

Curso Universitario

Docencia para los Alumnos
de la Era Digital





Curso Universitario

Docencia para los Alumnos de la Era Digital

- » Modalidad: online
- » Duración: 12 semanas
- » Titulación: TECH Universidad Tecnológica
- » Acreditación: 12 ECTS
- » Dedicación: 16h/semana
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Acceso web: techtitute.com/educacion/curso-universitario/docencia-alumnos-era-digital

Índice

01

Presentación

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Dirección del curso

pág. 12

04

Estructura y contenido

pág. 18

05

Metodología

pág. 22

06

Titulación

pág. 30

01

Presentación

Las formas de dar clases en los centros educativos hace tiempo que requieren una urgente actualización. Ya ha quedado atrás la época donde los recursos escolares se limitaban a una pizarra y los libros, pues en la actualidad los docentes disponen de un amplio abanico de opciones gracias a los avances tecnológicos. De este modo, y al igual que han hecho sus alumnos, los profesores deben mostrar una actitud abierta y adaptarse a los formatos de la era digital. Por ello, este título de TECH les ofrece una alta capacitación para profundizar en las herramientas interactivas en auge, que aumentarán la calidad de los contenidos que imparten. Además, podrán cursarlo de manera 100% online y compaginarlo con su actividad docente.



“

*Un Curso Universitario para actualizar
tus conocimientos y desenvolverte como
pez en el agua en la era educativa digital”*

La dinamización en la forma de impartir clases se ha demostrado como la mejor vía para implicar al alumnado y que este tenga mayor interés en participar en el proceso de aprendizaje. No obstante, y dado el contexto tecnológico actual, estas técnicas deben ir mucho más allá de plantearle preguntas, fomentar que los estudiantes se conozcan entre ellos o realizar presentaciones audiovisuales.

En este sentido, resulta evidente que la digitalización de los hábitos de los jóvenes hace que esto sean más exigentes en la manera en que son educados en las aulas. Por tanto, la actuación del docente debe ir acompañada de las últimas herramientas informáticas que fomenten el aprendizaje grupal e interactivo. Existe, de hecho, un amplio consenso en que estas metodologías, que contienen elementos lúdicos, son las que mejores resultados arrojan en términos de desempeño escolar de los estudiantes.

Con mayor razón, los educadores se ven en la tesitura de demostrar ante su alumnado sus competencias digitales, y TECH acude a su rescate con un programa que les proporcionará todo lo que requieren. El Curso Universitario en Docencia para los Alumnos de la Era Digital les conferirá una alta preparación integral en los elementos de la Escuela Digital, actualizando su manera de impartir docencia de la mano de la mayor universidad online del mundo.

Esta valiosa capacitación brindará a los educadores todas las facilidades que necesitan para completarla mientras continúan dando clases. Un cómodo formato online les ofrece la oportunidad de cursarlo desde donde deseen y de administrar sus tiempos de enseñanza. Además, comprobarán de primera mano los altos estándares educativos de TECH, beneficiándose del mayor Campus Virtual existente sobre la materia con los recursos más modernos para perfeccionar el aprendizaje.

Este **Curso Universitario en Docencia para los Alumnos de la Era Digital** contiene el programa educativo más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- ♦ El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en Docencia con herramientas digitales
- ♦ Los contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que está concebido recogen una información educativa y práctica sobre aquellas disciplinas indispensables para el ejercicio profesional
- ♦ Los ejercicios prácticos donde realizar el proceso de autoevaluación para mejorar el aprendizaje
- ♦ Su especial hincapié en metodologías innovadoras
- ♦ Las lecciones teóricas, preguntas al experto, foros de discusión de temas controvertidos y trabajos de reflexión individual
- ♦ La disponibilidad de acceso a los contenidos desde cualquier dispositivo fijo o portátil con conexión a internet



Demuestra ante tus alumnos la solidez de tus competencias digitales con este Curso Universitario”

“

Mediante el Aprendizaje Basado en Problemas, profundizarás en exigentes situaciones de práctica profesional para tener la respuesta a todos los retos que vengan en el futuro”

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.

