

Experto Universitario

Investigación e Innovación
Educativa en Educación Infantil



tech
universidad



Experto Universitario

Investigación e Innovación Educativa en Educación Infantil

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

Acceso web: www.techtute.com/educacion/experto-universitario/experto-investigacion-innovacion-educativa-educacion-infantil

Índice

01

Presentación

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Estructura y contenido

pág. 12

04

Metodología de estudio

pág. 20

05

Titulación

pág. 30

01

Presentación

La investigación es una faceta fundamental en cualquier área y, en el ámbito de docencia, no puede quedar de lado. Cada vez surgen nuevas metodologías, herramientas o actividades que son ideales para la práctica educativa, puesto que sirven para que los alumnos avancen en su proceso de aprendizaje. Pero, para que sean efectivas, los docentes tienen que contar con unas habilidades específicas para saber aplicarlas a su labor diaria.



“

Docentes más especializados y conocedores de las herramientas didácticas más innovadoras equivale a alumnos mejor capacitados”

El Experto Universitario en Investigación e Innovación Educativa en Educación Infantil ha sido desarrollado para elevar las capacidades de los docentes que imparten sus lecciones en esta etapa educativa. Para ello, TECH Universidad ha seleccionado el contenido más actualizado del mercado, de tal manera que los alumnos puedan estar al día con las principales herramientas educativas, lo que les permitirá aplicarlas en sus lecciones, logrando beneficios tanto en su práctica diaria como en el aprendizaje de sus alumnos.

En este sentido, el programa abarca desde la práctica de la investigación educativa, la innovación en la práctica docente, las habilidades profesionales o las tecnologías de la información y la comunicación aplicadas a la docencia, entre otros aspectos fundamentales para llevar la enseñanza infantil al primer nivel de la capacitación educativa.

Este Experto Universitario se distingue por poder cursarse en un formato 100% online, adaptándose a las necesidades y obligaciones de los estudiantes, de forma asincrónica y completamente autogestionable. Los alumnos podrán elegir qué días, a qué hora y cuánto tiempo dedicarle al estudio de los contenidos del programa. Siempre en sintonía con las capacidades y aptitudes dedicadas al mismo.

El orden y distribución de las asignaturas y sus temas está especialmente diseñado para permitir que cada estudiante decida su dedicación y autogestione su tiempo. Para ello, dispondrá de materiales teóricos presentados mediante textos enriquecidos, presentaciones multimedia, ejercicios y actividades prácticas guiadas, vídeos motivacionales, clases magistrales y casos prácticos, donde podrá evocar de forma ordenada el conocimiento y entrenar la toma de decisiones que demuestre su capacitación dentro del ámbito de la enseñanza.

Una capacitación de nivel superior destinada a aquellos alumnos que deseen rodearse de los mejores y competir para sobresalir en su profesión, no solo como una cuestión personal, sino también con el principal objetivo de querer marcar un plus en la educación de sus alumnos.

Este **Experto Universitario en Investigación e Innovación Educativa en Educación Infantil** contiene el programa universitario más completo y actualizado. Sus características más destacadas de la capacitación son:

- ♦ El desarrollo de casos prácticos presentados en escenarios simulados por expertos en el área de conocimiento, donde el estudiante evocará de forma ordenada el conocimiento aprendido y demuestre la adquisición de las competencias
- ♦ 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 últimas novedades sobre la tarea educativa del docente de educación infantil
- ♦ Los ejercicios prácticos donde realizar el proceso de autoevaluación para mejorar el aprendizaje, así como las actividades en diferentes niveles de competencia
- ♦ Su especial hincapié en metodologías innovadoras e investigación docente
- ♦ 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



Mejorar las habilidades de los docentes es fundamental para ofrecer a los alumnos capacitaciones de calidad”

“

Sumérgete en el estudio de este completísimo programa, en el que encontrarás todo lo que necesitas para adquirir un nivel profesional superior y competir con los mejores”

Incluye en su cuadro docente a profesionales pertenecientes al ámbito de la Capacitación del Profesorado, 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 a los profesionales 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 los docentes deberán tratar de resolver las distintas situaciones de práctica profesional que se les planteen a lo largo del curso académico. Para ello, contarán con la ayuda de un novedoso sistema de vídeo interactivo realizado por reconocidos expertos en el campo de la capacitación y orientación laboral y con gran experiencia docente.

El programa invita a aprender y a crecer, a desarrollarnos como docentes, a conocer herramientas y estrategias educativas en relación a las necesidades más habituales en nuestras aulas.

