

# Capacitación Práctica

## Digital Teaching and Learning



**tech**  
universidad



Capacitación Práctica  
Digital Teaching and Learning

# Índice

01

Presentación del programa

---

*pág. 4*

02

¿Por qué estudiar en TECH?

---

*pág. 6*

03

Objetivos docentes

---

*pág. 10*

04

Prácticas

---

*pág. 12*

05

Centros de Prácticas

---

*pág. 14*

06

Condiciones generales

---

*pág. 18*

07

Titulación

---

*pág. 20*

# 01

## Presentación del programa

La llegada de la Industria 4.0 ha tenido un impacto significativo en el ámbito de la Educación, al ofrecer a los expertos numerosas herramientas tecnológicas como las plataformas de aprendizaje en línea para optimizar la calidad y accesibilidad del aprendizaje. Sin embargo, para implementar de forma óptima estos avances digitales, los profesionales necesitan desarrollar competencias avanzadas para integrarlas con éxito en aula a fin de personalizar la enseñanza según las necesidades individuales de los usuarios. Solamente así, los expertos podrán garantizar una experiencia integral basada en la equidad e inclusividad. Para facilitarles esta labor, TECH presenta un exclusivo programa, donde los alumnos se integrarán durante 3 semanas en una institución de referencia en el sector del *Digital Teaching and Learning*.

“

*Gracias a esta Capacitación Práctica, dominarás las Metodologías Activas más innovadoras para aumentar la participación y el compromiso de los alumnos con su propio aprendizaje”*





Según un nuevo informe elaborado por la Organización de las Naciones Unidas, el 85% de las instituciones académicas en países desarrollados que han adoptado las principales Tecnologías de la Información y la Comunicación han logrado mejorar significativamente la calidad educativa. Al mismo tiempo, esto ha contribuido a incrementar la participación de los usuarios en el aula e incluso individualizar los procesos de aprendizaje, ateniendo así de manera más efectivas a las necesidades específicas de los alumnos. En este contexto, los especialistas necesitan mantenerse a la vanguardia de las estrategias más modernas para implementar herramientas tecnológicas en el aula y aplicar metodologías pedagógicas activas como el aprendizaje basado en proyectos para ayudar a los usuarios a alcanzar su máximo potencial académico.

Con esta idea en mente, TECH ha diseñado una innovadora Capacitación Práctica, que consiste en una estancia en una reconocida entidad especializada en el campo del *Digital Teaching and Learning*.

De este modo, a lo largo de 3 semanas, los egresados formarán parte de un equipo de trabajo multidisciplinar altamente cualificado en este ámbito, con los cuales trabajará activamente en proyectos reales de implementación de tecnologías educativas, desarrollo de contenidos digitales interactivos y optimización de plataformas de gestión del aprendizaje. Gracias a esto, los profesionales desarrollarán competencias avanzadas para liderar la transformación digital en el sector académico y contribuir al desarrollo de entornos más dinámicos, inclusivos y eficientes.

Cabe desatacar que, durante esta estancia práctica, los alumnos contarán con el apoyo de un tutor adjunto, quien asegurará el cumplimiento de todos los requisitos para los cuales ha sido diseñada esta experiencia inmersiva. Así pues, el alumnado trabajará con totales garantías de éxito y seguridad en el manejo de los sistemas tecnológicos más modernos.

02

## ¿Por qué estudiar en TECH?

TECH es la mayor Universidad digital del mundo. Con un impresionante catálogo de más de 14.000 programas universitarios, disponibles en 11 idiomas, se posiciona como líder en empleabilidad, con una tasa de inserción laboral del 99%. Además, cuenta con un enorme claustro de más de 6.000 profesores de máximo prestigio internacional.

“

*TECH combina el Relearning y el Método del Caso en todos sus programas universitarios para garantizar un aprendizaje teórico-práctico de excelencia estudiando cuando quieras y desde donde quieras”*



“*Estudia en la mayor universidad digital del mundo y asegura tu éxito profesional. El futuro empieza en TECH*”

### La mejor universidad online del mundo según FORBES

La prestigiosa revista Forbes, especializada en negocios y finanzas, ha destacado a TECH como «la mejor universidad online del mundo». Así lo han hecho constar recientemente en un artículo de su edición digital en el que se hacen eco del caso de éxito de esta institución, «gracias a la oferta académica que ofrece, la selección de su personal docente, y un método de aprendizaje innovador orientado a formar a los profesionales del futuro».

