Máster Título Propio

Tecnología Educativa y Competencias Digitales

tech universidad

tech universidad

Máster Título Propio
Tecnología Educativa y Competencias Digitales

- Modalidad: **online**
- Duración: **12 meses**
- Titulación: **TECH Universidad**
- Horario: **a tu ritmo**
- Exámenes: **online**

Acceso web: **www.techtitute.com/educacion/master/master-tecnologia-educativa-competencias-digitales**

Índice

01 Presentación — pág. 4

02 Objetivos — pág. 8

03 Competencias — pág. 14

04 Dirección del curso — pág. 18

05 Estructura y contenido — pág. 26

06 Metodología — pág. 30

07 Titulación — pág. 38

01

Presentación

La tecnología aplicada al ámbito educativo ha revolucionado la forma de plantear la docencia y las formas de transmisión de conocimientos. Las numerosas vías y recursos existentes determinan la necesidad de adquirir los conocimientos más amplios y actualizados en este campo, de manera que el profesional de la enseñanza pueda aprovechar las herramientas y recursos digitales. Este máster de alta capacitación le permitirá incluir todos los avances que este campo puede aportar a su área de trabajo, dotándole de nuevos medios y maneras de trabajar y de una forma más eficaz de entender y ser entendido por las nuevas generaciones de alumnos digitales.

Un Máster Título Propio de alta capacitación que te permitirá aprender a utilizar e implementar las nuevas herramientas que el mundo digital aporta a la docencia de calidad"

En este Máster se ofrece una visión práctica y completa de la aplicación de la tecnología en la educación, desde las herramientas más básicas hasta el desarrollo de habilidades docentes digitales. Un avance sobre los programas eminentemente teóricos, que no abordan el uso de la tecnología en el contexto educativo. Esta visión permite comprender mejor el funcionamiento de la tecnología adecuada a distintos niveles educativos, de forma que el profesional pueda tener distintas opciones para su aplicación en su puesto de trabajo, según su interés.

En este Máster Título Propio se abordan los estudios requeridos para especializarse en Tecnología Educativa y Competencias Digitales para adentrarse en el mundo docente, todo ello ofrecido desde una perspectiva práctica.

De esta manera, el estudiante aprenderá, basándose en la experiencia profesional, un enfoque centrado en la pedagogía basada en la evidencia. Esta forma de trabajo que TECH ofrece hace que la formación del alumno sea más eficaz y precisa. Así, el alumno consigue de forma óptima la posibilidad de ampliar sus conocimientos y competencias docentes desde una vertiente profesional, pudiendo además aplicar lo aprendido en su trabajo desde el primer momento.

En la programación de este Máster Título Propio, TECH se apoya en los sistemas de aprendizaje más eficientes ofreciendo sistemas de alta eficacia. Un trabajo intensivo que, sin embargo, es perfectamente compatible con otras ocupaciones laborales o personales. Para ello, ha desarrollado un aprendizaje contextual y colaborativo que se centra en la competencia del docente, permitiéndole llevar lo aprendido a su propia realidad de forma eficiente. Todo ello a distancia, adaptando el aprendizaje a su ritmo y a sus propias necesidades de tiempo y evolución.

Cabe destacar que el programa universitario contará con la participación de un reconocido Director Invitado Internacional, que impartirá 10 rigurosas *Masterclasses*.

Este **Máster Título Propio en Tecnología Educativa y Competencias Digitales** contiene el programa educativo más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

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

Un prestigioso Director Invitado Internacional ofrecerá 10 exclusivas Masterclasses para ahondar en las últimas innovaciones en el campo de la Tecnología Educativa y Competencias Digitales"

Un programa creado para ser versátil y flexible, que te permitirá compaginar tu vida personal o profesional con la mejor formación online"

Con un planteamiento didáctico basado en la resolución de situaciones reales, te formarás de manera rápida y eficiente, pudiendo aplicar cada aprendizaje en tu trabajo de manera inmediata.

Incorpórate a la vanguardia en esta área de trabajo con un programa competitivo por calidad y prestigio. Una ocasión única para distinguirte como profesional.

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

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

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

02

Objetivos

El Máster Título Propio en Tecnología Educativa y Competencias Digitales le permitirá al profesional adquirir los conocimientos imprescindibles en esta área para poder llevar a su aula esta interesante actividad. Una capacitación intensiva y eficaz con la que logrará un paso más en su camino a la excelencia.