Te ofrecemos la mejor metodología docente con multitud de casos prácticos para que desarrolles tu estudio como si estuvieras enfrentándote a casos reales.



02 Objetivos

El programa en Investigación e Innovación Educativa en Educación Infantil está orientado a desarrollar en los estudiantes las capacidades requeridas para el ejercicio de su profesión. Para ello, TECH Universidad te ofrece la capacitación más completa de la mano de los principales expertos en la materia.





“

Conviértete en docente de Educación Infantil gracias a la oportunidad que te ofrece TECH, la principal universidad online en español”



Objetivos generales

- Conocer la organización de las escuelas de educación infantil y la diversidad de acciones que comprende su funcionamiento
- Asumir que el ejercicio de la función docente ha de ir perfeccionándose y adaptándose a los cambios científicos, pedagógicos y sociales a lo largo de la vida
- Identificar las normas educativas más importantes del sistema educativo español

“

Nuestro objetivo es lograr la excelencia académica y ayudarte a ti también a alcanzarla”





Objetivos específicos

Módulo 1. Teoría y práctica de la Investigación Educativa

- ♦ Adquirir las competencias y conocimientos previstos
- ♦ Tener la actitud y una aptitud investigadora para promover la inquietud de mejora profesional permanente
- ♦ Conocer los conocimientos cuantitativos y cualitativos
- ♦ Conocer la información cuantitativa y cualitativa
- ♦ Saber planificar y desarrollar la Investigación Educativa
- ♦ Identificar las técnicas e instrumentos para la Investigación Educativa

Módulo 2. Innovación y mejora de la práctica docente

- ♦ Producir la innovación y mejora de la práctica docente que se ha configurado como un elemento imprescindible para incrementar la calidad y eficacia de los centros educativos
- ♦ Establecer la transformación de la realidad educativa a través de la redefinición del papel de los docentes
- ♦ Conocer los diversos proyectos de mejora educativa
- ♦ Ampliar el conocimiento de cómo abordar la mejora del centro
- ♦ Adquirir las herramientas para llegar a un aprendizaje más autónomo y cooperativo
- ♦ Conocer los aspectos más importantes de la resiliencia educativa

Módulo 3. Habilidades docentes y profesionales

- ♦ Desarrollar las habilidades docentes y profesionales más significativas del maestro de Educación Infantil
- ♦ Explicar las habilidades docentes requeridas
- ♦ Capacitar al docente de la organización en el centro educativo
- ♦ Adquirir buenas herramientas para la elaboración de programas educativos del centro
- ♦ Analizar las competencias emocionales y saberlas gestionar
- ♦ Formular estudios de evaluación y saberlos aplicar

Módulo 4. Tecnologías de la información aplicadas a la educación

- ♦ Adquirir las competencias y conocimientos digitales necesarios que se complementen con las competencias pedagógicas y metodológicas adecuadas al contexto actual
- ♦ Realizar una iniciación efectiva en buenas prácticas TIC que garanticen un desarrollo profesional docente encaminado a gestión de fuentes digitales para uso docente, comunicación en redes digitales con fines pedagógicos, capacidad de creación de materiales didácticos utilizando herramientas digitales y gestión de problemas, así como conocimiento de las áreas de seguridad para el correcto uso de las TIC en el aula
- ♦ Gestionar y crear una identidad digital acorde al contexto, siendo consciente de la importancia del rastro digital y de las posibilidades que las TIC ofrecen al respecto, conociendo así sus bondades y riesgos
- ♦ Generar y saber aplicar las TIC
- ♦ Combinar las diferentes TIC en la Escuela como herramienta Educativa
- ♦ Identificar y descubrir la importancia de la formación permanente del profesorado

03

Estructura y contenido

La estructura de los contenidos ha sido diseñada por los profesionales de primer nivel dentro del panorama educativo, con una amplia trayectoria y reconocido prestigio en la profesión, avalada por su experiencia, y con amplio dominio de las nuevas tecnologías aplicadas a la docencia.



