Diplomado

Tipología de Proyectos Educativos

tech universidad

tech universidad

Diplomado

Tipología de Proyectos Educativos

- 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/tipologia-proyectos-educativos**

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. 22

06
Titulación
pág. 32

01

Presentación

Para profundizar en el proyecto educativo como tal, es importante tener claro el tipo de proyecto que se quiere en el centro educativo. Por ello, en este programa en Tipología de Proyectos Educativos se adentrará en las diferentes tipologías de proyectos educativos que se están dando tanto a nivel nacional como a nivel internacional.

Este Diplomado en Tipología de Proyectos Educativos generará una sensación de seguridad en el desempeño de tu profesión, que te ayudará a crecer personal y profesionalmente"

Lo más probable es que la idea de proyecto educativo tenga un nombre concreto y un bagaje educativo más o menos amplio. Por otro lado, si el proyecto educativo fuese completamente nuevo, seguro que puede encajar en una de las divisiones que se estudiarán, permitiéndo mejorarlo o transformarlo.

Así, gracias a la investigación sobre los diversos tipos de proyectos educativos que se van a desarrollar en este módulo los alumnos se convertirán en expertos en este tema, habilitándolos para llevar a cabo el proyecto que consideren idóneo para alcanzar los objetivos que se marcan como centro educativo.

Una vez que se han estudiado el ser del proyecto educativo, y los tipos más característicos que se pueden encontrar tanto a nivel nacional como internacional, es importante conocer qué beneficios aporta al centro la programación e implementación eficiente y efectiva de un proyecto educativo en una realidad concreta.

Un proyecto bien diseñado, acompañado y evaluado genera una serie de beneficios que repercuten directamente tanto en el centro, como en los alumnos, como en todo el proceso de enseñanza-aprendizaje. Gracias a este programa, los estudiantes serán capaces de generar proyectos que cumplan estas características y podrán recoger a corto y largo plazo los frutos de un trabajo bien hecho.

Así, en este programa en Tipología de Proyectos Educativos se examinarán los beneficios para el centro como institución mejorando su identidad, su estilo y su presencia. Se profundizará en los beneficios que aportará a los alumnos y a las familias. Luego se indagará sobre los beneficios que se generan también tanto para los educadores como para el resto del personal no docente. Todo esto sin olvidar que los beneficios también llegan al impulso motor del centro, mejorando el estilo directivo, la generación de líderes, o el alineamiento entre la misión, la visión y los valores del centro educativo. Por otro lado, los beneficios de la programación e implementación de un proyecto educativo se dan a su vez en el avance exponencial que genera en la adaptación al alumnado, a las metodologías activas, a la demanda del entorno, mejorando el ambiente de convivencia y la sostenibilidad, la relación con el entorno, con otros centros de la zona o de la misma red, y profundizando en el ideario y estilo del centro educativo.

Este **Diplomado en Tipología de Proyectos Educativos** contiene el programa universitario más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- Desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en Tipología de Proyectos Educativos
- 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 Tipología de Proyectos Educativos
- Contiene ejercicios prácticos donde realizar el proceso de autoevaluación para mejorar el aprendizaje
- Con especial hincapié en metodologías innovadoras en Tipología de Proyectos Educativos
- 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 Tipología de Proyectos Educativos”

Este Diplomado 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 Tipología de Proyectos Educativos, obtendrás un título por TECH Universidad"

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

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

Incluye en su cuadro docente profesionales pertenecientes al ámbito de Tipología de Proyectos Educativos, que vierten en esta capacitación 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 Tipología de Proyectos Educativos y con gran experiencia docente.

