

Experto Universitario

Docencia Digital para Profesores



tech
universidad



Experto Universitario

Docencia Digital para Profesores

- » Modalidad: online
- » Duración: 3 meses
- » Titulación: TECH Universidad
- » Acreditación: 29 ECTS
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Acceso web: www.techtitute.com/educacion/experto-universitario/experto-docencia-digital-profesores



Índice

01

Presentación

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Estructura y contenido

pág. 14

04

Metodología de estudio

pág. 20

05

Titulación

pág. 30

01

Presentación

La revolución tecnológica obliga al docente a guiar a un nuevo tipo de alumno en su viaje educativo a través de nuevos medios. Para ello, requiere educación centrada en la adquisición de las competencias digitales, señaladas por el Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado (INTEF). Este programa ofrece las herramientas para aumentar la productividad profesional y no quedarse atrás en la forma de seguir enseñando.



“

La evolución de la tecnología y su adaptación a las necesidades de las personas nos invitan a estar en un constante aprender. Las nuevas herramientas de las tecnologías de la información y la comunicación nos permiten aumentar nuestra capacidad docente en el aula”

Según la RAE, el término competencia se define como la pericia, aptitud, idoneidad para hacer algo o intervenir en un asunto determinado. La competencia digital será pues, la habilidad para manejarse con las tecnologías de la información y la comunicación, no sólo para crear recursos sino también para “intervenir” en ellos.

La mejor forma de adquirir dicha habilidad o competencia es a través de un aprendizaje colaborativo. Éste entiende al aprendizaje como un proceso social de construcción del conocimiento, como la necesidad de compartir el conocimiento para lograr una meta que trascienda las posibilidades individuales. La pedagogía constructivista en la que se basa el aprendizaje colaborativo, sostiene que el conocimiento no se recibe de manera pasiva, sino que es construido activamente por el sujeto.

Por tanto, esta especialización basada en el aprendizaje colaborativo y con la finalidad última de adquirir destrezas o competencias digitales, es inminentemente práctica.

Desarrollar la competencia digital en el sistema educativo requiere una correcta integración del uso de las TIC en las aulas y que los docentes tengan la educación necesaria en esa competencia según el Marco Común de Competencia Digital Docente establecido por el Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado (INTEF).

Para desarrollar estas nuevas competencias docentes, el profesional contará, a través de este Experto Universitario, con múltiples herramientas a aplicar en programas de enseñanza y aprendizaje a través de entornos virtuales, que favorecerán nuevas formas de comunicación, tutorización e interacción.

Este **Experto Universitario en Docencia Digital para Profesores** contiene el programa más completo y actualizado del mercado. Las características más destacadas son:

- ♦ Contiene casos prácticos presentados por expertos. Sus contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que están concebidos, recogen los conocimientos necesarios para aumentar las competencias digitales en docencia
- ♦ Lecciones en vídeo sobre los diferentes recursos y su abordaje práctico
- ♦ Sistema interactivo de aprendizaje para profundizar en las principales herramientas 2.0
- ♦ Incluye lecciones teóricas, preguntas al experto, foros de discusión de temas controvertidos y trabajos de reflexión individual
- ♦ Disponibilidad de los contenidos desde cualquier dispositivo fijo o portátil con conexión a internet



¿Has pensado qué vas a hacer para motivar a la 'generación distraída'? Nos preparamos para hablar su lenguaje (el de las pantallas) o simplemente les seguimos echando la culpa por estar distraídos?"

“

Este Experto Universitario puede ser la mejor inversión que puedes hacer en la selección de un programa de actualización por dos motivos: además de poner al día tus conocimientos en docencia digital, obtendrás un título de Experto Universitario por TECH Universidad”

Incluye en su cuadro docente profesionales pertenecientes al ámbito de la nutrición infantil, que vierten en esta capacitación la experiencia de su trabajo, además de reconocidos especialistas pertenecientes a sociedades científicas de referencia.

Gracias a su contenido multimedia elaborado con la última tecnología educativa, permitirán al profesional un aprendizaje situado y contextual, es decir, un entorno simulado que proporcionará un aprendizaje inmersivo programado para entrenarse ante situaciones reales.

El diseño de este programa está basado 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 programa. Para ello, el médico contará con la ayuda de un novedoso sistema de vídeo interactivo realizado por reconocidos expertos en el campo de la nutrición clínica pediátrica y con gran experiencia docente.

Una adecuada competencia digital resulta inexcusable para un liderazgo educativo eficaz. Ese liderazgo no se puede ejercer en el siglo XXI sin la suficiente cultura digital y presencia en la web.

