

Experto Universitario

Herramientas y Recursos Docentes
para la Enseñanza Universitaria



Experto Universitario Herramientas y Recursos Docentes para la Enseñanza Universitaria

- » Modalidad: **online**
- » Duración: **6 meses**
- » Titulación: **TECH Global University**
- » Acreditación: **18 ECTS**
- » Horario: **a tu ritmo**
- » Exámenes: **online**

Acceso web: www.techtitute.com/educacion/experto-universitario/experto-herramientas-recursos-docentes-ensenanza-universitaria

Índice

01

Presentación

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Dirección del curso

pág. 12

04

Estructura y contenido

pág. 18

05

Metodología de estudio

pág. 26

06

Titulación

pág. 36

01

Presentación

La educación, como el resto de ámbitos de la vida, está en constante actualización, por lo que es importante que los docentes estén al tanto de las principales estrategias de programación e implementación de los proyectos educativos en cada centro. Gracias a este programa, el alumno podrá especializarse en este campo, lo que repercutirá de manera favorable en su labor diaria.



“

Aumenta tu competitividad y mejora en la manera impartir tus lecciones gracias a este Experto Universitario en Herramientas y Recursos Docentes para la Enseñanza Universitaria”

Los principales objetivos del Experto Universitario en Herramientas y Recursos Docentes para la Enseñanza Universitaria son fomentar y fortalecer las competencias y capacidades de los profesores en el ámbito universitario, teniendo en cuenta las herramientas más actuales para la enseñanza en este ámbito. De tal manera que el profesor sea capaz de transmitir a sus alumnos la motivación necesaria para que continúen con sus estudios y se sientan atraídos por la investigación científica.

Este programa permitirá al docente hacer un repaso de los conocimientos fundamentales en el ámbito de la enseñanza y conocer la mejor manera de guiar y orientar a los alumnos en su día a día.

Esta capacitación se distingue por su orden y distribución con materia teórica, ejemplos prácticos guiados en todos sus módulos, y vídeos motivacionales y aclaratorios. Permitiendo un estudio sencillo y clarificador sobre la educación en los centros educativos universitarios.

De esta manera, se explicará al alumno los principales proyectos educativos que se están instaurando en las universidades hoy en día, teniendo en cuenta las principales metodologías activas y técnicas utilizadas, con la innovación como uno de los elementos más importantes.



Realiza con nosotros este programa en Herramientas y Recursos Docentes para la Enseñanza Universitaria y aumenta tu efectividad en el trabajo”

Este **Experto Universitario en Herramientas y Recursos Docentes para la Enseñanza Universitaria** contiene el programa educativo más completo y actualizado del mercado.

Sus características más destacadas son:

- ♦ El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en Herramientas y Recursos Docentes para la Enseñanza Universitaria
- ♦ Los 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
- ♦ Las novedades sobre Herramientas y Recursos Docentes para la Enseñanza Universitaria
- ♦ Los ejercicios prácticos donde realizar el proceso de autoevaluación para mejorar el aprendizaje
- ♦ Su especial hincapié en metodologías innovadoras en Herramientas y Recursos Docentes para la Enseñanza Universitaria
- ♦ Las lecciones teóricas, preguntas al experto, foros de discusión de temas controvertidos y trabajos de reflexión individual
- ♦ La disponibilidad de los contenidos desde cualquier dispositivo fijo o portátil con conexión a internet

“

Este programa es la mejor inversión que puedes hacer en la selección de un título para actualizar tu carrera profesional y capacitarte en Herramientas y Recursos Docentes para la Enseñanza Universitaria”

Incluye en su cuadro docente a profesionales pertenecientes al ámbito de la Herramientas y Recursos Docentes para la Enseñanza Universitaria, que vierten en este título 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 un estudio inmersivo programado para entrenarse ante situaciones reales.

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

Si quieres capacitarte con la mejor metodología docente y multimedia, esta es tu oportunidad. No dudes en unirse a nuestro equipo.

Este Experto Universitario te permitirá mejorar en tu práctica diaria, a la vez que continuas con el resto de tus obligaciones.



02 Objetivos

El Experto Universitario en Herramientas y Recursos Docentes para la Enseñanza Universitaria está orientado a facilitar la actuación del profesional dedicado a la enseñanza con los últimos avances y tratamientos más novedosos en el sector.