02

Objetivos

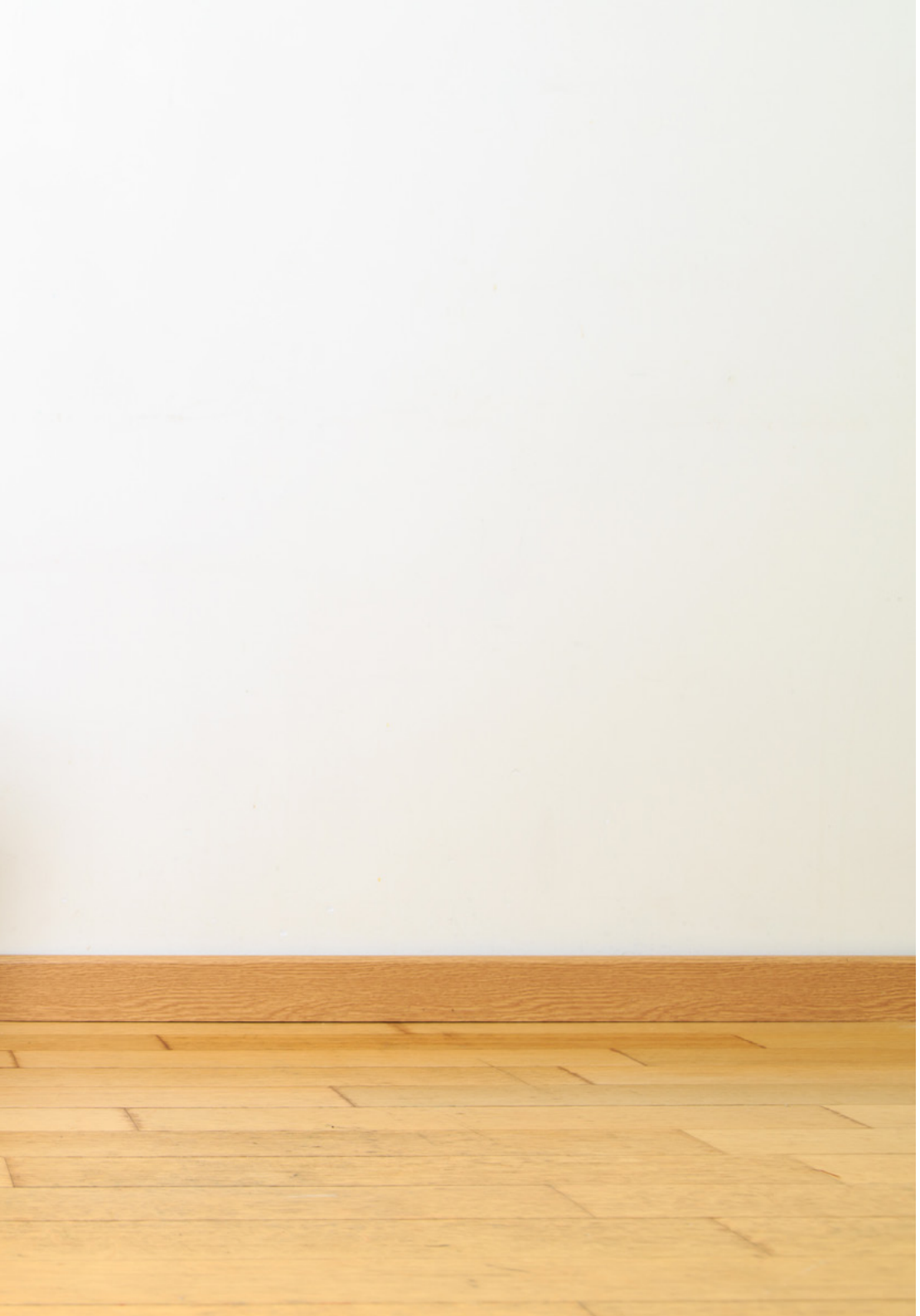
El programa en Tipología de Proyectos Educativos está orientado a facilitar la actuación del profesional dedicado a trabajar con alumnos relacionados con el ámbito educativo.