Aprovecha la oportunidad y actualiza tus conocimientos en las herramientas de aprendizaje de la web 2.0 para aumentar la calidad de tu docencia.



02

Objetivos

Este Experto Universitario está diseñado para permitir el aprendizaje de los principales recursos disponibles para garantizar una enseñanza adaptada a los nuevos tiempos, y que gracias a las posibilidades de la tecnología suponen una oportunidad de aumentar la efectividad en la docencia.





“

Este programa de actualización generará una sensación de seguridad en el desempeño de la docencia que te ayudará a crecer personal y profesionalmente”



Objetivo general

- Desarrollar competencias docentes así como manejar, analizar, evaluar y crear recursos aplicables a la capacitación mediante TICs y herramientas de la Web 2.0

“

*Da el paso para ponerte
al día en las últimas
novedades en Docencia
Digital para Medicina”*





Objetivos específicos

Módulo 1: Introducción a las competencias docentes digitales

- ♦ Definir las teorías de aprendizaje social relacionadas con el entorno de la enseñanza
- ♦ Identificar los procesos más seguros en la red y realizar una navegación inteligente
- ♦ Describir el proceso de enseñanza-aprendizaje en el ámbito docente
- ♦ Aplicar planes para detectar necesidades formativas
- ♦ Elaborar objetivos y competencias para aplicar a planes formativos
- ♦ Explicar las últimas tendencias pedagógicas en el campo del aprendizaje social
- ♦ Definir y explicar las competencias digitales del docente del siglo XXI
- ♦ Describir el rol del docente 2.0 y su implicación en el aprendizaje colaborativo
- ♦ Enumerar e implementar el material necesario para el uso adecuado de las TIC
- ♦ Utilizar de forma básica los lenguajes hipermedial y audiovisual
- ♦ Administrar ajustes de privacidad y seguridad (usuarios, contraseñas,...)

Módulo 2. Búsqueda y discriminación de información

- ♦ Aplicar técnicas para la discriminación de la información y evitar la infoxicación
- ♦ Incorporar el uso de herramientas para la curación de contenidos a nuestra práctica habitual
- ♦ Describir técnicas y recursos para la gestión del tiempo en internet
- ♦ Explicar a otras personas formas de gestionar el tiempo y reducir la infoxicación
- ♦ Identificar los temas de interés a través de sistemas de monitorización de la información
- ♦ Etiquetar, guardar y compartir marcadores con el fin de localizar la información a posteriori y clasificarla
- ♦ Configurar un calendario y usarlo para gestionar el tiempo
- ♦ Configurar y gestionar la información mediante agregadores, lector RSS, etc
- ♦ Concertar una reunión a través de recursos TIC
- ♦ Realizar búsquedas en entornos específicos o utilizando motores alternativos

- ♦ Discriminar información fiable publicada en la red, uso de referencias
- ♦ Distinguir y saber elegir las licencias apropiadas
- ♦ Identificar qué uso se puede hacer de los materiales encontrados en la red
- ♦ Adquirir hábitos y destrezas que ayuden al alumno en la renovación y actualización permanente del conocimiento a partir del uso pedagógico e investigativo de las TIC
- ♦ Buscar imágenes, audios y videos de alta calidad con copyrights apropiados
- ♦ Cultivar una red personal de aprendizaje (PLN)
- ♦ Producir, comunicar y divulgar el proceso investigativo mediante herramientas y soportes tecnológicos

Módulo 3. Tecnologías y pedagogías emergentes

- ♦ Aplicar los recursos de la Web 2.0 con fines educativos
- ♦ Describir nuevos formatos de preparación y de aprendizaje, tanto en el rol de usuario como en el de diseñador de entornos de aprendizaje
- ♦ Integrar recursos TIC (como instrumento, como recurso didáctico y como contenido de aprendizaje) en los planes docentes y programas educativos
- ♦ Aplicar en el aula nuevas estrategias didácticas creativas e innovadoras que aprovechen los recursos TIC
- ♦ Explicar adecuadamente los aspectos tecnológicos y procedimentales de forma que el estudiante se concentre en lo exclusivamente preparativo
- ♦ Describir los espacios personales de aprendizajeGestión de los sistemas tecnológicos aplicados a la educación
- ♦ Describir las herramientas idóneas para la elaboración de un portfolio digital
- ♦ Elaborar presentaciones adecuadas con fines educativos tanto en formato presencial como en video o podcast

- ♦ Aplicar diferentes herramientas y recursos para desarrollar el trabajo colaborativo de aula
- ♦ Aplicar la gamificación como metodología de aprendizaje en el aula
- ♦ Implementar técnicas de storytelling para enriquecer los recursos educativos y la metodología docente