### El mejor claustro docente top internacional

El claustro docente de TECH está integrado por más de 6.000 profesores de máximo prestigio internacional. Catedráticos, investigadores y altos ejecutivos de multinacionales, entre los cuales se destacan Isaiah Covington, entrenador de rendimiento de los Boston Celtics; Magda Romanska, investigadora principal de MetaLAB de Harvard; Ignacio Wistumba, presidente del departamento de patología molecular traslacional del MD Anderson Cancer Center; o D.W Pine, director creativo de la revista TIME, entre otros.

### La mayor universidad digital del mundo

TECH es la mayor universidad digital del mundo. Somos la mayor institución educativa, con el mejor y más amplio catálogo educativo digital, cien por cien online y abarcando la gran mayoría de áreas de conocimiento. Ofrecemos el mayor número de titulaciones propias, titulaciones oficiales de posgrado y de grado universitario del mundo. En total, más de 14.000 títulos universitarios, en once idiomas distintos, que nos convierten en la mayor institución educativa del mundo.



**Forbes**  
Mejor universidad  
online del mundo

**Plan**  
de estudios  
más completo

Profesorado  
**TOP**  
Internacional

  
La metodología  
más eficaz

**n°1**  
Mundial  
Mayor universidad  
online del mundo

### Los planes de estudio más completos del panorama universitario

TECH ofrece los planes de estudio más completos del panorama universitario, con temarios que abarcan conceptos fundamentales y, al mismo tiempo, los principales avances científicos en sus áreas científicas específicas. Asimismo, estos programas son actualizados continuamente para garantizar al alumnado la vanguardia académica y las competencias profesionales más demandadas. De esta forma, los títulos de la universidad proporcionan a sus egresados una significativa ventaja para impulsar sus carreras hacia el éxito.

### Un método de aprendizaje único

TECH es la primera universidad que emplea el *Relearning* en todas sus titulaciones. Se trata de la mejor metodología de aprendizaje online, acreditada con certificaciones internacionales de calidad docente, dispuestas por agencias educativas de prestigio. Además, este disruptivo modelo académico se complementa con el "Método del Caso", configurando así una estrategia de docencia online única. También en ella se implementan recursos didácticos innovadores entre los que destacan vídeos en detalle, infografías y resúmenes interactivos.

**La universidad online oficial de la NBA**

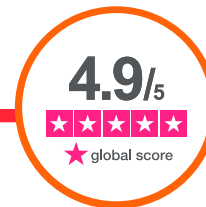
TECH es la universidad online oficial de la NBA. Gracias a un acuerdo con la mayor liga de baloncesto, ofrece a sus alumnos programas universitarios exclusivos, así como una gran variedad de recursos educativos centrados en el negocio de la liga y otras áreas de la industria del deporte. Cada programa tiene un currículo de diseño único y cuenta con oradores invitados de excepción: profesionales con una distinguida trayectoria deportiva que ofrecerán su experiencia en los temas más relevantes.

**Líderes en empleabilidad**

TECH ha conseguido convertirse en la universidad líder en empleabilidad. El 99% de sus alumnos obtienen trabajo en el campo académico que ha estudiado, antes de completar un año luego de finalizar cualquiera de los programas de la universidad. Una cifra similar consigue mejorar su carrera profesional de forma inmediata. Todo ello gracias a una metodología de estudio que basa su eficacia en la adquisición de competencias prácticas, totalmente necesarias para el desarrollo profesional.

**Google Partner Premier**

El gigante tecnológico norteamericano ha otorgado a TECH la insignia Google Partner Premier. Este galardón, solo al alcance del 3% de las empresas del mundo, pone en valor la experiencia eficaz, flexible y adaptada que esta universidad proporciona al alumno. El reconocimiento no solo acredita el máximo rigor, rendimiento e inversión en las infraestructuras digitales de TECH, sino que también sitúa a esta universidad como una de las compañías tecnológicas más punteras del mundo.

**La universidad mejor valorada por sus alumnos**

Los alumnos han posicionado a TECH como la universidad mejor valorada del mundo en los principales portales de opinión, destacando su calificación más alta de 4,9 sobre 5, obtenida a partir de más de 1.000 reseñas. Estos resultados consolidan a TECH como la institución universitaria de referencia a nivel internacional, reflejando la excelencia y el impacto positivo de su modelo educativo.



