

Experto Universitario

Formación del Profesor de Tecnología e Informática en Educación Secundaria



Experto Universitario

Formación del Profesor de Tecnología e Informática en Educación Secundaria

- » Modalidad: online
- » Duración: 6 meses
- » Titulación: TECH Universidad FUNDEPOS
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Acceso web: www.techtute.com/educacion/experto-universitario/experto-formacion-profesor-tecnologia-informatica-educacion-secundaria

Índice

01

Presentación

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Dirección del curso

pág. 12

04

Estructura y contenido

pág. 16

05

Metodología

pág. 22

06

Titulación

pág. 30

01

Presentación

Sin duda, las nuevas tecnologías forman parte de la vida cotidiana y en este ámbito también se incluye la enseñanza educativa. El mundo digital y las tendencias emergentes apuntan hacia la incorporación curricular de aprendizajes como la robótica, la impresión 3D o la Realidad Aumentada. Ante este escenario es preciso que los profesionales de la Educación estén altamente capacitados para poder planificar, diseñar y programar una materia vital para el desarrollo profesional del alumnado, especialmente en Educación Secundaria. Por ello nace esta titulación que aporta el conocimiento más avanzado sobre Educación tecnológica, programación didáctica y estrategias de aprendizaje científico-tecnológicas. Todo, en modalidad 100% online y con material didáctico innovador.





“

Este Experto Universitario 100% online te facilita el contenido necesario para que desarrolles de principio a fin lecciones exitosas de Tecnología e Informática en Educación Secundaria”

El desarrollo informático en la sociedad actual es clave para el impulso de los diversos sectores económicos y en la creación de nuevos perfiles profesionales que sustentan sus funciones en estas materias. Por tanto, adquirir competencias digitales y tecnológicas es esencial para el alumnado, que debe desenvolverse en su día a día con un entorno cada vez más digitalizado y que fomenta la aparición de nuevas profesiones.

En este contexto, el papel del profesional de la enseñanza de la materia de Tecnología e Informática es fundamental para el desarrollo personal y académico del estudiante. Es por ello por lo que TECH Universidad FUNDEPOS ofrece al docente un Experto Universitario que le facilita el conocimiento más avanzado sobre los conceptos que debe abordar en sus sesiones, la didáctica más efectiva y el diseño curricular de la asignatura.

Un programa basado en un temario exhaustivo elaborado por un equipo docente especializado que le guiará en todo momento para que obtenga la información más relevante y valiosa para su progresión profesional. Así, a través de video resúmenes de cada tema, vídeos en detalle, lecturas especializadas y casos de estudio, el alumnado ahondará en la tecnología de la sociedad, las técnicas y estrategias de aprendizaje más innovadoras o las metodologías docentes actuales para la enseñanza de tecnología.

Se trata de una titulación impartida en modalidad exclusivamente online, sin clases con horarios fijos y con la libertad de poder distribuir la carga lectiva acorde a las necesidades del egresado. Una excelente oportunidad de crecer como docente en un sector de la Educación que reclama a profesionales con amplias competencias y habilidades para la enseñanza tecnológica e Informática a los jóvenes del futuro.

Este **Experto Universitario en Formación del Profesor de Tecnología e Informática en Educación Secundaria** contiene el programa educativo más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

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



Diseña, planifica y aplica la didáctica más efectiva en Tecnología e Informática con el aprendizaje que adquirirás en este programa”

“

Con este Experto Universitario estarás al día de las tendencias en la enseñanza de programación, robótica e impresión 3D en Educación Secundaria. Matricúlate ya”

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

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

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

Adéntrate con este programa en el uso del software libre y las plataformas e-Learning en el sistema educativo”

Saca el máximo rendimiento de tu alumnado y enséñale, gracias a esta titulación, a desarrollar la inteligencia emocional aplicando herramientas tecnológicas”



02

Objetivos

Este Experto Universitario ha sido creado con el principal objetivo de ofrecer a los docentes un exhaustivo conocimiento sobre las nuevas herramientas pedagógicas empleadas en la materia de Tecnología e Informática en Educación Secundaria. Para ello, TECH Universidad FUNDEPOS pone a disposición recursos multimedia a los que podrán acceder a lo largo de las 450 horas de duración de este programa y un excelente equipo docente especializado en Educación.



