

Grand Master

Educación Digital y Nuevos Modelos de Enseñanza

Aval/Membresía



tech global
university



Grand Master

Educación Digital y Nuevos Modelos de Enseñanza

- » Modalidad: online
- » Duración: 2 años
- » Titulación: TECH Global University
- » Acreditación: 120 ECTS
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Acceso web: www.techtitude.com/educacion/grand-master/grand-master-educacion-digital-nuevos-modelos-ensenanza

Índice

01

Presentación del programa

pág. 4

02

¿Por qué estudiar en TECH?

pág. 8

03

Plan de estudios

pág. 12

04

Objetivos docentes

pág. 26

05

Salidas profesionales

pág. 32

06

Metodología de estudio

pág. 36

07

Cuadro docente

pág. 46

08

Titulación

pág. 54

01

Presentación del programa

La irrupción de la tecnología digital ha transformado radicalmente los paradigmas educativos tradicionales, dando lugar a nuevos modelos de enseñanza que responden a las demandas de la sociedad contemporánea. Según un informe de la UNESCO, más del 70% de los sistemas educativos a nivel mundial han implementado estrategias digitales para garantizar el acceso a la educación durante y después de la pandemia de COVID-19. Ante este contexto, TECH ha ideado este posgrado que abordará el impacto de estas innovaciones, analizando su potencial para superar los desafíos actuales y establecer un modelo educativo adaptado al siglo XXI. A través de una metodología 100% online, los especialistas adquirirán las herramientas necesarias para fomentar la creación de entornos de aprendizaje dinámicos, colaborativos e inclusivos.



“

Un programa exhaustivo y 100% online, exclusivo de TECH y con una perspectiva internacional respaldada por nuestra afiliación con Association for Teacher Education in Europe”

La educación está evolucionando a un ritmo vertiginoso, y con ello, surgen nuevos modelos de enseñanza que responden a las demandas de un mundo cada vez más digitalizado. En este sentido, esta transformación requiere de docentes y profesionales capaces de integrar tecnologías innovadoras en sus estrategias pedagógicas, maximizando el aprendizaje y fomentando la inclusión digital. Por ello, el conocimiento en herramientas como plataformas interactivas, análisis de datos educativos y realidad aumentada se ha convertido en una necesidad imperante para liderar el cambio en los entornos académicos.

Ante este contexto, TECH presenta el Grand Master en Educación Digital y Nuevos Modelos de Enseñanza, un programa diseñado para capacitar a los profesionales con habilidades de vanguardia. A lo largo de módulos se abordarán temas como el diseño de recursos educativos digitales, estrategias de gamificación, análisis de aprendizaje basado en datos y la integración de herramientas colaborativas. Además, se enfatizará en la manera de aplicar estas innovaciones en entornos educativos, promoviendo la mejora del aprendizaje en cualquier nivel académico. De este modo, estarán en capacidad de diseñar proyectos educativos innovadores y asesorar en la implementación de plataformas digitales.

Al mismo tiempo, la modalidad 100% online en la que se imparte este programa, permitirá al alumnado acceder al contenido desde cualquier lugar y en cualquier momento. A su vez, esto será complementado con la metodología *Relearning*, que se basa en la reiteración y actualización constante de conocimientos. Finalmente, los egresados se beneficiarán de las ideas más innovadoras gracias a las *Masterclasses* impartidas por un Docente Invitado Internacional.

Por otra parte, gracias a que TECH es miembro de la **Association for Teacher Education in Europe (ATEE)**, el profesional accederá a revistas académicas especializadas y descuentos en publicaciones. Además, podrá asistir a webinars o conferencias sin costo, y acceder a soporte lingüístico. También, será incluido en la base de datos de consultoría ATEE, ampliando así su red profesional y el acceso a nuevas oportunidades.

Este **Grand Master en Educación Digital y Nuevos Modelos de Enseñanza** contiene el programa universitario más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- ♦ El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en Educación
- ♦ Los contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que están concebidos recogen una información científica y práctica sobre aquellas disciplinas indispensables para el ejercicio profesional
- ♦ Los ejercicios prácticos donde realizar el proceso de autoevaluación para mejorar el aprendizaje
- ♦ Su especial hincapié en metodologías innovadoras en la Educación Digital y Nuevos Modelos de Enseñanza
- ♦ 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



Vive la experiencia única de capacitarte directamente con un experto de renombre mundial. Gracias a las Masterclasses te acercarás a nuevas perspectivas en este campo pedagógico”

“

Te beneficiarás de una metodología 100% online que se adapta a ti: accederás a un temario diseñado por expertos, basado en el revolucionario método Relearning”

Incluye en su cuadro docente a profesionales pertenecientes al ámbito de la educación, que vierten en este programa 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 contextualizado, es decir, un entorno simulado que proporcionará un estudio inmersivo programado para entrenarse ante situaciones reales.

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

¡Te convertirás en un experto en innovación educativa con este programa universitario! Dominarás herramientas digitales, estrategias de gamificación y análisis de datos para transformar la enseñanza y liderar el futuro.

Docentes de élite, contenido actualizado y recursos innovadores te esperan en este posgrado. ¡Da el salto a una nueva era educativa y destaca en un entorno académico en constante evolución!



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.



“

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».

Forbes
Mejor universidad
online del mundo

Plan
de estudios
más completo

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.

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 Wistuba, presidente del departamento de patología molecular traslacional del MD Anderson Cancer Center; o D.W Pine, director creativo de la revista TIME, entre otros.

Profesorado
TOP
Internacional

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.


La metodología
más eficaz

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.

nº1
Mundial
Mayor universidad
online del mundo

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

Plan de estudios

A través de un plan de estudios estructurado con rigurosidad, los profesionales adquirirán competencias prácticas en áreas como el diseño de recursos educativos digitales, la implementación de estrategias de gamificación, la creación de plataformas interactivas y el manejo de herramientas de videoconferencia avanzada. Además, abordarán temas como el aprendizaje adaptativo, el uso de Inteligencia Artificial en la educación, la integración de realidad aumentada o virtual y el desarrollo de metodologías basadas en la enseñanza colaborativa. Finalmente, profundizarán en la analítica formativa para medir el impacto de las estrategias digitales y el diseño de experiencias personalizadas que impulsen el rendimiento estudiantil.



“

Adquirirás conocimientos actualizados y una visión estratégica para transformar el aprendizaje en cualquier contexto educativo”

Módulo 1. Digital Learning

- 1.1. Definición del Aprendizaje
 - 1.1.1. Aprendizaje formal vs. informal
 - 1.1.1.1. Características del aprendizaje formal
 - 1.1.1.2. Características del aprendizaje informal
 - 1.1.2. Aprendizaje implícito vs. no formal
 - 1.1.2.1. Características del aprendizaje implícito
 - 1.1.2.2. Características del aprendizaje no formal
- 1.2. Procesos Psicológicos implicados en el aprendizaje
 - 1.2.1. Memoria vs. Atención
 - 1.2.1.1. La memoria en el aprendizaje
 - 1.2.1.2. La atención en el aprendizaje
 - 1.2.2. Metacognición vs. Inteligencia
 - 1.2.2.1. La metacognición en el aprendizaje
 - 1.2.2.2. La inteligencia y el aprendizaje
- 1.3. Tipos de aprendizaje
 - 1.3.1. Aprendizaje directo vs. indirecto
 - 1.3.1.1. Características del aprendizaje directo
 - 1.3.1.2. Características del aprendizaje indirecto
 - 1.3.2. Aprendizaje activo vs. pasivo
 - 1.3.2.1. Características del aprendizaje activo
 - 1.3.2.2. Características del aprendizaje pasivo
- 1.4. El contexto en el aprendizaje
 - 1.4.1. Escuela tradicional
 - 1.4.1.1. Familia y educación
 - 1.4.1.2. Escuela y educación
 - 1.4.2. Escuela 4.0
 - 1.4.2.1. Características de la Escuela 2.0
 - 1.4.2.2. Características de la Escuela 4.0
- 1.5. Habilidades tecnológicas en docentes
 - 1.5.1. Migrante digital vs. nativo digital
 - 1.5.1.1. Características del migrante digital
 - 1.5.1.2. Características del nativo digital
 - 1.5.2. Competencias digitales en docentes
 - 1.5.2.1. Educación en ofimática
 - 1.5.2.2. Gestión de elementos digitales
- 1.6. Habilidades tecnológicas en el alumnado
 - 1.6.1. Tecnología de ocio
 - 1.6.1.1. Juegos educativos
 - 1.6.1.2. Gamificación
 - 1.6.2. Tecnología educativa
 - 1.6.2.1. Internet en la escuela
 - 1.6.2.2. Otros medios tecnológicos en el aula
- 1.7. La enseñanza tradicional con tecnología educativa
 - 1.7.1. Características definitorias de la tecnología educativa
 - 1.7.1.1. Avances tecnológicos en el aula
 - 1.7.1.2. Disposición tecnológica en el aula
 - 1.7.2. Ventajas e inconvenientes sobre la tecnología educativa
 - 1.7.2.1. Ventajas de la tecnología educativa
 - 1.7.2.2. Desventajas de la tecnología educativa
- 1.8. La enseñanza a distancia
 - 1.8.1. Características definitorias
 - 1.8.1.1. El reto de la escuela a distancia
 - 1.8.1.2. Las características de los alumnos a distancia
 - 1.8.2. Ventajas e inconvenientes sobre la enseñanza tradicional
 - 1.8.2.1. Ventajas de la enseñanza a distancia
 - 1.8.2.2. Desventajas de la enseñanza a distancia
- 1.9. *Blended Learning*
 - 1.9.1. Características definitorias
 - 1.9.1.1. Inclusión tecnológica de la educación
 - 1.9.1.2. Características de los usuarios del *Blended Learning*
 - 1.9.2. Ventajas e inconvenientes sobre la enseñanza tradicional
 - 1.9.2.1. Ventajas del *Blended Learning*
 - 1.9.2.2. Desventajas del *Blended Learning*