Este programa te abrirá nuevos caminos de desarrollo profesional y personal, y hará que tu alumnado se beneficie de las nuevas técnicas y planteamientos docentes"

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
- Incentivar la formación continuada del alumnado y el interés por la innovación docente

Adquiere los conocimientos teóricos y las herramientas prácticas necesarias para formar parte de un proyecto de Tecnología Educativa y Competencias Digitales"

Objetivos específicos

Módulo 1. Principios del Aprendizaje Digital

- Diferenciar entre el aprendizaje formal y el aprendizaje informal
- Distinguir entre el aprendizaje implícito y el aprendizaje no formal
- Describir los procesos de memoria y atención en el aprendizaje
- Establecer las diferencias entre aprendizaje activo y el pasivo
- Comprender el papel de la escuela tradicional en el aprendizaje
- Explicar el uso de la tecnología en el ocio entre el alumnado
- Identificar el uso de la tecnología educativa por parte del alumnado
- Establecer las características definitorias de la tecnología educativa
- Describir las ventajas e inconvenientes sobre la tecnología educativa
- Explicar las características definitorias del *Blended Learning*
- Definir las ventajas e inconvenientes del *Blended Learning* sobre la enseñanza tradicional

Módulo 2. Incursión de la tecnología en la docencia

- Explicar las peculiaridades de la Escuela 4.0.
- Diferenciar entre migrante digital y nativo digital
- Explicar la importancia de las competencias digitales en docentes
- Distinguir las características definitorias de la enseñanza a distancia
- Descubrir las ventajas e inconvenientes de la enseñanza a distancia sobre la enseñanza tradicional
- Valorar la importancia de los entornos virtuales de aprendizaje como cauces de instrucción dentro y fuera del aula

Módulo 3. Identidad Digital y *Branding* Digital

- Clasificar las características definitorias de la enseñanza virtual
- Explicar las ventajas e inconvenientes de la enseñanza virtual sobre la enseñanza tradicional
- Describir las nuevas tendencias en la comunicación digital
- Definir las nuevas perspectivas en la docencia, formación y laborales dentro del entramado digital

Módulo 4. Redes Sociales y Blogs en Docencia

- Describir la evolución de Facebook, cómo crear y gestionar un perfil, cómo usar el buscador de la Red y su uso como herramienta docente
- Explicar la evolución de Twitter, cómo crear y gestionar un perfil, cómo usar el buscador de la Red y su uso como herramienta docente
- Conocer en profundidad la evolución de LinkedIn, cómo crear y gestionar un perfil, cómo usar el buscador de la Red y su uso como herramienta docente
- Dilucidar la evolución de YouTube, cómo crear y gestionar un perfil, cómo usar el buscador de la Red y su uso como herramienta docente
- Explicar la evolución de Instagram, cómo crear y gestionar un perfil, cómo usar el buscador de la Red y su uso como herramienta docente
- Enumerar los distintos formatos digitales para la creación de contenido en las distintas Redes Sociales
- Definir los usos que las Redes Sociales proporcionan a los docentes
- Aprender en profundidad cómo gestionar unas crisis de comunicación en Redes Sociales
- Describir los distintos trucos que ayudarán a los docentes a ser más efectivos en Redes Sociales

Módulo 5. Innovación Tecnológica en Educación

- Distinguir entre redes móviles y wifi
- Clasificar los dispositivos móviles: *Tablets* y Smartphones
- Descubrir la extensión del uso de *Tablets* en el aula
- Aprender sobre la pizarra electrónica
- Entender la gestión del alumnado informatizado
- Explicar las clases y tutorización online

Módulo 6. La Gamificación como metodología activa

- Establecer el *Sleep Texting*
- Descubrir la Nomofobia
- Identificar el FOMO
- Comprender la dependencia tecnológica
- Aprender sobre las nuevas patologías asociadas a las tecnologías

Módulo 7. ¿Qué es el modelo *Flipped Classroom*?

- Conocer las principales Apps para desarrollar una *Flipped Classroom* y estrategias de gamificación, así como apreciar dichas metodologías emergentes como potenciadoras del aprendizaje
- Definir los principios del *Flipped Classroom*
- Describir la importancia del nuevo rol del maestro dentro del aula
- Explicar el papel de alumnos y familias dentro del modelo *Flipped Classroom*
- Descubrir los beneficios del *Flipped Classroom* con las diversidades del aula
- Identificar las diferencias entre la enseñanza tradicional y el *Flipped Classroom*
- Comprobar la unión entre el modelo *Flipped Classroom* y la taxonomía de Bloom

Módulo 8. El entorno Apple en educación

- Reconocer todos los factores críticos propios del entorno Apple en el desarrollo de un 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

Módulo 9. Google G Suite for Education

- Describir y conocer las herramientas que proporciona esta plataforma
- Visualizar clases en directo
- Interactuar mediante chats entre profesores y alumnos para solventar problemas y dudas

Módulo 10. Plataforma de Gestión de Centros, Alexia

- Conocer los distintos tipos de plataformas de gestión
- Aprender las características comunes que ofrecen las plataformas de gestión de centros
- Identificar las dificultades tecnológicas en adultos
- Introducir a las herramientas de evaluación las implementaciones tecnológicas
- Distinguir costes y beneficios de la implementación tecnológica

03

Competencias

Después de superar las evaluaciones del Máster Título Propio en Tecnología Educativa y Competencias Digitales, el docente tendrá la capacidad de llevar los conocimientos adquiridos a su aula o centro educativo, dando a su trabajo una nueva y avanzada dimensión.