# 03

## Objetivos docentes

Por medio de esta revolucionaria Capacitación Práctica en Digital Teaching and Learning, los profesionales dominarán las metodologías y tecnologías de la enseñanza digital más sofisticadas para enriquecer la experiencia en el aula. En este sentido, los egresados obtendrán habilidades avanzadas para diseñar contenidos digitales, gestionar plataformas educativas de forma eficiente y aplicar estrategias pedagógicas innovadoras tanto para aumentar la participación de los usuarios como para personalizar su aprendizaje en función de sus necesidades individuales.



### Objetivos generales

---

- ♦ Introducir al alumno en el mundo de la docencia, desde una perspectiva amplia que le capacite para el trabajo futuro
- ♦ Conocer las nuevas herramientas y tecnologías aplicadas a la docencia. Explorar en profundidad las competencias digitales
- ♦ Mostrar las diferentes opciones y formas de trabajo del docente a su puesto de trabajo
- ♦ Favorecer la adquisición de habilidades y destrezas de comunicación y de transmisión del conocimiento





## Objetivos específicos

- Describir los procesos de memoria y atención en el aprendizaje
- Establecer las diferencias entre aprendizaje activo y el pasivo
- Explicar la importancia de las competencias digitales en docentes
- Distinguir las características definitorias de la enseñanza a distancia
- Clasificar las características definitorias de la enseñanza virtual
- Explicar las ventajas e inconvenientes de la enseñanza virtual sobre la enseñanza tradicional
- Describir la evolución de Facebook, cómo crear y gestionar un perfil, cómo usar de buscador la Red y su uso como herramienta docente
- Explicar la evolución de Twitter, cómo crear y gestionar un perfil, cómo usar de buscador la Red y su uso como herramienta docente
- Distinguir entre redes móviles y wifi
- Clasificar los dispositivos móviles: *tablets* y smartphones
- Comprender la dependencia tecnológica
- Aprender sobre las nuevas patologías asociadas a las tecnologías
- Conocer las principales apps para desarrollar una *Flipped Classroom* y estrategias de gamificación, así como apreciar dichas metodologías emergentes como potenciadores del aprendizaje
- Definir los principios del *Flipped Classroom*
- Reconocer todos los factores críticos propios del entorno Apple en el desarrollo de nuestro modelo de implantación
- Identificar y estimar las posibilidades pedagógicas de las Apps propietarias de Apple para la gestión, la creación de contenidos y la evaluación
- Describir y conocer las herramientas que nos proporciona esta plataforma
- Conocer los distintos tipos de plataformas de gestión
- Aprender las características comunes que nos ofrecen las plataformas de gestión de centros
- Identificar las dificultades tecnológicas en adultos



*Diseñarás entornos virtuales elevadamente accesibles para todos los individuos, incluyendo aquellos con necesidades educativas especiales”*

# 04

## Prácticas

El periodo de Capacitación Práctica de este programa en Digital Teaching and Learning está conformado por una estancia práctica en una reconocida institución, de 3 semanas de duración, de lunes a viernes con jornadas de 8 horas consecutivas de capacitación práctica al lado de un especialista adjunto. De este modo, los alumnos se incorporarán a un equipo de profesionales de este ámbito para aplicar sus conocimientos en proyectos reales, lo que les permitirá desarrollar habilidades prácticas en el uso de tecnologías educativas y colaborar tanto en la creación como implementación de estrategias digitales innovadoras.

En esta propuesta de capacitación, de carácter completamente práctica, las actividades están dirigidas al desarrollo y perfeccionamiento de las competencias necesarias para la prestación de atención de servicios de *Digital Teaching and Learning* en el ámbito académico.

Se trata de una experiencia inmersiva que brindará a los egresados la oportunidad de incorporar a su praxis diaria las estrategias más vanguardistas para implementar de forma exitosa diversas tecnologías digitales que favorezcan la enseñanza personalizada en tiempo real.

La parte práctica se realizará con la participación activa del estudiante desempeñando las actividades y procedimientos de cada área de competencia (aprender a aprender y aprender a hacer), con el acompañamiento y guía de los profesores y demás compañeros de entrenamiento que faciliten el trabajo en equipo y la integración multidisciplinar como competencias transversales para la praxis de *Digital Teaching and Learning* (aprender a ser y aprender a relacionarse).