Obtén acceso ilimitado a los recursos interactivos del Campus Virtual y sé el dueño de tu propio aprendizaje.

Transforma tu aula con las herramientas interactivas y lidera en tu centro educativo la transición hacia la Escuela Digital.



02

Objetivos

El objetivo de este Curso Universitario no es otro que la alta capacitación de los educadores en herramientas que les integren satisfactoriamente en la nueva era digital educativa. El programa busca especializar de forma integral a docentes, en aras de demostrar su polivalencia en el aula y sobresalir en el ámbito digital, siendo referentes en el desarrollo de formatos lúdicos e interactivos. Una preparación que en unos años será la tónica habitual dentro de las clases, por lo que los profesionales de la enseñanza que cursen este título serán unos pioneros.





“

Convierte tus clases en apasionantes historias y desarrolla juegos para implicar a tus alumnos”



Objetivos generales

- ♦ Identificar los presupuestos psicopedagógicos de las innovaciones en Gamificación y recursos digitales
- ♦ Diseñar sus propias gamificaciones y juegos, tanto a nivel particular como comercial
- ♦ Seleccionar los juegos utilizables en ABJ en virtud de las necesidades y objetivos
- ♦ Aplicar estrategias de Gamificación en entornos empresariales
- ♦ Aplicar estrategias de Gamificación en entornos académicos
- ♦ Gestionar equipos a través de gamificaciones
- ♦ Liderar la transición digital en sus centros
- ♦ Identificar los elementos de la nueva Escuela Digital
- ♦ Transformar sus clases para adaptarse el nuevo paradigma educativo
- ♦ Completar un *Portfolio* de innovaciones en gamificación, ABJ y recursos digitales





Objetivos específicos

- ♦ Crear contenidos en EdPuzzle
- ♦ Crear tareas en EdPuzzle
- ♦ Utilizar herramientas de diseño para producir juegos *Print and Play*
- ♦ Crear y gestionar un canal de Youtube
- ♦ Crear y gestionar un pódcast
- ♦ Conocer las diferentes plataformas digitales para la comunicación entre docentes y alumnos
- ♦ Crear contenido multimedia e innovador para el aula

“

Un equipo docente referente en Gamificación y las TIC te guiará hacia la consecución plena de los objetivos del Curso Universitario”

03

Dirección del curso

Los docentes que cursen este Curso Universitario tendrán garantizada una exitosa conversión a la era digital merced a las enseñanzas de un extraordinario equipo docente referente en la materia. Un claustro de profesores multidisciplinar que ha confluído en el campo de la Educación para desplegar todo su talento en proyectos digitales relacionados con la Gamificación y las nuevas narrativas interactivas. Sus lecciones y asesoramiento a los estudiantes lanzarán sus carreras profesionales.



A close-up photograph of a person's hand holding a smartphone. The hand is positioned on the left side of the frame, with the thumb and index finger visible. The phone's screen is partially visible at the bottom left. The background is a dark, out-of-focus area. The overall image is part of a presentation slide with a white background and a red and dark blue geometric design.

“

Prestigiosos educadores que han desarrollado reconocidas estrategias gamificadoras en el aula y el entorno empresarial lanzarán tu carrera profesional”

Dirección



D. Morilla Ordóñez, Javier

- ♦ Docente Especialista en Historia Contemporánea y TIC
- ♦ Jefe de Estudios en el Colegio JABY
- ♦ Educador Distinguido de Apple
- ♦ Profesor en la Universidad Complutense y la Universidad de Alcalá
- ♦ Licenciado en Filosofía, Letras e Historia por la Universidad de Alcalá
- ♦ Especialista en Gamificación, *Flipped Classroom* y Transición Digital
- ♦ Autor de los contenidos de Historia en el Proyecto Geniox por Oxford University Press



D. Albiol Martín, Antonio

- ♦ Coordinador TIC en el Colegio JABY
- ♦ Jefe del Departamento de Lengua Castellana y Humanidades
- ♦ Profesor de Lengua Castellana y Literatura
- ♦ Licenciado en Filosofía por la Universidad Complutense de Madrid
- ♦ Máster en Estudios Literarios. Universidad Complutense de Madrid
- ♦ Máster en Educación y TIC, Especialidad en e-Learning. Universidad Oberta de Catalunya

