estudiantes
- ♦ Determinar con claridad la forma de derivar a los estudiantes
- ♦ Conocer qué son y cómo funcionan las metodologías activas
- ♦ Profundizar en el concepto del aprendizaje basado en proyectos, problemas y retos
- ♦ Conocer los principios básicos del aprendizaje basado en pensamientos, eventos o en el juego
- ♦ Ahondar en el funcionamiento de The flipped classroom o clase inversa
- ♦ Conocer las nuevas tendencias en educación
- ♦ Profundizar en las metodologías libres, naturales y basadas en el desarrollo del individuo

03

Dirección del curso

El programa incluye en su cuadro docente expertos de referencia en Neurociencias y Educación que vierten en esta capacitación la experiencia de su trabajo. Además participan, en su diseño y elaboración, otros expertos de reconocido prestigio que completan el programa de un modo interdisciplinar.





“

*Aprende de profesionales de referencia,
los últimos avances en los procedimientos
en neurociencias y educación”*

Director Invitado Internacional

El Doctor Christian van Nieuwerburgh es la **principal referencia internacional del Coaching Educativo**, habiendo desarrollado una amplia carrera en esta área que le ha llevado a ser autor y editor de obras tan relevantes como *An Introduction to Coaching Skills: A Practical Guide* y *Coaching in Education: Getting Better Results for Students, Educators and Parents*.

Entre sus muchas labores en este campo destacan sus puestos directivos en instituciones como Growth Coaching International y el International Centre for Coaching in Education, de los cuales es **Director Global y Director Ejecutivo**. Además, es miembro principal del Centre for Wellbeing Science en University of Melbourne y **miembro honorario del Carnegie School of Education** en la **Leeds Beckett University**, del Reino Unido.

Como experto en Coaching, ha impartido **conferencias** sobre **motivación y liderazgo** en **Estados Unidos, el Reino Unido, Australia, Europa y Asia Oriental**, además de haber publicado numerosos artículos académicos en revistas científicas de renombre.



Dr. Van Nieuwerburgh, Christian

- Director Global en Growth Coaching International, Sidney, Australia
- Director Ejecutivo del International Centre for Coaching in Education
- Autor y editor de libros clave en el área del Coaching como *Coaching in Education: Getting Better Results for Students, Educators and Parents*
- Doctor en Inglés por University of Birmingham
- Máster en Psicología por University of East London
- Profesor de Coaching y Psicología Positiva en el Centre for Positive Psychology and Health del Royal College of Surgeons in Ireland
- Miembro honorario del Carnegie School of Education en la Leeds Beckett University, Reino Unido
- Miembro principal del Centre for Wellbeing Science en el Melbourne Graduate School of Education de University of Melbourne, Australia



Gracias a TECH podrás aprender con los mejores profesionales del mundo

Dirección



D. Riquelme Mellado, Francisco

- ♦ Jefe de Estudios en el CEA Mar Menor. Torre-Pacheco, Murcia, España
- ♦ Docente en la Consejería de Educación de la Región de Murcia
- ♦ Catedrático de la Especialidad de Dibujo
- ♦ Coordinador de los Proyectos de Artes Visuales en las Aulas Hospitalarias de la Región de Murcia
- ♦ Formador del Proyecto Educación y Responsable de la Fundación Botín en la Región de Murcia
- ♦ Escribe para la revista educativa INED21. Proyecto Educativo *Una Educación para Ser*
- ♦ Bloguero y divulgador educativo
- ♦ Licenciado en Bellas Artes por la Universidad Politécnica de Valencia
- ♦ Máster Especialista Universitario en Arte Terapia por la Escuela de Psicología Práctica de Murcia
- ♦ Formación Gestalt con el programa SAT de la Fundación Claudio Naranjo
- ♦ Coach con certificado ICF, ASESICO y AECOP con competencias en PNL y Sistémica
- ♦ Formador de Formadores para CEFIRE de Orihuela y CPR Murcia