“

*Los mejores contenidos para capacitar
a los mejores profesores”*

Módulo 1. Teoría y práctica de la Investigación Educativa

- 1.1. Investigación e Innovación en Educación
 - 1.1.1. El método científico
 - 1.1.2. Investigar en Educación
 - 1.1.3. Enfoques de investigación educativa
 - 1.1.4. La necesidad de investigar e innovar en educación
 - 1.1.5. La ética en la investigación educativa
- 1.2. El proceso de investigación, etapas y modalidades
 - 1.2.1. Modalidades de investigación e innovación educativa
 - 1.2.2. Etapas del proceso de investigación e innovación
 - 1.2.3. Diferencias entre el enfoque cuantitativo y el cualitativo
 - 1.2.4. El planteamiento de los problemas de investigación
 - 1.2.5. Planificación y desarrollo de la investigación o trabajo de campo
- 1.3. El proceso de investigación educativa: claves para el diseño y la planificación
 - 1.3.1. El planteamiento de los problemas de investigación
 - 1.3.2. El planteamiento de la pregunta de investigación y la definición de los objetivos
 - 1.3.3. Planificación y desarrollo de la investigación o trabajo de campo
- 1.4. La importancia de la investigación bibliográficas
 - 1.4.1. Selección y justificación del tema de investigación
 - 1.4.2. Posibles áreas de investigación en educación
 - 1.4.3. La búsqueda de información y bases de datos
 - 1.4.4. El rigor en el uso de las fuentes de información (evitar el plagio)
 - 1.4.5. Claves para elaborar el marco teórico
- 1.5. Diseños cuantitativos: alcance la investigación y definición de hipótesis
 - 1.5.1. El alcance de una investigación cuantitativa
 - 1.5.2. Las hipótesis y variables en una investigación educativa
 - 1.5.3. Clasificación de las hipótesis
- 1.6. Los diseños cuantitativos: tipos de diseños y selección de la muestra
 - 1.6.1. Diseños experimentales
 - 1.6.2. Diseños cuasi experimentales
 - 1.6.3. Estudios no experimentales (ex post facto) Selección de la muestra
- 1.7. Los diseños cualitativos
 - 1.7.1. ¿Qué se entiende por investigación cualitativa?
 - 1.7.2. Investigación etnográfica
 - 1.7.3. El estudio de casos
 - 1.7.4. Investigación biográfico-narrativa
 - 1.7.5. Teoría fundamentada
 - 1.7.6. Investigación-acción
- 1.7. Técnicas e instrumentos para la investigación educativa
 - 1.7.1. La recogida de información: medida y evaluación en educación
 - 1.7.2. Técnicas e instrumentos de recogida de datos
 - 1.7.3. Fiabilidad y validez: requisitos técnicos de los instrumentos
- 1.8. Análisis de información cuantitativa
 - 1.8.1. Análisis estadístico
 - 1.8.2. Variables en la investigación
 - 1.8.3. Concepto y características de las hipótesis
 - 1.8.4. Aproximación a la estadística descriptiva
 - 1.8.5. Aproximación a la estadística inferencial
- 1.9. El análisis de la información cualitativa
 - 1.9.1. ¿Qué se entiende por análisis cualitativo?
 - 1.9.2. Proceso general de análisis de datos cualitativos
 - 1.9.3. Categorización y codificación
 - 1.9.4. Criterios de rigor científico para el análisis cualitativo de datos
- 1.10. De la investigación educativa al desarrollo profesional de los educadores: posibilidades y retos en la actualidad
 - 1.10.1. La situación actual de la investigación educativa y la mirada específica del investigador educativo
 - 1.10.2. De la investigación educativa a la investigación en el aula
 - 1.10.3. De la investigación en el aula a la evaluación de las innovaciones educativas
 - 1.10.4. Investigación educativa, ética y desarrollo profesional de los educadores
- 1.11. Claves para el diseño de una investigación de aula o un TFG
 - 1.11.1. La escritura en un trabajo académico
 - 1.11.2. Componentes principales de un trabajo académico
 - 1.11.3. La presentación oral de un trabajo académico



Módulo 2. Innovación y mejora de la práctica docente

- 2.1. Innovación y mejora de la práctica docente
 - 2.1.1. Introducción
 - 2.1.2. Innovación, cambio, mejora y reforma
 - 2.1.3. El movimiento de mejora de la eficacia escolar
 - 2.1.4. Nueve factores clave para la mejora
 - 2.1.5. ¿Cómo se realiza el cambio? Las fases del proceso
 - 2.1.6. Reflexión final
- 2.2. Los proyectos de innovación y mejora docente
 - 2.2.1. Introducción
 - 2.2.2. Datos de identificación
 - 2.2.3. Justificación del proyecto
 - 2.2.4. Marco teórico
 - 2.2.5. Objetivos
 - 2.2.6. Metodología
 - 2.2.7. Recursos
 - 2.2.8. Temporalización
 - 2.2.9. Evaluación de los resultados
 - 2.2.10. Referencias bibliográficas
 - 2.2.11. Reflexión final
- 2.3. La dirección y el liderazgo escolar
 - 2.3.1. Objetivos
 - 2.3.2. Introducción
 - 2.3.3. Diversos conceptos de liderazgo
 - 2.3.4. El concepto de liderazgo distribuido
 - 2.3.5. Enfoques en la distribución del liderazgo
 - 2.3.6. Resistencias al liderazgo distribuido
 - 2.3.7. La distribución del liderazgo en España
 - 2.3.8. Reflexión final