Los procedimientos descritos a continuación serán la base de la parte práctica de la capacitación, y su realización estará sujeta a la disponibilidad propia del centro y su volumen de trabajo, siendo las actividades propuestas las siguientes:





| Módulo                                                 | Actividad Práctica                                                                                                                                                      |
|--------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Método de enseñanza gamificado                         | Utilizar elementos de juego para fomentar la participación y el compromiso en el aprendizaje                                                                            |
|                                                        | Implementar principios de la ludificación para hacer el proceso educativo más interactivo y motivador                                                                   |
|                                                        | Desarrollar actividades lúdicas que estimulen el interés y la participación de los alumnos                                                                              |
|                                                        | Utilizar métodos interactivos que involucren activamente a los usuarios, utilizando las principales herramientas de las Tecnologías de la Información y la Comunicación |
| Uso de Tecnologías de la Información y la Comunicación | Diseñar programas educativos que integren recursos digitales para enriquecer la experiencia en el aula                                                                  |
|                                                        | Manejar herramientas analíticas para recopilar información sobre el rendimiento académico, la participación de las personas y otros indicadores clave                   |
|                                                        | Seleccionar recursos digitales de alta calidad que apoyen los objetivos de aprendizaje                                                                                  |
|                                                        | Emplear sistemas que permitan monitorear el avance del alumnado y detectar a tiempo posibles dificultades                                                               |
| Manejo de Google Workspace for Education               | Crear y administrar cuentas para alumnos, docentes y personal administrativo                                                                                            |
|                                                        | Asignar roles y permisos adecuados en función de las necesidades de cada usuario                                                                                        |
|                                                        | Aplicar políticas de seguridad para proteger la información y los datos de los usuarios                                                                                 |
|                                                        | Gestionar el almacenamiento y la estructura de carpetas para facilitar el acceso a los materiales                                                                       |
| Modelo del <i>Flipped Classroom</i>                    | Diseñar actividades interactivas como simuladores o módulos e-learning que contribuyan al aprendizaje autónomo                                                          |
|                                                        | Personalizar los materiales didácticos para atender a diferentes niveles de habilidad y estilos de adquisición de conocimientos                                         |
|                                                        | Utilizar plataformas como Moodle, Canvas o Google Classroom para distribuir contenidos y gestionar actividades                                                          |
|                                                        | Crear y moderar foros de discusión donde los alumnos puedan interactuar fuera del aula                                                                                  |
| Gestión de Identidad Digital                           | Establecer la misión, la visión y los valores de las instituciones académicas que se reflejarán en su presencia digital                                                 |
|                                                        | Diseñar elementos visuales coherentes que representen la identidad de los centros en todos los canales digitales                                                        |
|                                                        | Establecer el estilo de comunicación que se utilizarán en plataformas como blogs, redes sociales o sitios web                                                           |
|                                                        | Elaborar estrategias para abordar y mitigar situaciones negativas que puedan afectar a la imagen institucional de las entidades                                         |

# 05

## Centros de Prácticas

En su premisa máxima de ofrecer una educación de primera calidad al alcance de la mayoría de las personas, TECH ha logrado que esta Capacitación Práctica pueda llevarse a cabo en diferentes organizaciones situados en diferentes puntos geográficos. Gracias a esto, los alumnos podrán incorporarse a instituciones de referencia en el campo del *Digital Teaching and Learning* para mantenerse a la vanguardia de las últimas innovaciones en esta área.

“

*Te incorporarás a un equipo de trabajo multidisciplinar conformado por auténticos expertos en Digital Teaching and Learning, quienes te brindarán las claves para integrar tecnologías en el campo académico”*





El alumno podrá cursar esta capacitación en los siguientes centros:



**Educación**

**Instituto Rambla Barcelona**

|        |           |
|--------|-----------|
| País   | Ciudad    |
| España | Barcelona |

Dirección: Rambla de Catalunya,  
16, 08007 Barcelona

En Rambla Instituto ofrecen una amplia variedad de programas de formación de alta calidad en una variedad de áreas de estudio

---

**Capacitaciones prácticas relacionadas:**  
-Educación Digital, E-learning y Redes Sociales



Educación

### Instituto Rambla Madrid

|        |        |
|--------|--------|
| País   | Ciudad |
| España | Madrid |

Dirección: C/ Gran Vía, 59, 10A, 28013 Madrid

En Rambla Instituto ofrecen una amplia variedad de programas de formación de alta calidad en una variedad de áreas de estudio

---

#### Capacitaciones prácticas relacionadas:

-Educación Digital, E-learning y Redes Sociales



Educación

### Instituto Rambla Valencia

|        |          |
|--------|----------|
| País   | Ciudad   |
| España | Valencia |

Dirección: Carrer de Jorge Juan, 17, 46004 València, Valencia

En Rambla Instituto ofrecen una amplia variedad de programas de formación de alta calidad en una variedad de áreas de estudio