Profesores

Dr. De la Serna, Juan Moisés

- ♦ Psicólogo y Escritor experto en Neurociencias
- ♦ Escritor especialista en Psicología y Neurociencias
- ♦ Autor de la Cátedra Abierta de Psicología y Neurociencias
- ♦ Divulgador científico
- ♦ Doctor en Psicología
- ♦ Licenciado en Psicología. Universidad de Sevilla
- ♦ Máster en Neurociencias y Biología del Comportamiento. Universidad Pablo de Olavide, Sevilla
- ♦ Experto en Metodología Docente. Universidad de la Salle
- ♦ Especialista Universitario en Hipnosis Clínica, Hipnoterapia. Universidad Nacional de Educación a Distancia - U.N.E.D.
- ♦ Diplomado en Graduado Social, Gestión de recursos humanos, Administración de personal. Universidad de Sevilla
- ♦ Experto en Dirección de Proyectos, Administración y gestión de empresas. Federación de Servicios U.G.T.
- ♦ Formador de Formadores. Colegio Oficial de Psicólogos de Andalucía

D. Herrero González, Jesús

- ♦ Psicólogo Experto en Juegos y Gamificación
- ♦ Especialista en Devir
- ♦ Especialista en la cadena de Hobby y Jugueterías Poly
- ♦ Graduado en Psicología
- ♦ Máster en Educación
- ♦ Experto en Juegos y Gamificación

Dña. Gallego Manzanares, Verónica

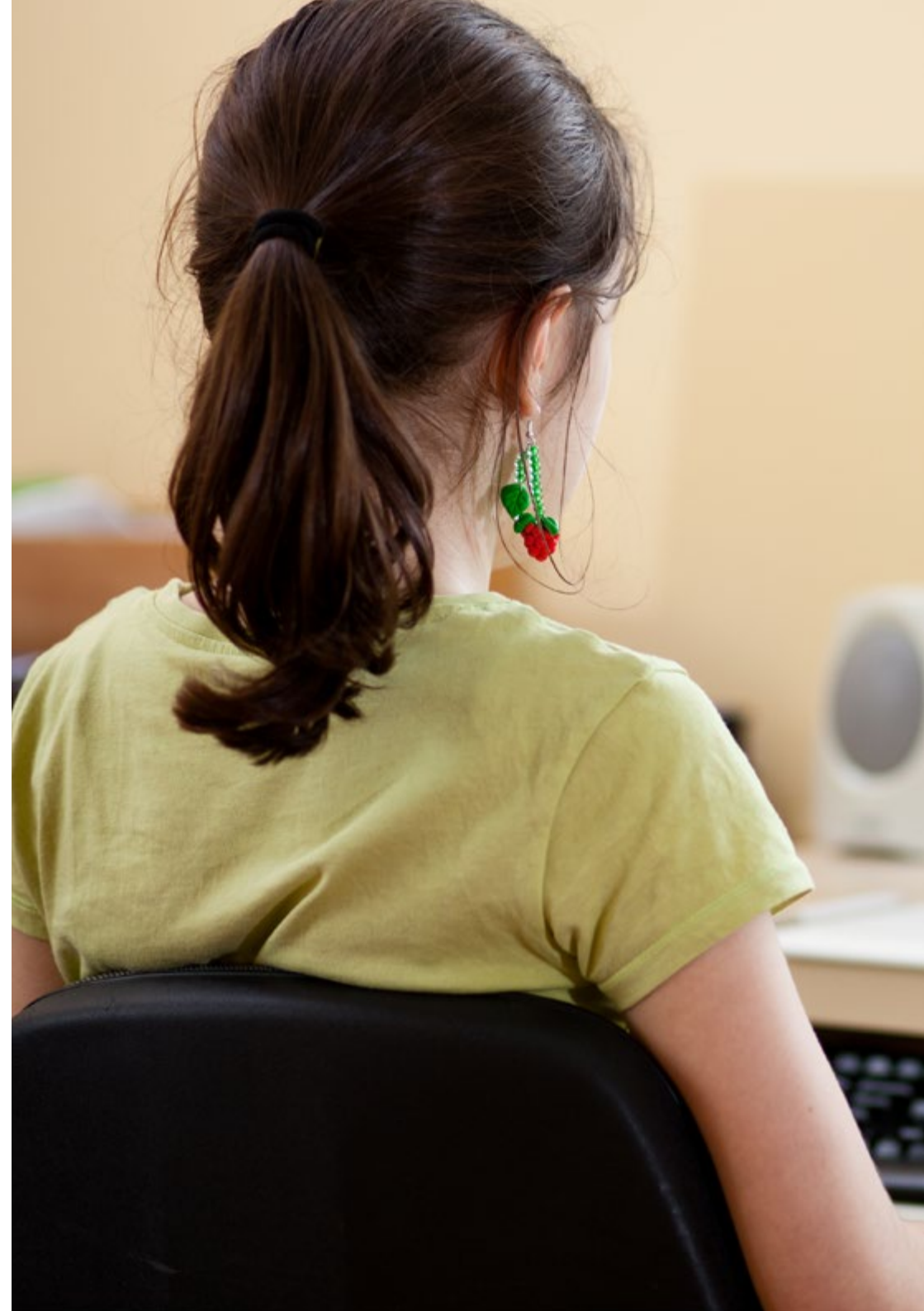
- ♦ Historiadora Especializada en Patrimonio Cultural
- ♦ Historiadora en el Ministerio de Patrimonio y Actividades Culturales y Turismo de Italia
- ♦ Ponente en congresos y conferencias especializadas
- ♦ Graduada en Historia por la Universidad Complutense de Madrid
- ♦ Máster en Historia de la Monarquía Hispánica por la Universidad Complutense de Madrid