Este programa está orientado para que consigas actualizar tus conocimientos en Tipología de Proyectos Educativos, 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 de la Tipología de Proyectos Educativos"



Objetivos específicos

- 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
- Aprender a desarrollar un proyecto basado en la evidencia en todas sus fases
- Conocer los proyectos educativos artísticos más importantes e innovadores
- Descubrir los proyectos educativos de ámbito sanitario más necesarios en un centro educativo
- Analizar los proyectos educativos deportivos que pueden interesar a los centros
- Entender los tipos de proyectos educativos de aprendizaje de idiomas

03

Dirección del curso

El programa incluye en su cuadro docente expertos de referencia en Tipología de Proyectos Educativos 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 el ámbito de la Tipología de Proyectos Educativos”

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. Ortiz Gómez, Juan Saunier

- Profesor especialista en Liderazgo Educativo en Centros de Procesos de Cambio e Innovación
- Experto en Gestión y Dirección de Centros Educativos
- Profesor de secundaria y bachillerato, con experiencia como Director General de un centro educativo

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

Este Diplomado en Tipología de Proyectos Educativos, contiene el programa universitario más completo y actualizado del mercado”

Módulo 1. Tipos de proyectos educativos

1.1. Proyectos tecnológicos
- 1.1.1. Realidad virtual
- 1.1.2. Realidad aumentada
- 1.1.3. Realidad mixta
- 1.1.4. Pizarras digitales
- 1.1.5. Proyecto iPad o tablet
- 1.1.6. Móviles en el aula
- 1.1.7. Robótica educativa
- 1.1.8. Inteligencia artificial
- 1.1.9. *E-Learning* y educación online
- 1.1.10. Impresoras 3D

1.2. Proyectos metodológicos
- 1.2.1. Gamificación
- 1.2.2. Educación basada en juegos
- 1.2.3. *Flipped classroom*
- 1.2.4. Aprendizaje basado en proyectos
- 1.2.5. Aprendizaje basado en problemas
- 1.2.6. Aprendizaje basado en el pensamiento
- 1.2.7. Aprendizaje basado en competencias
- 1.2.8. Aprendizaje cooperativo
- 1.2.9. *Design thinking*
- 1.2.10. Metodología Montessori
- 1.2.11. Pedagogía musical
- 1.2.12. *Coaching* educativo

1.3. Proyectos de valores
- 1.3.1. Educación emocional
- 1.3.2. Proyectos contra el acoso escolar
- 1.3.3. Proyectos de apoyo a asociaciones
- 1.3.4. Proyectos a favor de la paz
- 1.3.5. Proyectos a favor de la no discriminación
- 1.3.6. Proyectos solidarios
- 1.3.7. Proyectos contra la violencia de género
- 1.3.8. Proyectos de inclusión
- 1.3.9. Proyectos interculturales
- 1.3.10. Proyectos de convivencia

1.4. Proyectos basados en la evidencia
- 1.4.1. Introducción a los proyectos basados en la evidencia
- 1.4.2. Análisis previo
- 1.4.3. Determinación del objetivo
- 1.4.4. Investigación científica
- 1.4.5. Elección del proyecto
- 1.4.6. Contextualización local o nacional
- 1.4.7. Estudio de viabilidad
- 1.4.8. Implementación del proyecto basado en la evidencia
- 1.4.9. Seguimiento del proyecto basado en la evidencia
- 1.4.10. Evaluación del proyecto basado en la evidencia
- 1.4.11. Publicación de resultados

1.5. Proyectos artísticos
- 1.5.1. LOVA (La Ópera como Vehículo de Aprendizaje)
- 1.5.2. Teatro
- 1.5.3. Proyectos musicales
- 1.5.4. Coro y orquesta
- 1.5.5. Proyectos sobre la infraestructura del centro
- 1.5.6. Proyectos de artes visuales
- 1.5.7. Proyectos de artes plásticas
- 1.5.8. Proyectos de artes decorativas
- 1.5.9. Proyectos callejeros
- 1.5.10. Proyectos centrados en la creatividad

1.6. Proyectos sanitarios
- 1.6.1. Servicios de enfermería
- 1.6.2. Proyectos de alimentación saludable
- 1.6.3. Proyectos dentales
- 1.6.4. Proyectos oftalmológicos