“

Con este programa podrás especializarte en Herramientas y Recursos Docentes para la Enseñanza Universitaria y conocer los últimos avances en la materia”



Objetivos generales

- ♦ Fomentar las competencias y capacidades de los docentes universitarios
- ♦ Conocer las herramientas más actuales para trabajar como docente en los ámbitos universitarios
- ♦ Aprender a motivar a los alumnos para que tengan un interés y motivación por continuar con sus estudios e iniciarse en el ámbito de la investigación
- ♦ Estar al día en los cambios que se producen en el ámbito educativo

“

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





Objetivos específicos

Módulo 1. Programación e implementación de proyectos educativos

- ♦ Adquirir las capacidades y competencias necesarias en un campo concreto del conocimiento
- ♦ Establecer un estudio pormenorizado del proyecto educativo que se sigue en el centro
- ♦ Conocer las diferentes tipologías de proyectos educativos más importantes que se están dando tanto a nivel nacional como a nivel internacional
- ♦ Aprender los aspectos más importantes a tener en cuenta en la programación e implementación de proyectos educativos

Módulo 2. Metodologías activas y técnicas didácticas

- ♦ Lograr que el estudiante alcance su propia motivación
- ♦ Conocer las metodologías adaptadas a los profesores y sus necesidades
- ♦ Saber elegir la metodología que se adapta mejor al contexto en el que se da el proceso de enseñanza
- ♦ Conocer las estrategias y herramientas más innovadoras que apuestan por la variedad de recursos

Módulo 3. Herramientas y recursos docentes para la enseñanza y aprendizaje

- ♦ Aprender a seleccionar aquellas estrategias, recursos y herramientas que se han venido aplicando en educación
- ♦ Conocer la manera de presentar e incorporar nuevas metodologías, recursos y técnicas, que permitan al docente anticiparse a los nuevos retos
- ♦ Trabajar en la enseñanza del mañana, para que pueda integrar el cambio educativo, que inevitablemente irá de la mano de los nuevos avances sociales y tecnológicos
- ♦ Preparar a los alumnos para un entorno cambiante y más indeterminado
- ♦ Aprender a incorporar actividades como el uso y disfrute de las nuevas tecnologías y las redes sociales, la gamificación en la enseñanza, así como las plataformas educativas online

03

Dirección del curso

El programa incluye en su cuadro docente a expertos de referencia en Herramientas y Recursos Docentes para la Enseñanza Universitaria, que vierten en esta didáctica 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.



“

Los principales expertos en Herramientas y Recursos Docentes para la Enseñanza Universitaria se han unido para ofrecerte la capacitación más especializada en la materia”

Dirección



Dña. Jiménez Romero, Yolanda

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

Profesores

D. Visconti Ibarra, Martin

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

Dr. Pattier Bocos, Daniel

- ♦ Especialista en Innovación Educativa
- ♦ Investigador en nuevas tecnologías y educación
- ♦ Profesor ayudante en la Facultad de Educación de la Universidad Complutense de Madrid
- ♦ Doctorado en Educación
- ♦ Máster en Innovación e Investigación en Educación
- ♦ Máster en Digital Teaching and Learning

D. Manzano García, Laureano

- ♦ Preparador de Opositores para las especialidades en Educación Especial para el Cuerpo de Maestros y en Orientación Educativa en Secundaria
- ♦ Docente en IES Victoria Kent
- ♦ Licenciado en Psicología por la Universidad Autónoma de Madrid
- ♦ Grado en Educación Especial por el Centro Universitario de Educación Escuni

Dra. Álvarez Medina, Nazaret

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

Dr. Valero Moreno, Juan José

- ♦ Formador Ocupacional e Integrador Sociolaboral
- ♦ Inscrito en el Registro de Formadores de la Consejería de Empleo para impartir Certificados de Profesionalidad y Módulos
- ♦ Consultor y Formador de Empresa
- ♦ Auxiliar Técnico Educativo en la Consejería de Educación de Castilla La Mancha
- ♦ Doctor en Calidad y Equidad en Educación por la Universidad Nacional de Educación a Distancia (UNED)
- ♦ Ingeniero Agrónomo por la Escuela Técnica Superior de Ingenieros Agrónomos. De la Universidad de Castilla-La Mancha
- ♦ Máster Universitario en Gestión de la Prevención de Riesgos Laborales, la Excelencia, el Medio Ambiente y la Responsabilidad Corporativa por la ESEA de la Universidad Camilo José Cela
- ♦ Máster Universitario en Innovación e Investigación en Educación con Especialidad en Calidad y Equidad en Educación por la UNED
- ♦ Máster Universitario en Prevención de Riesgos Laborales por UNIR