“

Lograrás impulsar tu carrera como docente aplicando las últimas metodologías existentes en la enseñanza-aprendizaje de la Tecnología e Informática en Educación Secundaria”



Objetivos generales

- ♦ Introducir al alumno en el mundo de la docencia, desde una perspectiva amplia que le proporcione las habilidades necesarias para el desempeño de su labor
- ♦ Conocer las nuevas herramientas y tecnologías aplicadas a la docencia
- ♦ Mostrar las diferentes opciones y formas de trabajo del docente en su puesto de trabajo
- ♦ Favorecer la adquisición de habilidades y destrezas de comunicación y de transmisión del conocimiento
- ♦ Incentivar la formación continuada del alumnado

“

Descubre con esta titulación universitaria todos los recursos didácticos que necesitas para poder hacer lecciones dinámicas y entretenidas de la Tecnología y la Informática”





Objetivos específicos

Módulo 1. Complementos para la formación disciplinar de Tecnología e Informática

- ♦ Exponer los conceptos de Tecnología e Informática e indagar sobre ellos
- ♦ Conocer la importancia de la Tecnología en la sociedad, las ventajas e inconvenientes que supone y sus características principales
- ♦ Aprender el concepto de renovación tecnológica, haciendo un recorrido histórico para diferenciar las distintas etapas de evolución de la Tecnología y de la Informática
- ♦ Comprender la relevancia social de conocer el desarrollo tecnológico e informático, especialmente en el ámbito educativo
- ♦ Entender el concepto de la Tecnología educativa por distintos autores y sus aportaciones más relevantes
- ♦ Conocer cómo ha evolucionado la Tecnología educativa a lo largo de los años y sus distintas fases

Módulo 2. Diseño curricular de Tecnología e Informática

- ♦ Definir el concepto de currículo
- ♦ Detallar los elementos que forman el currículo
- ♦ Explicar el concepto de diseño curricular
- ♦ Describir los niveles de concreción del currículum
- ♦ Exponer los diferentes modelos del currículum
- ♦ Determinar los aspectos que se deben tener cuenta en la elaboración de una programación didáctica

Módulo 3. Didáctica de Tecnología e Informática

- ♦ Conocer el origen y la evolución del término didáctica
- ♦ Aclarar la definición del término didáctica
- ♦ Exponer las diferentes teorías de aprendizaje más relevantes en el mundo de la Educación y los principales autores relacionados
- ♦ Diferenciar las teorías de aprendizaje y conocer sus principales características
- ♦ Hablar sobre el conductismo, cognitivismo y constructivismo
- ♦ Exponer los conceptos de condicionamiento clásico y condicionamiento operante y su relación en las teorías del aprendizaje
- ♦ Explicar en qué consiste el aprendizaje para la era digital y la teoría del conectivismo
- ♦ Conocer las teorías sociales del aprendizaje, sus principios y su relación con los aprendizajes digitales

03

Dirección del curso

Esta institución académica mantiene una filosofía basada en ofrecer a todo el alumnado una enseñanza de calidad y al alcance de todos. Por ello, efectúa un proceso riguroso de selección de todos los docentes que imparten los programas como aval de garantía para el estudiante que desea acceder a la información más avanzada y actualizada. Así, el docente que curse esta titulación tendrá a su disposición a un cuadro docente especializado y con una amplia experiencia profesional en la impartición de docencia en Educación Secundaria.



“

TECH Universidad FUNDEPOS ha reunido en esta titulación universitaria a un excelente equipo docente con una dilatada trayectoria profesional en el sector educativo”

Dirección



Dra. Barboyón Combey, Laura

- ♦ Profesora de Educación Primaria y Estudios de Posgrado
- ♦ Docente en Estudios de Posgrado Universitario de Formación del Profesorado de Educación Secundaria
- ♦ Maestra de Educación Primaria en diversos centros escolares
- ♦ Doctora en Educación por la Universidad de Valencia
- ♦ Máster en Psicopedagogía por la Universidad de Valencia
- ♦ Graduada de Maestra de Educación Primaria con mención en Enseñanza del Inglés por la Universidad Católica de Valencia San Vicente Mártir



04

Estructura y contenido

Las competencias digitales son hoy en día claves para el desarrollo profesional del alumnado. Es por ello por lo que el temario de este Experto Universitario está planificado para mostrar los principales contenidos tecnológicos y de Informática que deben dominar los estudiantes de Educación Secundaria. Para ello, además, el plan de estudios de este programa contempla módulos que darán la información necesaria para poder realizar una programación y unidad didáctica eficaz y todas las herramientas pedagógicas necesarias. Un completísimo programa diseñado para docentes que quieran progresar en su sector.



