

Máster Título Propio

Tecnología Educativa y Competencias Digitales

Aval/Membresía



tech
universidad



Máster Título Propio Tecnología Educativa y Competencias Digitales

- » Modalidad: No escolarizada (100% en línea)
- » 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 del programa

pág. 4

02

¿Por qué estudiar en TECH?

pág. 8

03

Plan de estudios

pág. 12

04

Objetivos docentes

pág. 16

05

Salidas profesionales

pág. 20

06

Metodología de estudio

pág. 24

07

Cuadro docente

pág. 34

08

Titulación

pág. 42

01

Presentación del programa

La Tecnología Educativa ha transformado radicalmente la enseñanza, permitiendo la personalización del aprendizaje y la optimización de los procesos pedagógicos. La UNESCO señala que el uso de herramientas digitales en la educación ha crecido un 60% en la última década, impulsando la necesidad de docentes altamente capacitados en competencias digitales. En este contexto, TECH ofrece una oportunidad académica de vanguardia diseñado para convertir a los profesionales de la Educación en expertos en Tecnología aplicada a la enseñanza. Con unos recursos didácticos que abordan desde el diseño de experiencias digitales hasta el uso de inteligencia artificial y plataformas interactivas, todo ello con un enfoque práctico e innovador. Además, su modalidad 100% online y con el respaldo de expertos de primer nivel.



“

*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 transformación digital ha redefinido el panorama educativo, impulsando la necesidad de docentes preparados para integrar nuevas tecnologías en su práctica pedagógica. En este sentido, más del 90% de los sistemas educativos han adoptado herramientas digitales en los últimos años, destacando la urgencia de capacitar a los profesionales en competencias digitales avanzadas.

En este contexto, TECH busca brindar una especialización única y de alto nivel con este Máster Título Propio en Tecnología Educativa y Competencias Digitales. A través de un programa estructurado en torno a las últimas tendencias en Educación digital, los egresados profundizarán en el diseño de entornos virtuales, la inteligencia artificial aplicada a la enseñanza y el uso de metodologías gamificadas para optimizar la experiencia de aprendizaje. De este modo, el alumno de esta experiencia académica desarrollará habilidades para la implementación de soluciones innovadoras en la docencia, garantizando una enseñanza más eficiente, interactiva y alineada con las demandas de la actualidad.

Por otro lado, la metodología 100% online brinda total flexibilidad para que los profesionales de en educación puedan compaginar su especialización con sus responsabilidades laborales y personales. Como valor añadido, contará con la participación de un reconocido Director Invitado Internacional, quien impartirá 10 rigurosas *Masterclasses* sobre los avances más recientes en educación digital y tecnología aplicada al aprendizaje.

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 **Máster Título Propio en Tecnología Educativa y Competencias Digitales** contiene el programa universitario 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 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 Tecnología Educativa y Competencias Digitales
- ♦ 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 reconocido Director Invitado Internacional impartirá 10 Masterclasses sobre los últimos avances en Tecnología Educativa”

“

Integrarás principios de accesibilidad e innovación en la educación digital, diseñando estrategias que fomenten entornos de aprendizaje más inclusivos y dinámicos”

Incluye en su cuadro docente a profesionales pertenecientes al ámbito de la Tecnología Educativa y Competencias Digitales, 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.

Con la metodología didáctica de TECH, aprenderás a transformar recursos digitales e innovaciones tecnológicas en soluciones educativas efectivas y medibles.

Con el sistema Relearning no tendrás que invertir una gran cantidad de horas de estudio y te focalizarás en los conceptos más relevantes.



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».

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.

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 diez idiomas distintos, que nos convierten en la mayor institución educativa del mundo.



Forbes
Mejor universidad
online del mundo

Plan
de estudios
más completo

Profesorado
TOP
Internacional


La metodología
más eficaz

nº1
Mundial
Mayor universidad
online del mundo

Los planes de estudio más completos del panorama universitario

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

Un método de aprendizaje único

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

La universidad online oficial de la NBA

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

Líderes en empleabilidad

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



Google Partner Premier

El gigante tecnológico norteamericano ha otorgado 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

Esta titulación universitaria permite a los profesionales especializarse en el uso de herramientas digitales para la enseñanza. A través de un plan de estudios innovador, desarrollarán habilidades para aplicar metodologías activas como la gamificación y el modelo *flipped classroom*. Asimismo, gestionar plataformas educativas como Alexia y potenciar su identidad digital en redes sociales y blogs. Todo ello mientras, profundizan en entornos tecnológicos de actualidad y explorarán la incursión de la inteligencia artificial en el aprendizaje, optimizando la enseñanza basada en tendencias más recientes actualmente.