- 2.4. La formación de los profesionales de la enseñanza
 - 2.4.1. Introducción
 - 2.4.2. La formación inicial de los maestros
 - 2.4.3. La formación de los maestros noveles
 - 2.4.4. El desarrollo profesional docente
 - 2.4.5. Las competencias docentes
 - 2.4.6. La práctica reflexiva
 - 2.4.7. De la Investigación Educativa al desarrollo profesional de los educadores
- 2.5. La creatividad formativa: principio de la mejora e innovación docente
 - 2.5.1. Introducción
 - 2.5.2. Los cuatro elementos que definen la creatividad
 - 2.5.3. Algunas tesis sobre creatividad relevantes para la didáctica
 - 2.5.4. La creatividad formativa y la innovación docente
 - 2.5.5. Consideraciones didácticas o pedagógicas para el desarrollo de la creatividad
 - 2.5.6. Algunas técnicas para el desarrollo de la creatividad
 - 2.5.7. Reflexión final
- 2.6. Hacia un aprendizaje más autónomo y cooperativo (I): aprender a aprender
 - 2.6.1. Introducción
 - 2.6.2. ¿Por qué es necesaria la metacognición?
 - 2.6.3. Enseñar a aprender
 - 2.6.4. La enseñanza explícita de estrategias de aprendizaje
 - 2.6.5. Clasificación de las estrategias de aprendizaje
 - 2.6.6. La enseñanza de estrategias metacognitivas
 - 2.6.7. El problema de la evaluación
 - 2.6.8. Reflexión final
- 2.7. Hacia un aprendizaje más autónomo y cooperativo (II): aprendizaje emocional y social
 - 2.7.1. Introducción
 - 2.7.2. El concepto de inteligencia emocional
 - 2.7.3. Las competencias emocionales
 - 2.7.4. La educación emocional y los programas de aprendizaje emocional y social
 - 2.7.5. Técnicas y métodos concretos para el entrenamiento de habilidades sociales
 - 2.7.6. Integrar el aprendizaje emocional y social en la educación formal
 - 2.7.7. Reflexión final

- 2.8. Hacia un aprendizaje más autónomo y cooperativo (III): aprender haciendo
 - 2.8.1. Introducción
 - 2.8.2. Estrategias y metodologías activas para favorecer la participación
 - 2.8.3. Aprendizaje Basado en Problemas
 - 2.8.4. Trabajo por proyectos
 - 2.8.5. Aprendizaje cooperativo
 - 2.8.6. Inmersión temática
 - 2.8.7. Reflexión final
- 2.9. La evaluación de los aprendizajes
 - 2.9.1. Introducción
 - 2.9.2. Una evaluación renovada
 - 2.9.3. Modalidades de evaluación
 - 2.9.4. La evaluación procesual a través de la carpeta o portafolios
 - 2.9.5. El uso de rúbricas para clarificar los criterios de evaluación
 - 2.9.6. Reflexión final
- 2.10. El papel del profesor en el aula
 - 2.10.1. El profesor como guía y orientador
 - 2.10.2. El profesor como director de la clase
 - 2.10.3. Formas de dirigir la clase
 - 2.10.4. El liderazgo en el aula y en el centro
 - 2.10.5. La convivencia en el centro

Módulo 3. Habilidades docentes y profesionales

- 3.1. Estrategias y habilidades del maestro de Educación Infantil relacionadas con la organización pedagógica del centro educativo
 - 3.1.1. Análisis de los elementos del currículo de Educación Infantil priorizados por la Administración educativa
 - 3.1.2. Análisis de las conclusiones y de las propuestas de la memoria del curso anterior
 - 3.1.3. Análisis de las prioridades de la PGA (programación general anual) del centro educativo

