

Curso Universitario

Introducción al Proyecto Educativo



Curso Universitario

Introducción al Proyecto Educativo

- » Modalidad: online
- » Duración: 12 semanas
- » Titulación: TECH Universidad
- » Acreditación: 12 ECTS
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Acceso web: www.techtitute.com/educacion/curso-universitario/introduccion-proyecto-educativo

Índice

01

Presentación

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Dirección del curso

pág. 12

04

Estructura y contenido

pág. 16

05

Metodología de estudio

pág. 24

06

Titulación

pág. 34

01

Presentación

Cada centro educativo o institución escolar tiene el objetivo fundamental de que sus alumnos adquieran las capacidades y competencias necesarias dependiendo del campo en el que se encuentren. El proceso de enseñanza-aprendizaje está marcado esencialmente por el tipo de proyecto educativo que sigue el centro. Todo lo demás son factores, metodologías, o ámbitos que circunscriben el proyecto educativo.





“

Este Curso Universitario en Introducción al Proyecto Educativo generará una sensación de seguridad en el desempeño de tu profesión, que te ayudará a crecer personal y profesionalmente”

Este programa introducirá al profesional de la educación en el conocimiento profundo del proyecto educativo, brindándole información referente a las bases en las que se edifica un proyecto, teniendo en cuenta el objetivo principal que es el promover en todos sus campos de acción el papel de la educación.

De esta forma se profundizará en la realidad del proyecto educativo y se dará respuesta a preguntas importantes tales como: ¿Qué es un proyecto educativo? ¿Para qué sirve? ¿Cuál es su origen? ¿Quiénes son sus destinatarios? ¿Cuáles son los factores más importantes? ¿Qué agentes están implicados? ¿Qué contenidos tiene un proyecto educativo? ¿Cómo se realiza la evaluación del proyecto?

Una vez introducido en materia, el estudiante comprenderá las diferentes tipologías de proyectos, así como su fin y función en la sociedad. Por otro lado, se explicará a lo largo del programa las principales técnicas de conocimiento que permiten solidificar proyectos como estos. Así pues, se profundizará en proyectos tecnológicos e innovadores que han repercutido en la sociedad, que han transformado escuelas, centros educativos y colegios desde sus distintas variaciones, siendo estos proyectos deportivos, artísticos y científicos.

Se trata entonces de un programa 100% online que permitirá al profesional de la educación identificar el plan de acción para la ejecución de un proyecto educativo, identificando en primera instancia su introducción al mismo. Un programa que permitirá al estudiante descargar el material desde cualquier dispositivo móvil, sin horarios preestablecidos ni tramites farragosos.

Este **Curso Universitario en Introducción al Proyecto Educativo** contiene el programa más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- ♦ Desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en Introducción al Proyecto Educativo
- ♦ 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 Introducción al Proyecto Educativo
- ♦ Contiene ejercicios prácticos donde realizar el proceso de autoevaluación para mejorar el aprendizaje
- ♦ Con especial hincapié en metodologías innovadoras en Introducción al Proyecto Educativo
- ♦ 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 programa en Introducción al Proyecto Educativo”

“

Este Curso Universitario es 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 Introducción al Proyecto Educativo, obtendrás un título por TECH Universidad”

Incluye en su cuadro docente profesionales pertenecientes al ámbito de Introducción al Proyecto Educativo, que vierten en esta especialización la experiencia de su trabajo, además de reconocidos especialistas pertenecientes a sociedades de referencia y universidades de prestigio.

Gracias a su contenido multimedia elaborado con la última tecnología educativa, permitirán al profesional 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 centrado en el Aprendizaje Basado en Problemas, mediante el cual el educador deberá tratar de resolver las distintas situaciones de práctica profesional que se le planteen a lo largo del curso académico. Para ello, el educador contará con la ayuda de un novedoso sistema de vídeo interactivo realizado por reconocidos expertos en el campo de Introducción al Proyecto Educativo y con gran experiencia docente.

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

Aprovecha la oportunidad para conocer los últimos avances en Introducción al Proyecto Educativo y mejorar la atención a tus alumnos.



02

Objetivos

El programa en Introducción al Proyecto Educativo está orientado a facilitar la actuación del profesional dedicado a trabajar con alumnos del ámbito de la docencia.