---

#### Capacitaciones prácticas relacionadas:

-Educación Digital, E-learning y Redes Sociales



“

*Impulsa tu trayectoria profesional  
con una enseñanza holística, que  
te permite avanzar tanto a nivel  
teórico como práctico”*

# 06

## Condiciones generales

### Seguro de responsabilidad civil

La máxima preocupación de la universidad es garantizar la seguridad tanto de los profesionales en prácticas como de los demás agentes colaboradores necesarios en los procesos de capacitación práctica en la empresa. Dentro de las medidas dedicadas a lograrlo, se encuentra la respuesta ante cualquier incidente que pudiera ocurrir durante todo el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Para ello, la universidad se compromete a contratar un seguro de responsabilidad civil que cubra cualquier eventualidad que pudiera surgir durante el desarrollo de la estancia en el centro de prácticas. Para ello, la universidad se compromete a contratar un seguro de responsabilidad civil que cubra cualquier eventualidad que pudiera surgir durante el desarrollo de la estancia en el centro de prácticas.

Esta póliza de responsabilidad civil de los profesionales en prácticas tendrá coberturas amplias y quedará suscrita de forma previa al inicio del periodo de la capacitación práctica. De esta forma el profesional no tendrá que preocuparse en caso de tener que afrontar una situación inesperada y estará cubierto hasta que termine el programa práctico en el centro.



## Condiciones Generales de la Capacitación Práctica

Las condiciones generales del acuerdo de prácticas para el programa serán las siguientes:

**1. TUTORÍA:** durante la Capacitación Práctica el alumno tendrá asignados dos tutores que le acompañarán durante todo el proceso, resolviendo las dudas y cuestiones que pudieran surgir. Por un lado, habrá un tutor profesional perteneciente al centro de prácticas que tendrá como fin orientar y apoyar al alumno en todo momento. Por otro lado, también tendrá asignado un tutor académico, cuya misión será la de coordinar y ayudar al alumno durante todo el proceso resolviendo dudas y facilitando todo aquello que pudiera necesitar. De este modo, el profesional estará acompañado en todo momento y podrá consultar las dudas que le surjan, tanto de índole práctica como académica.

**2. DURACIÓN:** el programa de prácticas tendrá una duración de tres semanas continuadas de formación práctica, distribuidas en jornadas de 8 horas y cinco días a la semana. Los días de asistencia y el horario serán responsabilidad del centro, informando al profesional debidamente y de forma previa, con suficiente tiempo de antelación para favorecer su organización.

**3. INASISTENCIA:** en caso de no presentarse el día del inicio de la Capacitación Práctica, el alumno perderá el derecho a la misma sin posibilidad de reembolso o cambio de fechas. La ausencia durante más de dos días a las prácticas sin causa justificada/médica, supondrá la renuncia de las prácticas y, por tanto, su finalización automática. Cualquier problema que aparezca durante el transcurso de la estancia se tendrá que informar debidamente y de forma urgente al tutor académico.

**4. CERTIFICACIÓN:** el alumno que supere la Capacitación Práctica recibirá un certificado que le acreditará la estancia en el centro en cuestión.

**5. RELACIÓN LABORAL:** la Capacitación Práctica no constituirá una relación laboral de ningún tipo.

**6. ESTUDIOS PREVIOS:** algunos centros podrán requerir certificado de estudios previos para la realización de la Capacitación Práctica. En estos casos, será necesario presentarlo al departamento de prácticas de TECH para que se pueda confirmar la asignación del centro elegido.

**7. NO INCLUYE:** la Capacitación Práctica no incluirá ningún elemento no descrito en las presentes condiciones. Por tanto, no incluye alojamiento, transporte hasta la ciudad donde se realicen las prácticas, visados o cualquier otra prestación no descrita.

No obstante, el alumno podrá consultar con su tutor académico cualquier duda o recomendación al respecto. Este le brindará toda la información que fuera necesaria para facilitarle los trámites.

# 07 Titulación

Esta **Capacitación Práctica en Digital Teaching and Learning** contiene el programa 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 **Capacitación Práctica** emitido por **TECH Universidad**.

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

Título: **Capacitación Práctica en Digital Teaching and Learning**

Duración: **3 semanas**

Asistencia: **de lunes a viernes, turnos de 8 horas consecutivas**



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



Capacitación Práctica  
Digital Teaching and Learning

# Capacitación Práctica

## Digital Teaching and Learning