D. Romero Monteserín, José María

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





Dr. Gutiérrez Barroso, César

- ♦ Profesor Especializado en Historia
- ♦ Profesor ESO y Bachillerato en el Colegio Nobelis
- ♦ Profesor ESO y Bachillerato en el Colegio Liceo San Pablo de Leganés
- ♦ Profesor de 1º y 3º de ESO y 2º de Bachillerato de Geografía e Historia en el Colegio Nuestra Señora de las Escuelas Pías
- ♦ Doctor en Historia por la Universidad Nacional de Educación a Distancia
- ♦ Licenciado en Historia por la Universidad de Castilla La Mancha
- ♦ Máster en Inteligencias Múltiples para Secundaria por Universidad de Alcalá de Henares
- ♦ Máster en Museología por el Centro de Técnicas de Estudio en Madrid

“

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

04

Estructura y contenido

La estructura de los contenidos ha sido diseñada por los mejores profesionales del sector en Herramientas y Recursos Docentes para la Enseñanza Universitaria, con una amplia trayectoria y reconocido prestigio en la profesión, avalada por el volumen de casos revisados, estudiados y diagnosticados, y con amplio dominio de las nuevas tecnologías aplicadas a la docencia.



“

Este Experto Universitario en Herramientas y Recursos Docentes para la Enseñanza Universitaria contiene el programa científico más completo y actualizado del mercado”

Módulo 1. Programación e implementación de proyectos educativos

- 1.1. Introducción a los tipos de proyectos educativos
 - 1.1.1. ¿Qué es un proyecto educativo?
 - 1.1.2. ¿Para qué sirve un proyecto educativo?
 - 1.1.3. Origen del proyecto educativo
 - 1.1.4. Agentes implicados en el proyecto educativo
 - 1.1.5. Destinatarios del proyecto educativo
 - 1.1.6. Factores del proyecto educativo
 - 1.1.7. Contenidos del proyecto educativo
 - 1.1.8. Objetivos del proyecto educativo
 - 1.1.9. Resultados del proyecto educativo
 - 1.1.10. Conclusión de los proyectos educativos
- 1.2. Proyectos tecnológicos
 - 1.2.1. Realidad virtual
 - 1.2.2. Realidad aumentada
 - 1.2.3. Realidad mixta
 - 1.2.4. Pizarras digitales
 - 1.2.5. Proyecto iPad o tablet
 - 1.2.6. Móviles en el aula
 - 1.2.7. Robótica educativa
 - 1.2.8. Inteligencia artificial
 - 1.2.9. E-learning y educación online
 - 1.2.10. Impresoras 3D
- 1.3. Proyectos metodológicos
 - 1.3.1. Gamificación
 - 1.3.2. Educación basada en juegos
 - 1.3.3. *Flipped Classroom*
 - 1.3.4. Aprendizaje Basado en Proyectos
 - 1.3.5. Aprendizaje Basado en Problemas
 - 1.3.6. Aprendizaje Basado en el Pensamiento
 - 1.3.7. Aprendizaje Basado en Competencias
 - 1.3.8. Aprendizaje Cooperativo
 - 1.3.9. *Design Thinking*
 - 1.3.10. Metodología Montessori
 - 1.3.11. Pedagogía musical
 - 1.3.12. Coaching educativo
- 1.4. Proyectos de valores
 - 1.4.1. Educación emocional
 - 1.4.2. Proyectos contra el acoso escolar
 - 1.4.3. Proyectos de apoyo a asociaciones
 - 1.4.4. Proyectos a favor de la paz
 - 1.4.5. Proyectos a favor de la no discriminación
 - 1.4.6. Proyectos solidarios
 - 1.4.7. Proyectos contra la violencia de género
 - 1.4.8. Proyectos de inclusión
 - 1.4.9. Proyectos interculturales
 - 1.4.10. Proyectos de convivencia
- 1.5. Proyectos Basados en la Evidencia
 - 1.5.1. Introducción a los Proyectos Basados en la Evidencia
 - 1.5.2. Análisis previo
 - 1.5.3. Determinación del objetivo
 - 1.5.4. Investigación científica
 - 1.5.5. Elección del proyecto
 - 1.5.6. Contextualización local o nacional
 - 1.5.7. Estudio de viabilidad
 - 1.5.8. Implementación del Proyecto Basado en la Evidencia
 - 1.5.9. Seguimiento del Proyecto Basado en la Evidencia
 - 1.5.10. Evaluación del Proyecto Basado en la Evidencia
 - 1.5.11. Publicación de resultados