- 1.10. La enseñanza virtual
 - 1.10.1. Características definitorias
 - 1.10.1.1. Nuevos retos de la virtualización de la enseñanza
 - 1.10.1.2. Nueva instituciones de enseñanza virtual
 - 1.10.2. Ventajas e inconvenientes sobre la enseñanza tradicional
 - 1.10.2.1. Ventajas de la enseñanza virtual
 - 1.10.2.2. Desventajas de la enseñanza virtual

Módulo 2. *Digital Teaching*

- 2.1. Tecnología en la Educación
 - 2.1.1. Historia y evolución de la tecnología
 - 2.1.2. Nuevos retos
- 2.2. Internet en las Escuelas
 - 2.2.1. Uso de Internet en las Escuelas
 - 2.2.2. El impacto de Internet en la Educación
- 2.3. Dispositivos para profesores y alumnos
 - 2.3.1. Dispositivos en el aula
 - 2.3.2. La pizarra electrónica
 - 2.3.3. Dispositivos para alumnos
 - 2.3.4. Las tablets
- 2.4. Tutoría Online
 - 2.4.1. Ventajas e inconvenientes
 - 2.4.2. Puesta en práctica
- 2.5. Creatividad en las escuelas
- 2.6. Los padres y profesores como migrantes digitales
 - 2.6.1. Formación tecnológica para adultos
 - 2.6.2. Cómo superar la barrera tecnológica
- 2.7. Uso responsable de las nuevas tecnologías
 - 2.7.1. Privacidad
 - 2.7.2. Protección de datos
 - 2.7.3. Cyber delitos en la etapa escolar

- 2.8. Adicciones y patologías
 - 2.8.1. Definición de adicción a la tecnología
 - 2.8.2. Cómo evitar una adicción
 - 2.8.3. Cómo salir de una adicción
 - 2.8.4. Nuevas patologías producidas por la tecnología
- 2.9. Cyberbullying
 - 2.9.1. Definición de Cyberbullying
 - 2.9.2. Cómo evitar el Cyberbullying
 - 2.9.3. Cómo actuar en casos de Cyberbullying
- 2.10. Tecnología en educación

Módulo 3. Identidad digital y branding digital

- 3.1. La Identidad Digital
 - 3.1.1. Definición de la Identidad Digital
 - 3.1.2. Gestionando la Identidad Digital en la Docencia
 - 3.1.3. Ámbitos de aplicación de la Identidad Digital
- 3.2. Blogs
 - 3.2.1. Introducción a los blogs en la docencia
 - 3.2.2. Blogs e Identidad Digital
- 3.3. Roles en la Identidad Digital
 - 3.3.1. Identidad Digital del alumnado
 - 3.3.2. Identidad Digital del profesorado
- 3.4. Branding
 - 3.4.1. Qué es el Branding Digital
 - 3.4.2. Cómo trabajar el Branding Digital
- 3.5. Cómo posicionarse en la docencia Digital
 - 3.5.1. Casos de éxito de imagen de marca docente
 - 3.5.2. Usos típicos
- 3.6. Reputación Online
 - 3.6.1. Reputación Online vs. Reputación física
 - 3.6.2. Reputación Online en la docencia
 - 3.6.3. Gestión de Crisis de reputación online

- 3.7. La Comunicación Digital
 - 3.7.1. Comunicación personal e Identidad Digital
 - 3.7.2. Comunicación corporativa e Identidad Digital
- 3.8. Herramientas de comunicación
 - 3.8.1. Herramientas de comunicación docente
 - 3.8.2. Protocolos de comunicación docente
- 3.9. Evaluación con TIC
- 3.10. Recursos para la gestión de materiales

Módulo 4. Redes sociales y blogs en docencia

- 4.1. Redes Sociales
 - 4.1.1. Origen y evolución
 - 4.1.2. Redes Sociales para Docentes
 - 4.1.3. Estrategia, analítica y contenido
- 4.2. Facebook
 - 4.2.1. El origen y evolución de Facebook
 - 4.2.2. Páginas de Facebook para divulgación docente
 - 4.2.3. Grupos
 - 4.2.4. Búsqueda y base de datos en Facebook
 - 4.2.5. Herramientas
- 4.3. Twitter
 - 4.3.1. El origen y evolución de Twitter
 - 4.3.2. Perfil de Twitter para divulgación docente
 - 4.3.3. Búsqueda y base de datos en Twitter
 - 4.3.4. Herramientas
- 4.4. LinkedIn
 - 4.4.1. El origen y evolución de LinkedIn
 - 4.4.2. Perfil docente de LinkedIn
 - 4.4.3. Grupos de LinkedIn
 - 4.4.4. Búsqueda y base de datos en LinkedIn
 - 4.4.5. Herramientas
- 4.5. Youtube
 - 4.5.1. El origen y evolución de YouTube
 - 4.5.2. Canal de YouTube para divulgación docente

- 4.6. Instagram
 - 4.6.1. El origen y evolución de Instagram
 - 4.6.2. Perfil de Instagram para la divulgación docente
- 4.7. Contenidos Multimedia
 - 4.7.1. Fotografía
 - 4.7.2. Infografías
 - 4.7.3. Vídeo
 - 4.7.4. Vídeos en directo
- 4.8. Blogs y gestión de Redes Sociales
 - 4.8.1. Reglas básicas en la gestión de Redes Sociales
 - 4.8.2. Usos en la docencia
 - 4.8.3. Herramientas de creación de contenido
 - 4.8.4. Herramientas de gestión de Redes Sociales
 - 4.8.5. Trucos en Redes Sociales
- 4.9. Herramientas de analítica
 - 4.9.1. ¿Qué analizamos?
 - 4.9.2. Google Analytics
- 4.10. Comunicación y Reputación
 - 4.10.1. Gestión de fuentes
 - 4.10.2. Protocolos de comunicación
 - 4.10.3. Gestión de crisis

Módulo 5. Innovación tecnológica en educación

- 5.1. Ventajas e inconvenientes del uso la tecnología en Educación
 - 5.1.1. La tecnología como medio de educación
 - 5.1.2. Ventajas del uso
 - 5.1.3. Inconvenientes y adicciones
- 5.2. Neurotecnología Educativa
 - 5.2.1. Neurociencia
 - 5.2.2. Neurotecnología

- 5.3. La Programación en Educación
 - 5.3.1. Beneficios de la programación en la Educación
 - 5.3.2. Plataforma Scratch
 - 5.3.3. Confección del primer "Hola Mundo"
 - 5.3.4. Comandos, parámetros y eventos
 - 5.3.5. Exportación de proyectos
- 5.4. Introducción a la *Flipped Classroom*
 - 5.4.1. En qué se basa
 - 5.4.2. Ejemplos de uso
 - 5.4.3. Grabación de vídeos
 - 5.4.4. Youtube
- 5.5. Introducción a la Gamificación
 - 5.5.1. ¿Qué es la Gamificación?
 - 5.5.2. Casos de éxito
- 5.6. Introducción a la Robótica
 - 5.6.1. La importancia de la robótica en la educación
 - 5.6.2. Arduino (*hardware*)
 - 5.6.3. Arduino (lenguaje de programación)
- 5.7. Introducción a la Realidad Aumentada
 - 5.7.1. ¿Qué es la RA?
 - 5.7.2. Qué beneficios tiene en la Educación
- 5.8. Cómo desarrollar tus propias aplicaciones de RA
 - 5.8.1. Vuforia
 - 5.8.2. Unity
 - 5.8.3. Ejemplos de uso
- 5.9. Samsung Virtual School Suitcase
 - 5.9.1. Aprendizaje inmersivo
 - 5.9.2. La mochila del futuro
- 5.10. Consejos y ejemplos de uso en el aula
 - 5.10.1. Combinación de herramientas de innovación en el aula
 - 5.10.2. Ejemplos reales