Da el paso para ponerte al día en las últimas novedades en el manejo de la Tecnología Educativa y Competencias Digitales y mantente en la vanguardia de tu profesión"

Competencias generales

- Comprender los conocimientos sobre la tecnología educativa y las competencias digitales, que proporcionen una oportunidad para el inicio o el desarrollo profesional en esta área
- Aplicar los conocimientos adquiridos de forma práctica, con una buena base teórica con la que resolver cualquier problema que surja en el entorno de trabajo, adaptándose a los nuevos retos relacionados con el área de estudio
- Integrar los conocimientos adquiridos en el programa con los previos, así como reflexionar sobre las implicaciones del ejercicio profesional, aplicando a los mismos los valores personales con los que mejorar la calidad del servicio ofrecido
- Transmitir los conocimientos teóricos y prácticos adquiridos ante un público especializado y no especializado de forma clara y sin ambigüedades

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

Competencias específicas

- Clasificar las características del aprendizaje directo frente al indirecto
- Aplicar las distintas herramientas de creación de contenido, gestión de redes sociales y analítica en redes sociales
- Explicar cómo surgieron las Redes Sociales y cuáles han sido los cambios que han provocado en el ámbito docente
- Explicar la metacognición y la inteligencia en el aprendizaje
- Explicar la diferencia entre una red profesional docente y una personal, así como las distintas claves a seguir en cada una de ellas
- Usar el lenguaje de programación de Apple y valorar la creciente importancia de esta clase de alfabetización digital
- Aplicar claves básicas para analizar los datos que proporcionan las Redes Sociales para tomar decisiones acerca del contenido a difundir
- Practicar la conversación digital y las claves que la definen
- Explicar las reglas básicas en Redes Sociales para un uso adecuado y efectivo de los perfiles
- Aplicar los criterios tecnopedagógicos para la elección de diferentes dispositivos como herramienta de gestión, enseñanza y aprendizaje
- Identificar los elementos y herramientas clave en el análisis previo a la implantación de tecnología en el aula
- Saber aplicar las líneas maestras que deben guiar el diseño del modelo de implantación

04

Dirección del curso

El programa incluye en su cuadro docente a expertos de referencia que vierten en esta formación la experiencia de su trabajo. Además, participan en su diseño y elaboración otros profesionales de reconocido prestigio que completan el programa de un modo interdisciplinar.

Aprende de profesionales de referencia las nuevas formas de trabajo que llevan hasta el aula los beneficios de las nuevas tecnologías en el impulso educativo"

Director Invitado Internacional

Considerado como un pionero en la implementación de **Modelos Pedagógicos Basados en Competencias**, el Doctor John Cano es un prestigioso **ingeniero** especializado en la **Tecnología Educativa**. En este sentido, ha dedicado la mayor parte de su trayectoria profesional a implementar herramientas digitales innovadoras para mejorar tanto la calidad de la enseñanza como la experiencia en el aula.

De esta forma, ha contribuido a que numerosas instituciones académicas adopten instrumentos tecnológicos avanzados como **sistemas de aprendizaje en línea**, equipos de **evaluación automatizada** o dispositivos de **colaboración digital**. Gracias a esto, los docentes han podido ofrecer **experiencias inmersivas** que han mejorado la asimilación de términos complejos en áreas como las Ciencias Matemáticas, Física o Química. Al mismo tiempo, ha brindado numerosos **recursos educativos abiertos** y **bibliotecas digitales** para impulsar la investigación en el ámbito académico.

Otro de sus principales logros es haber liderado el programa ***"School Kids Investigating Languaje in Life and Society"***. Mediante esta iniciativa, ha conseguido involucrar a los estudiantes en el análisis del lenguaje dentro de sus comunidades. Esto ha posibilitado que el alumnado adquiera una mayor conciencia sobre el impacto de la comunicación en la vida cívica, mientras adquieren **habilidades transversales** como el pensamiento crítico.

Asimismo, ha compaginado esta labor con su faceta como **Investigador**. De hecho, ha publicado una variedad de artículos sobre materias como **actividades de aprendizaje virtual**, el **diálogo intercultural** o la **experiencia de juego** de los niños con Nintendo Labo. Así pues, ha desarrollado diversos **enfoques pedagógicos** vanguardistas que han optimizado el acceso a una variedad de recursos didácticos gratuitos. En esta misma línea, ha creado diferentes **entornos híbridos** que han mejorado significativamente la interacción entre los profesores y los alumnos. Comprometido con la excelencia educativa, ha participado en múltiples conferencias para facilitar la implementación de las **Tecnologías de la Información y la Comunicación**.