Dr. Fuster García, Carlos

- ♦ Doctor en Didáctica de las Ciencias Sociales
- ♦ Doctor en Didácticas Específicas con Especialidad en Ciencias Sociales
- ♦ Profesor de Educación Secundaria y Universitario en diferentes instituciones de España
- ♦ Tutor de Prácticas del Grado de Maestro
- ♦ Colaborador del grupo de investigación GEA-CLÍO
- ♦ Licenciado en Historia por la Universidad de Valencia
- ♦ Máster Universitario en Profesor de Educación Secundaria
- ♦ Máster en Investigación en Didácticas Específicas
- ♦ Máster Propio en Cómic y Educación

D. Martín Centeno, Óscar

- ♦ Escritor y Conferenciante
- ♦ Presidente del Consejo de Directores de Educación Infantil, Primaria y Especial de la Comunidad de Madrid
- ♦ Director del Centro de Educación Infantil, Primaria y Secundaria Santo Domingo en Algete. Madrid
- ♦ Director de documentales, propuestas educativas multimedia y piezas de videoarte para el Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, el Museo Nacional Thyssen-Bornemisza o el Ayuntamiento de Málaga
- ♦ Formador de docentes de la Comunidad de Madrid en Cursos sobre TIC en el Aula, Recursos Digitales o Animación a la Lectura en la Era Digital
- ♦ Master Universitario en Liderazgo y Dirección de Centros Educativos
- ♦ Licenciado en Historia y Ciencias de la Música
- ♦ Diplomado en Magisterio Musical
- ♦ Premio Internacional Florentino Pérez-Embid de la Real Academia Sevillana de Buenas Letras por su primer libro *Espejos enfrentados*
- ♦ Premio de Poesía Nicolás del Hierro por su segundo libro *Las Cántigas del Diablo*
- ♦ Premio Internacional Paul Beckett por su tercer libro *Sucio tango del alma* por la Fundación Valparaíso





D. Illán, Raúl

- ♦ Coaching Empresarial en Gesem RR. HH
- ♦ Ponente de diversos congresos internacionales
- ♦ Licenciado en Administración de Empresas con especialidad en Dirección Financiera por la UCM
- ♦ Grado en Derecho
- ♦ Grado en Psicología

“

Aprovecha la oportunidad para conocer los últimos avances en esta materia para aplicarla a tu práctica diaria”

04

Estructura y contenido

El plan de estudios de esta titulación contiene todas las claves para ser el profesor del futuro. Tras analizar el perfil de los alumnos en la era digital, se examinarán en profundidad técnicas de aprendizaje cooperativo, narrativas interactivas o métodos para aumentar el *Feedback* en las aulas. Por si fuera poco, se reflexionará sobre la necesidad de replantear la Educación, se indagará en el modelo TPACK y se hará hincapié en aquellos formatos que fomenten la creatividad y la comunicación, como los videojuegos.