Módulo 6. El entorno Apple en Educación

- 6.1. Los dispositivos móviles en Educación
 - 6.1.1. El m-learning
 - 6.1.2. Una decisión problemática
- 6.2. ¿Por qué elegir un iPad para el aula?
 - 6.2.1. Criterios tecnopedagógicos
 - 6.2.2. Otras consideraciones
 - 6.2.3. Objeciones típicas
- 6.3. ¿Qué necesita mi centro?
 - 6.3.1. Filosofía educativa
 - 6.3.2. Criterios socioeconómicos
 - 6.3.3. Prioridades
- 6.4. Diseñando nuestro propio modelo
 - 6.4.1. “El que lee mucho y anda mucho, ve mucho y sabe mucho”
 - 6.4.2. Decisiones fundamentales
 - 6.4.2.1. ¿Carritos o proporción 1:1?
 - 6.4.2.2. ¿Qué modelo concreto elegimos?
 - 6.4.2.3. ¿PDI o televisión? ¿Ninguno de los dos?
- 6.5. El ecosistema educativo de Apple
 - 6.5.1. El DEP
 - 6.5.2. Sistemas de gestión de dispositivos
 - 6.5.3. ¿Qué son los Apple ID gestionados?
 - 6.5.4. Apple School Manager
- 6.6. Otros factores críticos de desarrollo
 - 6.6.1. Técnicos: conectividad
 - 6.6.2. Humanos: la comunidad educativa
 - 6.6.3. Organizativos
- 6.7. La clase en manos del profesor
 - 6.7.1. Gestión docente: Aula e iDoceo
 - 6.7.2. iTunes U como Entorno Virtual de Aprendizaje

- 6.8. El mapa para descubrir tesoros
 - 6.8.1. La suite ofimática de Apple
 - 6.8.1.1. Pages
 - 6.8.1.2. Keynote
 - 6.8.1.3. Numbers
 - 6.8.2. Apps para producción multimedia
 - 6.8.2.1. iMovie
 - 6.8.2.2. Garage Band
 - 6.8.2.3. Clips
- 6.9. Apple y las metodologías emergentes
 - 6.9.1. *Flipped Classroom*: Explain Everything y EdPuzzle
 - 6.9.2. Gamificación: Kahoot, Socrative y Plickers
- 6.10. Todo el mundo puede programar
 - 6.10.1. Swift playgrounds
 - 6.10.2. Robótica con LEGO

Módulo 7. Google Gsuite for Education

- 7.1. El universo Google
 - 7.1.1. Historia de Google
 - 7.1.2. Quién es Google hoy
 - 7.1.3. La importancia de asociarse con Google
 - 7.1.4. Catálogo de aplicaciones de Google
- 7.2. Google y la Educación
 - 7.2.1. Implicación de Google en la Educación
 - 7.2.2. Gestiones para la solicitud en tu centro
 - 7.2.3. Versiones y Tipos de soporte técnico
 - 7.2.4. Primeros pasos con la consola de Gestión de GSuit
 - 7.2.5. Usuarios y grupos
- 7.3. Google GSuite uso avanzado
 - 7.3.1. Perfiles
 - 7.3.2. Informes
 - 7.3.3. Funciones de administrador
 - 7.3.4. Administración de dispositivos

- 7.3.5. Seguridad
- 7.3.6. Dominios
- 7.3.7. Migración de datos
- 7.3.8. Grupos y listas de difusión
- 7.3.9. Política de Privacidad y protección de datos
- 7.4. Herramientas para la búsqueda de información en el aula
 - 7.4.1. El buscador de Google
 - 7.4.2. Búsqueda avanzada de información
 - 7.4.3. Integración del motor de búsqueda
 - 7.4.4. Google Chrome
 - 7.4.5. Google News
 - 7.4.6. Google Maps
 - 7.4.7. Youtube
- 7.5. Herramientas de Google para la comunicación en el aula
 - 7.5.1. Introducción a Google Classroom
 - 7.5.2. Instrucciones de uso para profesores
 - 7.5.3. Instrucciones de uso para alumnos
- 7.6. Google Classroom: Usos avanzados y componentes adicionales
 - 7.6.1. Usos avanzados de Google Classroom
 - 7.6.2. Flubaroo
 - 7.6.3. FormLimiter
 - 7.6.4. Autocrat
 - 7.6.5. Doctopus
- 7.7. Herramientas para la organización de la información
 - 7.7.1. Primeros pasos Google Drive
 - 7.7.2. Organización de archivos y carpetas
 - 7.7.3. Compartir archivos
 - 7.7.4. Almacenamiento
- 7.8. Herramientas para trabajo cooperativo de Google
 - 7.8.1. Calendar
 - 7.8.2. Google Sheets
 - 7.8.3. Google Docs
 - 7.8.4. Google Presentations
 - 7.8.5. Google Forms

- 7.9. Herramientas para la publicación en el aula
 - 7.9.1. Google+
 - 7.9.2. Blogger
 - 7.9.3. Google Sites
- 7.10. Google Chromebook
 - 7.10.1. Uso del dispositivo
 - 7.10.2. Precios y características

Módulo 8. Las TIC como herramienta de gestión y planificación

- 8.1. Herramientas TIC en el centro
 - 8.1.1. El factor disruptor de las TIC
 - 8.1.2. Objetivos de las TIC
 - 8.1.3. Buena praxis en el uso de las TIC
 - 8.1.4. Criterios para la elección de herramientas
 - 8.1.5. Protección de datos
 - 8.1.6. Seguridad
- 8.2. Comunicación
 - 8.2.1. Planes de comunicación
 - 8.2.2. Gestores de mensajería instantánea
 - 8.2.3. Videoconferencias
 - 8.2.4. Acceso remoto a dispositivos
 - 8.2.5. Plataformas de gestión escolar
 - 8.2.6. Otros medios
- 8.3. Correo electrónico
 - 8.3.1. Gestores de correo electrónico
 - 8.3.2. Respuestas, reenvíos
 - 8.3.3. Firmas
 - 8.3.4. Clasificación y etiquetado del correo
 - 8.3.5. Reglas
 - 8.3.6. Listas de correo
 - 8.3.7. Alias
 - 8.3.8. Herramientas avanzadas

- 8.4. Generación de documentos
 - 8.4.1. Procesadores de texto
 - 8.4.2. Hojas de cálculo
 - 8.4.3. Formularios
 - 8.4.4. Plantillas para imagen corporativa
- 8.5. Herramienta de gestión de tareas
 - 8.5.1. Gestión de tareas
 - 8.5.2. Listas
 - 8.5.3. Tareas
 - 8.5.4. Avisos
 - 8.5.5. Enfoques de uso
- 8.6. Calendario
 - 8.6.1. Calendarios digitales
 - 8.6.2. Eventos
 - 8.6.3. Citas y reuniones
 - 8.6.4. Invitaciones y confirmación de asistencia
 - 8.6.5. Vínculos con otras herramientas
- 8.7. Redes sociales
 - 8.7.1. Las redes sociales y nuestro Centro
 - 8.7.2. LinkedIn
 - 8.7.3. Twitter
 - 8.7.4. Facebook
 - 8.7.5. Instagram
- 8.8. Introducción y parametrización de Alexia
 - 8.8.1. ¿Qué es Alexia?
 - 8.8.2. Solicitud y registro del centro en la plataforma
 - 8.8.3. Primeros pasos con Alexia
 - 8.8.4. Soporte Técnico de Alexia
 - 8.8.5. Configuración del centro
- 8.9. Permisos y gestión administrativa en Alexia
 - 8.9.1. Permisos de acceso
 - 8.9.2. Roles
 - 8.9.3. Facturación
 - 8.9.4. Ventas

- 8.9.5. Ciclos formativos
- 8.9.6. Actividades extraescolares y otros servicios
- 8.10. Alexia. Formación para docentes
 - 8.10.1. Áreas (Módulos)
 - 8.10.2. Evaluar
 - 8.10.3. Pasar lista
 - 8.10.4. Agenda/Calendario
 - 8.10.5. Comunicación
 - 8.10.6. Entrevistas
 - 8.10.7. Secciones
 - 8.10.8. Alumnos
 - 8.10.9. Cumpleaños
 - 8.10.10. Enlaces
 - 8.10.11. APP móvil
 - 8.10.12. Utilidades

Módulo 9. La Gamificación como metodología activa

- 9.1. Historia, definición y conceptos
 - 9.1.1. Historia y contexto
 - 9.1.2. Definición
 - 9.1.3. Conceptos iniciales
- 9.2. Elementos
 - 9.2.1. Clasificaciones
 - 9.2.2. Insignias y diplomas
 - 9.2.3. Coleccionables
 - 9.2.4. Moneda de cambio
 - 9.2.5. Llaves
 - 9.2.6. Premios
- 9.3. Mecánicas
 - 9.3.1. Gamificaciones estructurales
 - 9.3.2. Gamificaciones de contenido

- 9.4. Herramientas Digitales
 - 9.4.1. Herramientas de gestión
 - 9.4.2. Herramientas de productividad
 - 9.4.2.1. Insignias
 - 9.4.2.2. Cartas
 - 9.4.2.3. Otros
- 9.5. Ludificaciones y Serious Games
 - 9.5.1. El juego en el aula
 - 9.5.2. Tipología de los juegos
- 9.6. Catálogo de juegos comerciales
 - 9.6.1. Juegos para desarrollar competencias
 - 9.6.2. Juegos para desarrollar contenidos
- 9.7. Videojuegos y APPS
 - 9.7.1. Juegos para desarrollar competencias
 - 9.7.2. Juegos para desarrollar contenidos
- 9.8. Diseño de una Gamificación
 - 9.8.1. Planteamiento, objetivos
 - 9.8.2. Integración en el currículo
 - 9.8.3. Historia
 - 9.8.4. Estética
 - 9.8.5. Evaluación
- 9.9. Diseño de juegos
 - 9.9.1. Planteamiento, objetivos
 - 9.9.2. Integración en el currículo
 - 9.9.3. Historia
 - 9.9.4. Estética
 - 9.9.5. Evaluación
- 9.10. Casos prácticos
 - 9.10.1. De una gamificación
 - 9.10.2. De una ludificación

Módulo 10. ¿Qué es el modelo *Flipped Classroom*?