“

Profundizarás en el uso de entornos tecnológicos explorando el impacto en la docencia y creando experiencias educativas de primer nivel”

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



Explorarás el impacto de la tecnología en la docencia y mientras adquieres competencias clave para crear experiencias educativas de alto nivel"

04

Objetivos docentes

Los profesionales en educación o pedagogía desarrollarán una comprensión avanzada de la Tecnología Educativa y las Competencias Digitales, integrando herramientas innovadoras para optimizar la enseñanza. A su vez, dominarán metodologías activas como la gamificación y la gestión de plataformas digitales para la educación. Serán capaces de potenciar su identidad digital y emplear redes sociales y blogs como recursos pedagógicos. Gracias a este programa universitario, los egresados incorporarán habilidades tecnológicas avanzadas en su práctica docente, adaptándose a las nuevas exigencias del aprendizaje digital y fortaleciendo su perfil profesional en el ámbito educativo.



“

Diseñarás experiencias de aprendizaje mediadas por Tecnologías digitales, centradas en las necesidades del alumno”



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 al aprendizaje continuo del alumnado y el interés por la innovación docente



Dominarás metodologías activas y gestionarás plataformas digitales educativas, adaptándote con éxito a las nuevas exigencias del aprendizaje digital"





Objetivos específicos

Módulo 1. Principios del aprendizaje digital

- ♦ Diferenciar entre el aprendizaje formal y el aprendizaje informal
- ♦ Explicar las características definitorias del *blended learning*

Módulo 2. Incursión de la Tecnología en la docencia

- ♦ Explicar las peculiaridades de la escuela 4.0
- ♦ Diferenciar entre migrante digital y nativo digital

Módulo 3. Identidad digital y *branding* digital

- ♦ Explicar las ventajas e inconvenientes de la enseñanza virtual sobre la enseñanza tradicional
- ♦ Describir las nuevas tendencias en la comunicación digital

Módulo 4. Redes sociales y blogs en docencia

- ♦ Explicar la evolución de Twitter, 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

Módulo 5. Innovación Tecnológica en Educación

- ♦ Distinguir entre redes móviles y wifi
- ♦ Descubrir la extensión del uso de *tablets* en el aula
- ♦ Aprender sobre la pizarra electrónica

Módulo 6. La gamificación como metodología activa

- ♦ Establecer el *sleep texting*
- ♦ Identificar el FOMO

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
- ♦ Explicar el papel de alumnos y familias dentro del modelo *flipped classroom*

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

Módulo 10. Plataforma de gestión de centros, Alexia

- ♦ Conocer los distintos tipos de plataformas de gestión
- ♦ Identificar las dificultades tecnológicas en adultos

05

Salidas profesionales

Al finalizar este Máster Título Propio, los expertos destacarán por su comprensión integral relativa a la Tecnología Educativa y Competencias Digitales. En este sentido, los profesionales manejarán las herramientas más modernas para liderar procesos de transformación digital en cualquier entorno académico. Asimismo, incorporarán a su praxis diaria las metodologías activas más innovadoras para fomentar la participación de los alumnos e involucrarlos con sus propios procesos de aprendizaje. También, utilizarán con precisión las principales Tecnologías de la Información y la Comunicación para enriquecer la experiencia en el aula, brindando una retroalimentación constructiva.





“

Estarás altamente preparado para liderar la transformación digital de cualquier centro educativo, incorporando herramientas tecnológicas modernas para enriquecer la experiencia en el aula”

Perfil del egresado

Por medio de esta titulación universitaria, los egresados adquirirán competencias avanzadas para la integración de Tecnologías sofisticadas aplicadas al ámbito educativo. De esta forma, los profesionales de la Educación manejarán herramientas digitales, metodologías activas y plataformas de gestión del aprendizaje avanzadas. Gracias a esto, los docentes implementarán estrategias pedagógicas innovadoras y promoverán modelos educativos como el *flipped classroom*, adaptándose a las necesidades del entorno digital. De esta forma, no solo enriquecerán la experiencia en el aula, sino que también impulsarán la innovación de las entidades educativas y su sostenibilidad a largo plazo.

Mejorarás tu perfil profesional desarrollando competencias digitales, siendo capaz de integrar herramientas interactivas y plataformas educativas con un enfoque didáctico efectivo.