- 1.6. Proyectos artísticos
 - 1.6.1. LOVA (La Ópera como Vehículo de Aprendizaje)
 - 1.6.2. Teatro
 - 1.6.3. Proyectos musicales
 - 1.6.4. Coro y orquesta
 - 1.6.5. Proyectos sobre la infraestructura del centro
 - 1.6.6. Proyectos de artes visuales
 - 1.6.7. Proyectos de artes plásticas
 - 1.6.8. Proyectos de artes decorativas
 - 1.6.9. Proyectos callejeros
 - 1.6.10. Proyectos centrados en la creatividad
- 1.7. Proyectos de idiomas
 - 1.7.1. Proyectos de inmersión lingüística en el propio centro
 - 1.7.2. Proyectos de inmersión lingüística local
 - 1.7.3. Proyectos de inmersión lingüística internacional
 - 1.7.4. Proyectos de fonética
 - 1.7.5. Auxiliares de conversación
 - 1.7.6. Profesores nativos
 - 1.7.7. Preparación para exámenes oficiales de idiomas
 - 1.7.8. Proyectos de motivación al aprendizaje de idiomas
 - 1.7.9. Proyectos de intercambio
- 1.8. Proyectos de excelencia
 - 1.8.1. Mejora de la excelencia personal
 - 1.8.2. Mejora de la excelencia institucional
 - 1.8.3. Mejora de la excelencia de los egresados
 - 1.8.4. Colaboración con entidades de prestigio
 - 1.8.5. Concursos y premios
 - 1.8.6. Proyectos para evaluaciones externas
 - 1.8.7. Conexión con empresas
 - 1.8.8. Proyectos de excelencia en la cultura y el deporte
 - 1.8.9. Publicidad

- 1.9. Otros proyectos de innovación
 - 1.9.1. *Outdoor Education*
 - 1.9.2. *Youtubers e influencers*
 - 1.9.3. Mindfulness
 - 1.9.4. Tutoría entre iguales
 - 1.9.5. Método RULER
 - 1.9.6. Huertos escolares
 - 1.9.7. Comunidad de aprendizaje
 - 1.9.8. Escuela democrática
 - 1.9.9. Estimulación temprana
 - 1.9.10. Rincones de aprendizaje
- 1.10. Programación e implementación de proyectos educativos
 - 1.10.1. Análisis situacional
 - 1.10.2. Objetivo
 - 1.10.3. Análisis DAFO
 - 1.10.4. Recursos y materiales
 - 1.10.5. Programación del proyecto educativo
 - 1.10.6. Implementación del proyecto educativo
 - 1.10.7. Evaluación del proyecto educativo
 - 1.10.8. Reestructuración del proyecto educativo
 - 1.10.9. Institucionalización del proyecto educativo
 - 1.10.10. Difusión del proyecto educativo

Módulo 2. Metodologías activas y técnicas didácticas

- 2.1. Metodologías activas
 - 2.1.1. ¿Qué son las metodologías activas?
 - 2.1.2. Claves para un desarrollo metodológico desde la actividad del alumnado
 - 2.1.3. Relación entre aprendizaje y metodologías activas
 - 2.1.4. Historia de las metodologías activas
 - 2.1.4.1. De Sócrates a Pestalozzi
 - 2.1.4.2. Dewey

- 2.1.4.3. Instituciones impulsoras de las metodologías activas
 - 2.1.4.3.1. La Institución Libre de Enseñanza
 - 2.1.4.3.2. La Escuela Nueva
 - 2.1.4.3.3. La Escuela Única Republicana
- 2.2. Aprendizaje basado en proyectos, problemas y retos
 - 2.2.1. Los compañeros de viaje. La cooperación entre docentes
 - 2.2.2. Fases del diseño ABP
 - 2.2.2.1. Tareas, actividades y ejercicios
 - 2.2.2.2. Socialización rica
 - 2.2.2.3. Las tareas de investigación
 - 2.2.3. Fases del desarrollo ABP
 - 2.2.3.1. Las Teorías de Benjamín Bloom
 - 2.2.3.2. La Taxonomía de Bloom
 - 2.2.3.3. La Taxonomía revisada de Bloom
 - 2.2.3.4. La Pirámide de Bloom
 - 2.2.3.5. La teoría de David A. Kolb: aprendizaje basado en la experiencia
 - 2.2.3.6. El Círculo de Kolb
 - 2.2.4. El producto final
 - 2.2.4.1. Tipos de productos finales
 - 2.2.5. La evaluación en ABP
 - 2.2.5.1. Técnicas e instrumentos de evaluación
 - 2.2.5.1.1. Observación
 - 2.2.5.1.2. Desempeño
 - 2.2.5.1.3. Preguntas
 - 2.2.6. Ejemplos prácticos. Proyectos de ABP
- 2.3. Aprendizaje Basado en el Pensamiento
 - 2.3.1. Principios básicos
 - 2.3.1.1. ¿Por qué, cómo y dónde mejorar el pensamiento?
 - 2.3.1.2. Los organizadores del pensamiento
 - 2.3.1.3. La infusión con el currículum académico
 - 2.3.1.4. Atención a las habilidades, procesos y disposiciones
 - 2.3.1.5. La importancia de ser explícitos
 - 2.3.1.6. Atención a la metacognición