“

Un plan de estudio con un enfoque teórico-práctico para que prepares tus lecciones de Tecnología e Informática de manera mucho más atractiva”

Módulo 1. Complementos para la formación disciplinar de Tecnología e Informática

- 1.1. La Tecnología en la sociedad. Evolución de la Educación tecnológica
 - 1.1.1. Conceptos previos
 - 1.1.2. Importancia de la Tecnología en la sociedad
 - 1.1.3. Renovación tecnológica
 - 1.1.4. Importancia de enseñar el desarrollo tecnológico e informático en la sociedad
 - 1.1.5. Evolución histórica de la Tecnología educativa
 - 1.1.6. Conceptualización de la Tecnología educativa
- 1.2. La formación profesional
 - 1.2.1. Áreas de formación profesional
 - 1.2.2. Las demandas de profesionales tecnológicos
 - 1.2.3. Competencias para crear soluciones tecnológicas
 - 1.2.4. Buenas prácticas en el fomento de las vocaciones STEM
- 1.3. Gestión de la información y comunicación del conocimiento
 - 1.3.1. Buscar y recuperar información: buscadores, marcadores sociales y agregadores
 - 1.3.2. Bases de datos y repositorios para docentes y alumnos
 - 1.3.3. Recursos para la gestión del conocimiento
- 1.4. Generar y distribuir conocimiento con TIC. Comunicación con TIC en Tecnología
 - 1.4.1. Herramientas para la generación de contenidos
 - 1.4.2. Medios para la distribución de contenidos
 - 1.4.3. Producción y edición de material multimedia
 - 1.4.4. Redes sociales. *Microblogging*
 - 1.4.5. Curación de contenidos
 - 1.4.6. El docente como *Community Manager*
- 1.5. Evolución de la Educación tecnológica
 - 1.5.1. ¿Qué son los PLE y para qué sirven?
 - 1.5.2. Aplicaciones y herramientas
 - 1.5.3. Identidad digital y su gestión
- 1.6. Herramientas de creación y gestión de comunidades virtuales educativas
 - 1.6.1. La construcción de la inteligencia colectiva: comunidades virtuales
 - 1.6.2. Tipos y ejemplos de comunidades virtuales





- 1.7. Software libre en Educación. Plataformas *e-Learning*. Pedagogía móvil y ubicua
 - 1.7.1. Software libre. Aplicaciones educativas
 - 1.7.2. Plataformas *e-Learning*. Ejemplos de uso
 - 1.7.3. *B-Learning* en Secundaria y Formación Profesional
 - 1.7.4. Aprendizaje móvil
 - 1.7.5. Tabletas y *Smartphones*
 - 1.7.6. Gestión del aprendizaje con App. Creación de aplicaciones móviles
 - 1.7.7. Fortaleza y debilidades de uso de aplicaciones móviles en el aula
- 1.8. Criterios de selección de herramientas educativas. Diseño instruccional con TIC
 - 1.8.1. Diseño de herramientas educativas
 - 1.8.2. Principales criterios de selección de herramientas educativas
 - 1.8.3. Aspectos esenciales del diseño instruccional
 - 1.8.4. Diseño de una propuesta formativa presencial con soporte de TIC
 - 1.8.5. Diseño de materiales y recursos: herramientas
- 1.9. Gestión de la creatividad y la inteligencia emocional en Tecnología
 - 1.9.1. Pensamiento creativo
 - 1.9.2. Creatividad y solución de problemas en tecnología
 - 1.9.3. Métodos para el desarrollo de la creatividad
 - 1.9.4. Algunos recursos
 - 1.9.5. Inteligencia emocional, sus elementos y maneras de manifestarse
 - 1.9.6. Importancia de la gestión de la inteligencia emocional
 - 1.9.7. Implicaciones del desarrollo de la inteligencia emocional en el ejercicio docente
 - 1.9.8. Técnicas y estrategias para el desarrollo de la inteligencia emocional dentro y fuera del aula de tecnología
- 1.10. La naturaleza como inspiración en el desarrollo tecnológico
 - 1.10.1. La naturaleza como inspiración en el desarrollo tecnológico
 - 1.10.2. Obsolescencia programada
 - 1.10.3. Ejemplos y buenas prácticas con la tecnología