- 3.2. Estrategias y habilidades del maestro de Educación Infantil relacionadas con la organización pedagógica del alumnado
 - 3.2.1. Estrategias para la recogida de información del alumnado que se incorpora por primera vez al centro educativo
 - 3.2.2. Estrategias para el traspaso de información del alumnado que promueve de nivel en Educación Infantil
- 3.3. Planificación y programación educativa en Educación Infantil
 - 3.3.1. Unidades de programación en Educación Infantil
 - 3.3.2. Algunos ejemplos de unidades de programación en Educación Infantil
 - 3.3.3. Habilidades docentes para planificar un trabajo por proyectos
- 3.4. Las estrategias de enseñanza para el aprendizaje en la Educación Infantil. Perspectiva del maestro de Educación Infantil
 - 3.4.1. El proceso de enseñanza aprendizaje en la Educación Infantil
 - 3.4.2. Principios psicopedagógicos de la Educación Infantil
 - 3.4.3. Habilidades docentes y profesionales relacionadas con los procesos de enseñanza y aprendizaje en la Educación Infantil
- 3.5. Organización de los recursos didácticos, espacios y tiempo en Educación Infantil
 - 3.5.1. Organización de los materiales didácticos y curriculares en Educación Infantil
 - 3.5.2. La organización del espacio como recurso educativo en Educación Infantil
 - 3.5.3. El aula en Educación Infantil
 - 3.5.4. Organización y distribución del tiempo en Educación Infantil
 - 3.5.5. Criterios para la organización temporal en Educación Infantil
- 3.6. Habilidades profesionales para la atención de necesidades educativas en el aula de Educación Infantil
 - 3.6.1. Las necesidades educativas: conceptos útiles para las habilidades docentes y profesionales del maestro de Educación Infantil
 - 3.6.2. Dificultades de aprendizaje e intervención educativa derivada de discapacidad motriz, visual y auditiva: intervención educativa y habilidades docentes y profesionales
 - 3.6.3. Dificultades de aprendizaje derivadas TEA, TDAH, discapacidad intelectual y altas capacidades intelectuales: habilidades docentes y profesionales relacionadas
 - 3.6.4. Los trastornos de la conducta en la infancia: habilidades docentes y profesionales relacionadas
- 3.7. Habilidades docentes y profesionales del maestro de Educación Infantil para la gestión de conflictos
 - 3.7.1. Las relaciones personales en los centros educativos
 - 3.7.2. La disciplina y el conflicto en los centros educativos
 - 3.7.3. La dimensión preventiva de la disciplina
 - 3.7.4. Estilos docentes y disciplina escolar
 - 3.7.5. Los conflictos en las organizaciones educativas
 - 3.7.6. La prevención de conflictos en los centros educativos
 - 3.7.7. Procedimientos para abordar situaciones conflictivas en los centros
- 3.8. Habilidades docentes y profesionales relacionadas con la vinculación con el entorno en la Educación Infantil
 - 3.8.1. Elementos y factores que configuran el entorno escolar
 - 3.8.2. Teoría de sistemas y modelo ecológico como base para situarnos en las relaciones educativas con el entorno
 - 3.8.3. Pilares de la educación y entorno escolar
 - 3.8.4. Las comunidades de aprendizaje, una respuesta educativa inclusiva a las relaciones de la escuela con el entorno
 - 3.8.5. Principios de las comunidades de aprendizaje
 - 3.8.6. Grupos interactivos: una experiencia de éxito. Aprendizaje dialógico
 - 3.8.7. Fases de la transformación en comunidad de aprendizaje
 - 3.8.8. Habilidades docentes y profesionales del maestro de Educación Infantil
- 3.9. Habilidades docentes y profesionales relacionadas con el liderazgo y las competencias emocionales
 - 3.9.1. Una primera aproximación al liderazgo educativo
 - 3.9.2. Competencias emocionales y liderazgo educativo
 - 3.9.3. El liderazgo educativo en el ámbito de la Educación Infantil
- 3.10. La evaluación en Educación Infantil desde la perspectiva del maestro de Educación Infantil
 - 3.10.1. Recuperando conceptos clave sobre la evaluación en Educación Infantil
 - 3.10.2. Una habilidad docente y profesional básica: la observación
 - 3.10.3. La postevaluación
 - 3.10.4. Aprendizaje, juego y evaluación
 - 3.10.5. Informes a las familias