- 2.3.1.7. Transferencia del aprendizaje
- 2.3.1.8. Construir un programa infusionado
- 2.3.1.9. La necesidad de desarrollo continuo del personal
- 2.3.2. Enseñar a pensar. TBL
 - 2.3.2.1. Co-creación de los mapas de pensamiento
 - 2.3.2.2. Destrezas de pensamiento
 - 2.3.2.3. La metacognición
 - 2.3.2.4. El diseño de pensamiento
- 2.4. Aprendizaje Basado en Evento
 - 2.4.1. Aproximación al concepto
 - 2.4.2. Bases y fundamentos
 - 2.4.3. La pedagogía del Sostenimiento
 - 2.4.4. Beneficios en el aprendizaje
- 2.5. Aprendizaje Basado en el Juego
 - 2.5.1. Los juegos como recursos para aprender
 - 2.5.2. La gamificación
 - 2.5.2.1. ¿Qué es gamificación?
 - 2.5.2.1.1. Fundamentos
 - 2.5.2.1.2. La narración
 - 2.5.2.1.3. Dinámicas
 - 2.5.2.1.4. Mecánicas
 - 2.5.2.1.5. Componentes
 - 2.5.2.1.6. Las insignias
 - 2.5.2.1.7. Algunas apps de gamificación
 - 2.5.2.1.8. Ejemplos
 - 2.5.2.1.9. Críticas a la gamificación, limitaciones y errores comunes
 - 2.5.3. ¿Por qué utilizar videojuegos en educación?
 - 2.5.4. Tipos de jugadores según la teoría de Richard Bartle
 - 2.5.5. Los *Escape Room/Breakout Edu*, una forma organizativa de entender la educación
- 2.6. *The Flipped Classroom*, la Aula Invertida
 - 2.6.1. La organización de los tiempos de trabajo
 - 2.6.2. Ventajas de la clase invertida
 - 2.6.2.1. ¿Cómo puedo enseñar efectivamente utilizando las clases invertidas?
 - 2.6.3. Inconvenientes en el enfoque de aula invertida
 - 2.6.4. Los cuatro pilares de la clase invertida
 - 2.6.5. Recursos y herramientas
 - 2.6.6. Ejemplos prácticos
- 2.7. Otras tendencias en educación
 - 2.7.1. La robótica y la programación en educación
 - 2.7.2. E-learning, microlearning y otras tendencias metodologías en red
 - 2.7.3. Aprendizaje Basado en la Neuroeducación
- 2.8. Metodologías libres, naturales y basadas en el desarrollo del individuo
 - 2.8.1. Metodología Waldorf
 - 2.8.1.1. Bases metodológicas
 - 2.8.1.2. Fortalezas, oportunidades y debilidades
 - 2.8.2. María Montessori, la pedagogía de la responsabilidad
 - 2.8.2.1. Bases metodológicas
 - 2.8.2.2. Fortalezas, oportunidades y debilidades
 - 2.8.3. Summerhill, un punto de vista radical sobre cómo educar
 - 2.8.3.1. Bases metodológicas
 - 2.8.3.2. Fortalezas, oportunidades y debilidades
- 2.9. La inclusión educativa
 - 2.9.1. ¿Hay innovación sin inclusión?
 - 2.9.2. Aprendizaje cooperativo
 - 2.9.2.1. Principios
 - 2.9.2.2. La cohesión del grupo
 - 2.9.2.3. Dinámicas simples y complejas
 - 2.9.3. La docencia compartida
 - 2.9.3.1. La ratio y la atención al alumnado
 - 2.9.3.2. La coordinación docente como estrategia para la mejora del alumnado
 - 2.9.4. Enseñanza multinivel
 - 2.9.4.1. Definición
 - 2.9.4.2. Modelos

- 2.9.5. El Diseño Universal del Aprendizaje
 - 2.9.5.1. Principios
 - 2.9.5.2. Pautas
- 2.9.6. Experiencias inclusivas
 - 2.9.6.1. Proyecto Roma
 - 2.9.6.2. Los Grupos Interactivos
 - 2.9.6.3. Las Tertulias Dialógicas
 - 2.9.6.4. Las Comunidades de Aprendizaje
 - 2.9.6.5. Proyecto INCLUD-ED