- 10.1. El modelo *Flipped Classroom*
 - 10.1.1. Concepto
 - 10.1.2. Historia
 - 10.1.3. ¿Qué es y cómo funciona?
- 10.2. El nuevo papel del docente en el modelo *Flipped Classroom*
 - 10.2.1. El nuevo rol del docente
 - 10.2.2. Trabajo en el aula
- 10.3. El papel de los alumnos en el modelo *Flipped Classroom*
 - 10.3.1. Nuevo aprendizaje del alumnado
 - 10.3.2. Tareas en clase, lecciones en casa
- 10.4. Implicación de las familias en el modelo *Flipped Classroom*
 - 10.4.1. Participación familiar
 - 10.4.2. Comunicación con los padres
- 10.5. Diferencias entre el modelo tradicional y el modelo *Flipped Classroom*
 - 10.5.1. Clase tradicional vs. Aula invertida
 - 10.5.2. Tiempo de trabajo
- 10.6. La personalización de la enseñanza
 - 10.6.1. ¿Qué es el aprendizaje personalizado?
 - 10.6.2. ¿Cómo personalizar el aprendizaje?
 - 10.6.3. Ejemplos de personalización del aprendizaje
- 10.7. La atención a la diversidad en el modelo *Flipped Classroom*
 - 10.7.1. ¿Qué es la atención a la diversidad?
 - 10.7.2. ¿Cómo nos ayuda el modelo FC a llevar a la práctica la atención a la diversidad?
- 10.8. Beneficios del modelo *Flipped Classroom*
 - 10.8.1. Flexibilidad del alumnado en su aprendizaje
 - 10.8.2. Adelantar contenidos
 - 10.8.3. Entorno de aprendizaje alrededor del alumnado
 - 10.8.4. Colaboración entre alumnos/as
 - 10.8.5. Tiempo extra fuera del aula
 - 10.8.6. Mayor tiempo de atención personalizada al alumnado

- 10.9. La relación de la taxonomía de Bloom con el modelo *Flipped Classroom*
 - 10.9.1. ¿Qué es una taxonomía?
 - 10.9.2. Historia
 - 10.9.3. Niveles y ejemplos
 - 10.9.4. Tabla de verbos

Módulo 11. Iniciación del modelo junto a nuevas metodologías de aprendizaje cooperativo

- 11.1. *Flipped Classroom* y aprendizaje cooperativo
 - 11.1.1. ¿Qué es el aprendizaje cooperativo?
 - 11.1.2. Problemas para implementar el aprendizaje cooperativo
- 11.2. Agrupamos a nuestros alumnos
 - 11.2.1. Diseñamos los agrupamientos
 - 11.2.2. Disposición, distribución y colocación de los alumnos en los equipos
- 11.3. Creamos una clase cooperativa
 - 11.3.1. Normas en el cooperativo
 - 11.3.2. Roles cooperativos
- 11.4. Los tres pilares del aprendizaje cooperativo
 - 11.4.1. Interdependencia positiva
 - 11.4.2. Responsabilidad individual
 - 11.4.3. Participación equitativa
- 11.5. Patrones de cooperación para una clase invertida
 - 11.5.1. Trabajo grupal
 - 11.5.2. Trabajo grupal y trabajo individual
 - 11.5.3. Trabajo individual y trabajo grupal
 - 11.5.4. Trabajo individual
- 11.6. Técnicas cooperativas simples
 - 11.6.1. Parada de tres minutos
 - 11.6.2. Twitter cooperativo
- 11.7. Técnicas cooperativas complejas
 - 11.7.1. *Jigsaw* o rompecabezas
 - 11.7.2. Grupos de investigación

- 11.8. Evaluación
 - 11.8.1. Evaluación del docente
 - 11.8.2. Autoevaluación
 - 11.8.3. Coevaluación

Módulo 12. Crear una Clase Invertida o *Flipped Classroom*

- 12.1. Enseñar a los alumnos la técnica, dar a conocer el modelo
 - 12.1.1. Enseñar a ver los vídeos
 - 12.1.2. Convencer a los alumnos
 - 12.1.3. Enseñar a sacar ideas
- 12.2. Preparación de contenidos
 - 12.2.1. Los pilares del FC
 - 12.2.2. Ventajas
 - 12.2.3. Desventajas
- 12.3. Crear un lugar para el material
 - 12.3.1. ¿Cómo compartir los vídeos o el material?
 - 12.3.2. ¿Dónde poder encontrar material de otros?
- 12.4. Conocer el *flipp-in-class*
 - 12.4.1. Modalidad "*flip* en el aula"
 - 12.4.2. Motivos de utilizarlo
 - 12.4.3. ¿Cómo trabajarlo?
- 12.5. Problemas y obstáculos que pueden aparecer
 - 12.5.1. Obstáculos que se pueden presentar en distintas situaciones
- 12.6. Solucionar posibles dificultades
 - 12.6.1. ¿Cómo solventar los problemas que surjan?
- 12.7. Porqué el *Flipped Classroom* funciona de verdad
 - 12.7.1. Razón principal del funcionamiento del FC
 - 12.7.2. Percepción de los alumnos sobre el modelo FC
- 12.8. Consejos que debemos recordar
 - 12.8.1. Consejos para el espacio personalizado
 - 12.8.2. Conseguir que el tiempo en el aula enganche

- 12.9. Notas cornell
 - 12.9.1. ¿Qué son las notas Cornell?
 - 12.9.2. Historia de las notas cornell
 - 12.9.3. Formato y relación con el FC
 - 12.9.4. Apuntes y notas

Módulo 13. Creación de contenido propio, herramientas *Flipped Classroom*

- 13.1. Introducción
 - 13.1.1. Contenido propio
 - 13.1.2. Contenido externo
 - 13.1.3. Herramientas y apps
- 13.2. Consejos para crear video efectivos
 - 13.2.1. Importancia de un buen diseño digital
 - 13.2.2. Duración
 - 13.2.3. Tipos de planos
 - 13.2.4. Voz, entonación
 - 13.2.5. Enriquecer los vídeos
 - 13.2.6. Concreción en el video
- 13.3. Creación de video con móvil, tablet
 - 13.3.1. ¿Cómo crear los vídeos?
 - 13.3.2. Edición de vídeos
- 13.4. Creación de video con captura de pantalla
 - 13.4.1. ¿Cómo crear los vídeos?
 - 13.4.2. Edición de vídeos
- 13.5. Creación de video con chroma
 - 13.5.1. Herramientas a utilizar
 - 13.5.2. Edición
- 13.6. Infraestructura artilugios digitales
 - 13.6.1. Versatilidad
 - 13.6.2. Facilidad de uso
 - 13.6.3. Costes

- 13.7. Otros elementos importantes en la creación y edición de video
 - 13.7.1. Instrumentos
 - 13.7.2. *Hardware*
- 13.8. Hacer *Flipped Classroom* con poca tecnología
 - 13.8.1. ¿Cómo realizarlo sin apenas tecnología?