D. Romero Monteserín, Jose María

- ♦ Director Académico en la Escuela de Lengua Española de la Universidad de Salamanca en Lisboa
- ♦ Colaborador en varias ELE-USAL en Gestión
- ♦ Profesor Externo de la Fundación CIESE-Comillas en Gestión de Centros Educativos y Formación
- ♦ Formador Online en Gestión de Centros Educativos en la Fundación CIESE-Comillas
- ♦ Grado en Magisterio por la Universidad Complutense de Madrid
- ♦ Máster en Gestión de Centros Educativos por la Universidad Antonio de Nebrija
- ♦ Máster en Formación del Profesorado de Secundaria por la Universidad CEU Cardenal Herrera
- ♦ Posgrado en Organización Escolar
- ♦ Técnico Superior Universitario en Gestión de RR. HH.
- ♦ Técnico Superior de Formación en la Empresa
- ♦ Experto en Dirección de proyectos



Dña. Jiménez Romero, Yolanda

- ♦ Asesora Pedagógica y Colaboradora Externa Educativa
- ♦ Coordinadora Académica en Campus Universitario Online
- ♦ Directora Territorial del Instituto Extremeño-Castilla la Mancha de Altas Capacidades
- ♦ Creación de Contenidos Educativos INTEF en el Ministerio de Educación y Ciencia
- ♦ Grado de Educación Primaria Mención en Inglés
- ♦ Psicopedagoga por la Universidad Internacional de Valencia
- ♦ Máster en Neuropsicología de las Altas Capacidades
- ♦ Máster en Inteligencia Emocional Especialista en *Practitioner* PNL



Dra. Beltrán Catalán, María

- ♦ Pedagoga Terapeuta en Oriéntate con María
- ♦ Fundadora y Codirectora de la Asociación Española PostBullying
- ♦ Doctora *Cum Laude* en Psicología por la Universidad de Córdoba
- ♦ Galardonada con el Premio Joven a la Cultura Científica 2019, concedido por el Consejo Superior de Investigaciones Científicas (CSIC) y el Ayuntamiento de Sevilla



D. Visconti Ibarra, Martín

- ♦ Director General en Academia Europea Guadalajara
- ♦ Exdirector General en el Colegio Bilingüe Academia Europea
- ♦ Experto en Ciencias de la Educación, Inteligencia Emocional y Asesor
- ♦ Exasesor Científico del Parlamento de España
- ♦ Colaborador de la Fundación Juegaterapia
- ♦ Máster en Dirección y Gestión de Centros Educativos
- ♦ Máster Online en Dificultades de Aprendizaje y Procesos Cognitivos
- ♦ Grado en Educación Primaria



Profesores

Dña. Jurado, Pilar

- ♦ Neurocoach Certificada como Experta en Coaching a Nivel Internacional por el Instituto Nacional de Aprendizaje (INA)
- ♦ Maestra en Educación Primaria
- ♦ Maestra en Aulas Hospitalarias de la HUVA en Murcia
- ♦ Formadora de Gestión del Cambio con herramientas como Lego Serious Play en el Centro de Alto Rendimiento Humano de Anna Fortea
- ♦ Graduada en Educación Primaria por la Universidad de Murcia con Especialidad en Intercultural y Dificultades del Aprendizaje
- ♦ Administración y Finanzas por el IES Miguel de Cervantes

Dra. Álvarez Medina, Nazaret

- ♦ Psicopedagoga experta en Psicología del Niño y del Adolescente
- ♦ Orientadora educativa funcionaria titular del cuerpo de profesores de enseñanza secundaria en la comunidad de Madrid
- ♦ Preparadora de oposiciones a la enseñanza pública
- ♦ Directora del colegio público Jesús del Monte. Hazas de Cesto, Cantabria
- ♦ Directora del Centro público Aurelio E. Acosta Fernández, Santiago del Teide
- ♦ Doctorado en Psicología. Universidad Complutense de Madrid
- ♦ Licenciada en Psicopedagogía. Universidad Oberta de Cataluña
- ♦ Graduada en Educación Primaria con Mención en Lengua Inglesa. Universidad Camilo José Cela
- ♦ Postgrado en "Coaching psychology". Universidad Complutense de Madrid
- ♦ Máster Oficial sobre Tratamiento Educativo de la Diversidad
- ♦ Diplomatura en Magisterio en Lengua Inglesa. Universidad de La Laguna
- ♦ Titulada en Coach Educativo y Ejecutivo por la Universidad Complutense de Madrid
- ♦ Experto universitario en sociedad analítica del conocimiento. Universidad internacional de la Rioja