- ♦ **Integración de Tecnología en el Aula:** Capacidad para implementar herramientas digitales y metodologías activas en entornos educativos, optimizando la enseñanza y el aprendizaje
- ♦ **Gestión de Entornos Virtuales:** Dominio de plataformas educativas, sistemas de gestión del aprendizaje y recursos digitales para la planificación y evaluación docente
- ♦ **Gamificación y Aprendizaje Activo:** Aplicación de estrategias innovadoras como la gamificación y el modelo *flipped classroom* para potenciar la motivación y la participación de los estudiantes
- ♦ **Identidad Digital y Comunicación Educativa:** Desarrollo de una presencia profesional en el entorno digital, utilizando redes sociales, blogs y *branding* educativo para mejorar la difusión del conocimiento



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

- 1. Coordinador de Transformación Digital Educativa:** Responsable de diseñar e implementar estrategias tecnológicas en instituciones educativas para optimizar los procesos de enseñanza y aprendizaje.
- 2. Administrador de Tecnología Educativa:** Profesional encargado de asesorar y capacitar a docentes en el uso de herramientas digitales y metodologías innovadoras para la enseñanza.
- 3. Técnico de Proyectos de Innovación Educativa:** Líder en la planificación y ejecución de proyectos que incorporan tecnología avanzada para mejorar la Educación.
- 4. Gestor de Plataformas de Aprendizaje Virtual:** Administrador de entornos digitales de enseñanza, optimizando la usabilidad y la integración de herramientas educativas.
- 5. Encargado de Contenidos Digitales Educativos:** Creador de materiales multimedia, recursos interactivos y estrategias digitales para la enseñanza en distintos niveles educativos.
- 6. Consultor en Estrategias de Educación Digital:** Asesor de instituciones académicas en la implementación de modelos educativos basados en la tecnología y la personalización del aprendizaje.



Dispondrás de una sólida comprensión sobre la protección de datos en el entorno educativo, garantizando su confidencialidad e integridad en todo momento

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.

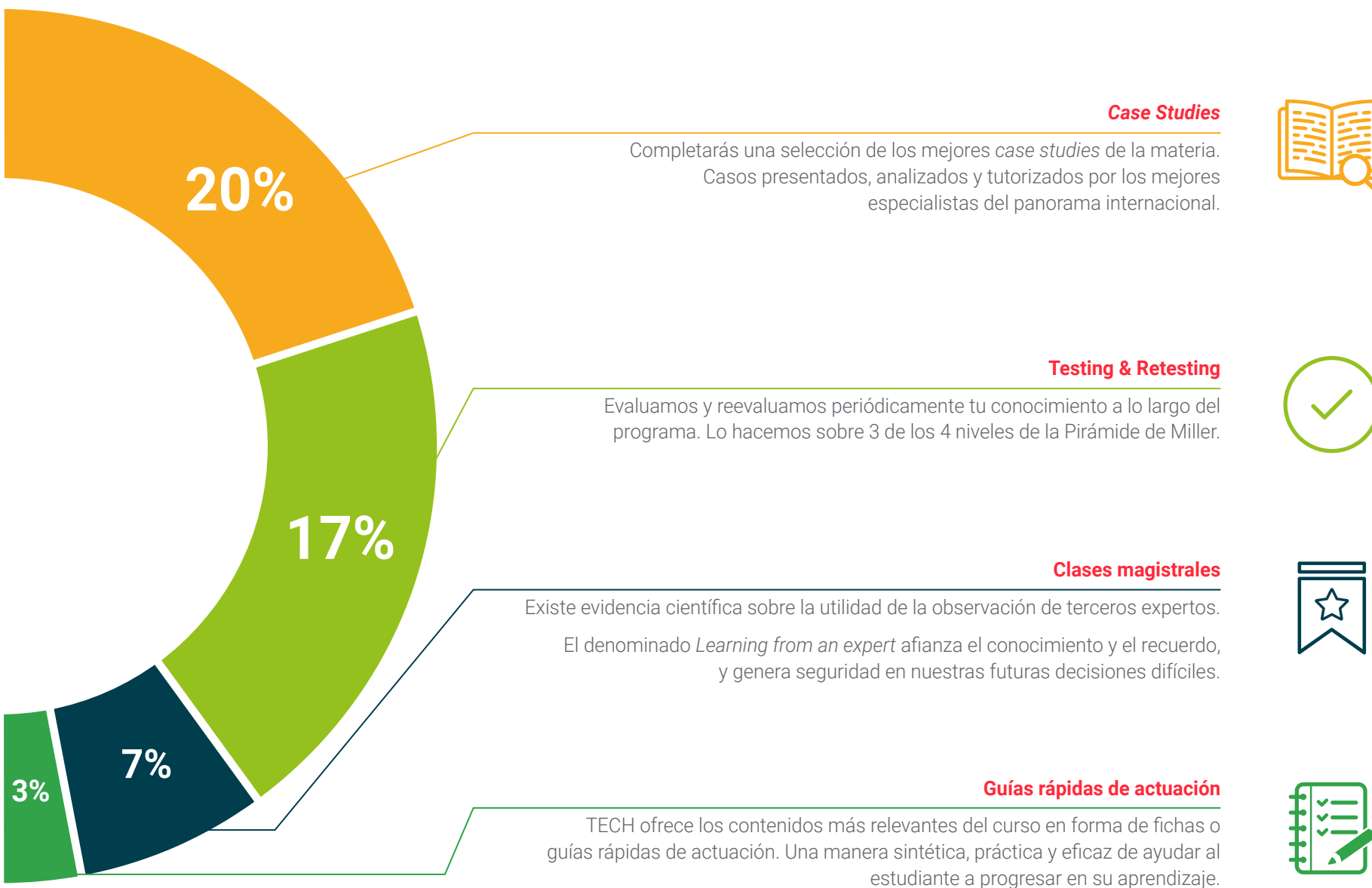
Este sistema exclusivo educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".