Módulo 4. Creación de contenidos

- ♦ Construir mapas mentales interactivos para organizar ideas
- ♦ Explicar la importancia del uso de los mapas conceptuales en el proceso de aprendizaje y asimilación de conceptos
- ♦ Explicar usos y aplicaciones de las herramientas de trabajo colaborativo en el campo de la docencia
- ♦ Experimentar con diversas herramientas digitales con fines docentes
- ♦ Analizar y conectar los recursos creados (contextualizar)
- ♦ Valorar, debatir y opinar sobre la aplicabilidad y la usabilidad de los proyectos
- ♦ Crear y diseñar páginas web, blogs, wikis
- ♦ Crear y diseñar portafolios digitales
- ♦ Elaborar un texto, un glosario o un diccionario de forma colaborativa a través de la red
- ♦ Seleccionar y organizar contenidos y actividades de manera significativa
- ♦ Implementar el blog en el trabajo de aula
- ♦ Crear y editar imágenes
- ♦ Crear y editar audios y compartirlos en línea
- ♦ Crear recursos en video y compartirlos en línea
- ♦ Publicar y compartir trabajos propios a través de Internet

Módulo 5. Comunicación, difusión y presentación de la información

- ♦ Desarrollar proyectos colaborativos a distancia entre estudiantes
- ♦ Describir los conceptos básicos y teorías que explican la generación de comunidades de práctica y su utilidad en el ámbito de la enseñanza
- ♦ Describir las normas correctas de utilización de las redes sociales con fines docentes
- ♦ Utilizar de forma adecuada redes como Facebook y Twitter con fines docentes
- ♦ Desarrollar un perfil profesional en LinkedIn
- ♦ Identificar los conceptos de identidad y reputación digital
- ♦ Desarrollar estrategias de comunicación mediante herramientas síncronas
- ♦ Identificar y aplicar las diversas redes sociales y sistemas de microblogging
- ♦ Generar debates, preguntas o intercambio de mensajes en los foros telemáticos
- ♦ Implementar sistemas para facilitar la interacción profesor-alumno (enviar tareas, comunicar noticias) a través de medios telemáticos
- ♦ Impartir un efectivo taller, conferencia o seminario web (webinar)
- ♦ Desarrollar el trabajo investigativo a partir de la conformación de redes con otros centros y pares
- ♦ Diseñar presentaciones multimedia adaptadas a la audiencia receptora
- ♦ Construir presentaciones llamativas y eficaces

Módulo 6. Evaluación de contenidos digitales en entornos virtuales de aprendizaje

- ♦ Explicar los diferentes sistemas de evaluación de competencias
- ♦ Explicar los diferentes tipos de evaluación en entornos digitales
- ♦ Implementar diferentes herramientas de evaluación online
- ♦ Describir objetivos según la Taxonomía de Bloom aplicados a la etapa evaluativa
- ♦ Elaborar rúbricas de evaluación del aprendizaje
- ♦ Identificar herramientas para elaborar tu propio PLE
- ♦ Explicar la utilización del portfolio como recurso educativo y docente
- ♦ Supervisar la elaboración de diarios de autoaprendizaje o entornos personales de aprendizaje (PLE) por parte del alumno
- ♦ Evaluar de forma objetiva los recursos educativos en soporte TIC
- ♦ Utilizar ayudas TIC e índices para la evaluación de estudiantes y de la propia práctica
- ♦ Realizar un seguimiento individualizado del progreso de cada alumno mediante recursos tecnológicos

Además de los objetivos propuestos y de las competencias que el alumno adquirirá en este programa, el Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado (INTEF) incorpora entre las competencias digitales del docente del siglo XXI las siguientes actitudes:

- ♦ Actitud abierta y crítica ante la Sociedad de la Información y las TIC
- ♦ Predisposición hacia el aprendizaje continuo y la actualización permanente
- ♦ Actuación con prudencia en el uso de las TIC



03

Estructura y contenido

La estructura de los contenidos ha sido diseñada por un equipo de profesionales de los mejores centros hospitalarios y universidades del territorio nacional, conscientes de la relevancia de la actualidad de la educación para poder intervenir ante la prevención, diagnóstico y tratamiento de posibles problemas nutricionales, y comprometidos con la enseñanza de calidad mediante las nuevas tecnologías educativas.