“

Un plan de estudios que no se deja nada atrás para ofrecerte una perspectiva integral de las herramientas digitales que necesitas para triunfar”

Módulo 1. Nuevos tiempos, nuevos alumnos

- 1.1. Nuevos tiempos, nuevos alumnos
 - 1.1.1. Virtualidades y límites de los alumnos de la era digital
 - 1.1.2. PISA como referente de la educación actual
 - 1.1.3. Otros referentes de la educación actual
- 1.2. Que sean competentes, pero también felices
 - 1.2.1. La competencia digital como eje transversal del aprendizaje
 - 1.2.2. Dimensiones de la competencia digital
 - 1.2.3. Buscando la felicidad en Google, no vamos a encontrarla
- 1.3. Alumnos activos y autónomos
 - 1.3.1. Aprendizaje por proyectos en el contexto digital
 - 1.3.2. Otras metodologías activas
 - 1.3.3. El aprendizaje autónomo en el s. XXI
- 1.4. Tú solo no puedes, con amigos sí
 - 1.4.1. Elementos clave del aprendizaje cooperativo en el contexto digital
 - 1.4.2. Google Suite para el aprendizaje cooperativo
- 1.5. Alumnos creativos y comunicativos
 - 1.5.1. La narración digital
 - 1.5.2. El formato audiovisual
 - 1.5.3. *Flipped Classroom*
- 1.6. ¿Tienen nuestros alumnos suficientes estímulos?
 - 1.6.1. Recursos para hablar el mismo idioma que los estudiantes
 - 1.6.2. El buen uso de la pizarra digital interactiva
 - 1.6.3. Proyectar o no proyectar, he aquí la cuestión
- 1.7. Enemigos del aburrimiento
 - 1.7.1. Concursos y desafíos
 - 1.7.2. Personajes, tramas y poderes
- 1.8. Me gusta, comparte, comenta
 - 1.8.1. Redes sociales
 - 1.8.2. Entornos sociales de aprendizaje y plataformas de gamificación



- 1.9. Dales *Feedback*
 - 1.9.1. La evaluación por competencias
 - 1.9.2. Autoevaluación y coevaluación
 - 1.9.3. Heteroevaluación gamificada
- 1.10. Demos jugables
 - 1.10.1. En clase
 - 1.10.2. En casa
 - 1.10.3. Juegos de mesa