1.6.5. Plan de primeros auxilios
1.6.6. Plan de emergencia
1.6.7. Proyectos con entidades externas de marco sanitario
1.6.8. Proyectos de aseo personal
1.7. Proyectos deportivos
1.7.1. Construcción o remodelación de zonas de juego
1.7.2. Construcción o remodelación de espacios deportivos
1.7.3. Creación de clubes deportivos
1.7.4. Clases extraescolares
1.7.5. Proyectos de deportes individuales
1.7.6. Proyectos de deportes colectivos
1.7.7. Competiciones deportivas
1.7.8. Proyectos con entidades externas de marco deportivo
1.7.9. Proyectos de generación de hábitos saludables
1.8. Proyectos de idiomas
1.8.1. Proyectos de inmersión lingüística en el propio centro
1.8.2. Proyectos de inmersión lingüística local
1.8.3. Proyectos de inmersión lingüística internacional
1.8.4. Proyectos de fonética
1.8.5. Auxiliares de conversación
1.8.6. Profesores nativos
1.8.7. Preparación para exámenes oficiales de idiomas
1.8.8. Proyectos de motivación al aprendizaje de idiomas
1.8.9. Proyectos de intercambio
1.9. Proyectos de excelencia
1.9.1. Proyectos de mejora de la lectura
1.9.2. Proyectos de mejora del cálculo
1.9.3. Proyectos de mejora de idiomas extranjeros
1.9.4. Colaboración con entidades de prestigio
1.9.5. Concursos y premios
1.9.6. Proyectos para evaluaciones externas
1.9.7. Conexión con empresas
1.9.8. Preparación para pruebas estandarizadas de reconocimiento y prestigio
1.9.9. Proyectos de excelencia en la cultura y el deporte
1.9.10. Publicidad
1.10. Otros proyectos de innovación
1.10.1. *Outdoor education*
1.10.2. Youtubers e influencers
1.10.3. *Mindfulness*
1.10.4. Tutoría entre iguales
1.10.5. Método RULER
1.10.6. Huertos escolares
1.10.7. Comunidad de aprendizaje
1.10.8. Escuela democrática
1.10.9. Estimulación temprana
1.10.10. Rincones de aprendizaje

Módulo 2. Beneficios de la implementación de un proyecto educativo

2.1. Para el centro como institución: identidad, estilo y presencia
2.1.1. Grupos que conforman un centro escolar: la institución, los alumnos y sus familias, los educadores
2.1.2. El proyecto educativo es una realidad viva
2.1.3. Dimensiones definitorias del proyecto educativo
2.1.3.1. Hacia la tradición. La identidad/carácter propio, la misión
2.1.3.2. Hacia el futuro. El estilo, la visión
2.1.3.3. El vínculo tradición futuro: la presencia, los valores
2.1.4. Honestidad y coherencia
2.1.5. Identidad. El desarrollo actualizado de su misión (carácter propio)
2.1.6. Estilo. De la imagen de lo que se quiere hacer (visión) a la forma de hacerlo
2.1.7. Presencia. La realización práctica de unos valores
2.1.8. Las tres dimensiones del proyecto educativo como referentes estratégicos
2.2. Para los alumnos y sus familias
2.2.1. La imagen del centro dice de su proyecto educativo
2.2.2. Dimensiones relacionales del proyecto educativo
2.2.2.1. Hacia los destinatarios internos de la acción educativa: los alumnos
2.2.2.2. Hacia los compañeros externos de la acción educativa: las familias

2.2.3. Comunicación y coherencia
2.2.4. Dimensiones comunicativas esenciales de un proyecto educativo
2.2.5. Identidad. Una formación integral con fundamento, arraigada en una tradición
2.2.6. Estilo. El aprendizaje de conocimientos y habilidades en el ámbito de la formación del carácter
2.2.7. Presencia. La educación de ciudadanos de hoy con impronta
2.2.8. Las tres dimensiones del proyecto educativo como bases del Marketing escolar
2.2.9. Relación clientelar y pertenencia