“

Este programa está orientado para que consigas actualizar tus conocimientos en Introducción al Proyecto Educativo, 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

- ♦ Conocer los elementos más importantes del proyecto educativo
- ♦ Capacitar a personas del ámbito educativo con el fin de mejorar los proyectos educativos que utilicen, o para elaborar un proyecto innovador de creación propia o basado en la evidencia
- ♦ Estudiar cada una de las fases de programación e implementación de un proyecto educativo
- ♦ Analizar los factores esenciales a tener en cuenta en la programación e implementación de un proyecto educativo
- ♦ Conseguir una visión global de todo el proceso y no solamente una posición sesgada
- ♦ Entender la función de cada uno de los agentes educativos en cada fase de la programación e implementación del proyecto educativo
- ♦ Profundizar en los factores esenciales de éxito del proyecto educativo
- ♦ Convertirse en un experto para dirigir o participar en un proyecto educativo de calidad

“

Aprovecha la oportunidad y da el paso para ponerte al día en las últimas novedades en Introducción al Proyecto Educativo”





Objetivos específicos

- ♦ Comprender el concepto de proyecto educativo
- ♦ Estudiar los enfoques más conocidos de proyectos educativos
- ♦ Conocer el inicio de los proyectos educativos innovadores
- ♦ Analizar la finalidad de los proyectos educativos
- ♦ Determinar los objetivos de aprendizaje y el proceso para llegar a ellos
- ♦ Valorar los posibles centros donde implementar el proyecto educativo
- ♦ Saber qué factores son clave en la programación e implementación de proyectos educativos
- ♦ Aprender qué agentes están implicados en el proceso de programación e implementación de proyectos educativos
- ♦ Conocer los tipos de proyectos educativos más comunes en los centros educativos
- ♦ Descubrir los proyectos educativos más innovadores del momento
- ♦ Entender la variedad de posibilidades de la programación e implementación de proyectos educativos
- ♦ Analizar los proyectos educativos de ámbito tecnológico más comunes e innovadores
- ♦ Estudiar los proyectos educativos basados en las metodologías más innovadoras
- ♦ Comprender los proyectos educativos centrados en valores que mejoran diversos factores del proceso de enseñanza-aprendizaje
- ♦ Determinar el concepto de Proyectos Basados en la Evidencia

03

Dirección del curso

El programa incluye en su cuadro docente expertos de referencia en Introducción al Proyecto Educativo que vierten en esta especialización 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 el ámbito de las Introducción al Proyecto Educativo”

Dirección



D. Pattier Bocos, Daniel

- ◆ Especialista en Innovación Educativa
- ◆ Investigador y docente universitario de la Facultad de Educación de la Universidad Complutense de Madrid
- ◆ Finalista del premio al Mejor Docente de España en los Premios Educa Abanca

Profesores

D. Boulind, Andrew

- ◆ Coordinador de Aprendizaje Digital en Reino Unido
- ◆ Especialista en Nuevas Tecnologías
- ◆ Colaborador docente en la Universidad CEU Cardenal Herrera



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 de la especialización innovadora, y comprometidos con la enseñanza de calidad mediante las nuevas tecnologías educativas.