Módulo 4. Tecnologías de la información aplicadas a la educación

- 4.1. TIC, alfabetización y competencias digitales
 - 4.1.1. Introducción y objetivos
 - 4.1.2. La escuela en la sociedad del conocimiento
 - 4.1.3. Las TIC en el proceso de enseñanza y aprendizaje
 - 4.1.4. Alfabetización digital y competencias
 - 4.1.5. El rol del docente en el aula
 - 4.1.6. Las competencias digitales del docente
 - 4.1.7. Referencias bibliográficas
 - 4.1.8. Hardware en el aula: PDI, tabletas y smartphones
 - 4.1.9. Internet como recurso educativo: Web 2.0 y *m-Learning*
 - 4.1.10. El docente como parte de la Web 2.0: cómo construir su identidad digital
 - 4.1.11. Pautas para la creación de perfiles docentes
 - 4.1.12. Creación de un perfil docente en Twitter
 - 4.1.13. Referencias bibliográficas
- 4.2. Creación de contenido pedagógico con TIC y sus posibilidades en el aula
 - 4.2.1. Introducción y objetivos
 - 4.2.2. Condicionantes del aprendizaje participativo
 - 4.2.3. El rol del alumno en el aula con TIC: *prosumer*
 - 4.2.4. Creación de contenido en la web 2.0: herramientas digitales
 - 4.2.5. El blog como recurso pedagógico de aula
 - 4.2.6. Pautas para la creación de un blog educativo
 - 4.2.7. Elementos del blog para que sea un recurso pedagógico
 - 4.2.8. Referencias bibliográficas
- 4.3. Entornos personales de aprendizaje para el docente
 - 4.3.1. Introducción y objetivos
 - 4.3.2. La formación del docente para la integración de las TIC
 - 4.3.3. Las comunidades de aprendizaje
 - 4.3.4. Definición de entornos personales de aprendizaje
 - 4.3.5. Uso educativo del PLE y del PNL
 - 4.3.6. Diseño y creación de nuestro PLE de aula
 - 4.3.7. Referencias bibliográficas
- 4.4. Aprendizaje colaborativo y curación de contenidos
 - 4.4.1. Introducción y objetivos
 - 4.4.2. Aprendizaje colaborativo para la introducción eficiente de las TIC en el aula
 - 4.4.3. Herramientas digitales para el trabajo colaborativo
 - 4.4.4. Curación de contenido
 - 4.4.5. La curación de contenido como práctica didáctica en el fomento de competencias digitales del alumnado
 - 4.4.6. El profesor curador de contenidos. *Scoop.it*
 - 4.4.7. Referencias bibliográficas
- 4.5. Uso pedagógico de las redes sociales. Seguridad en el uso de las TIC en el aula
 - 4.5.1. Introducción y objetivos
 - 4.5.2. Principio del aprendizaje conectado
 - 4.5.3. Las redes sociales: herramientas para la creación de comunidades de aprendizaje
 - 4.5.4. La comunicación en redes sociales: manejo de los nuevos códigos comunicativos
 - 4.5.5. Tipos de redes sociales
 - 4.5.6. Cómo usar RRSS en el aula: creación de contenido
 - 4.5.7. Desarrollo de competencias digitales de alumnos y docentes con la integración de las RRSS en el aula
 - 4.5.8. Introducción y objetivos de la seguridad en el uso de las TIC en el aula
 - 4.5.9. Identidad digital
 - 4.5.10. Riesgos de los menores en Internet
 - 4.5.11. Educación en valores con las TIC: metodología de aprendizaje-servicio (ApS) con recursos TIC
 - 4.5.12. Plataformas de fomento de la seguridad en Internet
 - 4.5.13. La seguridad en Internet como parte de la educación: centros, familias, alumnos y docentes
 - 4.5.14. Referencias bibliográficas
- 4.6. Creación de contenido audiovisual con herramientas TIC. El ABP y TIC
 - 4.6.1. Introducción y objetivos
 - 4.6.2. Taxonomía de Bloom y TIC
 - 4.6.3. El podcast educativo como elemento didáctico
 - 4.6.4. Creación de audio
 - 4.6.5. La imagen como elemento didáctico