Módulo 3. Herramientas y recursos docentes para la enseñanza y aprendizaje

- 3.1. El proceso de enseñanza
 - 3.1.1. Definición del concepto de enseñanza
 - 3.1.2. Diferentes teorías sobre el concepto de enseñanza
 - 3.1.3. Modalidades de enseñanza
 - 3.1.4. Niveles educativos a lo largo del desarrollo
- 3.2. El proceso de aprendizaje
 - 3.2.1. Definición del concepto de aprendizaje
 - 3.2.2. Evolución del concepto de aprendizaje
 - 3.2.3. Diferentes teorías sobre el concepto de aprendizaje
 - 3.2.4. El aprendizaje en las distintas etapas educativas
- 3.3. El proceso de enseñanza-aprendizaje
 - 3.3.1. La relación entre enseñanza y aprendizaje
 - 3.3.2. El papel docente en el proceso enseñanza-aprendizaje
 - 3.3.3. El alumno en el proceso de enseñanza-aprendizaje
 - 3.3.4. Elementos del proceso de enseñanza-aprendizaje
 - 3.3.5. Reflexión sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje
- 3.4. Estrategias actuales de enseñanza y aprendizaje
 - 3.4.1. Tipos de estrategias de enseñanza
 - 3.4.2. Tipos de estrategias de aprendizaje
 - 3.4.3. La enseñanza invertida: *Flipped Classroom*
- 3.5. Aprendizaje inclusivo: aprendizaje para todos
 - 3.5.1. Educación inclusiva. UNESCO
 - 3.5.2. De la integración a la inclusión
 - 3.5.3. Diseño de un programa de aprendizaje inclusivo
 - 3.5.4. Las personas con diversidad funcional y el aprendizaje
- 3.6. Orientación vs Autoaprendizaje
 - 3.6.1. La orientación académica
 - 3.6.2. El plan de acción tutorial
 - 3.6.3. Elementos que intervienen en el proceso
 - 3.6.4. Autoaprendizaje y toma de decisiones
- 3.7. Aprendizaje emocional en la era digital
 - 3.7.1. El aprendizaje emocional
 - 3.7.2. Etapas tipos y métodos en el aprendizaje emocional
 - 3.7.3. La brecha digital profesorado y alumnado
 - 3.7.4. Enseñar en la era del conectivismo digital
- 3.8. Metodologías para enseñar en el mañana
 - 3.8.1. Evolución de los métodos de enseñanza
 - 3.8.2. Importancia de los contextos
 - 3.8.3. Papel del docente en la educación del futuro
 - 3.8.4. Enseñar con tutoriales. Comunidades de aprendizaje
 - 3.8.5. La organización del aula: tiempos flexibles y espacios nuevos
- 3.9. Recursos y herramientas docentes
 - 3.9.1. Diferencias entre recursos didácticos y herramientas
 - 3.9.2. Recursos didácticos. Tipos
 - 3.9.3. Selección de recursos y sus herramientas
 - 3.9.4. Diseño y uso de recursos convencionales
 - 3.9.5. Las familias como recurso educativo
- 3.10. La formación de los formadores
 - 3.10.1. El acceso a la docencia
 - 3.10.2. Formación continua y reciclaje docente
 - 3.10.3. La investigación acción del profesorado
 - 3.10.4. Intercambio de proyectos, métodos y materiales didácticos
 - 3.10.5. Bancos de recursos didácticos



“

Esta será una experiencia didáctica clave para avanzar en tu carrera”

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”