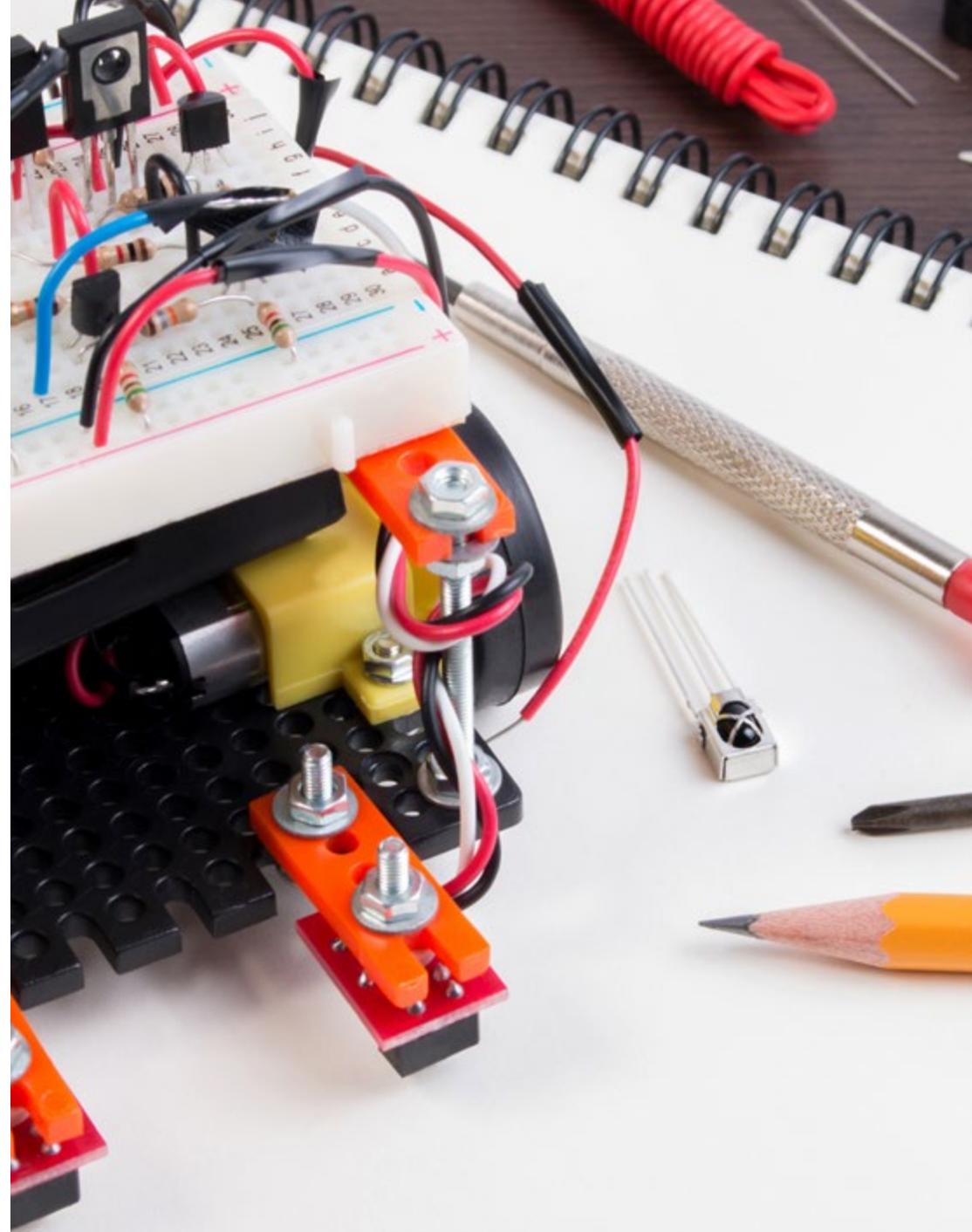


“

Este Curso Universitario en Introducción al Proyecto Educativo, contiene el programa más completo y actualizado del mercado”

Módulo 1. Introducción al proyecto educativo

- 1.1. ¿Qué es un proyecto educativo?
 - 1.1.1. Descripción
 - 1.1.1.1. Planear el proceso para alcanzar la meta
 - 1.1.1.2. Implicaciones del proceso
 - 1.1.1.3. Presentación de los resultados
 - 1.1.2. Identificar el problema
 - 1.1.3. Atender a sus causa y consecuencias
 - 1.1.3.1. Análisis DAFO
 - 1.1.3.2. Formulaciones de acciones
 - 1.1.4. Diagnóstico de la situación problemática
 - 1.1.4.1. Lugar y situación del proyecto
 - 1.1.4.2. Gestión del tiempo
 - 1.1.4.3. Objetivos y metas preestablecida
 - 1.1.5. Proyectos educativos innovadores: por dónde empezar
 - 1.1.5.1. La mejor alternativa
 - 1.1.5.2. Estudio o diagnóstico de la situación problemática
- 1.2. ¿Para qué sirve?
 - 1.2.1. Generar los cambios en los entornos
 - 1.2.1.1. La gestión del cambio
 - 1.2.1.2. Verificación del problema y su solución
 - 1.2.1.3. Apoyos institucionales
 - 1.2.1.4. Verificación del progreso
 - 1.2.1.5. ¿A qué población específica estudiantil se atiende?
 - 1.2.2. Transformar y permitir
 - 1.2.2.1. Dinámicas sociales
 - 1.2.2.2. Delimitando el problema
 - 1.2.2.3. Temas de interés común
 - 1.2.3. Modificando la realidad
 - 1.2.3.1. La unidad operativa