2.3. Para los educadores: profesores y resto del personal
2.3.1. Los educadores como *stakeholders*
2.3.2. Los educadores, piedra angular de un proyecto educativo
2.3.3. Capital humano, capital social y capital decisorio
2.3.4. La imprescindible participación de los educadores en la conformación del proyecto educativo
2.3.5. Clima y coherencia
2.3.6. Proyecto, cambio y personas: no es posible regular los tres
2.3.7. Identidad. Claridad en las intenciones educativas y en la identidad del educador
2.3.8. Estilo. Conformación de una forma de presencia, unos principios metodológicos y unas prácticas didácticas comunes
2.3.9. Presencia. Establecimiento de prioridades educativas, estructuras organizativas, necesidades de formación, etc.
2.3.10. Las tres dimensiones del proyecto educativo como ejes de la gestión de los recursos humanos

2.4. Para el impulso motor del centro I: mejora en el estilo directivo
2.4.1. Principales dinamizadores de un centro educativo: el estilo directivo, los líderes y el alineamiento colectivo
2.4.2. Proyecto educativo y dirección del centro
2.4.3. El directivo líder como referente moral
2.4.4. El estilo directivo como referente pedagógico
2.4.5. ¿Puede hablarse de un proyecto directivo?
2.4.6. Elementos del estilo directivo dependientes del proyecto educativo
2.4.6.1. Las estructuras organizativas
2.4.6.2. El estilo de la dirección
2.4.6.3. La posibilidad de otros liderazgos
2.4.6.4. Las formas de participación y delegación
2.4.7. Adecuación de las estructuras organizativas a la identidad, estilo y presencia del centro
2.4.8. El desarrollo paulatino de una cultura directiva local

2.5. Para el impulso motor del centro II: generación de líderes
2.5.1. Los directivos como líderes
2.5.2. Los tres capitales del líder –humano, social y decisorio– y el proyecto educativo
2.5.3. Haciendo aflorar el talento
2.5.4. Capacidad, compromiso y servicio
2.5.5. Proyecto educativo, flexibilidad organizativa y liderazgo
2.5.6. Proyecto educativo, procesos de innovación y liderazgo
2.5.7. Proyecto educativo, creatividad y liderazgo
2.5.8. Caminando hacia una función docente en clave de liderazgo
2.5.9. Educando personas líderes

2.6. Para el impulso motor del centro III: alineamiento con la misión-visión-valores
2.6.1. La necesidad de alineamiento
2.6.2. Principales obstáculos para el alineamiento
2.6.3. El líder como alineador
2.6.4. El aprendizaje permanente como educador: el desarrollo de líneas competenciales propias
2.6.5. De la mochila docente a los hábitos docentes compartidos
2.6.6. Proyecto educativo y desarrollo de una cultura profesional docente
2.6.7. Contar con recursos para una evaluación auténtica
2.6.8. La valoración de la calidad del servicio educativo
2.6.8.1. Realidad local
2.6.8.2. Carácter sistémico
2.6.8.3. Prioridad absoluta de las actividades de enseñanza-aprendizaje

2.7. Para el avance educativo I: adaptación al alumnado, a las metodologías activas y a la demanda del entorno
- 2.7.1. La importancia de las finalidades educativas
- 2.7.2. La importancia del conocimiento científico sobre el modo en el que aprendemos
- 2.7.3. ¿Cómo se manifiesta la evolución de un centro?
- 2.7.4. Concentración en los procesos de crecimiento
- 2.7.5. Concentración en los procesos de aprendizaje sistemático
- 2.7.6. Priorización de las metodologías activas: lo importante es aprender
- 2.7.7. Priorización de la enseñanza situada
- 2.7.8. Adecuación a la demanda del entorno
- 2.7.9. Más allá de las necesidades actuales: un proyecto educativo con "visión de futuro"
- 2.7.10. Proyecto educativo e investigación operativa