Módulo 2. Diseño curricular de Tecnología e Informática

- 2.1. El currículum y su estructura
 - 2.1.1. Currículum escolar: concepto y componentes
 - 2.1.2. Diseño curricular: concepto, estructura y funcionamiento
 - 2.1.3. Niveles de concreción del currículum
 - 2.1.4. Modelos de currículum
 - 2.1.5. La programación didáctica como instrumento de trabajo en el aula
- 2.2. La legislación como guía del diseño curricular y las competencias clave
 - 2.2.1. Revisión de la legislación educativa nacional actual
 - 2.2.2. ¿Qué son las competencias?
 - 2.2.3. Tipos de competencias
 - 2.2.4. Las competencias clave
 - 2.2.5. Descripción y componentes de las competencias clave
- 2.3. El sistema educativo español. Niveles y modalidades de enseñanza
 - 2.3.1. Sistema educativo: interacción sociedad, Educación y sistema escolar
 - 2.3.2. El sistema educativo: factores y elementos
 - 2.3.3. Características generales del sistema educativo español
 - 2.3.4. Configuración del sistema educativo español
 - 2.3.5. Educación Secundaria Obligatoria
 - 2.3.6. Bachillerato
 - 2.3.7. Enseñanzas artísticas
 - 2.3.8. Enseñanzas de idiomas
 - 2.3.9. Enseñanzas deportivas
 - 2.3.10. Enseñanzas de personas adultas
- 2.4. Análisis del currículo para Tecnología e Informática
 - 2.4.1. Aspectos PGA en Tecnología e Informática
 - 2.4.2. Bloques de asignaturas por etapas educativas
 - 2.4.3. Bloques de contenidos por asignaturas
- 2.5. La programación didáctica: elementos básicos
 - 2.5.1. Contexto
 - 2.5.2. Objetivos competencias clave
 - 2.5.3. Contenidos
- 2.6. La programación didáctica: metodología, resultados esperados, materiales, evaluación y elementos complementarios
 - 2.6.1. Criterios de evaluación y resultados de aprendizaje
 - 2.6.2. Metodología
 - 2.6.3. Materiales, recursos
 - 2.6.4. Evaluación: procedimientos y criterios de calificación otros apartados: actividades TIC y socioculturales, medidas de atención a la diversidad y adaptaciones curriculares
- 2.7. Unidad didáctica en ESO y bachillerato
 - 2.7.1. Definición de unidad didáctica
 - 2.7.2. Elementos de los que consta una unidad didáctica
 - 2.7.3. Metodología
- 2.8. Unidad didáctica en formación profesional y Educación de adultos
 - 2.8.1. Definición de unidad de trabajo
 - 2.8.2. Elementos de los que consta una unidad didáctica
 - 2.8.3. Metodología
- 2.9. Programación de una unidad didáctica en ESO, bachillerato, formación profesional y Educación de adultos
 - 2.9.1. Cómo programar una unidad didáctica en ESO
 - 2.9.2. Cómo programar una unidad didáctica en Bachillerato
 - 2.9.3. Cómo programar una unidad de trabajo en Formación Profesional
 - 2.9.4. Cómo programar una unidad didáctica en Educación para Adultos
- 2.10. Ejemplos de unidad didáctica
 - 2.10.1. Metodologías
 - 2.10.2. Tipologías de las actividades
 - 2.10.3. Agrupamientos
 - 2.10.4. Recursos a utilizar
 - 2.10.5. Unidad de trabajo en Formación Profesional Básica
 - 2.10.6. Unidad didáctica en Educación Secundaria para Adultos