- 1.2.4. Acción colectiva
 - 1.2.4.1. Realización de acciones y de actividades colectivas
 - 1.2.4.2. Actividades espontaneas
 - 1.2.4.3. Actividades estructuradas
 - 1.2.4.4. Acción colectiva y socialización
 - 1.2.4.5. Acción colectiva y estigmatización
 - 1.2.4.6. Acción colectiva, transición y confianza
- 1.3. Origen
 - 1.3.1. Planificación del proceso para alcanzar una meta educativa
 - 1.3.1.1. Definición de los objetivos
 - 1.3.1.2. Justificación del proyecto
 - 1.3.1.3. Relevancia del proyecto
 - 1.3.1.4. Aportación a la comunidad educativa
 - 1.3.1.5. La factibilidad de la implementación
 - 1.3.1.6. Limitaciones
 - 1.3.2. Objetivos de aprendizaje
 - 1.3.2.1. Viables y mediables
 - 1.3.2.2. Relación de los objetivos con el problema planteado
- 1.4. Destinatarios
 - 1.4.1. Proyectos educativos ejecutados en un centro o institución específicos
 - 1.4.1.1. Alumnado
 - 1.4.1.2. Necesidades del centro
 - 1.4.1.3. Docentes implicados
 - 1.4.1.4. Directivos
 - 1.4.2. Proyectos educativos relativos a un sistema educativo
 - 1.4.2.1. Visión
 - 1.4.2.2. Objetivos estratégicos
 - 1.4.2.3. Recursos políticas
 - 1.4.2.4. Recursos sociales
 - 1.4.2.5. Recursos propiamente educativos
 - 1.4.2.6. Recursos normativos
 - 1.4.2.7. Recursos financieros
- 1.4.3. Proyectos educativos que se desarrollan fuera del sistema educativo
 - 1.4.3.1. Ejemplos
 - 1.4.3.2. Enfoques complementarios
 - 1.4.3.3. Reactivo/proactivo
 - 1.4.3.4. Agentes del cambio
 - 1.4.3.5. Publico/privado
- 1.4.4. Proyectos educativos de aprendizaje especializado
 - 1.4.4.1. Necesidades educativas especiales particulares
 - 1.4.4.2. Aprendizaje como una motivación
 - 1.4.4.3. Autoevaluarse y motivarse
 - 1.4.4.4. Aprenden a partir de la investigación
 - 1.4.4.5. Ejemplos: mejorar la vida diaria
- 1.5. Factores
 - 1.5.1. Análisis de la situación educativa
 - 1.5.1.1. Etapas
 - 1.5.1.2. Revisión
 - 1.5.1.3. Reacoplar información
 - 1.5.2. Selección y definición del problema
 - 1.5.2.1. Verificación de progreso
 - 1.5.2.2. Apoyos de las instituciones
 - 1.5.2.3. Delimitación
 - 1.5.3. Definición de los objetivos del proyecto
 - 1.5.3.1. Objetivos relacionados
 - 1.5.3.2. Guías de trabajo
 - 1.5.3.3. Análisis de los objetivos
 - 1.5.4. Justificación del proyecto
 - 1.5.4.1. Relevancia del proyecto
 - 1.5.4.2. Utilidad para la comunidad educativa
 - 1.5.4.3. Viabilidad