Lecturas complementarias

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





07

Cuadro docente

El cuadro docente de este Máster Título Propio está conformado por expertos en Tecnología Educativa y Competencias Digitales, con una sólida trayectoria en innovación pedagógica. Profesionales con experiencia en el desarrollo e implementación de metodologías activas, entornos virtuales de aprendizaje y herramientas digitales aplicadas a la docencia. Su conocimiento actualizado permitirá a los egresados adquirir una perspectiva práctica y estratégica sobre la integración de la tecnología en el ámbito educativo. A través de su orientación, los egresados podrán optimizar sus habilidades digitales, adaptarse a los nuevos modelos de enseñanza y liderar procesos de transformación en distintos niveles.



“

Guiado por especialistas en Educación y Competencias Digitales, desarrollarás estrategias efectivas para optimizar la enseñanza en entornos virtuales y presenciales”

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 Language 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 Graduate 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 Universidad
- ♦ 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”*

08

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 universitario más completo y actualizado del mercado.

Tras la superación de la evaluación, el alumno recibirá por correo postal* con acuse de recibo su correspondiente título de **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.

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

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

Duración: **12 meses**



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

Máster Título Propio en Tecnología Educativa y Competencias Digitales

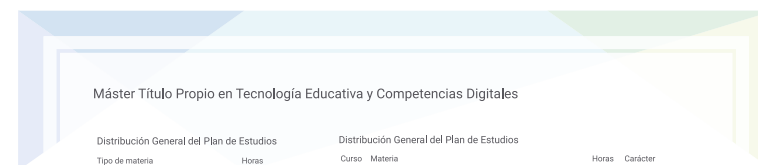
Se trata de un título propio de esta Universidad con una duración de 1.500 horas, con fecha de inicio dd/mm/aaaa y fecha de finalización dd/mm/aaaa.

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-APW0R238 techinstitute.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 (PE)	0
Trabajo Fin de Máster (TFM)	0
Total	1.500

Distribución General del Plan de Estudios

Curso	Materia	Horas	Carácter
1*	Principios del aprendizaje digital	150	OB
1*	Inmersión de la Tecnología en la docencia	150	OB
1*	Identidad digital y branding digital	150	OB
1*	Redes sociales y blogs en docencia	150	OB
1*	Innovación Tecnológica en Educación	150	OB
1*	La gamificación como metodología activa	150	OB
1*	¿Qué es el modelo flipped classroom?	150	OB
1*	El entorno Apple en Educación	150	OB
1*	Google O Suite for Education	150	OB
1*	Plataforma de gestión de centros, Aplus	150	OB



*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.



Máster Título Propio
Tecnología Educativa y
Competencias Digitales

- » Modalidad: No escolarizada (100% en línea)
- » Duración: 12 meses
- » Titulación: TECH Universidad
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Máster Título Propio

Tecnología Educativa y Competencias Digitales

Aval/Membresía



tech
universidad