04

Estructura y contenido

La estructura de los contenidos ha sido diseñada por un equipo de profesionales de los mejores centros educativos y universidades del territorio nacional, conscientes de la relevancia en la actualidad innovadora, y comprometidos con la enseñanza de calidad mediante las nuevas tecnologías educativas.

Co3

aching

“

*Este Diplomado en Neurociencias
y Educación contiene el programa
universitario más completo y
actualizado del mercado”*

Módulo 1. Neurociencias y educación

- 1.1. Neurociencia
 - 1.1.1. Introducción
 - 1.1.2. Concepto de neurociencia
 - 1.1.3. Neuromitos
 - 1.1.3.1. Solo utilizamos el 10% del cerebro
 - 1.1.3.2. Cerebro derecho vs. Cerebro izquierdo
 - 1.1.3.3. Estilos de aprendizaje
 - 1.1.3.4. Cerebro del hombre vs. Cerebro de la mujer
 - 1.1.3.5. Períodos críticos de aprendizaje
- 1.2. El cerebro
 - 1.2.1. Estructuras cerebrales
 - 1.2.1.1. Córtex cerebral
 - 1.2.1.2. El cerebelo
 - 1.2.1.3. Ganglios basales
 - 1.2.1.4. El sistema límbico
 - 1.2.1.5. Tronco encefálico
 - 1.2.1.6. Tálamo
 - 1.2.1.7. La médula espinal
 - 1.2.1.8. Principales funciones del cerebro
 - 1.2.2. Modelo triuno
 - 1.2.2.1. El cerebro reptiliano
 - 1.2.2.2. El cerebro emocional
 - 1.2.2.3. El neocórtex
 - 1.2.3. Modelo bilateral
 - 1.2.3.1. El hemisferio derecho
 - 1.2.3.2. El hemisferio izquierdo
 - 1.2.3.3. Funcionamiento de los hemisferios cerebrales
 - 1.2.4. Cerebro cognitivo y cerebro emocional
 - 1.2.4.1. El cerebro racional
 - 1.2.4.2. El cerebro emocional
 - 1.2.5. Las neuronas
 - 1.2.5.1. ¿Qué son?
 - 1.2.5.2. La poda neuronal





- 1.2.6. ¿Qué son los neurotransmisores?
 - 1.2.6.1. Dopamina
 - 1.2.6.2. Serotonina
 - 1.2.6.3. Endorfina
 - 1.2.6.4. Glutamato
 - 1.2.6.5. Acetilcolina
 - 1.2.6.6. Norepinefrina
- 1.3. Neurociencia y aprendizaje
 - 1.3.1. ¿Qué es aprender?
 - 1.3.1.1. Aprender como memorización
 - 1.3.1.2. Aprender como acumulación de información
 - 1.3.1.3. Aprender como interpretación de la realidad
 - 1.3.1.4. Aprender como acción
 - 1.3.2. Las neuronas espejo
 - 1.3.2.1. Aprendizaje a través del ejemplo
 - 1.3.3. Niveles de aprendizaje
 - 1.3.3.1. Taxonomía de Bloom
 - 1.3.3.2. Taxonomía SOLO
 - 1.3.3.3. Niveles de conocimiento
 - 1.3.4. Estilos de aprendizaje
 - 1.3.4.1. Convergente
 - 1.3.4.2. Divergente
 - 1.3.4.3. Acomodador
 - 1.3.4.4. Asimilador
 - 1.3.5. Tipos de aprendizaje
 - 1.3.5.1. Aprendizaje implícito
 - 1.3.5.2. Aprendizaje explícito
 - 1.3.5.3. Aprendizaje asociativo
 - 1.3.5.4. Aprendizaje significativo
 - 1.3.5.5. Aprendizaje cooperativo
 - 1.3.5.6. Aprendizaje emocional
 - 1.3.5.7. Aprendizaje experiencial
 - 1.3.5.8. Aprendizaje memorístico
 - 1.3.5.9. Aprendizaje por descubrimiento
 - 1.3.6. Competencias para aprender