“

Este Experto Universitario en Docencia Digital para Profesores contiene uno de los programas más completos y actualizados del mercado”

Módulo 1. Introducción a las competencias docentes y digitales

- 1.1. Algunas cuestiones prácticas y recordatorio sobre conceptos básicos técnicos
- 1.2. Terminología básica en Internet
- 1.3. Las competencias digitales del docente del siglo XXI: Marco Común de Competencia Digital Docente
 - 1.3.1. La detección de necesidades formativas
 - 1.3.2. La formulación de objetivos basados en competencias. Los modelos de Dreyfus y Miller
 - 1.3.3. Estrategias docentes para la formación por competencias
- 1.4. El docente 2.0 y el aprendizaje colaborativo. Teorías del aprendizaje social.
- 1.5. Seguridad en Internet

Módulo 2. Búsqueda y discriminación de información

- 2.1. Navegación en Internet: búsqueda y "Content curation" o discriminación de contenidos relevantes
- 2.2. Cómo encontrar materiales de calidad para usar en el aula
 - 2.2.1. Realización de búsquedas en entornos específicos o utilizando motores alternativos
 - 2.2.2. Principales bases de datos y fondos bibliográficos de interés docente
 - 2.2.3. Gestión de referencias bibliográficas
- 2.3. Estrategias para evitar la infoxización
- 2.4. Monitorización de la información y tendencias
- 2.5. Sindicación de contenidos, etiquetado, marcadores sociales
 - 2.5.1. RSS (Really Simple Syndication)
 - 2.5.2. Aplicación de marcadores sociales y etiquetado
- 2.6. Gestión del tiempo y gestión de tareas
 - 2.6.1. Programación de eventos
 - 2.6.2. Concertar reuniones
 - 2.6.3. Gestión de tareas

- 2.7. Almacenamiento de archivos en la nube
 - 2.7.1. Ventajas del almacenamiento en cloud
 - 2.7.2. Herramientas para el almacenamiento y gestión de archivos
- 2.8. Licencias en Internet y formas de citación
- 2.9. Nuevas formas de formación en Internet: MOOCS
- 2.10. Recursos y aplicaciones para usar en el aula
 - 2.10.1. Refworks
 - 2.10.2. Endnote
 - 2.10.3. Mendeley
 - 2.10.4. Zotero
 - 2.10.5. Evernote
 - 2.10.6. Feedly
 - 2.10.7. Pinterest
 - 2.10.8. Educlipper
 - 2.10.9. Google Alerts
 - 2.10.10. Google Trends
 - 2.10.11. Pocket
 - 2.10.12. Delicious
 - 2.10.13. Google calendar
 - 2.10.14. Doodle
 - 2.10.15. Remember the milk
 - 2.10.16. Dropbox
 - 2.10.17. Google Drive
 - 2.10.18. Skydrive

Módulo 3. Tecnologías y pedagogías emergentes

- 3.1. Pedagogías emergentes
 - 3.1.1. Gamification
 - 3.1.2. Flipped classroom
 - 3.1.3. Storytelling
 - 3.1.4. Serious games en educación
- 3.2. Tecnologías emergentes
 - 3.2.1. Realidad aumentada
 - 3.2.2. Pizarra digital y su aplicación en el aula
 - 3.2.3. Mochila digital y entornos MDM (Mobile Device Management)
 - 3.2.4. Aplicaciones y dispositivos móviles en el aula
- 3.3. Recursos y aplicaciones para usar en el aula
 - 3.3.1. Screenr
 - 3.3.2. Jing
 - 3.3.3. Doulinguo
 - 3.3.4. Socrative
 - 3.3.5. Voki

Módulo 4. Creación de contenidos

- 4.1. Mapas conceptuales y mapas mentales
- 4.2. Documentos colaborativos y trabajo en línea
- 4.3. WebQuest
 - 4.3.1. Taxonomía de tareas de Dodge
 - 4.3.2. Componentes de una WebQuest
 - 4.3.3. Posibilidades didácticas
 - 4.3.4. Herramientas para la elaboración de WebQuest: Zunal
 - 4.3.5. Repositorios y bancos de WebQuest
- 4.4. El blog como herramienta de aula
 - 4.4.1. Blogs de referencia en el ámbito educativo
 - 4.4.2. Cómo customizar tu blog y sacarle el máximo partido
- 4.5. El podcast y la grabación de audio
 - 4.5.1. Creación de un canal colaborativo de podcast
 - 4.5.2. Experiencias docentes en podcast