Módulo 3. Didáctica de Tecnología e Informática

- 3.1. Didáctica general y teorías del aprendizaje
 - 3.1.1. Concepto
 - 3.1.2. Teorías de aprendizaje
 - 3.1.3. Teoría del aprendizaje para la era digital
 - 3.1.4. Teorías sociales del aprendizaje
- 3.2. Técnicas y estrategias de aprendizaje científico-tecnológico
 - 3.2.1. Aprendizaje por indagación y TIC
 - 3.2.2. Técnicas y estrategias de aprendizaje científico-tecnológico
- 3.3. Técnicas y estrategias de aprendizaje activo aplicadas a la especialidad
 - 3.3.1. Aprendizaje colaborativo-aprendizaje cooperativo
 - 3.3.2. Aprender haciendo
 - 3.3.3. Aprender participando
- 3.4. Metodologías docentes para la enseñanza de Tecnología y metodologías innovadoras
 - 3.4.1. Modelo académico-expositivo
 - 3.4.2. Modelo de resolución de problemas
 - 3.4.3. Modelo de resolución de proyectos
 - 3.4.4. Modelo de aprendizaje por descubrimiento
 - 3.4.5. Modelo de aprendizaje incidental
 - 3.4.6. Modelo interdisciplinar
 - 3.4.7. Modelo con materiales didácticos específicos
 - 3.4.8. Modelo científico o indagación
 - 3.4.9. Modelo de análisis de productos
 - 3.4.10. Aprendizaje basado en juegos (GBL)
 - 3.4.11. Aplicaciones online: *Clash Of Clans*
 - 3.4.12. *Flipped Classroom*
- 3.5. Principales enfoques teóricos de las dificultades de aprendizaje
 - 3.5.1. Teorías neurobiológicas u organicistas
 - 3.5.2. Teorías de los procesos cognitivos deficitarios
 - 3.5.3. Teorías psicolingüísticas
 - 3.5.4. Teorías psicogénicas
 - 3.5.5. Teorías ambientalistas
- 3.6. Actividades para el aprendizaje de la asignatura: nuevas tendencias
 - 3.6.1. Introducción al aprendizaje productivo
 - 3.6.2. Tradición vs. Innovación
 - 3.6.3. Mentoring en las aulas de tecnología, Informática y formación
 - 3.6.4. Aprendizaje basado en eventos
 - 3.6.5. *Design Thinking*
- 3.7. Recursos didácticos en tecnología, Informática y formación profesional
 - 3.7.1. Recursos didácticos en tecnología, Informática y formación profesional
 - 3.7.2. Taller/aula de Informática/maquinarias y equipos
 - 3.7.3. Software y simuladores
- 3.8. Recursos didácticos: programación, robótica e impresoras 3D. Tendencias emergentes
 - 3.8.1. Programación
 - 3.8.2. Robótica
 - 3.8.3. Impresoras 3D
 - 3.8.4. Realidad aumentada
 - 3.8.5. Códigos QR
 - 3.8.6. Videojuegos y simuladores
- 3.9. Evaluación en tecnología, Informática y formación profesional
 - 3.9.1. Evaluar los resultados de aprendizaje con metodologías activas
 - 3.9.2. Evaluación estándar, evaluación personalizada
 - 3.9.3. Evaluación formativa y sumativa/autoevaluación-coevaluación-evaluación
 - 3.9.4. Ventajas de la evaluación continua y adquisición de competencias
 - 3.9.5. Evaluación de la acción docente con TIC
 - 3.9.6. Indicadores de la evaluación con TIC
 - 3.9.7. Herramientas de evaluación: ePortfolios y e-Rúbricas
- 3.10. El profesorado en el aula: ¿cómo crear un lugar apropiado para la enseñanza-aprendizaje?
 - 3.10.1. Desarrollo de habilidades en el aula
 - 3.10.2. Clima en el aula

05

Metodología

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

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



A close-up photograph of a hand holding a pen, positioned on the left side of the page. The background is split diagonally into a light blue upper-left section and a red lower-right section. The hand is in focus, with the pen tip pointing towards the bottom left.

“

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

En TECH Universidad FUNDEPOS empleamos el Método del Caso

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

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



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

“

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

La eficacia del método se justifica con cuatro logros fundamentales:

1. Los educadores que siguen este método no solo consiguen la asimilación de conceptos, sino un desarrollo de su capacidad mental, mediante ejercicios de evaluación de situaciones reales y aplicación de conocimientos.
2. El aprendizaje se concreta de una manera sólida en capacidades prácticas que permiten al educador una mejor integración del conocimiento a la práctica diaria.
3. Se consigue una asimilación más sencilla y eficiente de las ideas y conceptos, gracias al planteamiento de situaciones que han surgido de la docencia real.
4. La sensación de eficiencia del esfuerzo invertido se convierte en un estímulo muy importante para el alumnado, que se traduce en un interés mayor en los aprendizajes y un incremento del tiempo dedicado a trabajar en el curso.