- 1.4. Inteligencias múltiples
 - 1.4.1. Definición
 - 1.4.1.1. Según Howard Gardner
 - 1.4.1.2. Según otros autores
 - 1.4.2. Clasificación
 - 1.4.2.1. Inteligencia lingüística
 - 1.4.2.2. Inteligencia lógico-matemática
 - 1.4.2.3. Inteligencia espacial
 - 1.4.2.4. Inteligencia musical
 - 1.4.2.5. Inteligencia corporal y cinestésica
 - 1.4.2.6. Inteligencia intrapersonal
 - 1.4.2.7. Inteligencia interpersonal
 - 1.4.2.8. Inteligencia naturista
 - 1.4.3. Inteligencias múltiples y neurodidáctica
 - 1.4.4. ¿Cómo trabajar las IIMM en el aula?
 - 1.4.5. Ventajas e inconvenientes al aplicar las IIMM en educación
- 1.5. Neurociencia-educación
 - 1.5.1. Neuroeducación
 - 1.5.1.1. Introducción
 - 1.5.1.2. ¿Qué es neuroeducación?
 - 1.5.2. Plasticidad cerebral
 - 1.5.2.1. La plasticidad sináptica
 - 1.5.2.2. La Neurogénesis
 - 1.5.2.3. El aprendizaje, el entorno y la experiencia
 - 1.5.2.4. El efecto Pigmalión
 - 1.5.3. La memoria
 - 1.5.3.1. ¿Qué es la memoria?
 - 1.5.3.2. Tipos de memoria
 - 1.5.3.3. Niveles de procesamiento
 - 1.5.3.4. Memoria y emoción
 - 1.5.3.5. Memoria y motivación
 - 1.5.4. La emoción
 - 1.5.4.1. El binomio emoción y cognición
 - 1.5.4.2. Emociones primarias
 - 1.5.4.3. Emociones secundarias
 - 1.5.4.4. Funciones de las emociones
 - 1.5.4.5. Estados emocionales e implicación en el proceso de aprendizaje
 - 1.5.5. La atención
 - 1.5.5.1. Las redes atencionales
 - 1.5.5.2. Relación atención, memoria y emoción
 - 1.5.5.3. La atención ejecutiva
 - 1.5.6. La motivación
 - 1.5.6.1. Las 7 etapas de la motivación escolar
 - 1.5.7. Aportaciones de la neurociencia al aprendizaje
 - 1.5.8. ¿Qué es la neurodidáctica?
 - 1.5.9. Aportaciones de la neurodidáctica a las estrategias de aprendizaje
- 1.6. Neuroeducación en el aula
 - 1.6.1. La figura del neuroeducador
 - 1.6.2. Importancia neuroeducativa y neuropedagógica
 - 1.6.3. Neuronas espejo y empatía docente
 - 1.6.4. Actitud empática y aprendizaje
 - 1.6.5. Aplicaciones en el aula
 - 1.6.6. Organización del aula
 - 1.6.7. Propuesta para la mejora de las clases
- 1.7. El juego y las nuevas tecnologías
 - 1.7.1. Etimología del juego
 - 1.7.2. Beneficios del juego
 - 1.7.3. Aprender jugando
 - 1.7.4. El proceso neurocognitivo
 - 1.7.5. Principios básicos de los juegos educativos
 - 1.7.6. Neuroeducación y los juegos de mesa
 - 1.7.7. Tecnología educativa y neurociencia
 - 1.7.7.1. Integración de la tecnología en el aula
 - 1.7.8. Desarrollo de las funciones ejecutivas