- 4.6. El video docente
 - 4.6.1. Editores de video colaborativos
 - 4.6.2. Experiencias docentes en video
 - 4.6.3. Wikis y espacios colaborativos
- 4.7. Conceptos básicos sobre Moodle y entornos LMS
- 4.8. Elaboración de revistas digitales, papers y ebooks
 - 4.8.1. Publicación de contenidos
 - 4.8.2. Elaboración de libros digitales e interactivos
 - 4.8.3. Elaboración de papers mediante feeds y redes sociales
- 4.9. Edición, publicación de imágenes y elaboración de infografías
- 4.10. Recursos para alumnos con necesidades especiales
- 4.11. Recursos y aplicaciones para usar en el aula
 - 4.11.1. Google Drive
 - 4.11.2. Zunal
 - 4.11.3. Freemind
 - 4.11.4. Cmapstools
 - 4.11.5. 21 classes
 - 4.11.6. Blogger
 - 4.11.7. Wordpress
 - 4.11.8. Audacity
 - 4.11.9. Ivoox
 - 4.11.10. Youtube
 - 4.11.11. Vimeo
 - 4.11.12. Youtube Edu
 - 4.11.13. Wikispaces
 - 4.11.14. G-Sites
 - 4.11.15. Edmodo
 - 4.11.16. Issuu
 - 4.11.17. Calameo
 - 4.11.18. Scribd
 - 4.11.19. Bubok
 - 4.11.20. Myebook

- 4.11.21. Moglu
- 4.11.22. Scoop it
- 4.11.23. Paper.ly
- 4.11.24. Storify
- 4.11.25. Picmonkey
- 4.11.26. Instragram
- 4.11.27. Easel.ly
- 4.11.28. Google Public Data
- 4.11.29. Many Eyes

Módulo 5. Comunicación, difusión y presentación de la información

- 5.1. Comunidades de práctica y plataformas de gestión del conocimiento
- 5.2. Webcasting y sesiones síncronas
- 5.3. Elaboración presentaciones eficaces
 - 5.3.1. Creación del guión
 - 5.3.2. Diseño de una presentación eficaz
 - 5.3.3. Puesta en escena: como dar una clase sin que sus alumnos se duerman
- 5.4. Redes sociales y educación
 - 5.4.1. Buenas prácticas en el uso de redes sociales
 - 5.4.2. Identidad digital, reputación online
 - 5.4.3. Twitter para el aprendizaje y la docencia
 - 5.4.4. Facebook, la red social por excelencia
 - 5.4.5. LinkedIn
 - 5.4.6. Google +
- 5.5. Recursos y aplicaciones para usar en el aula
 - 5.5.1. Prezi
 - 5.5.2. Power Point
 - 5.5.3. Glogster
 - 5.5.4. WiziQ
 - 5.5.5. Skype
 - 5.5.6. Google Hangouts
 - 5.5.7. Tynichat

Módulo 6. Evaluación de contenidos digitales en entornos virtuales de aprendizaje

- 6.1. La evaluación sumativa y formativa
- 6.2. Evaluación siguiendo los objetivos de la Taxonomía de Bloom y los diferentes niveles de aprendizaje
- 6.3. Evaluación de competencias en el entorno digital: Aprendizaje basado en problemas (ABP)
- 6.4. El portfolio como herramienta evaluativa y docente
 - 6.4.1. Seguimiento de portfolio como elemento del proceso de aprendizaje
 - 6.4.2. Herramientas para la elaboración del portfolio
 - 6.4.3. La rúbrica como elemento clave en la evaluación del aprendizaje
- 6.5. Ples o Espacios Personalizados de Aprendizaje
- 6.6. Generación de cuestionarios de evaluación y ejercicios interactivos
- 6.7. Recepción de trabajos, corrección y detección del plagio
- 6.8. Recursos y aplicaciones para usar en el aula
 - 6.8.1. Symbaloo
 - 6.8.2. Netvibes
 - 6.8.3. Google Formularios
 - 6.8.4. Surveymonkey
 - 6.8.5. Lime Survey
 - 6.8.6. Kubbuu
 - 6.8.7. JClic
 - 6.8.8. Hot Potatoes
 - 6.8.9. Blubbr
 - 6.8.10. Showbie
 - 6.8.11. DOC Cop
 - 6.8.12. Plagiarisma



“

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

04

Metodología de estudio

TECH es la primera universidad en el mundo que combina la metodología de los **case studies** con el **Relearning**, un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración dirigida.

Esta disruptiva estrategia pedagógica ha sido concebida para ofrecer a los profesionales la oportunidad de actualizar conocimientos y desarrollar competencias de un modo intensivo y riguroso. Un modelo de aprendizaje que coloca al estudiante en el centro del proceso académico y le otorga todo el protagonismo, adaptándose a sus necesidades y dejando de lado las metodologías más convencionales.