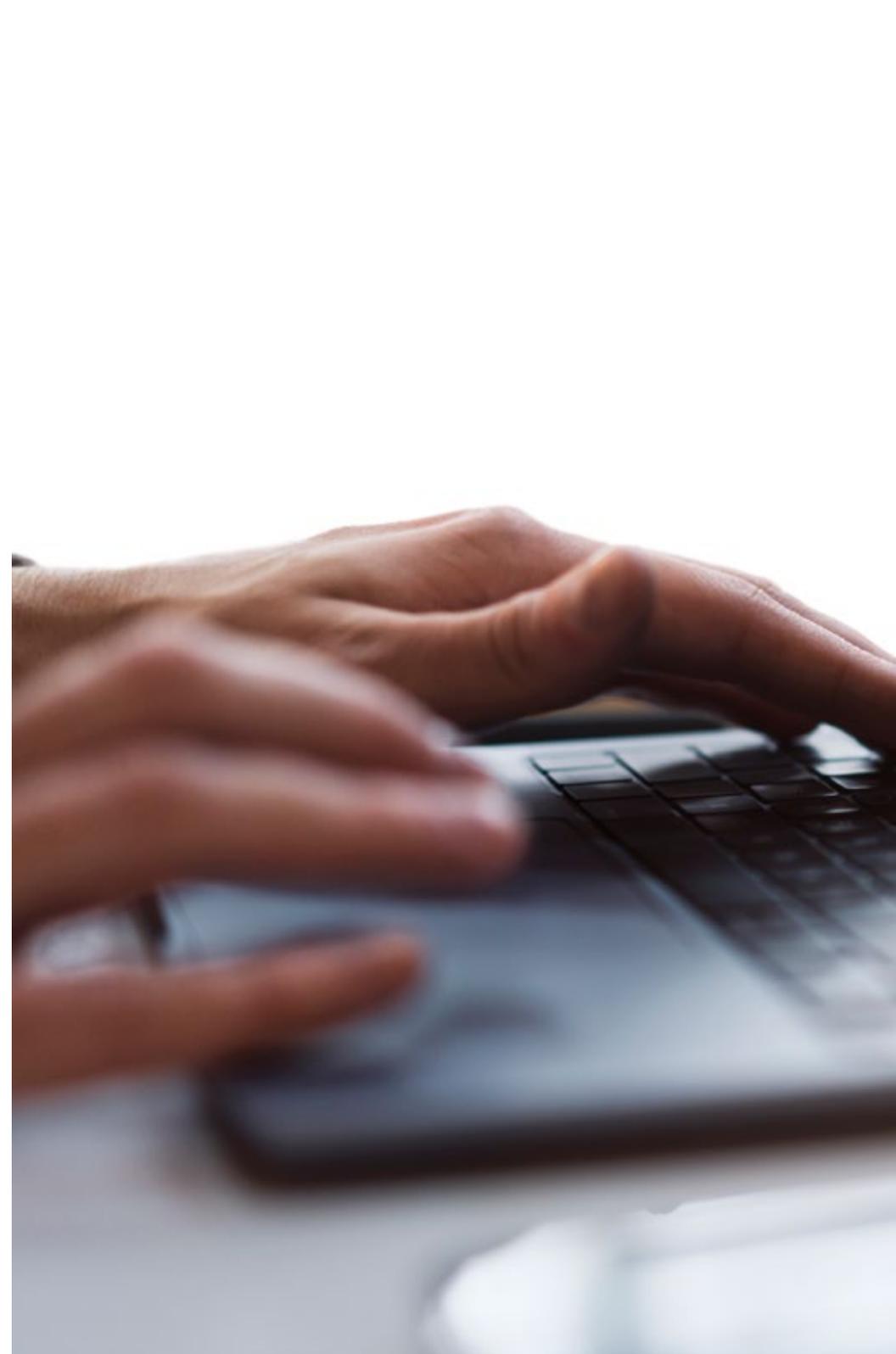
El alumno: la prioridad de todos los programas de TECH

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 en la plataforma de reseñas Trustpilot, 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

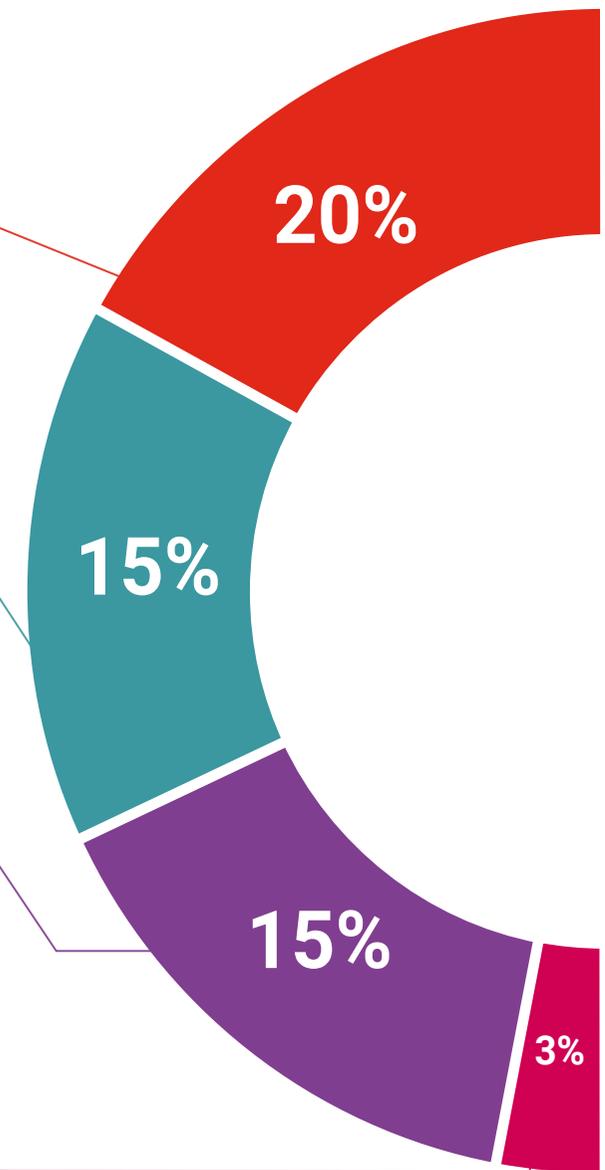
Presentamos los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audio, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