Módulo 14. *Escape room* en las aulas

- 14.1. Historia de los *Escape Room*
 - 14.1.1. ¿De dónde surge?
 - 14.1.2. Popularidad
- 14.2. Conocer el formato
 - 14.2.1. ¿Cuándo realizarlo?
 - 14.2.2. *Escape room* de interior
 - 14.2.3. *Escape room* de exterior
 - 14.2.4. Creación de formatos
- 14.3. Pasos a tener en cuenta
 - 14.3.1. Narrativa
 - 14.3.2. Materiales
 - 14.3.3. Pruebas
- 14.4. Aspectos que disparan la atención
 - 14.4.1. Sorpresa
 - 14.4.2. Creatividad
 - 14.4.3. Emoción
- 14.5. Mejora del aprendizaje a través de la motivación
 - 14.5.1. Fomentar el trabajo en equipo con un mismo fin entre todos
 - 14.5.2. Crear espacios de debate y de tomar decisiones
- 14.6. Aspectos a tener en cuenta para su creación
 - 14.6.1. Configuración del aula
 - 14.6.2. Contenidos
 - 14.6.3. Diseño para solucionar enigmas
 - 14.6.4. Diseño de enigmas, *puzzles*
 - 14.6.5. Narrativa excitante
 - 14.6.6. Orden de pruebas
 - 14.6.7. Recompensa

- 14.7. Herramientas para la creación
 - 14.7.1. Materiales y sus posibilidades
- 14.8. Caso práctico
 - 14.8.1. Ejemplo de una *escape room*

Módulo 15. Subir el nivel con el *Flipped Classroom*

- 15.1. Las metodologías inductivas
 - 15.1.1. ¿Qué son las metodologías inductivas?
 - 15.1.2. Metodologías deductivas vs. Metodologías inductivas
 - 15.1.3. Metodologías inductivas + FC
- 15.2. Proyectos y ABP
 - 15.2.1. Descripción del método
 - 15.2.2. Objetivos de su implementación
 - 15.2.3. Características y fases
 - 15.2.4. ABP y FC
- 15.3. Aprendizaje entre iguales (*peer Instruction*)
 - 15.3.1. ¿Qué es el aprendizaje entre iguales?
 - 15.3.2. ¿Cómo se trabaja?
 - 15.3.3. *Peer Instruction* y FC
- 15.4. *Flipped mastery*
 - 15.4.1. ¿Qué es la clase masterizada?
 - 15.4.2. Trabajo de Ramsey Musallam
 - 15.4.3. *Mastery learning cycles*
- 15.5. *Learning by doing* (aprender haciendo)
 - 15.5.1. Historia
 - 15.5.2. ¿Qué es aprender haciendo?
 - 15.5.3. Ventajas
 - 15.5.4. Propuestas
- 15.6. Aprendizaje basado en problemas
 - 15.6.1. ¿Qué es el aprendizaje basado en problemas?
 - 15.6.2. Trabajar con esta metodología
 - 15.6.3. ABP + FC

- 15.7. Modelo SAMR
 - 15.7.1. Integrar las TIC en los procesos educativos
 - 15.7.2. Representación del modelo
 - 15.7.3. Componentes paso a paso del modelo SAMR
- 15.8. *Blended learning*
 - 15.8.1. ¿Qué es el *blended learning*?
 - 15.8.2. Ventajas
 - 15.8.3. Ejemplos de sistemas BL
 - 15.8.4. Estrategias
- 15.9. JITT (*Just-in-time-Teaching*)
 - 15.9.1. Historia
 - 15.9.2. Metodología
 - 15.9.3. JITT + FC

Módulo 16. Creación de material gráfico, el *flipped* no es solo video. Diseño de un PLE (entorno personal de aprendizaje)

- 16.1. ¿Qué es un Entorno Personal de Aprendizaje (PLE)?
 - 16.1.1. Concepto de PLE
 - 16.1.2. Diseña tu propio PLE
- 16.2. Plataformas de aula
 - 16.2.1. Edmodo
 - 16.2.2. *Google Classroom*
- 16.3. Creación de material interactivo
 - 16.3.1. Genial.ly
- 16.4. Códigos QR
 - 16.4.1. Usos educativos
 - 16.4.2. Creación de códigos QR
- 16.5. Infografías
 - 16.5.1. Pictochart
 - 16.5.2. Canva

- 16.6. Mapas mentales
 - 16.6.1. GonConqr
 - 16.6.2. Mindomo
 - 16.6.3. Popplet
- 16.7. Creación de una web
 - 16.7.1. WIX
- 16.8. Uso de redes sociales en el aprendizaje
 - 16.8.1. Twitter
 - 16.8.2. Instagram
- 16.9. Trabajo con PDF
 - 16.9.1. Perrusall

Módulo 17. Programación y planificación en el modelo *flipped classroom*

- 17.1. ¿Por qué darle la vuelta a nuestra clase?
 - 17.1.1. Evidencias de la necesidad de la clase invertida
- 17.2. Taxonomía de Bloom para programar
 - 17.2.1. Definimos los niveles cognitivos de la taxonomía de *Bloom*
- 17.3. Espacio Individual
 - 17.3.1. Espacio individual del docente y alumno
- 17.4. Sistema de gestión del aprendizaje
 - 17.4.1. Google Classroom
 - 17.4.2. Padlet
- 17.5. Espacio grupal
 - 17.5.1. ¿Qué hacer en el espacio grupal?
- 17.6. Diseño de una unidad *flipped*
 - 17.6.1. Elementos de una unidad *flipped*
 - 17.6.2. Ejemplo de una unidad *flipped*
- 17.7. ¿Cómo puedes evaluar tu clase al revés?
 - 17.7.1. Diferentes estrategias para evaluar a nuestros estudiantes

Módulo 18. Una nueva forma de evaluación

- 18.1. Kahoot
 - 18.1.1. Descripción de la herramienta
 - 18.1.2. Modos de juego
 - 18.1.3. Creación de actividades
- 18.2. Socrative
 - 18.2.1. Descripción de la herramienta
 - 18.2.2. Modos de juego
 - 18.2.3. Creación de actividades
- 18.3. Google Forms
 - 18.3.1. Descripción de la herramienta
 - 18.3.2. Creación de documentos
- 18.4. EdPuzzle
 - 18.4.1. Descripción de la herramienta
 - 18.4.2. Creación de actividades
- 18.5. Rúbricas
 - 18.5.1. Descripción del sistema de evaluación por rúbricas
 - 18.5.2. Creación de rúbricas
- 18.6. iDoceo
 - 18.6.1. Descripción de la herramienta
 - 18.6.2. Aprender a gestionar el aula con iDoceo
- 18.7. *Addittio*
 - 18.7.1. Descripción de la herramienta
 - 18.7.2. Aprender a gestionar el aula con *Addittio*
- 18.8. CoRubrics
 - 18.8.1. Descripción de la herramienta
 - 18.8.2. Creación de rúbricas con CoRubrics
- 18.9. Google *Classroom*
 - 18.9.1. Descripción de la herramienta
 - 18.9.2. Aprender a gestionar aulas virtuales y sus tareas

04

Objetivos docentes

Este Grand Master tiene como propósito fundamental preparar a profesionales capaces de liderar la transformación educativa en un mundo cada vez más digitalizado. En este sentido, el programa buscará empoderar a los docentes con las competencias necesarias para integrar herramientas tecnológicas de vanguardia y metodologías innovadoras que revolucionen los procesos de enseñanza y aprendizaje. De este modo, los egresados se centrarán en adquirir conocimientos avanzados sobre la implementación de estrategias como el aprendizaje colaborativo, la gamificación y el uso de la Inteligencia Artificial en entornos educativos.





“

Este posgrado representa una oportunidad única para marcar la diferencia en el futuro de la educación. ¡Únete ya a TECH, la mayor universidad digital del mundo según Forbes e impulsa tu carrera!”



Objetivos generales

- ♦ Desarrollar habilidades para diseñar y aplicar estrategias de enseñanza en entornos digitales
- ♦ Aplicar tecnologías educativas innovadoras para mejorar la experiencia de aprendizaje en línea
- ♦ Gestionar el uso de plataformas digitales para la creación de contenidos educativos interactivos
- ♦ Desarrollar competencias en la implementación de modelos educativos adaptativos y personalizados
- ♦ Aplicar métodos pedagógicos digitales para fomentar el aprendizaje activo y autónomo
- ♦ Desarrollar habilidades en la creación de recursos multimedia para la enseñanza digital
- ♦ Aplicar metodologías de evaluación digital para medir el rendimiento y progreso de los estudiantes
- ♦ Gestionar la integración de la educación a distancia con enfoques tradicionales de enseñanza
- ♦ Desarrollar estrategias para fomentar la participación y colaboración de los estudiantes en entornos virtuales
- ♦ Aplicar principios de accesibilidad en el diseño de cursos y materiales educativos digitales
- ♦ Desarrollar competencias en la gestión de aulas virtuales y comunidades de aprendizaje en línea
- ♦ Gestionar la formación continua de docentes en el uso de tecnologías digitales en la enseñanza
- ♦ Desarrollar enfoques pedagógicos innovadores para la enseñanza de diversas disciplinas en entornos digitales
- ♦ Aplicar herramientas digitales para personalizar la enseñanza según las necesidades individuales de los estudiantes
- ♦ Desarrollar capacidades para diseñar experiencias de aprendizaje gamificadas y basadas en simulaciones
- ♦ Aplicar técnicas de aprendizaje móvil para facilitar el acceso al conocimiento en cualquier momento y lugar
- ♦ Gestionar el uso de análisis de datos para mejorar las estrategias pedagógicas en la educación digital
- ♦ Desarrollar proyectos educativos que integren los nuevos modelos de enseñanza y las tecnologías emergentes