- 1.8. Cuerpo y cerebro
 - 1.8.1. La conexión entre cuerpo y cerebro
 - 1.8.2. El cerebro social
 - 1.8.3. ¿Cómo preparamos al cerebro para el aprendizaje?
 - 1.8.4. Alimentación
 - 1.8.4.1. Hábitos nutricionales
 - 1.8.5. Descanso
 - 1.8.5.1. Importancia del sueño en el aprendizaje
 - 1.8.6. Ejercicio
 - 1.8.6.1. Ejercicio físico y aprendizaje
- 1.9. Las neurociencias y el fracaso escolar
 - 1.9.1. Beneficios que aporta la neurociencia
 - 1.9.2. Trastornos del aprendizaje
 - 1.9.3. Elementos para una pedagogía orientada al éxito
 - 1.9.4. Algunas sugerencias para mejorar el proceso de aprender
- 1.10. Razón y emoción
 - 1.10.1. El binomio razón y emoción
 - 1.10.2. ¿Para qué nos sirven las emociones?
 - 1.10.3. Por qué educar las emociones en el aula
 - 1.10.4. Aprendizaje eficaz a través de las emociones

Módulo 2. Metodologías activas e innovación

- 2.1. Metodologías activas
 - 2.1.1. ¿Qué son las metodologías activas?
 - 2.1.2. Claves para un desarrollo metodológico desde la actividad del alumnado
 - 2.1.3. Relación entre aprendizaje y metodologías activas
 - 2.1.4. Historia de las metodologías activas
 - 2.1.4.1. De Sócrates a Pestalozzi
 - 2.1.4.2. Dewey
 - 2.1.4.3. Instituciones impulsoras de las metodologías activas
 - 2.1.4.3.1. La institución libre de enseñanza
 - 2.1.4.3.2. La escuela nueva
 - 2.1.4.3.3. La escuela única republicana

- 2.2. Aprendizaje basado en proyectos, problemas y retos
 - 2.2.1. Los compañeros de viaje. La cooperación entre docentes
 - 2.2.2. Fases del diseño ABP
 - 2.2.2.1. Tareas, actividades y ejercicios
 - 2.2.2.2. Socialización rica
 - 2.2.2.3. Las tareas de investigación
 - 2.2.3. Fases del desarrollo ABP
 - 2.2.3.1. Las teorías de Benjamin Bloom
 - 2.2.3.2. La taxonomía de Bloom
 - 2.2.3.3. La taxonomía revisada de Bloom
 - 2.2.3.4. La pirámide de Bloom
 - 2.2.3.5. La teoría de David A. Kolb: aprendizaje basado en la experiencia
 - 2.2.3.6. El círculo de Kolb
 - 2.2.4. El producto final
 - 2.2.4.1. Tipos de productos finales
 - 2.2.5. La evaluación en ABP
 - 2.2.5.1. Técnicas e instrumentos de evaluación
 - 2.2.5.2. Observación
 - 2.2.5.3. Desempeño
 - 2.2.5.4. Preguntas
 - 2.2.6. Ejemplos prácticos. Proyectos de ABP
- 2.3. Aprendizaje basado en el pensamiento
 - 2.3.1. Principios básicos
 - 2.3.1.1. ¿Por qué, cómo y dónde mejorar el pensamiento?
 - 2.3.1.2. Los organizadores del pensamiento
 - 2.3.1.3. La infusión con el currículum académico
 - 2.3.1.4. Atención a las habilidades, procesos y disposiciones
 - 2.3.1.5. La importancia de ser explícitos
 - 2.3.1.6. Atención a la metacognición
 - 2.3.1.7. Transferencia del aprendizaje
 - 2.3.1.8. Construir un programa infusionado
 - 2.3.1.9. La necesidad de desarrollo continuo del personal