Módulo 2. El profesor en la Escuela Digital

- 2.1. Replantear la educación: hacia la sociedad global del 2030
 - 2.1.1. ¿Qué educación necesitamos para el siglo XXI?
 - 2.1.2. Educación para una ciudadanía global
 - 2.1.3. El papel de lo digital en la escuela
 - 2.1.4. Retos y objetivos de la educación del siglo XXI
- 2.2. La Competencia Digital Docente
 - 2.2.1. Ser competente en educación
 - 2.2.2. La tecnología educativa digital
 - 2.2.3. Modelos de distribución de las TIC en la escuela
 - 2.2.4. La Competencia Digital Docente
- 2.3. La formación docente en la Escuela Digital
 - 2.3.1. La formación docente: un breve estado de la cuestión
 - 2.3.2. Rol del docente en el siglo XXI
 - 2.3.3. Destrezas del docente en la Escuela Digital
 - 2.3.4. Portfolio de la Competencia Digital Docente
- 2.4. La ineficiencia del profesor solitario
 - 2.4.1. El proyecto educativo y el proyecto curricular
 - 2.4.2. La cultura de los grupos de trabajo
 - 2.4.3. La tecnología al servicio del trabajo cooperativo: gestión, formación y colaboración
- 2.5. TPACK: un modelo para el docente de hoy
 - 2.5.1. El modelo TPACK
 - 2.5.2. Tipos de conocimientos para el empleo del modelo TPACK
 - 2.5.3. Implementación del modelo TPACK
- 2.6. Materiales creativos y comunicativos
 - 2.6.1. La narración digital en el aula
 - 2.6.2. Los libros digitales en la escuela
 - 2.6.3. Creación de recursos educativos en abierto
 - 2.6.4. Visualizando pensamientos e ideas
 - 2.6.5. La narración en vídeo
 - 2.6.6. El videojuego
- 2.7. La evaluación en la era digital
 - 2.7.1. Hacia una evaluación auténtica del aprendizaje
 - 2.7.2. Aportaciones de la tecnología a la evaluación
 - 2.7.3. Instrumentos de evaluación con tecnología educativa
 - 2.7.4. Evaluación mediante rúbrica electrónica
- 2.8. Plataformas digitales para la comunicación entre docentes y alumnos
 - 2.8.1. Introducción a las plataformas virtuales en educación
 - 2.8.2. Dimensiones pedagógicas de las aulas virtuales
 - 2.8.3. Planificación didáctica de un aula virtual
 - 2.8.4. Plataformas para crear un aula virtual
- 2.9. Familia y escuela: rompiendo la brecha digital
 - 2.9.1. El papel de la familia en la Escuela Digital
 - 2.9.2. La importancia de las relaciones en el ámbito educativo
 - 2.9.3. Plataformas para la comunicación entre la familia y la escuela
- 2.10. Recursos para la enseñanza en la era del conocimiento
 - 2.10.1. Enseñar a pensar a través del currículo
 - 2.10.2. Taxonomía de Bloom para la era digital
 - 2.10.3. La Unidad Didáctica Integrada como instrumento de planificación
 - 2.10.4. Rediseñar el examen como instrumento de evaluación

05

Metodología

Este programa de capacitación ofrece una forma diferente de aprender. Nuestra metodología se desarrolla a través de un modo de aprendizaje de forma cíclica: ***el Relearning***.

Este sistema de enseñanza es utilizado, por ejemplo, en las facultades de medicina más prestigiosas del mundo y se ha considerado uno de los más eficaces por publicaciones de gran relevancia como el ***New England Journal of Medicine***.





“

Descubre el Relearning, un sistema que abandona el aprendizaje lineal convencional para llevarte a través de sistemas cíclicos de enseñanza: una forma de aprender que ha demostrado su enorme eficacia, especialmente en las materias que requieren memorización”

En TECH Education School empleamos el Método del Caso

Ante una determinada situación concreta, ¿qué debería hacer un profesional? A lo largo del programa, los estudiantes se enfrentarán a múltiples casos simulados, basados en situaciones reales en los que deberá investigar, establecer hipótesis y, finalmente, resolver la situación. Existe abundante evidencia científica sobre la eficacia del método.

Con TECH el educador, docente o maestro experimenta una forma de aprender que está moviendo los cimientos de las universidades tradicionales de todo el mundo.



Se trata de una técnica que desarrolla el espíritu crítico y prepara al educador para la toma de decisiones, la defensa de argumentos y el contraste de opiniones.

“

¿Sabías que este método fue desarrollado en 1912, en Harvard, para los estudiantes de Derecho? El método del caso consistía en presentarles situaciones complejas reales para que tomaran decisiones y justificasen cómo resolverlas. En 1924 se estableció como método estándar de enseñanza en Harvard”

La eficacia del método se justifica con cuatro logros fundamentales:

1. Los educadores 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 educador una mejor integración del conocimiento a la práctica diaria.
3. Se consigue una asimilación más sencilla y eficiente de las ideas y conceptos, gracias al planteamiento de situaciones que han surgido de la docencia real.
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.



Relearning Methodology

TECH aúna de forma eficaz la metodología del Estudio de Caso con un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración, que combina 8 elementos didácticos diferentes en cada lección.

Potenciamos el Estudio de Caso con el mejor método de enseñanza 100% online: el Relearning.