Objetivos específicos

Módulo 1. *Digital Learning*

- ♦ Identificar las características fundamentales del aprendizaje digital
- ♦ Analizar las ventajas y desafíos del aprendizaje digital en entornos educativos
- ♦ Aplicar estrategias innovadoras para fomentar el aprendizaje autónomo en plataformas digitales
- ♦ Explorar herramientas digitales que potencien la experiencia de aprendizaje

Módulo 2. *Digital Teaching*

- ♦ Diseñar metodologías de enseñanza adaptadas a entornos digitales
- ♦ Integrar recursos tecnológicos para mejorar la práctica docente
- ♦ Evaluar la eficacia de las herramientas digitales en el proceso de enseñanza
- ♦ Promover la interacción y colaboración en el aula digital

Módulo 3. *Identidad digital y branding digital*

- ♦ Construir una identidad digital profesional sólida y coherente
- ♦ Analizar estrategias efectivas de *branding* digital aplicadas a la educación
- ♦ Proteger la reputación digital en plataformas públicas y privadas
- ♦ Aplicar técnicas de posicionamiento para destacar en entornos digitales

Módulo 4. *Redes sociales y blogs en docencia*

- ♦ Crear contenido educativo relevante y atractivo en redes sociales
- ♦ Implementar blogs como herramientas de aprendizaje colaborativo
- ♦ Analizar el impacto de las redes sociales en el entorno educativo
- ♦ Desarrollar estrategias para el uso responsable y ético de redes sociales en docencia



Módulo 5. Innovación tecnológica en educación

- ♦ Identificar las tendencias actuales en innovación tecnológica educativa
- ♦ Incorporar herramientas tecnológicas para transformar el aula tradicional
- ♦ Evaluar el impacto de la tecnología en los resultados de aprendizaje
- ♦ Diseñar experiencias educativas innovadoras mediante tecnología

Módulo 6. El entorno Apple en educación

- ♦ Explorar las aplicaciones educativas del entorno Apple en la enseñanza
- ♦ Utilizar herramientas de Apple para diseñar clases dinámicas e interactivas
- ♦ Implementar iPads y MacBooks en actividades educativas prácticas
- ♦ Evaluar la efectividad del entorno Apple en el proceso educativo

Módulo 7. Google Gsuite for Education

- ♦ Manejar herramientas de GSuite para optimizar el trabajo docente
- ♦ Diseñar proyectos colaborativos utilizando Google Drive y Google Docs
- ♦ Explorar Google Classroom como plataforma de gestión educativa
- ♦ Implementar aplicaciones de GSuite en la evaluación y seguimiento del alumnado

Módulo 8. Las TIC como herramienta de gestión y planificación

- ♦ Aplicar herramientas TIC para gestionar eficientemente los recursos educativos
- ♦ Diseñar planes de enseñanza mediante aplicaciones tecnológicas
- ♦ Optimizar procesos de planificación y organización en entornos educativos
- ♦ Integrar las TIC en la supervisión y evaluación de proyectos académicos

Módulo 9. La Gamificación como metodología activa

- ♦ Diseñar actividades educativas basadas en los principios de la gamificación
- ♦ Identificar los beneficios de la gamificación para el aprendizaje activo
- ♦ Implementar dinámicas de juego en el aula para aumentar la motivación estudiantil
- ♦ Evaluar la efectividad de la gamificación en el logro de objetivos educativos

Módulo 10. ¿Qué es el modelo *Flipped Classroom*?

- ♦ Identificar los fundamentos teóricos del modelo *Flipped Classroom*
- ♦ Analizar las ventajas de invertir el proceso de enseñanza-aprendizaje
- ♦ Diferenciar el modelo *Flipped* de las metodologías tradicionales
- ♦ Explorar ejemplos prácticos de implementación del *Flipped Classroom*

Módulo 11. Iniciación del modelo junto a nuevas metodologías de aprendizaje cooperativo

- ♦ Introducir el modelo *Flipped Classroom* en entornos educativos
- ♦ Identificar los beneficios del aprendizaje cooperativo en el aula
- ♦ Diseñar actividades que integren *Flipped Classroom* y aprendizaje colaborativo
- ♦ Aplicar estrategias para fomentar la participación activa de los estudiantes

Módulo 12. Crear una clase invertida o *Flipped Classroom*

- ♦ Diseñar sesiones de aprendizaje basadas en el modelo *Flipped Classroom*
- ♦ Utilizar recursos multimedia para implementar clases invertidas
- ♦ Organizar contenidos que faciliten el aprendizaje autónomo previo a la clase
- ♦ Evaluar la eficacia de las clases invertidas en la comprensión de conceptos

Módulo 13. Creación de contenido propio, herramientas *Flipped Classroom*

- ♦ Diseñar materiales educativos personalizados para *Flipped Classroom*
- ♦ Utilizar herramientas digitales para crear contenido interactivo
- ♦ Aplicar estrategias creativas en la generación de recursos educativos
- ♦ Desarrollar contenido que fomente la participación activa de los estudiantes

Módulo 14. *Escape room* en las aulas

- ♦ Diseñar actividades educativas basadas en la metodología *escape room*
- ♦ Identificar las ventajas del *escape room* para el aprendizaje activo
- ♦ Utilizar herramientas y recursos para crear experiencias inmersivas
- ♦ Evaluar el impacto del *escape room* en el desarrollo de habilidades cognitivas

Módulo 15. Subir el nivel con el *Flipped Classroom*

- ♦ Diseñar actividades avanzadas para maximizar el impacto del *Flipped Classroom*
- ♦ Integrar recursos tecnológicos complejos en el modelo *Flipped Classroom*
- ♦ Fomentar habilidades críticas y analíticas en las clases invertidas
- ♦ Evaluar el progreso del alumnado mediante estrategias avanzadas del *Flipped Classroom*

Módulo 16. Creación de material gráfico, el *Flipped* no es solo video. Diseño de un PLE (entorno personal de aprendizaje)

- ♦ Diseñar materiales gráficos que complementen las clases invertidas
- ♦ Crear entornos personales de aprendizaje adaptados a las necesidades del estudiante
- ♦ Utilizar herramientas de diseño gráfico para generar contenido visual atractivo
- ♦ Explorar alternativas creativas al uso exclusivo de videos en *Flipped Classroom*

Módulo 17. Programación y planificación en el modelo *Flipped Classroom*

- ♦ Diseñar estrategias efectivas para programar clases invertidas
- ♦ Planificar contenidos que se ajusten a las dinámicas del *Flipped Classroom*
- ♦ Utilizar herramientas de organización para estructurar el aprendizaje invertido
- ♦ Evaluar el impacto de una programación efectiva en el logro de objetivos educativos

Módulo 18. Una nueva forma de evaluación

- ♦ Diseñar métodos de evaluación innovadores adaptados al modelo *Flipped Classroom*
- ♦ Implementar herramientas tecnológicas para evaluar el aprendizaje de manera dinámica
- ♦ Aplicar estrategias de evaluación formativa y sumativa en entornos *Flipped*
- ♦ Analizar los resultados de aprendizaje para mejorar las estrategias pedagógicas



No solo alcanzarás un nivel de excelencia académica, sino que también te convertirás en un agente de cambio, capaz de transformar el ámbito educativo y responder a las demandas del sistema actual”

05

Salidas profesionales

Esta titulación universitaria abrirá un abanico de oportunidades profesionales en un sector en constante evolución. De este modo, los egresados estarán preparados para liderar proyectos innovadores que integren la educación digital en diversos contextos. Gracias a la preparación avanzada y el enfoque práctico, los expertos accederán a diversos cargos como especialistas en desarrollo de contenido educativo digital, coordinadores de programas de *e-learning*, o responsables de proyectos de innovación educativa en instituciones académicas, empresas tecnológicas y organismos gubernamentales. Además, tendrán la capacidad de diseñar, implementar y evaluar plataformas y recursos digitales que favorezcan un aprendizaje activo, autónomo y colaborativo.



“

Con el respaldo de TECH, no solo te prepararás para afrontar los retos actuales de la educación, sino que te posicionarás como un profesional capaz de anticiparse a las tendencias futuras y marcar la diferencia”

Perfil del egresado

El egresado estará altamente especializado en la integración de las tecnologías digitales en la educación. De este modo, sabrá liderar y gestionar procesos de innovación educativa, creando entornos de aprendizaje interactivos y accesibles para todos. Asimismo, logrará diseñar y aplicar nuevas metodologías de enseñanza adaptadas a las necesidades de los estudiantes del siglo XXI, promoviendo un aprendizaje flexible, colaborativo y personalizado. En definitiva, este perfil se destacará por su capacidad para desarrollar estrategias basadas en la tecnología, utilizando herramientas digitales que facilitan el aprendizaje autónomo y la colaboración en línea.

El perfil que adquirirás en este programa te permitirá desempeñar roles clave en el ámbito educativo, desde la creación de contenidos digitales, hasta la gestión de programas educativos de vanguardia.