- 4.6.6. Herramientas TIC con uso educativo de imágenes
- 4.6.7. La edición de imágenes con TIC: herramientas para su edición
- 4.6.8. ¿Qué es el ABP?
- 4.6.9. Proceso de trabajo con ABP y TIC
- 4.6.10. Diseñar ABP con TIC
- 4.6.11. Posibilidades educativas en la web 3.0
- 4.6.12. Youtubers e instagramers: aprendizaje informal en medios digitales
- 4.6.13. El videotutorial como recurso pedagógico en el aula
- 4.6.14. Plataformas de difusión de los materiales audiovisuales
- 4.6.15. Pautas para la creación de un vídeo educativo
- 4.6.16. Referencias bibliográficas
- 4.7. Normativa y legislación aplicable a las TIC
 - 4.7.1. Introducción y objetivos
 - 4.7.2. Leyes orgánicas de protección de datos
 - 4.7.3. Guía de recomendaciones para la privacidad de los menores en Internet
 - 4.7.4. Los derechos de autor: *Copyright* y *Creative Commons*
 - 4.7.5. Uso de material con derechos de autor
 - 4.7.6. Referencias bibliográficas
- 4.8. Gamificación: motivación y TIC en el aula
 - 4.8.1. Introducción y objetivos
 - 4.8.2. La gamificación entra en las aulas a través de entornos virtuales de aprendizaje
 - 4.8.3. Aprendizaje basado en juegos (GBL)
 - 4.8.4. La realidad aumentada (RA) en el aula
 - 4.8.5. Tipos de realidad aumentada y experiencias en el aula
 - 4.8.6. Códigos QR en el aula: generación de códigos y aplicación educativa
 - 4.8.7. Experiencias de aula
 - 4.8.8. Referencias bibliográficas
- 4.9. La competencia mediática en el aula con TIC
 - 4.9.1. Introducción y objetivos
 - 4.9.2. Fomento de la competencia mediática del profesorado
 - 4.9.3. Dominio de la comunicación para una enseñanza motivadora
 - 4.9.4. La comunicación de contenido pedagógico con TIC
 - 4.9.5. Importancia de la imagen como recurso pedagógico
 - 4.9.6. Las presentaciones digitales como recurso didáctico en el aula
 - 4.9.7. Trabajar en el aula con imágenes
 - 4.9.8. Compartir imágenes en la web 2.0
 - 4.9.9. Referencias bibliográficas
- 4.10. Evaluación para el aprendizaje a través de las TIC
 - 4.10.1. Introducción y objetivos
 - 4.10.2. Evaluación para el aprendizaje a través de las TIC
 - 4.10.3. Herramientas de evaluación: portofolio digital y rúbricas
 - 4.10.4. Construcción de un *E-Portfolio* con Google Sites
 - 4.10.5. Generar rúbricas de evaluación
 - 4.10.6. Diseñar evaluaciones y autoevaluaciones con Google Forms
 - 4.10.7. Referencias bibliográficas



Este programa es clave para avanzar en tu carrera, no dejes escapar la oportunidad”

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.