“

TECH te prepara para afrontar nuevos retos en entornos inciertos y lograr el éxito en tu carrera”

El alumno: la prioridad de todos los programas de TECH

En la metodología de estudios de TECH el alumno es el protagonista absoluto. Las herramientas pedagógicas de cada programa han sido seleccionadas teniendo en cuenta las demandas de tiempo, disponibilidad y rigor académico que, a día de hoy, no solo exigen los estudiantes sino los puestos más competitivos del mercado.

Con el modelo educativo asincrónico de TECH, es el alumno quien elige el tiempo que destina al estudio, cómo decide establecer sus rutinas y todo ello desde la comodidad del dispositivo electrónico de su preferencia. El alumno no tendrá que asistir a clases en vivo, a las que muchas veces no podrá acudir. Las actividades de aprendizaje las realizará cuando le venga bien. Siempre podrá decidir cuándo y desde dónde estudiar.

“

*En TECH NO tendrás clases en directo
(a las que luego nunca puedes asistir)”*



Los planes de estudios más exhaustivos a nivel internacional

TECH se caracteriza por ofrecer los itinerarios académicos más completos del entorno universitario. Esta exhaustividad se logra a través de la creación de temarios que no solo abarcan los conocimientos esenciales, sino también las innovaciones más recientes en cada área.

Al estar en constante actualización, estos programas permiten que los estudiantes se mantengan al día con los cambios del mercado y adquieran las habilidades más valoradas por los empleadores. De esta manera, quienes finalizan sus estudios en TECH reciben una preparación integral que les proporciona una ventaja competitiva notable para avanzar en sus carreras.

Y además, podrán hacerlo desde cualquier dispositivo, pc, tableta o smartphone.

“

El modelo de TECH es asincrónico, de modo que te permite estudiar con tu pc, tableta o tu smartphone donde quieras, cuando quieras y durante el tiempo que quieras”

Case studies o Método del caso

El método del caso ha sido el sistema de aprendizaje más utilizado por las mejores escuelas de negocios del mundo. Desarrollado en 1912 para que los estudiantes de Derecho no solo aprendiesen las leyes a base de contenidos teóricos, su función era también presentarles situaciones complejas reales. Así, podían tomar decisiones y emitir juicios de valor fundamentados sobre cómo resolverlas. En 1924 se estableció como método estándar de enseñanza en Harvard.

Con este modelo de enseñanza es el propio alumno quien va construyendo su competencia profesional a través de estrategias como el *Learning by doing* o el *Design Thinking*, utilizadas por otras instituciones de renombre como Yale o Stanford.

Este método, orientado a la acción, será aplicado a lo largo de todo el itinerario académico que el alumno emprenda junto a TECH. De ese modo se enfrentará a múltiples situaciones reales y deberá integrar conocimientos, investigar, argumentar y defender sus ideas y decisiones. Todo ello con la premisa de responder al cuestionamiento de cómo actuaría al posicionarse frente a eventos específicos de complejidad en su labor cotidiana.



Método Relearning

En TECH los *case studies* son potenciados con el mejor método de enseñanza 100% online: el *Relearning*.

Este método rompe con las técnicas tradicionales de enseñanza para poner al alumno en el centro de la ecuación, proveyéndole del mejor contenido en diferentes formatos. De esta forma, consigue repasar y reiterar los conceptos clave de cada materia y aprender a aplicarlos en un entorno real.

En esta misma línea, y de acuerdo a múltiples investigaciones científicas, la reiteración es la mejor manera de aprender. Por eso, TECH ofrece entre 8 y 16 repeticiones de cada concepto clave dentro de una misma lección, presentada de una manera diferente, con el objetivo de asegurar que el conocimiento sea completamente afianzado durante el proceso de estudio.

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



Un Campus Virtual 100% online con los mejores recursos didácticos

Para aplicar su metodología de forma eficaz, TECH se centra en proveer a los egresados de materiales didácticos en diferentes formatos: textos, vídeos interactivos, ilustraciones y mapas de conocimiento, entre otros. Todos ellos, diseñados por profesores cualificados que centran el trabajo en combinar casos reales con la resolución de situaciones complejas mediante simulación, el estudio de contextos aplicados a cada carrera profesional y el aprendizaje basado en la reiteración, a través de audios, presentaciones, animaciones, imágenes, etc.

Y es que las últimas evidencias científicas en el ámbito de las Neurociencias apuntan a la importancia de tener en cuenta el lugar y el contexto donde se accede a los contenidos antes de iniciar un nuevo aprendizaje. Poder ajustar esas variables de una manera personalizada favorece que las personas puedan recordar y almacenar en el hipocampo los conocimientos para retenerlos a largo plazo. Se trata de un modelo denominado *Neurocognitive context-dependent e-learning* que es aplicado de manera consciente en esta titulación universitaria.