- 1.5.5. Análisis de la solución
 - 1.5.5.1. Fundamentación
 - 1.5.5.2. Fin o propósito
 - 1.5.5.3. Metas o alcance
 - 1.5.5.4. Contexto
 - 1.5.5.5. Actividades
 - 1.5.5.6. Cronograma
 - 1.5.5.7. Recursos y responsabilidades
 - 1.5.5.8. Supuestos
- 1.5.6. Planificación de las acciones
 - 1.5.6.1. Planeación de las acciones correctivas
 - 1.5.6.2. Propuesta de trabajo
 - 1.5.6.3. Secuencias de actividades
 - 1.5.6.4. Delimitaciones de los plazos
- 1.5.7. Cronograma de trabajo
 - 1.5.7.1. Descomposición del trabajo
 - 1.5.7.2. Instrumento de comunicación
 - 1.5.7.3. Identificar los hitos del proyecto
 - 1.5.7.4. Bloques del conjunto de actividades
 - 1.5.7.5. Identificar las actividades
 - 1.5.7.6. Elaboración de un plan de actividades
- 1.5.8. Especificación de los recursos humanos, materiales y económicos
 - 1.5.8.1. Humanos
 - 1.5.8.1.1. Participantes en el proyecto
 - 1.5.8.1.2. Roles y funciones
 - 1.5.8.2. Materiales
 - 1.5.8.2.1. Recursos
 - 1.5.8.2.2. Instrumentación del proyecto
 - 1.5.8.3. Tecnológicos
 - 1.5.8.3.1. Equipos necesarios
- 1.5.9. Evaluación
 - 1.5.9.1. Evaluación del proceso
 - 1.5.9.2. Evaluación de los resultados
- 1.5.10. Informe final
 - 1.5.10.1. Guía
 - 1.5.10.2. Limitaciones
- 1.6. Agentes implicados
 - 1.6.1. Alumnos/alumnas
 - 1.6.2. Padres
 - 1.6.2.1. Familias
 - 1.6.3. Profesores
 - 1.6.3.1. Equipos de orientación educativa
 - 1.6.3.2. Profesorado del centro
 - 1.6.4. Directivos
 - 1.6.4.1. Centros
 - 1.6.4.2. Municipales
 - 1.6.4.3. Autonómicos
 - 1.6.4.4. Nacionales
 - 1.6.5. Sociedad
 - 1.6.5.1. España del siglo XXI
 - 1.6.5.2. Servicios sociales
 - 1.6.5.3. Municipales
 - 1.6.5.4. Asociaciones
 - 1.6.5.5. Voluntariado de aprendizaje-servicio
- 1.7. Contenidos
 - 1.7.1. Señas de identidad
 - 1.7.1.1. Micro o macro
 - 1.7.1.2. Aportar a la comunidad educativa
 - 1.7.2. Características
 - 1.7.2.1. Ideológicas
 - 1.7.2.2. Enseñanzas
 - 1.7.2.3. Unidades
 - 1.7.2.4. Horarios
 - 1.7.2.5. Instalaciones
 - 1.7.2.6. Profesorado
 - 1.7.2.7. Directivos

- 1.7.3. Objetivos y compromisos
 - 1.7.3.1. Metas y objetivos
 - 1.7.3.2. Implicación del mundo educativo
- 1.7.4. Valores concretos
 - 1.7.4.1. Hábitos
 - 1.7.4.2. Conductos que fomenta
- 1.7.5. Metodología
 - 1.7.5.1. Atención a la diversidad
 - 1.7.5.2. Trabajar a base de proyectos A
 - 1.7.5.3. Aprendizaje basado en el pensamiento
 - 1.7.5.4. Aprendizaje digital
- 1.7.6. Estructura organizativa
 - 1.7.6.1. Objetivo fundamental
 - 1.7.6.2. La misión
 - 1.7.6.3. Teoría, principios y valores
 - 1.7.6.4. Propósitos y las estrategias de cambio
 - 1.7.6.5. Concepción pedagógica
 - 1.7.6.6. Entorno comunitario
- 1.8. Objetivos
 - 1.8.1. Docentes
 - 1.8.1.1. Orientador-coordinador
 - 1.8.1.2. Colaborar en la modernización
 - 1.8.2. Planteamientos pedagógicos
 - 1.8.2.1. Efectivos
 - 1.8.2.2. Valorar
 - 1.8.2.3. Diseñar
 - 1.8.2.4. Desarrollar
 - 1.8.2.5. Poner en práctica métodos
 - 1.8.3. Necesidades formativas
 - 1.8.3.1. Formación continua
 - 1.8.3.2. Pedagogías
 - 1.8.3.3. Aprendizaje digital
 - 1.8.3.4. La colaboración educativa
 - 1.8.3.5. Estrategias metodológicas
 - 1.8.3.6. Recursos didácticos
 - 1.8.3.7. Intercambiando experiencias
- 1.9. Resultados
 - 1.9.1. ¿Qué se va a evaluar?
 - 1.9.1.1. ¿Cómo se va a llevar a cabo el examen?
 - 1.9.1.2. ¿Quién va a ser el encargado de realizarlo?
 - 1.9.1.3. ¿Cuándo se va a desarrollar el análisis?
 - 1.9.1.4. Análisis con SMART: relevancia, por atender a aspectos significativos
 - 1.9.2. Globalidad
 - 1.9.2.1. Ámbitos
 - 1.9.2.2. Dimensiones
 - 1.9.3. Fiabilidad
 - 1.9.3.1. Reflejar
 - 1.9.3.2. Mediciones
 - 1.9.3.3. Sostenerse en evidencias objetivas
 - 1.9.4. Concisión
 - 1.9.4.1. Redacción
 - 1.9.4.2. Presentación
 - 1.9.5. Operatividad
 - 1.9.5.1. Medición
 - 1.9.5.2. Resultados factibles
 - 1.9.5.3. Consenso asumida y compartida
- 1.10. Conclusión
 - 1.10.1. Digitalización
 - 1.10.2. Colaboración
 - 1.10.3. Transformación