- ♦ **Gestión de proyectos educativos digitales:** planificar, coordinar y evaluar proyectos educativos que integren herramientas digitales y metodologías innovadoras, garantizando su eficacia y adaptabilidad a diferentes contextos
- ♦ **Adaptación pedagógica a las nuevas tecnologías:** diseñar y aplicar estrategias de enseñanza basadas en las últimas tecnologías, adaptando contenidos y métodos a las necesidades de los estudiantes en entornos digitales
- ♦ **Capacidad de liderazgo en entornos educativos digitales:** fomentar habilidades de liderazgo para gestionar equipos educativos y coordinar proyectos que promuevan la transformación digital en las instituciones, tanto a nivel pedagógico como administrativo
- ♦ **Evaluación y análisis de plataformas educativas:** evaluar y seleccionar plataformas y recursos digitales, asegurando que sean efectivos en la mejora del aprendizaje y el rendimiento académico de los estudiantes



Después de realizar el programa universitario, podrás desempeñar tus conocimientos y habilidades en los siguientes cargos:

- 1. Coordinador de Proyectos Educativos Digitales:** gestor del desarrollo e implementación de proyectos educativos basados en tecnologías digitales, supervisando su eficacia y adaptación a las necesidades del alumnado.
- 2. Diseñador Instruccional:** encargado de crear y adaptar materiales educativos interactivos y plataformas de aprendizaje online, aplicando principios pedagógicos para optimizar la experiencia educativa.
- 3. Consultor en Innovación Educativa:** asesor en instituciones educativas en la implementación de nuevas tecnologías y metodologías digitales para mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje.
- 4. Responsable de E-learning:** desarrollador y evaluador de programas de aprendizaje en línea, asegurando que las plataformas y contenidos sean accesibles y efectivos.
- 5. Gestor de Plataformas Educativas:** administrador de plataformas de aprendizaje digital, gestionando la integración de recursos, contenidos y herramientas tecnológicas para facilitar el acceso al conocimiento.
- 6. Director de Programas de Educación Digital:** supervisor y coordinador de la planificación, ejecución y evaluación de programas formativos en entornos digitales, promoviendo la mejora continua en las metodologías y contenidos.
- 7. Capacitador en Tecnología Educativa:** responsable de proporcionar capacitación y orientación a docentes sobre el uso efectivo de las tecnologías digitales en el aula, impulsando la innovación en sus prácticas pedagógicas.
- 8. Community Manager Educativo:** gestor de la presencia en línea de instituciones educativas, promoviendo la interacción entre estudiantes y docentes, y utilizando las redes sociales para facilitar el aprendizaje colaborativo.
- 9. Analista de Datos Educativos:** encargado de recopilar, analizar y utilizar datos relacionados con el rendimiento de los estudiantes en plataformas digitales para mejorar los enfoques pedagógicos y las estrategias educativas.
- 10. Consultor de Transformación Digital Educativa:** asesor en las instituciones para integrar nuevas tecnologías en su modelo educativo, desde la digitalización de contenidos, hasta la creación de entornos de aprendizaje virtuales.



¡Te convertirás en un líder de la educación digital! Con esta titulación universitaria 100% online, transformarás el futuro del aprendizaje. Accederás a contenidos innovadores y te capacitarás a tu propio ritmo”

06

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

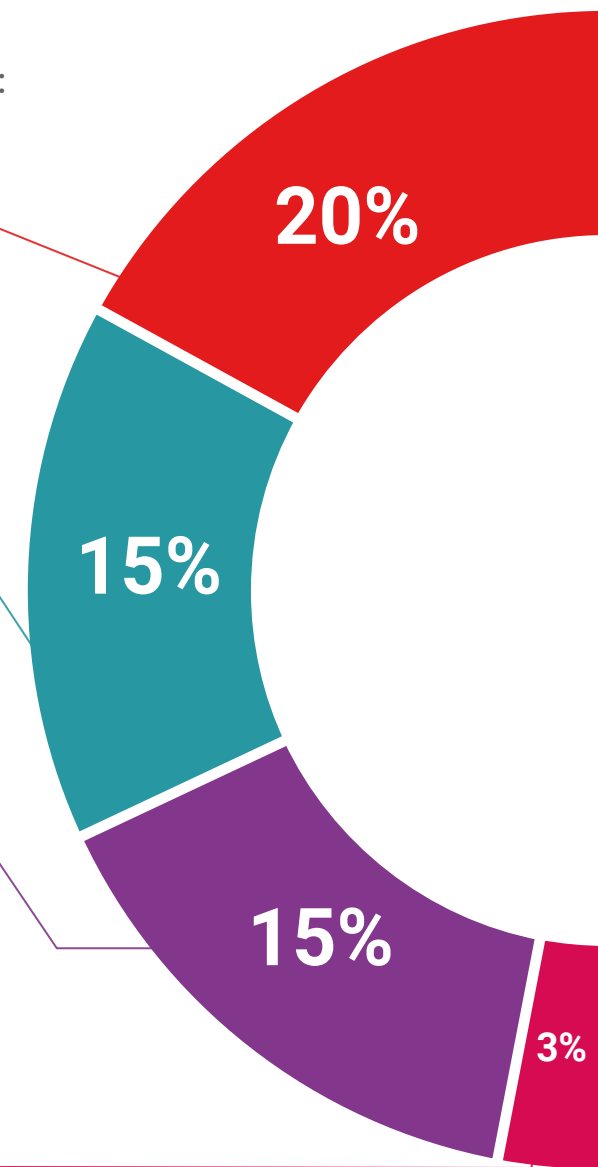
Presentamos los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audio, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

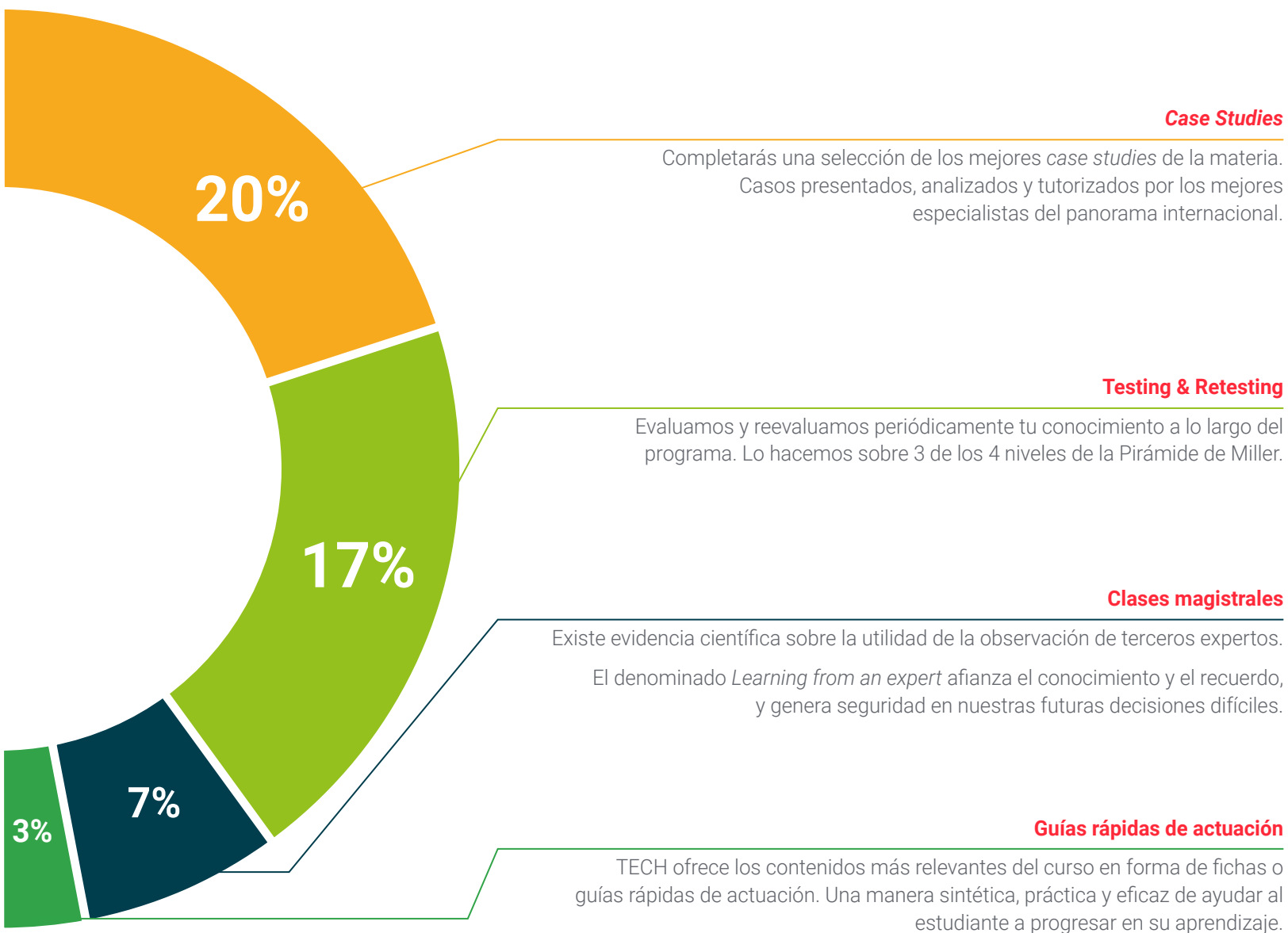
Este sistema exclusivo educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".