2.8. Para el avance educativo II: mejora del ambiente de convivencia, aprendizaje y trabajo. Sostenibilidad
- 2.8.1. El proyecto educativo como base de un adecuado clima escolar
- 2.8.2. Proyecto educativo y convivencia
- 2.8.3. Proyecto educativo y estilo de aprendizaje
- 2.8.4. Proyecto educativo y organización del trabajo
- 2.8.5. El acompañamiento directivo
- 2.8.6. La sostenibilidad del trabajo en un centro educativo
- 2.8.7. Elementos de sostenibilidad
  - 2.8.7.1. El plan estratégico de centro
  - 2.8.7.2. Los indicadores de calidad prácticos
  - 2.8.7.3. El sistema de evaluación global
  - 2.8.7.4. La tradición educativa propia

2.9. Para el avance educativo III: relación con el entorno, otros centros de la zona o de la misma red
- 2.9.1. Contar con un perfil propio y una voz reconocible en el entorno
- 2.9.2. Abrirse a la realidad circundante
  - 2.9.2.1. Conociendo el entorno
  - 2.9.2.2. Interactuando con él
- 2.9.3. La identificación con otros centros de la misma institución o zona
- 2.9.4. Del aprendizaje entre iguales en el aula al aprendizaje entre centros
- 2.9.5. Las experiencias compartidas
- 2.9.6. Proyecto marco institucional y proyecto educativo propio
  - 2.9.6.1. El marco común
  - 2.9.6.2. Diferentes necesidades y sensibilidades
  - 2.9.6.3. ¿Qué aporta la dialéctica global-local al proyecto educativo propio?
- 2.9.7. Proyecto educativo propio y marco legal

2.10. Para el avance educativo IV: profundización en el ideario y estilo
- 2.10.1. Ideario, misión, carácter propio. Tres vocablos complementarios
- 2.10.2. La misión fundamenta las líneas básicas del proyecto educativo
- 2.10.3. El proyecto educativo desarrolla el carácter propio
- 2.10.4. El alineamiento entre el proyecto educativo y el Ideario
- 2.10.5. La conformación de un estilo de hacer y reflexionar en educación
- 2.10.6. Las actualizaciones del proyecto educativo actualizan la perspectiva propia desde la que se abordan nuevas realidades
- 2.10.7. Es necesario volver periódicamente a reflexionar sobre los fundamentos
- 2.10.8. Ideario, proyecto educativo y transmisión de una tradición educativa

Una experiencia única, clave y decisiva para impulsar tu desarrollo profesional"

04

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.