- 2.3.2. Enseñar a pensar. TBL
 - 2.3.2.1. Co-creación de los mapas de pensamiento
 - 2.3.2.2. Destrezas de pensamiento
 - 2.3.2.3. La metacognición
 - 2.3.2.4. El diseño de pensamiento
- 2.4. Aprendizaje basado en evento
 - 2.4.1. Aproximación al concepto
 - 2.4.2. Bases y fundamentos
 - 2.4.3. La pedagogía del sostenimiento
 - 2.4.4. Beneficios en el aprendizaje
- 2.5. Aprendizaje basado en el juego
 - 2.5.1. Los juegos como recursos para aprender
 - 2.5.2. La gamificación
 - 2.5.2.1. ¿Qué es gamificación?
 - 2.5.2.2. Fundamentos
 - 2.5.2.3. La narración
 - 2.5.2.4. Dinámicas
 - 2.5.2.5. Mecánicas
 - 2.5.2.6. Componentes
 - 2.5.2.7. Las insignias
 - 2.5.2.8. Algunas apps de gamificación
 - 2.5.2.9. Ejemplos
 - 2.5.2.10. Críticas a la gamificación, limitaciones y errores comunes
 - 2.5.3. ¿Por qué utilizar videojuegos en educación?
 - 2.5.4. Tipos de jugadores según la teoría de Richard Bartle
 - 2.5.5. Los *ScapeRoom/breakedu*, una forma organizativa de entender la educación
- 2.6. *The flipped classroom*: la clase inversa
 - 2.6.1. La organización de los tiempos de trabajo
 - 2.6.2. Ventajas de la clase invertida
 - 2.6.2.1. ¿Cómo puedo enseñar efectivamente utilizando las clases invertidas?
 - 2.6.3. Inconvenientes en el enfoque de aula invertida
 - 2.6.4. Los cuatro pilares de la clase invertida
 - 2.6.5. Recursos y herramientas
 - 2.6.6. Ejemplos prácticos





- 2.7. Otras tendencias en educación
 - 2.7.1. La robótica y la programación en educación
 - 2.7.2. *E-learning*, *microlearning* y otras tendencias metodológicas en red
 - 2.7.3. Aprendizaje basado en la neuroeducación
- 2.8. Metodologías libres, naturales y basadas en el desarrollo del individuo
 - 2.8.1. Pedagogía Waldorf
 - 2.8.1.1. Bases metodológicas
 - 2.8.1.2. Fortalezas, oportunidades y debilidades
 - 2.8.2. María Montessori, la pedagogía de la responsabilidad
 - 2.8.2.1. Bases metodológicas
 - 2.8.2.2. Fortalezas, oportunidades y debilidades
 - 2.8.3. Summerhill, un punto de vista radical sobre cómo educar
 - 2.8.3.1. Bases metodológicas
 - 2.8.3.2. Fortalezas, oportunidades y debilidades
- 2.9. La inclusión educativa
 - 2.9.1. ¿Hay innovación sin inclusión?
 - 2.9.2. Aprendizaje cooperativo
 - 2.9.2.1. Principios
 - 2.9.2.2. La cohesión del grupo
 - 2.9.2.3. Dinámicas simples y complejas
 - 2.9.3. La docencia compartida
 - 2.9.3.1. La ratio y la atención al alumnado
 - 2.9.3.2. La coordinación docente, como estrategia para la mejora del alumnado
 - 2.9.4. Enseñanza multinivel
 - 2.9.4.1. Definición
 - 2.9.4.2. Modelos
 - 2.9.5. El diseño universal del aprendizaje
 - 2.9.5.1. Principios
 - 2.9.5.2. Pautas
 - 2.9.6. Experiencias inclusivas
 - 2.9.6.1. Proyecto Roma
 - 2.9.6.2. Los grupos interactivos
 - 2.9.6.3. Las tertulias dialógicas
 - 2.9.6.4. Las comunidades de aprendizaje
 - 2.9.6.5. Proyecto *Includ-ED*