Módulo 2. Tipos de proyectos educativos

- 2.1. Proyectos tecnológicos
 - 2.1.1. Realidad virtual
 - 2.1.2. Realidad aumentada
 - 2.1.3. Realidad mixta
 - 2.1.4. Pizarras digitales
 - 2.1.5. Proyecto iPad o tablet
 - 2.1.6. Móviles en el aula
 - 2.1.7. Robótica educativa
 - 2.1.8. Inteligencia artificial
 - 2.1.9. *E-Learning* y educación online
 - 2.1.10. Impresoras 3D
- 2.2. Proyectos metodológicos
 - 2.2.1. Gamificación
 - 2.2.2. Educación basada en juegos
 - 2.2.3. *Flipped classroom*
 - 2.2.4. Aprendizaje basado en proyectos
 - 2.2.5. Aprendizaje basado en problemas
 - 2.2.6. Aprendizaje basado en el pensamiento
 - 2.2.7. Aprendizaje basado en competencias
 - 2.2.8. Aprendizaje cooperativo
 - 2.2.9. *Design thinking*
 - 2.2.10. Metodología Montessori
 - 2.2.11. Pedagogía musical
 - 2.2.12. *Coaching* educativo
- 2.3. Proyectos de valores
 - 2.3.1. Educación emocional
 - 2.3.2. Proyectos contra el acoso escolar
 - 2.3.3. Proyectos de apoyo a asociaciones
 - 2.3.4. Proyectos a favor de la paz
 - 2.3.5. Proyectos a favor de la no discriminación
 - 2.3.6. Proyectos solidarios
 - 2.3.7. Proyectos contra la violencia de género
 - 2.3.8. Proyectos de inclusión
 - 2.3.9. Proyectos interculturales
 - 2.3.10. Proyectos de convivencia
- 2.4. Proyectos basados en la evidencia
 - 2.4.1. Introducción a los proyectos basados en la evidencia
 - 2.4.2. Análisis previo
 - 2.4.3. Determinación del objetivo
 - 2.4.4. Investigación científica
 - 2.4.5. Elección del proyecto
 - 2.4.6. Contextualización local o nacional
 - 2.4.7. Estudio de viabilidad
 - 2.4.8. Implementación del proyecto basado en la evidencia
 - 2.4.9. Seguimiento del proyecto basado en la evidencia
 - 2.4.10. Evaluación del proyecto basado en la evidencia
 - 2.4.11. Publicación de resultados
- 2.5. Proyectos artísticos
 - 2.5.1. LOVA (La Ópera como Vehículo de Aprendizaje)
 - 2.5.2. Teatro
 - 2.5.3. Proyectos musicales
 - 2.5.4. Coro y orquesta
 - 2.5.5. Proyectos sobre la infraestructura del centro
 - 2.5.6. Proyectos de artes visuales
 - 2.5.7. Proyectos de artes plásticas
 - 2.5.8. Proyectos de artes decorativas
 - 2.5.9. Proyectos callejeros
 - 2.5.10. Proyectos centrados en la creatividad