Dr. Cano, John

- Director de Enlaces Universidad-Comunidad en Universidad de California Berkeley, Estados Unidos
- Coordinador de Tecnología Instruccional en Gervirtz Gaduate School of Education, Santa Bárbara
- Desarrollador de Contenidos Didácticos en Instructional Design Intern, Santa Bárbara
- Diseñador Instruccional en UCSB Collaborate Student Support Center, California
- Diseñador Instruccional en Corporación Universitaria Americana, Colombia
- Doctorado en Filosofía con especialidad en Educación, por Universidad de California Santa Barbara
- Máster en Artes con especialidad en Educación, por Universidad de California Santa Barbara
- Máster en Educación Tecnológica por Universidad del Norte
- Grado en Ingeniería con especialidad en Ciencias de la Computación, por Universidad del Norte

"Gracias a TECH podrás aprender con los mejores profesionales del mundo"

Dirección

D. Gris Ramos, Alejandro

- Ingeniero Técnico en Informática de Gestión
- CEO & Founder de Club de Talentos
- CEO Persatrace, Agencia de Marketing Online
- Director de Desarrollo de Negocio en Alenda Golf
- Director del Centro de Estudios PI
- Director del Departamento de Ingeniería de Aplicaciones Web en Brilogic
- Programador Web en Grupo Ibergest
- Programador Software/Web en Reebok Spain
- Ingeniero Técnico en Informática de Gestión
- Máster en Digital Teaching and Learning, Tech Education
- Máster en Altas Capacidades y Educación Inclusiva
- Máster en Comercio Electrónico
- Especialista en Últimas Tecnologías Aplicadas a la Docencia, Marketing Digital, Desarrollo de Aplicaciones Web y de Negocios en Internet

Profesores

Dr. Cabezuelo Doblaré, Álvaro

- Psicólogo Experto en Identidad Digital
- Docente en Ciclo Formativo de Diseño Gráfico, Marketing Digital y Redes Sociales en la Escuela Arte Granada
- Profesor asociado en el Ciclo Superior de Marketing y Publicidad en el Centro de Formación Internacional Reina Isabel
- Personal Docente en Terceto Comunicación
- Social Media en Making Known, Comunicación Estratégica
- Social Media y Psicólogo en la Asociación StopHaters
- Social Media en la Agencia HENDRIX
- Social Media Manager en Doctor Trece
- Personal docente de Redes Sociales para Empresas en la Cámara de Comercio de Granada
- Docente en Identidad Digital y Social Media Manager en Agencia de Comunicación
- Docente en Aula Salud
- Licenciatura en Psicología por la Universidad de Granada
- Máster en Social Media, Community Manager y Comunicación Empresarial por la Universidad Complutense de Madrid
- Máster en Psicología Clínica en Adultos, Psicología Clínica por el Centro de Psicología Aaron Beck

D. Azorín López, Miguel Ángel

- Maestro Especialista de Educación Física en Primaria
- Maestro de Enseñanza Primaria en el Colegio Padre Dehon. Novelda, España
- Creador de la App Flipped Primary
- Docente colaborador en Ineverycrea
- Embajador de Genially
- Google Trainer
- Coach de Edpuzzle
- Magisterio con Especialidad en Educación Física por la Universidad de Alicante
- Experto en Flipped Classroom, Nivel I Flipped Learning y Nivel I Formador Flipped Learning
- Candidato Top 100 Flipped Learning Worldwide Teachers

D. Albiol Martín, Antonio

- Coordinador TIC en el Colegio JABY
- Jefe del Departamento de Lengua Castellana y Humanidades
- Profesor de Lengua Castellana y Literatura
- Licenciado en Filosofía por la Universidad Complutense de Madrid
- Máster en Estudios Literarios. Universidad Complutense de Madrid
- Máster en Educación y TIC, Especialidad en e-Learning. Universidad Oberta de Catalunya

Dr. De la Serna, Juan Moisés

- Psicólogo y Escritor experto en Neurociencias
- Escritor especialista en Psicología y Neurociencias
- Autor de la Cátedra Abierta de Psicología y Neurociencias
- Divulgador científico
- Doctor en Psicología
- Licenciado en Psicología. Universidad de Sevilla
- Máster en Neurociencias y Biología del Comportamiento. Universidad Pablo de Olavide, Sevilla
- Experto en Metodología Docente. Universidad de la Salle
- Especialista Universitario en Hipnosis Clínica, Hipnoterapia. Universidad Nacional de Educación a Distancia - U.N.E.D.
- Diplomado en Graduado Social, Gestión de recursos humanos, Administración de personal. Universidad de Sevilla
- Experto en Dirección de Proyectos, Administración y gestión de empresas. Federación de Servicios U.G.T.
- Formador de Formadores. Colegio Oficial de Psicólogos de Andalucía

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

05

Estructura y contenido

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

Este Máster Título Propio en Tecnología Educativa y Competencias Digitales contiene el programa docente más completo y actualizado del mercado"