El educador aprenderá mediante casos reales y resolución de situaciones complejas en entornos simulados de aprendizaje. Estos simulacros están desarrollados a partir de software de última generación que permiten facilitar el aprendizaje inmersivo.

Situado a la vanguardia pedagógica mundial, el método Relearning ha conseguido mejorar los niveles de satisfacción global de los profesionales que finalizan sus estudios, con respecto a los indicadores de calidad de la mejor universidad online en habla hispana (Universidad de Columbia).

Con esta metodología se han capacitado más de 85.000 educadores con un éxito sin precedentes en todas las especialidades. Nuestra metodología pedagógica está desarrollada en un entorno de máxima exigencia, con un alumnado universitario de un perfil socioeconómico medio-alto y una media de edad de 43,5 años.

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.

En nuestro programa, el aprendizaje no es un proceso lineal, sino que sucede en espiral (aprender, desaprender, olvidar y reaprender). Por eso, combinan cada uno de estos elementos de forma concéntrica.

La puntuación global que obtiene nuestro sistema de aprendizaje es de 8.01, con arreglo a los más altos estándares internacionales.



Este programa ofrece los mejores materiales educativos, preparados a conciencia para los profesionales:



Material de estudio

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

Estos contenidos son aplicados después al formato audiovisual, para crear el método de trabajo online de TECH. Todo ello, con las técnicas más novedosas que ofrecen piezas de gran calidad en todos y cada uno los materiales que se ponen a disposición del alumno.



Técnicas y procedimientos educativos en vídeo

TECH acerca al alumno las técnicas más novedosas, con los últimos avances educativos, al primer plano de la actualidad en Educación. Todo esto, en primera persona, con el máximo rigor, explicado y detallado para su asimilación y comprensión. Y lo mejor, puedes verlos las veces que quieras.



Resúmenes interactivos

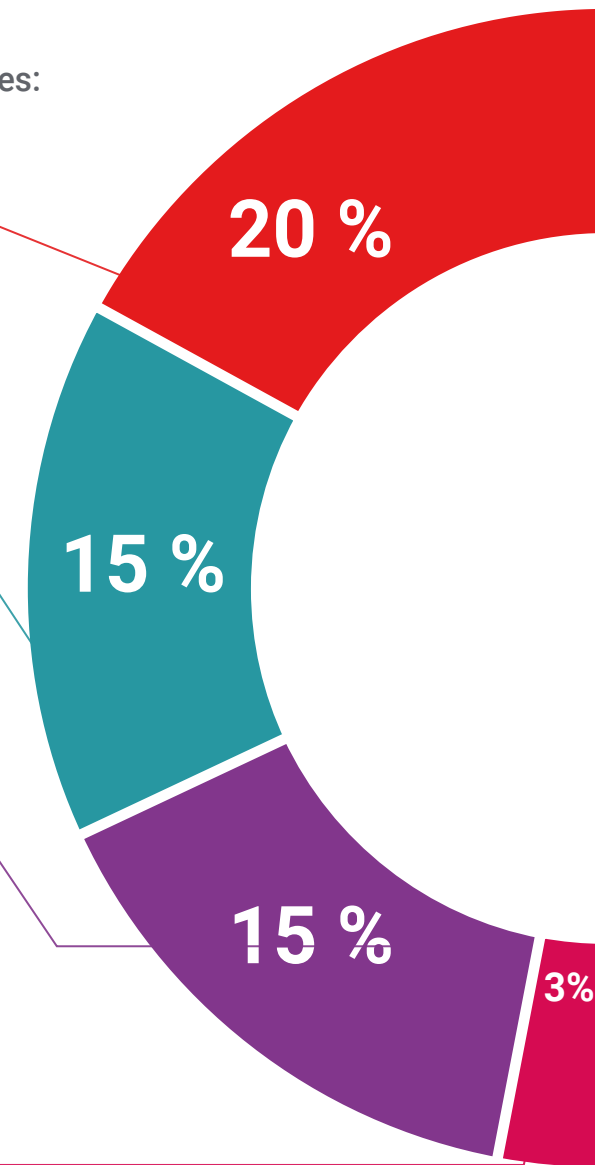
El equipo de TECH presenta los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audios, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