Relearning Methodology

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

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

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



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

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

El Relearning te permitirá aprender con menos esfuerzo y más rendimiento, implicándote más en tu especialización, desarrollando el espíritu crítico, la defensa de argumentos y el contraste de opiniones: una ecuación directa al éxito.

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

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



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



Material de estudio

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

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



Técnicas y procedimientos educativos en vídeo

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



Resúmenes interactivos

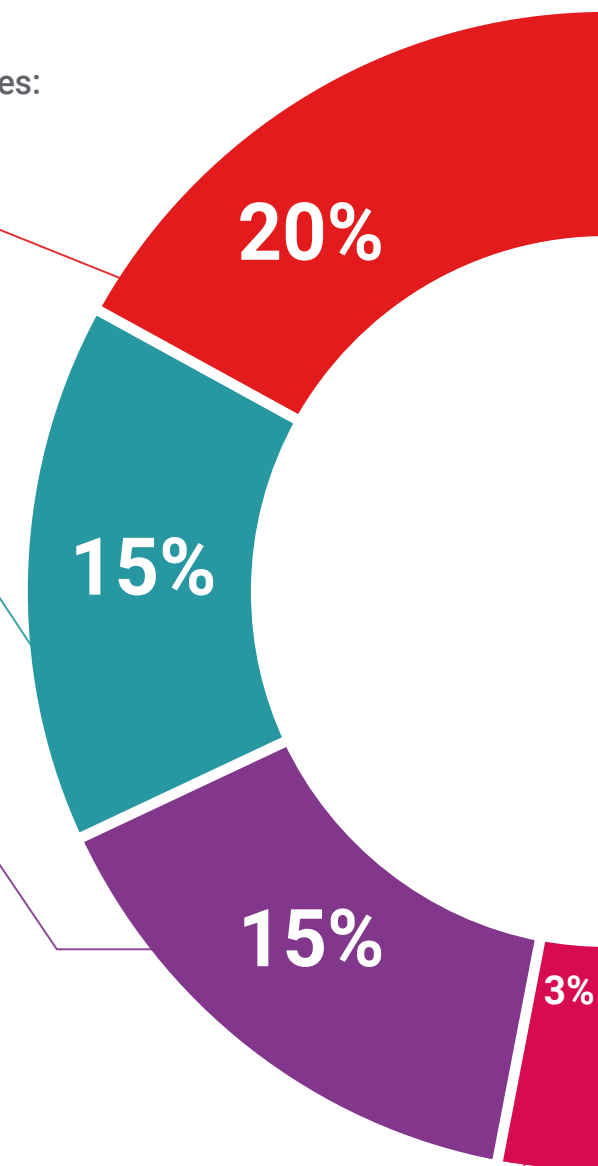
El equipo de TECH Universidad FUNDEPOS presenta los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audios, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