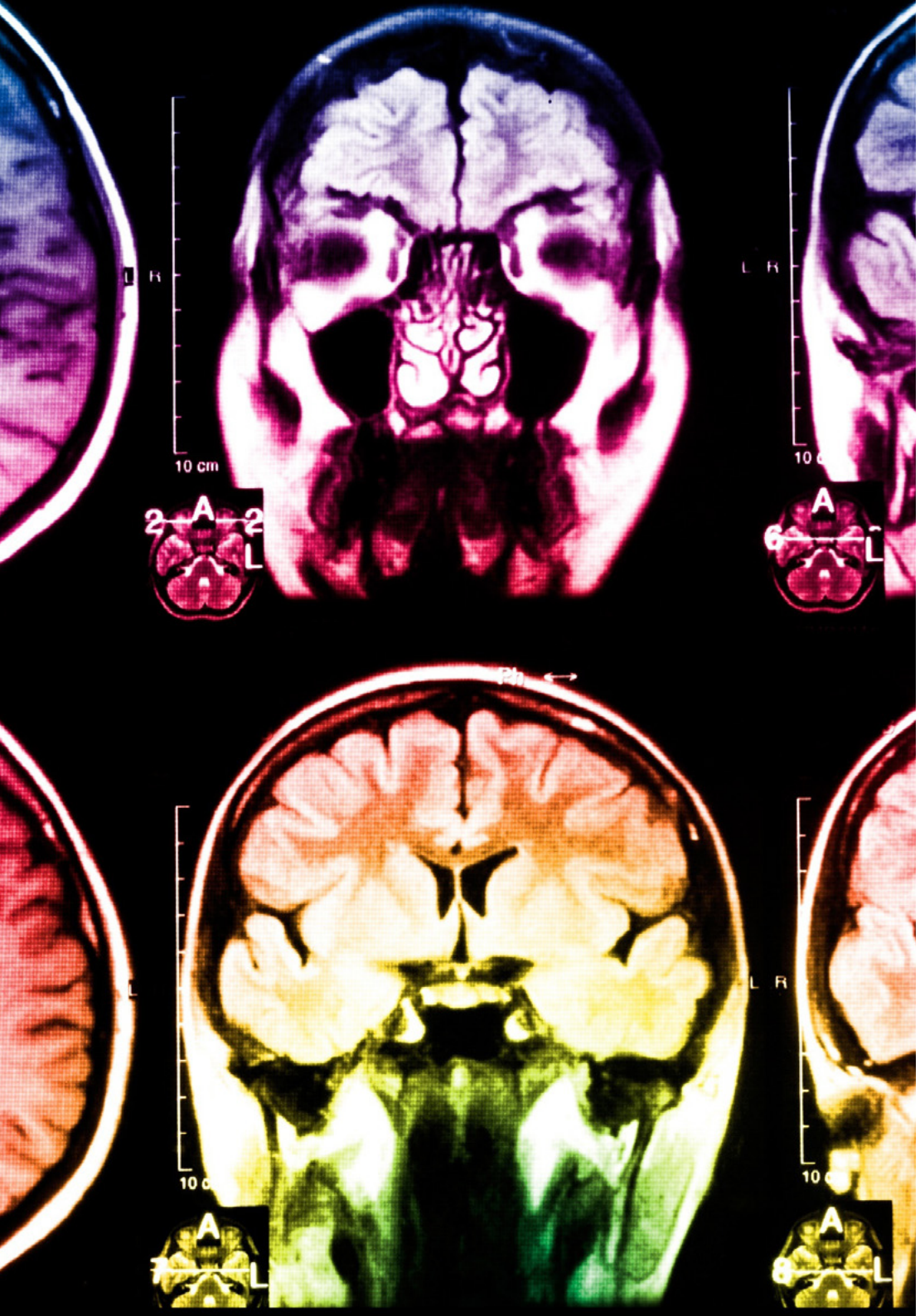
Por otro lado, también en aras de favorecer al máximo el contacto mentor-alumno, se proporciona un amplio abanico de posibilidades de comunicación, tanto en tiempo real como en diferido (mensajería interna, foros de discusión, servicio de atención telefónica, email de contacto con secretaría técnica, 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.