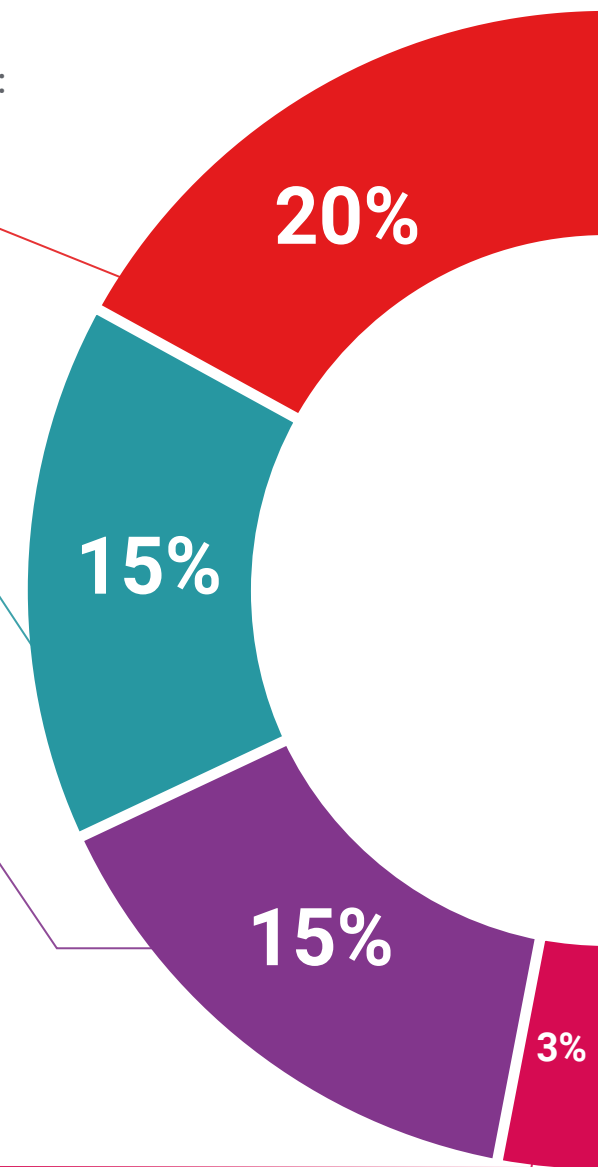
Resúmenes interactivos

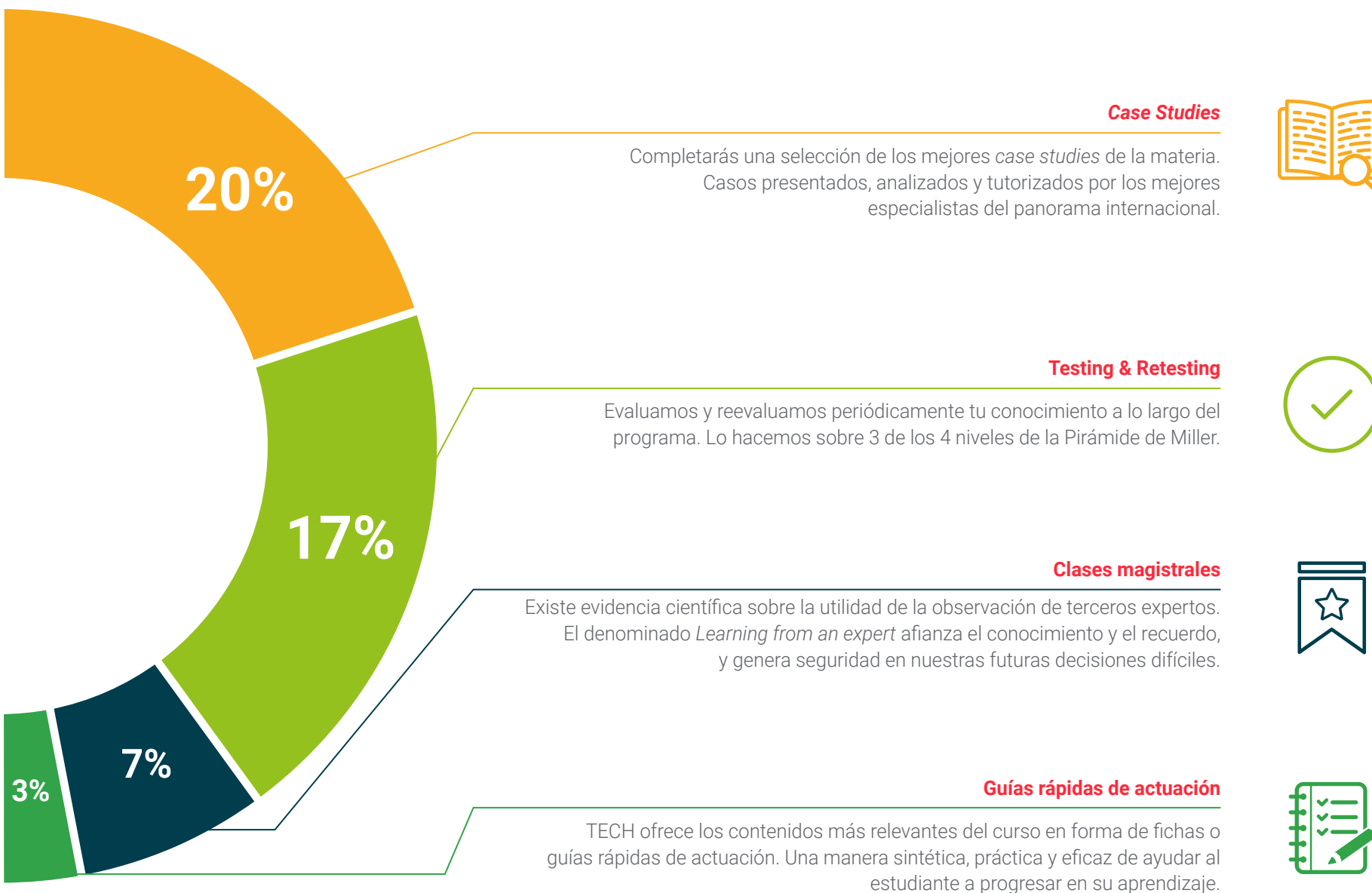
Presentamos los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audio, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.
Este sistema exclusivo educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso 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.





05

Titulación

El Experto Universitario en Investigación e Innovación Educativa en Educación Infantil garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Experto Universitario expedido por TECH Universidad.



“

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

Este **Experto Universitario en Investigación e Innovación Educativa en Educación Infantil** 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 **Experto Universitario** emitido por **TECH Universidad**.

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

Título: **Experto Universitario en Investigación e Innovación Educativa en Educación Infantil**

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

Duración: **6 meses**





Experto Universitario

Investigación e Innovación
Educativa en Educación Infantil

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

Experto Universitario

Investigación e Innovación
Educativa en Educación Infantil



tech
universidad