Módulo 1. Principios del Aprendizaje Digital

1.1. Definición del aprendizaje
1.2. Procesos Psicológicos implicados en el aprendizaje
1.3. Tipos de aprendizaje
1.4. El contexto en el aprendizaje
1.5. Habilidades tecnológicas en docentes
1.6. Habilidades tecnológicas en el alumnado
1.7. La enseñanza tradicional con tecnología educativa
1.8. La enseñanza a distancia
1.9. *Blended Learning*
1.10. La enseñanza virtual

Módulo 2. Incursión de la tecnología en la docencia

2.1. Tecnología en la Educación
2.2. Internet en las Escuelas
2.3. Dispositivos para profesores y alumnos
2.4. Adaptación del material escolar y costes
2.5. Gestión del alumnado tecnológico
2.6. Tutorización online
2.7. Los padres como migrantes digitales
2.8. Uso responsable de las nuevas tecnologías
2.9. Adicciones y patologías
2.10. *Cyberbullying*

Módulo 3. Identidad Digital y *Branding* Digital

3.1. La Identidad Digital
3.2. Blogs
3.3. Roles en la Identidad Digital
3.4. *Branding*
3.5. Cómo posicionarse en la docencia Digital
3.6. Reputación Online
3.7. La Comunicación Digital
3.8. Herramientas de comunicación
3.9. La comunicación docente-alumno

Módulo 4. Redes Sociales y Blogs en Docencia

4.1. Redes Sociales
4.2. Facebook
4.3. Twitter
4.4. LinkedIn
4.5. YouTube
4.6. Instagram
4.7. Contenidos Multimedia
4.8. Blogs y gestión de Redes Sociales
4.9. Herramientas de analítica
4.10. Comunicación y Reputación

Módulo 5. Innovación Tecnológica en Educación

5.1. Ventajas e inconvenientes del uso de la tecnología en Educación
5.2. Neurotecnología Educativa
5.3. La Programación en Educación
5.4. Introducción a la *Flipped Classroom*
5.5. Introducción a la Gamificación
5.6. Introducción a la Robótica
5.7. Consejos y ejemplos de uso en el aula
5.8. Introducción a la Realidad Aumentada
5.9. Cómo desarrollar tus propias aplicaciones de RA
5.10. Samsung: Virtual *School Suitcase*

Módulo 6. La Gamificación como metodología activa

6.1. Historia, definición y conceptos
6.2. Elementos
6.3. Mecánicas
6.4. Herramientas Digitales
6.5. Ludificaciones y *Serious Games*
6.6. Catálogo de juegos comerciales
6.7. Videojuegos y Apps
6.8. Diseño de una Gamificación
6.9. Diseño de juegos
6.10. Casos prácticos

Módulo 7. ¿Qué es el modelo *Flipped Classroom*?

7.1. El modelo *Flipped Classroom*
7.2. El nuevo papel del docente en el modelo *Flipped Classroom*
7.3. *El papel de los alumnos en el modelo Flipped Classroom*
7.4. Implicación de las familias en el modelo *Flipped Classroom*
7.5. Diferencias entre el modelo tradicional y el modelo *Flipped Classroom*
7.6. La personalización de la enseñanza
7.7. La atención a la diversidad en el modelo *Flipped Classroom*
7.8. Beneficios del modelo *Flipped Classroom*
7.9. La relación de la Taxonomía de Bloom con el modelo *Flipped Classroom*

Módulo 8. El entorno Apple en educación

8.1. Los dispositivos móviles en educación
8.2. ¿Por qué elegir un iPad para el aula?
8.3. ¿Qué necesita mi centro?
8.4. Diseñando nuestro propio modelo
8.5. El ecosistema educativo de Apple
8.6. Otros factores críticos de desarrollo
8.7. La clase en manos del profesor
8.8. El mapa para descubrir tesoros
8.9. Apple y las metodologías emergentes
8.10. Todo el mundo puede programar

Módulo 9. Google G Suite for Education

9.1. Historia de Google
9.2. Google y la Educación
9.3. Aplicaciones de Google
9.4. Introducción a G Suite for Education
9.5. Gestiones para la solicitud en tu centro
9.6. Configuración de la consola
9.7. Configuración de los permisos
9.8. Google Classroom para profesores y alumnos
9.9. Usos típicos en el aula y consejos
9.10. Google Chromebook

Módulo 10. Plataforma de Gestión de Centros, Alexia

10.1. Introducción a las plataformas de gestión
10.2. Características comunes de las plataformas de gestión
10.3. Usos típicos de las plataformas de gestión
10.4. Introducción a Alexia
10.5. Parametrización de Alexia
10.6. Permisos en Alexia
10.7. La agenda en Alexia
10.8. Formación para docentes
10.9. Formación para alumnos y padres
10.10. Formación para empleados de administración

"Incorpórate a una experiencia de capacitación única que te aportará el crecimiento profesional y personal que necesitas para avanzar hacia un futuro mejor"