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

Asimismo, este completísimo Campus Virtual permitirá que el alumnado de TECH organice sus horarios de estudio de acuerdo con su disponibilidad personal o sus obligaciones laborales. De esa manera tendrá un control global de los contenidos académicos y sus herramientas didácticas, puestas en función de su acelerada actualización profesional.



La modalidad de estudios online de este programa te permitirá organizar tu tiempo y tu ritmo de aprendizaje, adaptándolo a tus horarios"

La eficacia del método se justifica con cuatro logros fundamentales:

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

La metodología universitaria mejor valorada por sus alumnos

Los resultados de este innovador modelo académico son constatables en los niveles de satisfacción global de los egresados de TECH.

La valoración de los estudiantes sobre la calidad docente, calidad de los materiales, estructura del curso y sus objetivos es excelente. No en valde, la institución se convirtió en la universidad mejor valorada por sus alumnos según el índice global score, obteniendo un 4,9 de 5.

Accede a los contenidos de estudio desde cualquier dispositivo con conexión a Internet (ordenador, tablet, smartphone) gracias a que TECH está al día de la vanguardia tecnológica y pedagógica.

Podrás aprender con las ventajas del acceso a entornos simulados de aprendizaje y el planteamiento de aprendizaje por observación, esto es, Learning from an expert.

Así, en este programa estarán disponibles los mejores materiales educativos, preparados a conciencia:



Material de estudio

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

Estos contenidos son aplicados después al formato audiovisual que creará nuestra manera de trabajo online, con las técnicas más novedosas que nos permiten ofrecerte una gran calidad, en cada una de las piezas que pondremos a tu servicio.



Prácticas de habilidades y competencias

Realizarás actividades de desarrollo de competencias y habilidades específicas en cada área temática. Prácticas y dinámicas para adquirir y desarrollar las destrezas y habilidades que un especialista precisa desarrollar en el marco de la globalización que vivimos.



Resúmenes interactivos

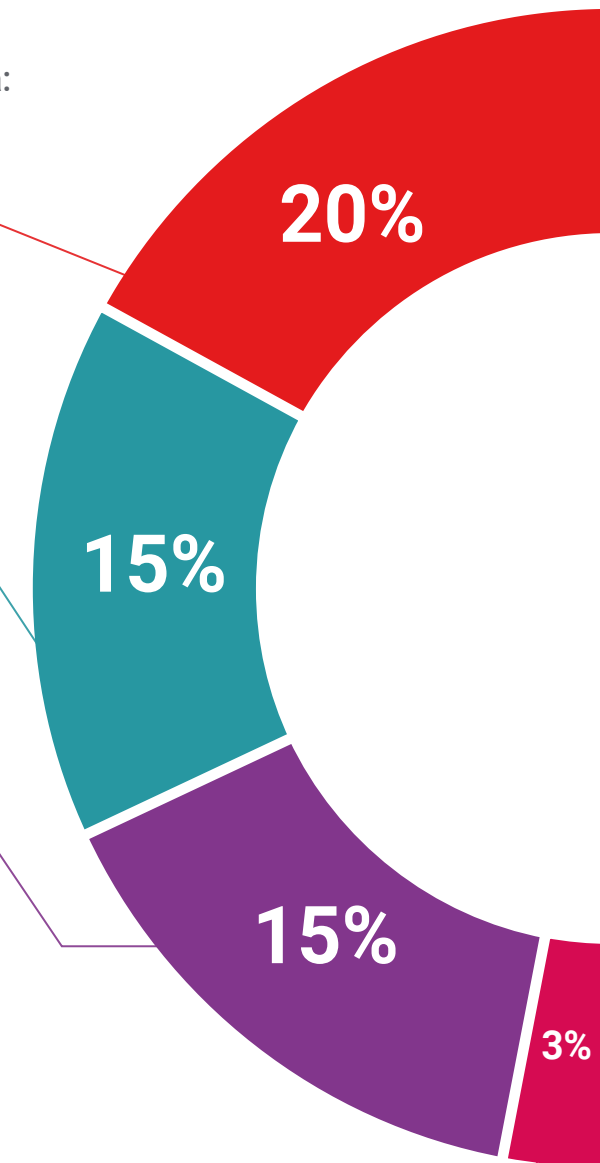
Presentamos los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audio, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