- 2.6. Proyectos sanitarios
 - 2.6.1. Servicios de enfermería
 - 2.6.2. Proyectos de alimentación saludable
 - 2.6.3. Proyectos dentales
 - 2.6.4. Proyectos oftalmológicos
 - 2.6.5. Plan de primeros auxilios
 - 2.6.6. Plan de emergencia
 - 2.6.7. Proyectos con entidades externas de marco sanitario
 - 2.6.8. Proyectos de aseo personal
- 2.7. Proyectos deportivos
 - 2.7.1. Construcción o remodelación de zonas de juego
 - 2.7.2. Construcción o remodelación de espacios deportivos
 - 2.7.3. Creación de clubes deportivos
 - 2.7.4. Clases extraescolares
 - 2.7.5. Proyectos de deportes individuales
 - 2.7.6. Proyectos de deportes colectivos
 - 2.7.7. Competiciones deportivas
 - 2.7.8. Proyectos con entidades externas de marco deportivo
 - 2.7.9. Proyectos de generación de hábitos saludables
- 2.8. Proyectos de idiomas
 - 2.8.1. Proyectos de inmersión lingüística en el propio centro
 - 2.8.2. Proyectos de inmersión lingüística local
 - 2.8.3. Proyectos de inmersión lingüística internacional
 - 2.8.4. Proyectos de fonética
 - 2.8.5. Auxiliares de conversación
 - 2.8.6. Profesores nativos
 - 2.8.7. Preparación para exámenes oficiales de idiomas
 - 2.8.8. Proyectos de motivación al aprendizaje de idiomas
 - 2.8.9. Proyectos de intercambio
- 2.9. Proyectos de excelencia
 - 2.9.1. Proyectos de mejora de la lectura
 - 2.9.2. Proyectos de mejora del cálculo
 - 2.9.3. Proyectos de mejora de idiomas extranjeros
 - 2.9.4. Colaboración con entidades de prestigio
 - 2.9.5. Concursos y premios
 - 2.9.6. Proyectos para evaluaciones externas
 - 2.9.7. Conexión con empresas
 - 2.9.8. Preparación para pruebas estandarizadas de reconocimiento y prestigio
 - 2.9.9. Proyectos de excelencia en la cultura y el deporte
 - 2.9.10. Publicidad
- 2.10. Otros proyectos de innovación
 - 2.10.1. *Outdoor education*
 - 2.10.2. Youtubers e influencers
 - 2.10.3. *Mindfulness*
 - 2.10.4. Tutoría entre iguales
 - 2.10.5. Método RULER
 - 2.10.6. Huertos escolares
 - 2.10.7. Comunidad de aprendizaje
 - 2.10.8. Escuela democrática
 - 2.10.9. Estimulación temprana
 - 2.10.10. Rincones de aprendizaje



*Una experiencia de especialización
única, clave y decisiva para impulsar
tu desarrollo profesional”*

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 Curso Universitario en Introducción al Proyecto Educativo garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Curso Universitario expedido por TECH Universidad.



“

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

Este programa te permitirá obtener el título de **Curso Universitario en Introducción al Proyecto Educativo** emitido por TECH Universidad.

TECH es una Universidad española oficial, que forma parte del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES). Con un enfoque centrado en la excelencia académica y la calidad universitaria a través de la tecnología.

Este título propio contribuye de forma relevante al desarrollo de la educación continua y actualización del profesional, garantizándole la adquisición de las competencias en su área de conocimiento y aportándole un alto valor curricular universitario a su formación. Es 100% válido en todas las Oposiciones, Carrera Profesional y Bolsas de Trabajo de cualquier Comunidad Autónoma española.

Además, el riguroso sistema de garantía de calidad de TECH asegura que cada título otorgado cumpla con los más altos estándares académicos, brindándole al egresado la confianza y la credibilidad que necesita para destacarse en su carrera profesional.

Título: **Curso Universitario en Introducción al Proyecto Educativo**

Modalidad: **online**

Duración: **12 semanas**

Acreditación: **12 ECTS**





Curso Universitario
Introducción al
Proyecto Educativo

- » Modalidad: **online**
- » Duración: **12 semanas**
- » Titulación: **TECH Universidad**
- » Acreditación: **12 ECTS**
- » Horario: **a tu ritmo**
- » Exámenes: **online**

Curso Universitario

Introducción al Proyecto Educativo