06

Metodología

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

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

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

En TECH Education School empleamos el Método del Caso

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

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

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

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

La eficacia del método se justifica con cuatro logros fundamentales:

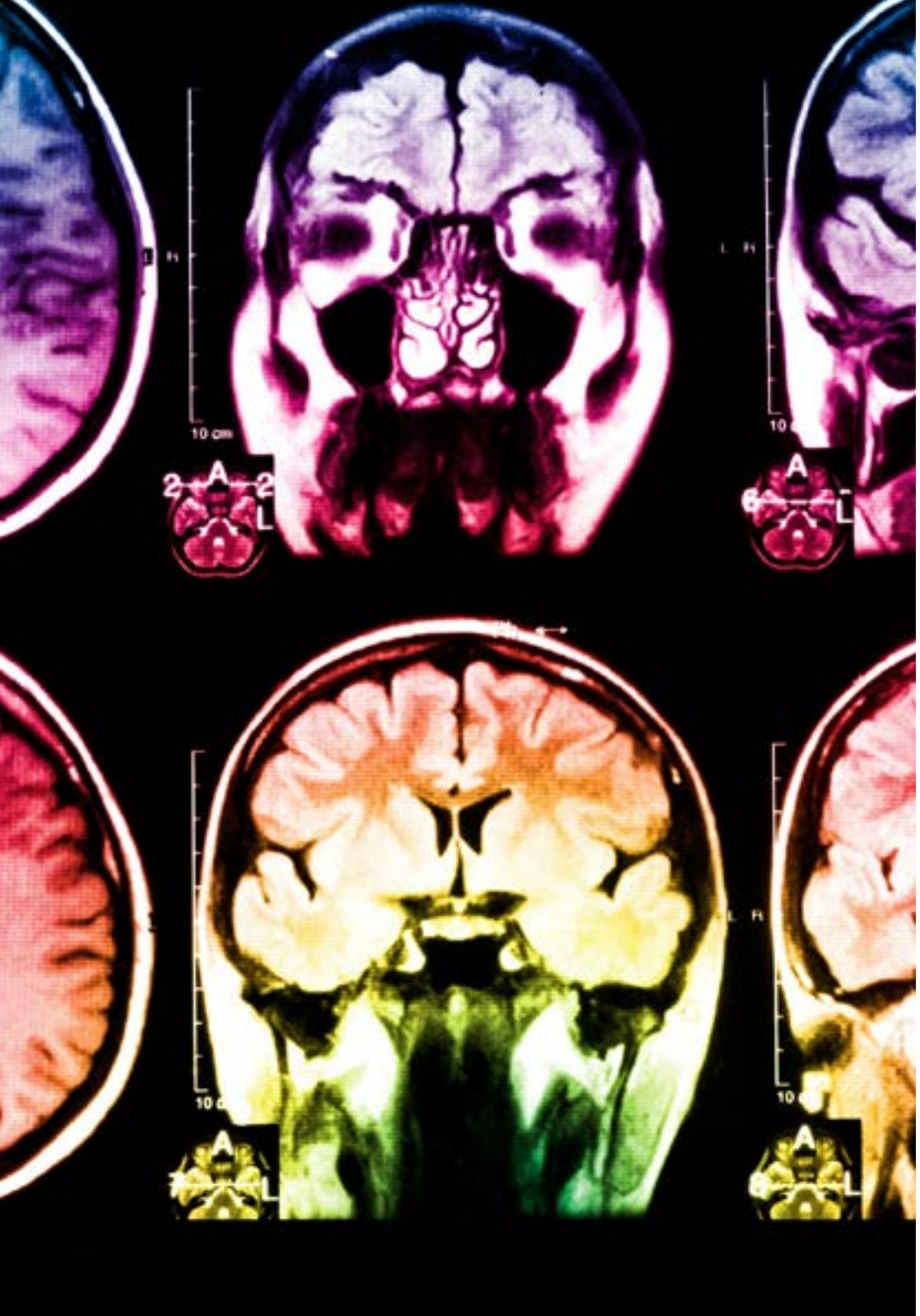
1. Los educadores que siguen este método no solo consiguen la asimilación de conceptos, sino un desarrollo de su capacidad mental, mediante ejercicios de evaluación de situaciones reales y aplicación de conocimientos.
2. El aprendizaje se concreta de una manera sólida en capacidades prácticas que permiten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