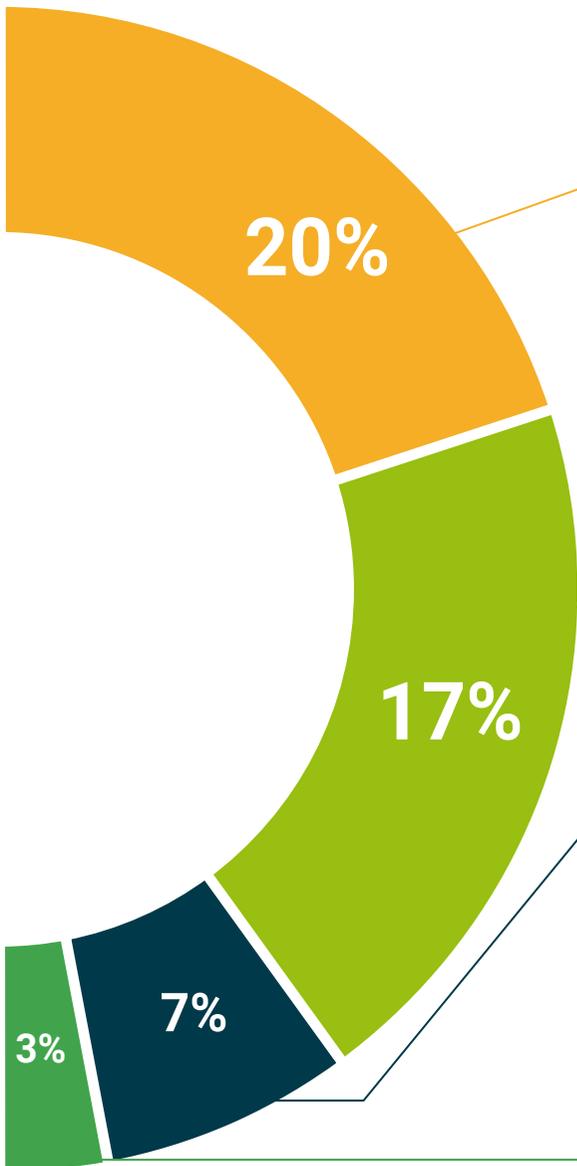
Este sistema exclusivo educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".



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 Experto Universitario en Herramientas y Recursos Docentes para la Enseñanza Universitaria garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Experto Universitario expedido por TECH Global University.



“

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

Este programa te permitirá obtener el título propio de **Experto Universitario en Herramientas y Recursos Docentes para la Enseñanza Universitaria** avalado por **TECH Global University**, la mayor Universidad digital del mundo.

TECH Global University, es una Universidad Oficial Europea reconocida públicamente por el Gobierno de Andorra ([boletín oficial](#)). Andorra forma parte del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES) desde 2003. El EEES es una iniciativa promovida por la Unión Europea que tiene como objetivo organizar el marco formativo internacional y armonizar los sistemas de educación superior de los países miembros de este espacio. El proyecto promueve unos valores comunes, la implementación de herramientas conjuntas y fortaleciendo sus mecanismos de garantía de calidad para potenciar la colaboración y movilidad entre estudiantes, investigadores y académicos.

Este título propio de **TECH Global University**, es un programa europeo de formación continua y actualización profesional que garantiza la adquisición de las competencias en su área de conocimiento, confiriendo un alto valor curricular al estudiante que supere el programa.

Título: **Experto Universitario en Herramientas y Recursos Docentes para la Enseñanza Universitaria**

Modalidad: **online**

Duración: **6 meses**

Acreditación: **18 ECTS**





Experto Universitario
Herramientas y Recursos
Docentes para la
Enseñanza Universitaria

- » Modalidad: online
- » Duración: 6 meses
- » Titulación: TECH Global University
- » Acreditación: 18 ECTS
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Experto Universitario

Herramientas y Recursos Docentes
para la Enseñanza Universitaria