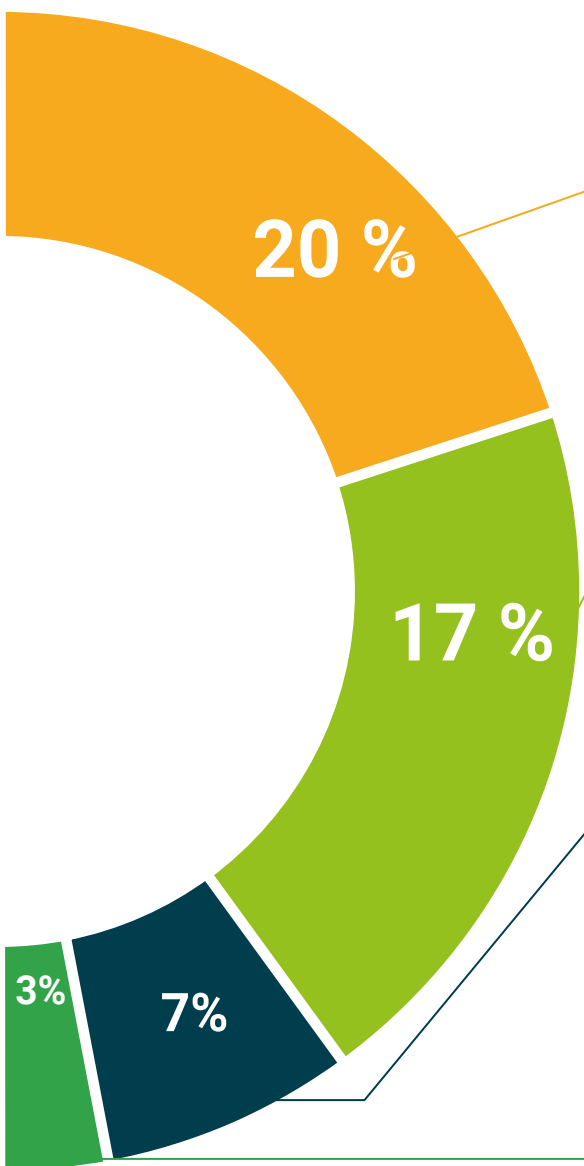
Este exclusivo sistema educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".



Lecturas complementarias

Artículos recientes, documentos de consenso y guías internacionales, entre otros. En la biblioteca virtual de TECH el estudiante tendrá acceso a todo lo que necesita para completar su capacitación.





Análisis de casos elaborados y guiados por expertos

El aprendizaje eficaz tiene, necesariamente, que ser contextual. Por eso, TECH presenta los desarrollos de casos reales en los que el experto guiará al alumno a través del desarrollo de la atención y la resolución de las diferentes situaciones: una manera clara y directa de conseguir el grado de comprensión más elevado.



Testing & Retesting

Se evalúan y reevalúan periódicamente los conocimientos del alumno a lo largo del programa, mediante actividades y ejercicios evaluativos y autoevaluativos para que, de esta manera, el estudiante compruebe cómo va consiguiendo sus metas.



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 las 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 Curso Universitario en Docencia para los Alumnos de la Era Digital garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Curso Universitario expedido por TECH Universidad Tecnológica.



“

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

Este **Curso Universitario en Docencia para los Alumnos de la Era Digital** contiene el programa 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 **Curso Universitario** emitido por **TECH Universidad Tecnológica**.

El título expedido por la **TECH Universidad Tecnológica**. Expresará la calificación que haya obtenido en el Curso Universitario, y reúne los requisitos comúnmente exigidos por las bolsas de trabajo, oposiciones y comités evaluadores carreras profesionales.

Título: **Curso Universitario en Docencia para los Alumnos de la Era Digital**

ECTS: **12**

N.º Horas Oficiales: **300 h.**



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



Curso Universitario

Docencia para los Alumnos
de la Era Digital

- » Modalidad: online
- » Duración: 12 semanas
- » Titulación: TECH Universidad Tecnológica
- » Acreditación: 12 ECTS
- » Dedicación: 16h/semana
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Curso Universitario

Docencia para los Alumnos de la Era Digital