Lecturas complementarias

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





Case Studies

Completarás una selección de los mejores *case studies* de la materia. Casos presentados, analizados y tutorizados por los mejores especialistas del panorama internacional.



Testing & Retesting

Evaluamos y reevaluamos periódicamente tu conocimiento a lo largo del programa. Lo hacemos sobre 3 de los 4 niveles de la Pirámide de Miller.



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 nuestras 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

Cuadro docente

Este Grand Master cuenta con un cuadro docente compuesto por expertos de reconocido prestigio en el ámbito de la educación digital y la pedagogía innovadora. Cada uno no solo posee una amplia preparación académica, sino también una experiencia práctica invaluable en el desarrollo y la implementación de tecnologías educativas, lo que asegurará una enseñanza de calidad, cercana a las necesidades del mercado actual. En definitiva, estos mentores, con un enfoque multidisciplinario, están comprometidos con la enseñanza personalizada, adaptando sus estrategias pedagógicas a las necesidades de los egresados.



“

El equipo docente de TECH te garantizará una preparación integral, basada en la experiencia, la innovación y el compromiso con la educación del futuro. ¡Inscríbete ya!”

Directora Invitada Internacional

La Dra. Stephanie Doscher es una **líder educativa** de renombre internacional, reconocida por su influencia en el campo del **aprendizaje global** y la **internacionalización integral**. Como **Directora** de la **Office of Collaborative Online International Learning (COIL)**, en la Florida International University (FIU), ha forjado un camino pionero en la creación de estrategias educativas inclusivas y accesibles para todos los estudiantes.

Con un enfoque en el liderazgo y el cambio organizacional, la Dra. Doscher es reconocida por su habilidad para facilitar transformaciones significativas en entornos educativos. Además, su énfasis en la conexión, colaboración, comunicación y mejora continua resalta su compromiso con la **excelencia educativa** y su visión de un **aprendizaje global** accesible para todos los estudiantes.

Los intereses de investigación de Doscher abarcan las estrategias de enseñanza y evaluación para el **aprendizaje global**, así como la intersección entre este **aprendizaje**, la **internacionalización integral**, la **innovación social** y la **excelencia inclusiva**. Su trabajo reciente se centra en la relación entre la **diversidad** y la **producción de conocimiento** a través del **intercambio virtual COIL**.

De hecho, posee una prolífica producción académica con múltiples artículos en revistas especializadas de renombre, tales como la Journal of International Students, EAIE Forum, e International Association of Universities' Handbook of Internationalisation of Higher Education. Igualmente, ha participado en presentaciones de diversas conferencias y talleres internacionales, enriqueciendo el diálogo académico sobre la **educación global**.

Asimismo, sus contribuciones como **coautora** de obras como *The Guide to COIL Virtual Exchange* y *Making Global Learning Universal: Promoting Inclusion and Success for All Students*, han consolidado su posición como una experta destacada en el **ámbito educativo global**. Ambos manuales han servido para involucrar a los estudiantes universitarios en la resolución colaborativa de problemas de aprendizaje globales. Sin olvidar, además, su destacado papel como presentadora del **pódcast** *Making Global Learning Universal*.



Dra. Doscher, Stephanie

- Directora de Office of Collaborative Online International Learning (COIL) de la FIU, Miami, EE. UU
- Especialista en Aprendizaje Global
- Doctorado en Administración y Supervisión Educativa por la FIU
- Máster en Educación Secundaria por la Western Washington University
- Miembro de: Center for Leadership en FIU, Association of American Colleges and Universities (AAC&U), American Evaluation Association (AEA), American International Education Association (AIEA), Comparative and International Education Society (CIES), European International Education Association (EAIE), Florida Consortium for International Education (FCIE), NAFSA: Association of International Educators, Professional and Organizational Development Network (POD)
- Premios destacados: Institute for International Education's Andrew Heiskell Award for Campus Internationalization (2016), APLU Gold Award for Institutional Award for Global Learning, Research, and Engagement (2019), NAFSA Senator Paul Simon Award for Campus Internationalization (2021)



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



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

Profesores

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

Dña. Payá López, Miriam

- ♦ Maestra de Inglés Especialista en TIC
- ♦ Maestra de Primaria, Especialista en Lengua Extranjera (Inglés) en Colegio Padre Dehon
- ♦ Diplomatura, Maestro en Lengua Extranjera (Inglés) por la Universidad de Alicante
- ♦ Especialista en Pensamiento Visual

D. 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

Dr. De la Serna, Juan Moisés

- ♦ 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



D. Asencio Ferrández, Aarón

- ♦ Maestro especialidad Primaria, Nivel I Flipped Learning
- ♦ Maestro de educación Primaria. Colegio San José Cluny en Novelda
- ♦ Nivel I Flipped Learning
- ♦ Embajador app Flipped Primary
- ♦ Edpuzzle Coach
- ♦ Incluido en la lista del TOP-110 flipped learning worldwide teachers en dos oportunidades
- ♦ Nominado a los Premios Educa Abanca como mejor docente de Primaria en España
- ♦ Mejor experiencia Flipped Classroom en educación primaria en el III Congreso Europeo FlipconBias
- ♦ Premio "Importante" del diario Información
- ♦ Posee el curso del INTEF sobre flipped classroom y varios cursos más sobre aprendizaje cooperativo e inteligencias múltiples

“

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

08

Titulación

El Grand Master en Educación Digital y Nuevos Modelos de Enseñanza garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Grand Master expedido por TECH Global University.



“

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

Este programa te permitirá obtener el título propio de **Grand Master en Educación Digital y Nuevos Modelos de Enseñanza** avalado por **TECH Global University**, la mayor Universidad digital del mundo.

TECH Global University, es una Universidad Oficial Europea reconocida públicamente por el Gobierno de Andorra (**boletín oficial**). Andorra forma parte del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES) desde 2003. El EEES es una iniciativa promovida por la Unión Europea que tiene como objetivo organizar el marco formativo internacional y armonizar los sistemas de educación superior de los países miembros de este espacio. El proyecto promueve unos valores comunes, la implementación de herramientas conjuntas y fortaleciendo sus mecanismos de garantía de calidad para potenciar la colaboración y movilidad entre estudiantes, investigadores y académicos.

Este título propio de **TECH Global University**, es un programa europeo de formación continua y actualización profesional que garantiza la adquisición de las competencias en su área de conocimiento, confiriendo un alto valor curricular al estudiante que supere el programa.

TECH es miembro de la prestigiosa **Association for Teacher Education in Europe (ATEE)**, la principal asociación internacional dedicada a la capacitación docente. Esta alianza destaca su compromiso con el avance y la calidad académica.

Aval/Membresía

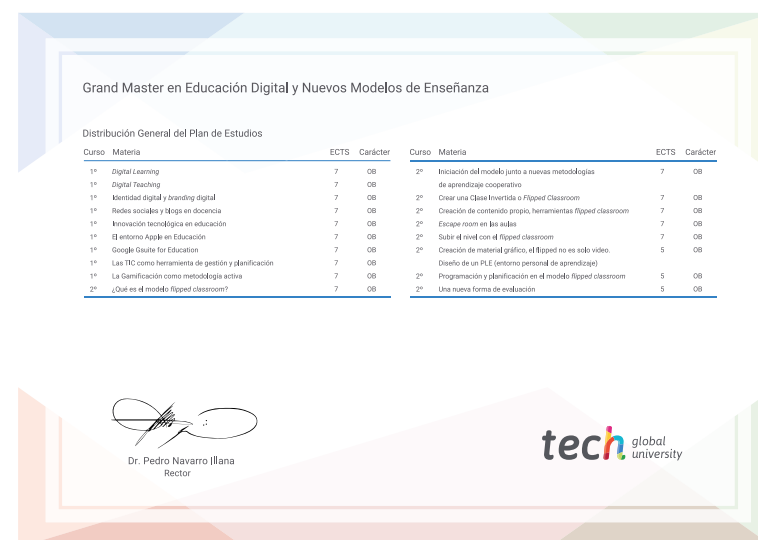


Título: **Grand Master en Educación Digital y Nuevos Modelos de Enseñanza**

Modalidad: **online**

Duración: **2 años**

Acreditación: **120 ECTS**





Grand Master Educación Digital y Nuevos Modelos de Enseñanza

- » Modalidad: online
- » Duración: 2 años
- » Titulación: TECH Global University
- » Acreditación: 120 ECTS
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Grand Master

Educación Digital y Nuevos Modelos de Enseñanza

Aval/Membresía



tech global
university