Relearning Methodology

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

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

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



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

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

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

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

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

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

Material de estudio

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

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

Técnicas y procedimientos educativos en vídeo

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

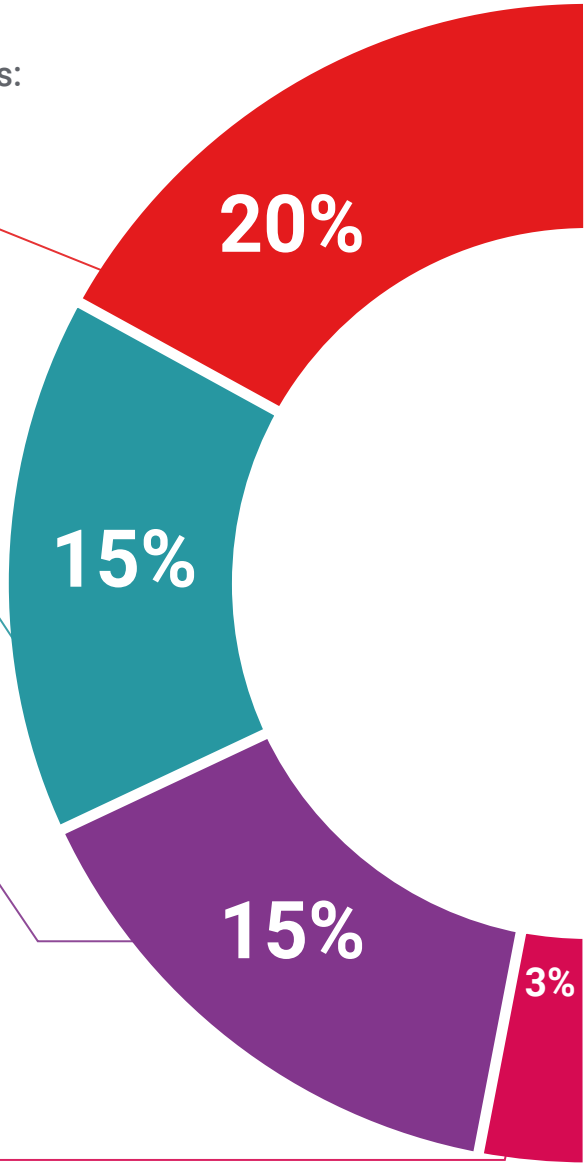
Resúmenes interactivos

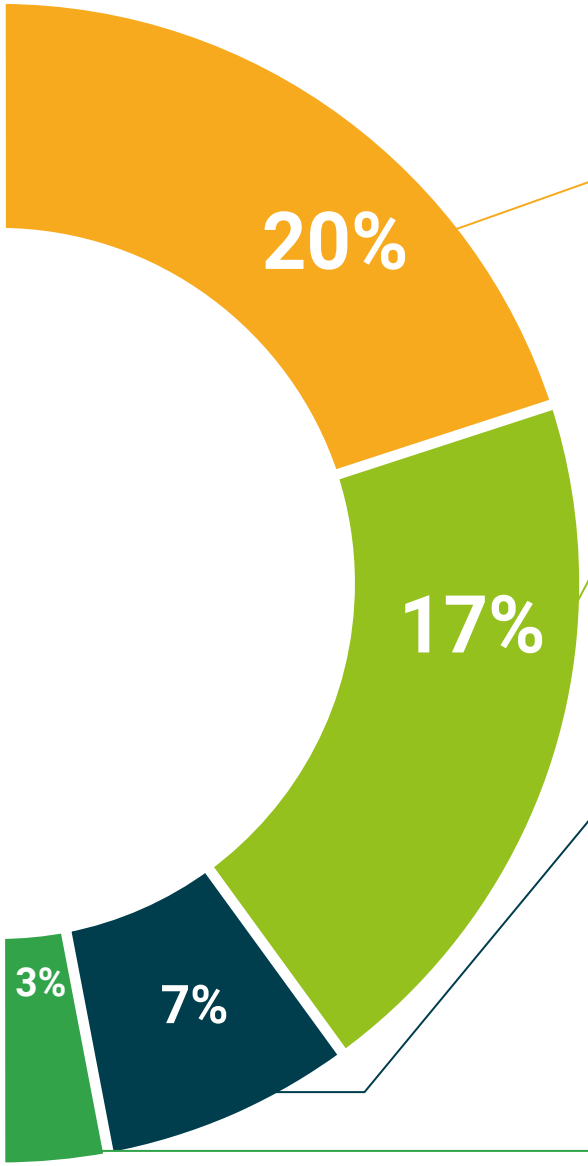
El equipo de TECH presenta los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audios, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

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

Lecturas complementarias

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





Análisis de casos elaborados y guiados por expertos

El aprendizaje eficaz tiene, necesariamente, que ser contextual. Por eso, TECH presenta los desarrollos de casos reales en los que el experto guiará al alumno a través del desarrollo de la atención y la resolución de las diferentes situaciones: una manera clara y directa de conseguir el grado de comprensión más elevado.

Testing & Retesting

Se evalúan y reevalúan periódicamente los conocimientos del alumno a lo largo del programa, mediante actividades y ejercicios evaluativos y autoevaluativos para que, de esta manera, el estudiante compruebe cómo va consiguiendo sus metas.

Clases magistrales

Existe evidencia científica sobre la utilidad de la observación de terceros expertos.

El denominado Learning from an Expert afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en las futuras decisiones difíciles.