05

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

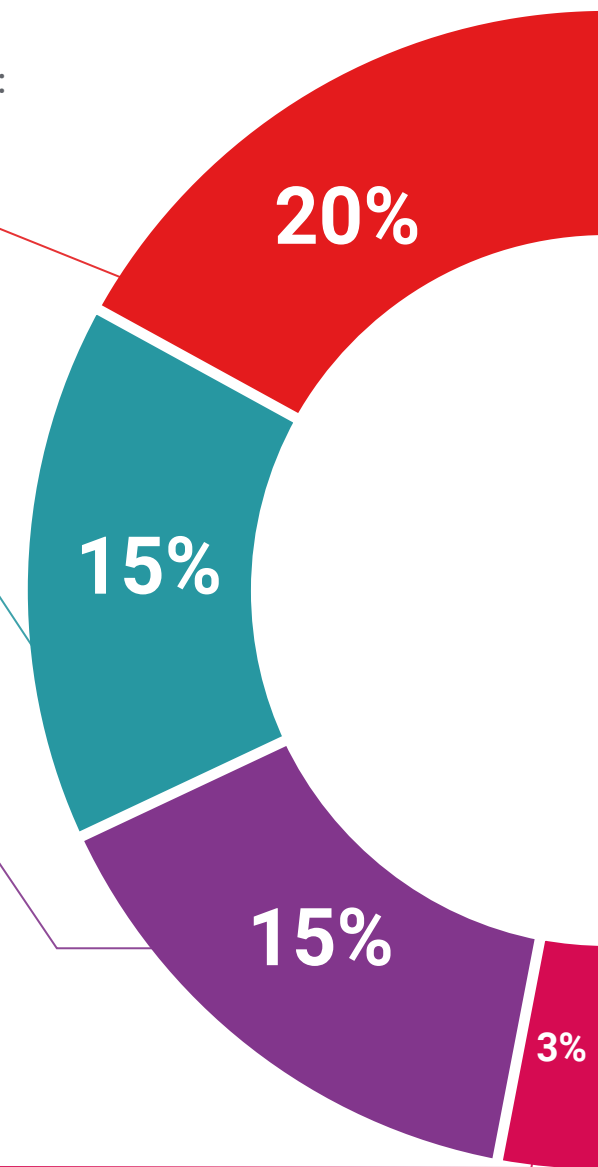
Presentamos los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audio, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