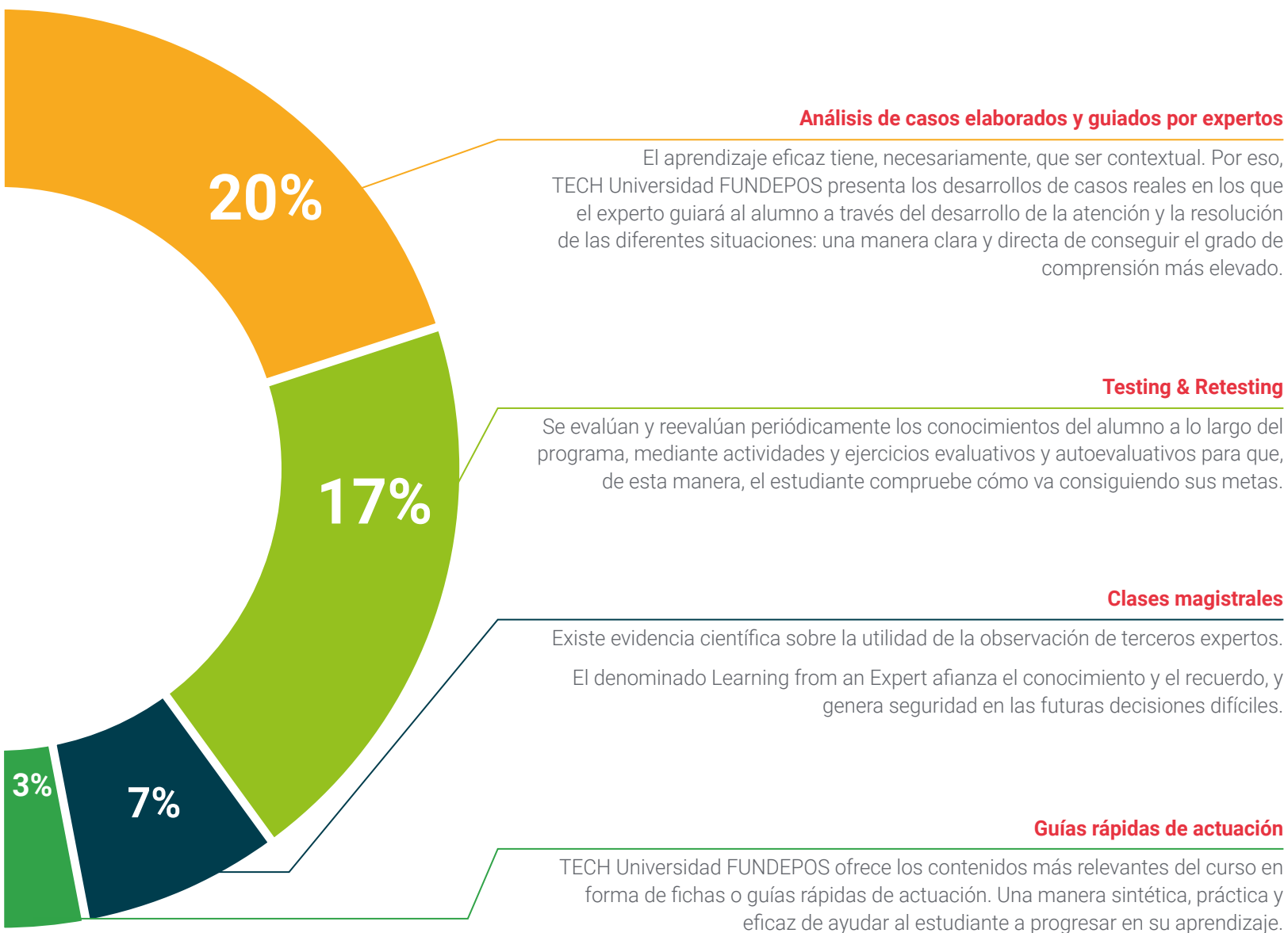
Este exclusivo sistema educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".



Lecturas complementarias

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





06

Titulación

El Experto Universitario en Formación del Profesor de Tecnología e Informática en Educación Secundaria garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a dos diplomas de Experto Universitario, uno expedido por TECH Universidad Tecnológica y otro expedido por Universidad FUNDEPOS.



“

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

El programa del **Experto Universitario en Formación del Profesor de Tecnología e Informática en Educación Secundaria** es el más completo del panorama académico actual. A su egreso, el estudiante recibirá un diploma universitario emitido por TECH Universidad Tecnológica, y otro por Universidad FUNDEPOS.

Estos títulos de formación permanente y actualización profesional de TECH Universidad Tecnológica y Universidad FUNDEPOS garantizan la adquisición de competencias en el área de conocimiento, otorgando un alto valor curricular al estudiante que supere las evaluaciones y acredite el programa tras cursarlo en su totalidad.

Este doble reconocimiento, de dos destacadas instituciones universitarias, suponen una doble recompensa a una formación integral y de calidad, asegurando que el estudiante obtenga una certificación reconocida tanto a nivel nacional como internacional. Este mérito académico le posicionará como un profesional altamente capacitado y preparado para enfrentar los retos y demandas en su área profesional.

Título: **Experto Universitario en Formación del Profesor de Tecnología e Informática en Educación Secundaria**

N.º Horas: **450 h.**



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



Experto Universitario
Formación del Profesor
de Tecnología e Informática
en Educación Secundaria

- » Modalidad: online
- » Duración: 6 meses
- » Titulación: TECH Universidad FUNDEPOS
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Experto Universitario

Formación del Profesor de Tecnología e Informática en Educación Secundaria