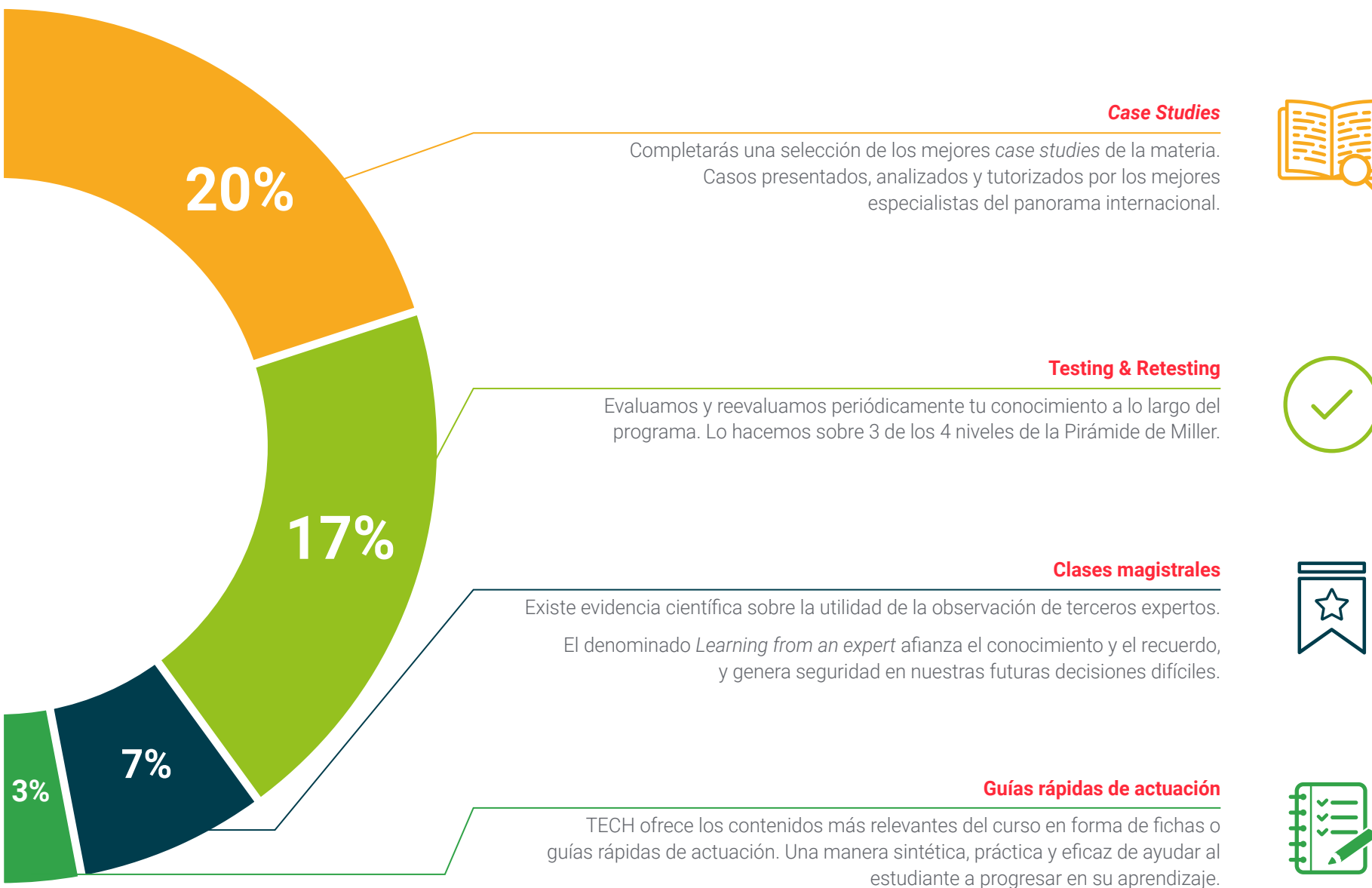
Este sistema exclusivo educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".



Lecturas complementarias

Artículos recientes, documentos de consenso, guías internacionales... En nuestra biblioteca virtual tendrás acceso a todo lo que necesitas para completar tu capacitación.





05 Titulación

Este programa en Docencia Digital para Profesores 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 programa te permitirá obtener el título de **Experto Universitario en Docencia Digital para Profesores** emitido por TECH Universidad.

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

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

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

Título: **Experto Universitario en Docencia Digital para Profesores**

Modalidad: **online**

Duración: **3 meses**

Acreditación: **29 ECTS**



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



Experto Universitario

Docencia Digital
para Profesores

- » Modalidad: online
- » Duración: 3 meses
- » Titulación: TECH Universidad
- » Acreditación: 29 ECTS
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Experto Universitario

Docencia Digital para Profesores



tech
universidad