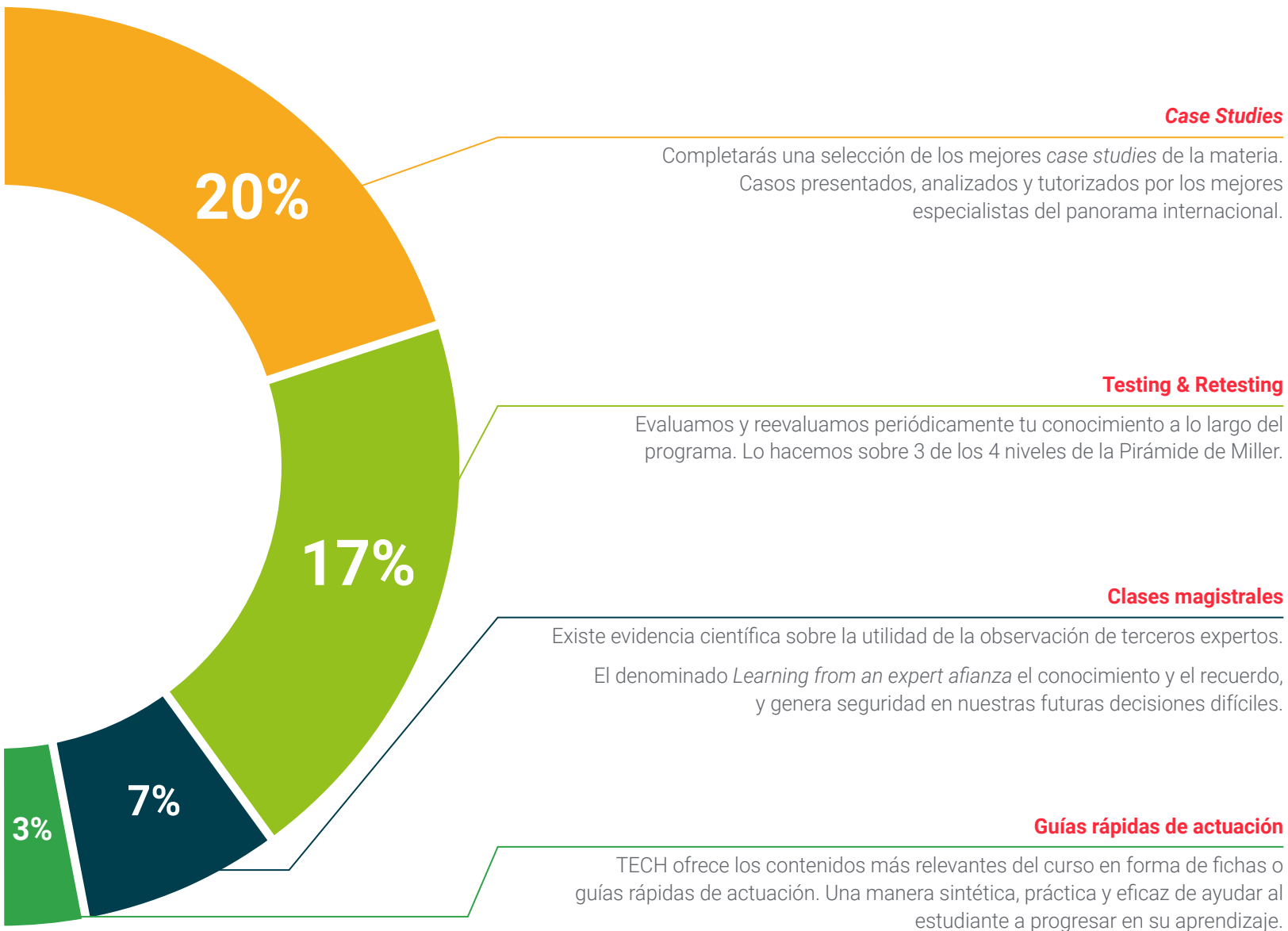
Este sistema exclusivo educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".



Lecturas complementarias

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





Case Studies

Completarás una selección de los mejores *case studies* de la materia. Casos presentados, analizados y tutorizados por los mejores especialistas del panorama internacional.



Testing & Retesting

Evaluamos y reevaluamos periódicamente tu conocimiento a lo largo del programa. Lo hacemos sobre 3 de los 4 niveles de la Pirámide de Miller.



Clases magistrales

Existe evidencia científica sobre la utilidad de la observación de terceros expertos. El denominado *Learning from an expert* afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en nuestras futuras decisiones difíciles.



Guías rápidas de actuación

TECH ofrece los contenidos más relevantes del curso en forma de fichas o guías rápidas de actuación. Una manera sintética, práctica y eficaz de ayudar al estudiante a progresar en su aprendizaje.



06

Titulación

El Diplomado en Neurociencias y Educación garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un Diplomado expedido por TECH Universidad.



“

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

Este **Diplomado en Neurociencias y Educación** contiene el programa universitario más completo y actualizado del mercado.

Tras la superación de la evaluación, el alumno recibirá por correo postal* con acuse de recibo su correspondiente título de **Diplomado** emitido por **TECH Universidad**.

Este título expedido por **TECH Universidad** expresará la calificación que haya obtenido en el **Diplomado**, y reunirá los requisitos comúnmente exigidos por las bolsas de trabajo, oposiciones y comités evaluadores de carreras profesionales.

Título: **Diplomado en Neurociencias y Educación**

Modalidad: **No escolarizada (100% en línea)**

Duración: **12 semanas**



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

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



Diplomado Neurociencias y Educación

- » Modalidad: No escolarizada (100% en línea)
- » Duración: 12 semanas
- » Titulación: TECH Universidad
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Diplomado

Neurociencias y Educación