Guías rápidas de actuación

TECH ofrece los contenidos más relevantes del curso en forma de fichas o guías rápidas de actuación. Una manera sintética, práctica y eficaz de ayudar al estudiante a progresar en su aprendizaje.

07

Titulación

El Máster Título Propio en Tecnología Educativa y Competencias Digitales garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Máster Propio expedido por TECH Universidad.

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

Este **Máster Título Propio en Tecnología Educativa y Competencias Digitales** contiene el programa científico 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 **Máster Propio** emitido por **TECH Universidad.**

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

Título: **Máster Título Propio en Tecnología Educativa y Competencias Digitales**

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

Duración: **12 meses**

tech universidad

C. _____, con documento de identificación _____ ha superado con éxito y obtenido el título de:

Máster Título Propio en Tecnología Educativa y Competencias Digitales

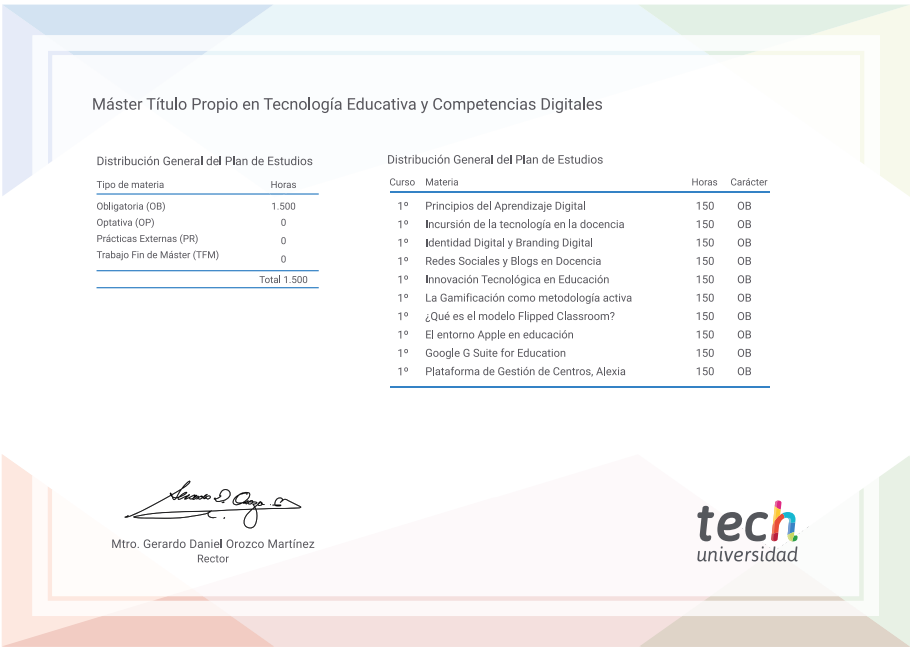
Se trata de un título propio de esta Universidad con una duración de 1.500 horas, con fecha de inicio dd/mm/aaaa y fecha de finalización dd/mm/aaaa.

TECH es una Institución Particular de Educación Superior reconocida por la Secretaría de Educación Pública a partir del 28 de junio de 2018.

En Ciudad de México, a 31 de mayo de 2024

Mtro. Gerardo Daniel Orozco Martínez
Rector

código único TECH: AFWOR23S techtitute.com/titulos



Máster Título Propio en Tecnología Educativa y Competencias Digitales

Distribución General del Plan de Estudios

Tipo de materia	Horas
Obligatoria (OB)	1.500
Optativa (OP)	0
Prácticas Externas (PR)	0
Trabajo Fin de Máster (TFM)	0
	Total 1.500

Distribución General del Plan de Estudios

Curso	Materia	Horas	Carácter
1º	Principios del Aprendizaje Digital	150	OB
1º	Incursión de la tecnología en la docencia	150	OB
1º	Identidad Digital y Branding Digital	150	OB
1º	Redes Sociales y Blogs en Docencia	150	OB
1º	Innovación Tecnológica en Educación	150	OB
1º	La Gamificación como metodología activa	150	OB
1º	¿Qué es el modelo Flipped Classroom?	150	OB
1º	El entorno Apple en educación	150	OB
1º	Google G Suite for Education	150	OB
1º	Plataforma de Gestión de Centros, Alexia	150	OB

Mtro. Gerardo Daniel Orozco Martínez
Rector

tech universidad

*Apostilla de La Haya. En caso de que el alumno solicite que su título en papel recabe la Apostilla de La Haya, TECH Universidad realizará las gestiones oportunas para su obtención, con un coste adicional.

tech universidad

Máster Título Propio
Tecnología Educativa y Competencias Digitales

- Modalidad: **online**
- Duración: **12 meses**
- Titulación: **TECH Universidad**
- Horario: **a tu ritmo**
- Exámenes: **online**

Máster Título Propio

Tecnología Educativa y Competencias Digitales

tech universidad