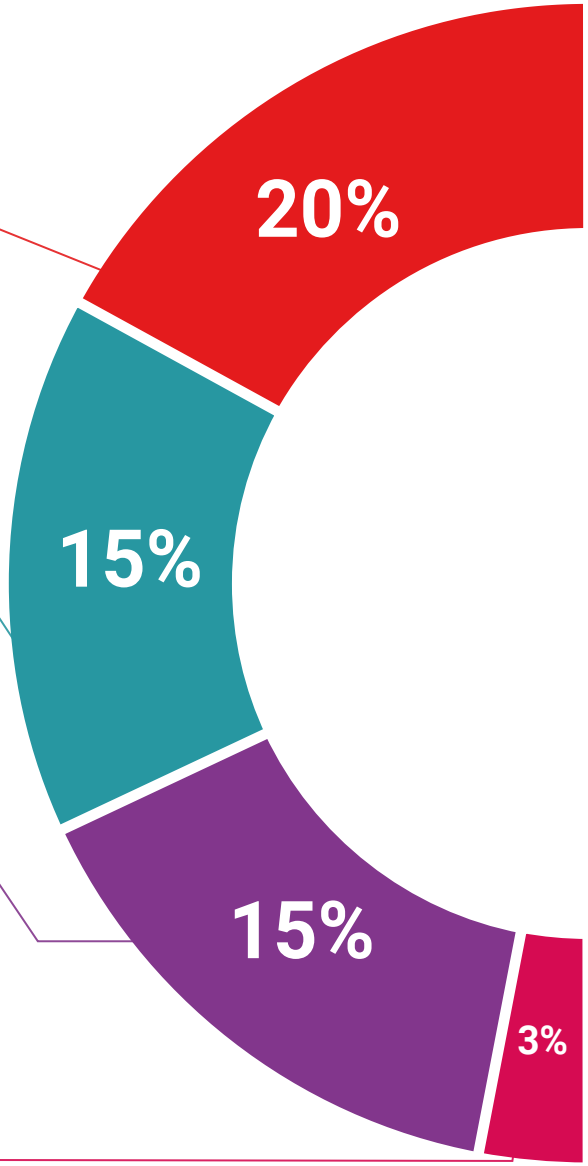
Resúmenes interactivos

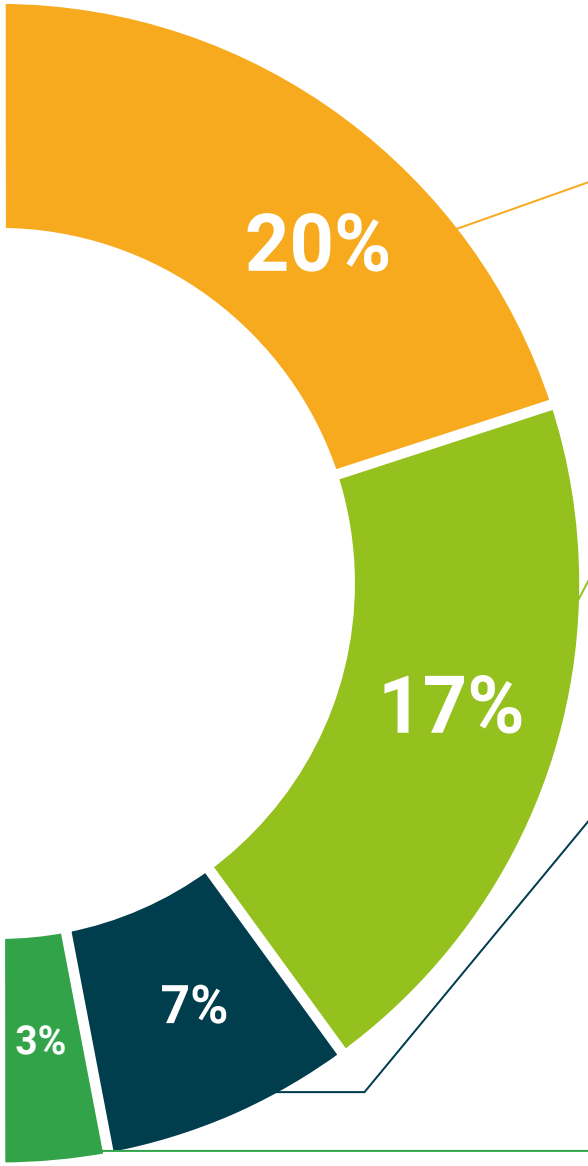
Presentamos los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audio, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

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.

05

Titulación

El Diplomado en Tipología de Proyectos Educativos 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 Tipología de Proyectos Educativos** 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 Tipología de Proyectos Educativos**

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

Duración: **6 semanas**

tech universidad

C. _____, con documento de identificación _____ ha superado con éxito y obtenido el título de:

Diplomado en Tipología de Proyectos Educativos

Se trata de un título propio de esta Universidad con una duración de 150 horas, con fecha de inicio dd/mm/aaaa y fecha de finalización dd/mm/aaaa.

TECH es una Institución Particular de Educación Superior reconocida por la Secretaría de Educación Pública a partir del 28 de junio de 2018.

En Ciudad de México, a 31 de mayo de 2024

Mtro. Gerardo Daniel Orozco Martínez
Rector

código único TECH: AFWOR23S techtitute.com/titulos

*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.

Diplomado

Tipología de Proyectos Educativos

- Modalidad: **No escolarizada (100% en línea)**
- Duración: **6 semanas**
- Titulación: **TECH Universidad**
- Horario: **a tu ritmo**
- Exámenes: **online**

Diplomado

Tipología de Proyectos Educativos

tech universidad