

# Máster de Formación Permanente

## Digital Teaching and Learning





## Máster de Formación Permanente Digital Teaching and Learning

- » Modalidad: online
- » Duración: 7 meses
- » Titulación: TECH Universidad
- » Acreditación: 60 ECTS
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Acceso web: [www.techtitute.com/educacion/master/master-digital-teaching-learning](http://www.techtitute.com/educacion/master/master-digital-teaching-learning)

# 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. 22*

05

Salidas profesionales

---

*pág. 26*

06

Metodología de estudio

---

*pág. 30*

07

Cuadro docente

---

*pág. 40*

08

Titulación

---

*pág. 48*

# 01

# Presentación del programa

El Digital Teaching and Learning representa la evolución de los métodos educativos tradicionales, integrando tecnología y pedagogía para potenciar la enseñanza. En un mundo donde la UNESCO resalta que el 90% de los países han adoptado plataformas digitales para la educación, es imprescindible que los profesionales en educación actualicen sus estrategias. TECH ofrece una experiencia académica con un recorrido completo por las herramientas más innovadoras, metodologías activas y entornos virtuales que optimizan el proceso de enseñanza-aprendizaje. Asimismo, los profesionales podrán acceder a nuevas oportunidades en la educación digital, desde la personalización del aprendizaje hasta el uso de inteligencia artificial aplicada a la docencia. Una titulación avanzada, 100% online, con la flexibilidad y calidad que la educación moderna exige.



“

*Implementarás herramientas digitales avanzadas para mejorar la enseñanza y potenciar la participación del alumnado gracias a este Máster de Formación Permanente 100% online”*

El avance tecnológico ha redefinido por completo los modelos educativos tradicionales, generando nuevas oportunidades y desafíos para docentes y alumnos. La digitalización ha permitido la implementación de metodologías innovadoras, como el aprendizaje basado en datos, la inteligencia artificial aplicada a la enseñanza y el uso de entornos virtuales inmersivos.

Según la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos, más del 80% de los docentes consideran que el desarrollo de competencias digitales es clave para mejorar la calidad educativa y la inclusión en el aula. Ante esta transformación, la capacidad de integrar herramientas tecnológicas de manera efectiva se ha convertido en una necesidad ineludible para los profesionales de la educación.

Para responder a esta creciente demanda, TECH presenta este Máster de Formación Permanente en Digital Teaching and Learning. Se trata de un programa universitario avanzado que ofrece una inmersión profunda en las estrategias y herramientas más innovadoras del ámbito educativo. A lo largo de este recorrido académico, los profesionales en educación, pedagogía y docencia explorarán desde la personalización del aprendizaje hasta la gamificación, el uso de plataformas interactivas y el diseño de experiencias de enseñanza en entornos híbridos y virtuales entre otros factores de gran relevancia en la actualidad.

Esta titulación, prioriza un enfoque eminentemente práctico, alejándose de los modelos tradicionales y fomentando la aplicación real de los conocimientos adquiridos. A través de una metodología 100% online, basada en el método de aprendizaje *Relearning*, el egresado tendrá la oportunidad de asimilar conceptos manera dinámica y progresiva. Una titulación de alto nivel diseñada sin horarios estrictos, ni desplazamientos, con recursos didácticos accesibles 24 horas del día. Y Como extra, para impulsar la carrera profesional de los docentes y posicionarlos como referentes en un sector en constante evolución contarán con acceso exclusivo a 10 *Masterclasses* impartidas por un reputado Director Invitado Internacional.

Este **Máster de Formación Permanente en Digital Teaching and Learning** contiene el programa universitario más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- ♦ El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en Digital Teaching and Learning
- ♦ 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
- ♦ Las lecciones teóricas, preguntas al experto, foros de discusión de temas controvertidos y trabajos de reflexión individual
- ♦ La disponibilidad de acceso a los contenidos desde cualquier dispositivo fijo o portátil con conexión a internet



*Un prestigioso Director Invitado Internacional ofrecerá 10 intensivas Masterclasses para ahondar en los últimos avances en Digital Teaching and Learning”*

“

*Un plan de estudios basado en el disruptivo sistema del Relearning, que facilitará la asimilación de conceptos complejos de un modo rápido y flexible”*

Incluye en su cuadro docente a profesionales pertenecientes al ámbito del Digital Teaching and Learning, 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 contextual, 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.

*Integrarás metodologías activas como flipped classroom, gamificación y aprendizaje basado en proyectos en contextos digitales.*

*Promoverás la inclusión, la accesibilidad y la ciudadanía digital durante el proceso educativo.*



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

Profesorado  
**TOP**  
Internacional



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.

### 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.

**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 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.



Universidad  
online oficial  
de la **NBA**



### 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

Los contenidos de esta titulación universitaria de alto nivel de TECH han sido elaborados por un equipo de especialistas en educación digital, garantizando un enfoque práctico y actualizado. Durante la trayectoria de aprendizaje, los profesionales desarrollarán habilidades clave en enseñanza digital, dominando herramientas del entorno Apple en educación. Además, profundizarán en metodologías innovadoras como la gamificación y el modelo *flipped classroom*, optimizando la participación y el aprendizaje del alumnado. También explorarán estrategias de *branding* digital, redes sociales y blogs aplicados a la docencia, ampliando su impacto educativo en el ecosistema digital.





“

*Aprenderás a gestionar herramientas digitales aplicadas a la docencia, ampliando tu impacto en el ecosistema educativo digital”*

## 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. Nuevas 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. Cibercrimitos 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 perfil de Twitter para divulgación docente
  - 4.3.2. Búsqueda y base de datos en Twitter
  - 4.3.3. 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. La gamificación como metodología activa

- 6.1. Historia, definición y conceptos
  - 6.1.1. Historia y contexto
  - 6.1.2. Definición
  - 6.1.3. Conceptos iniciales
- 6.2. Elementos
  - 6.2.1. Clasificaciones
  - 6.2.2. Insignias y diplomas
  - 6.2.3. Coleccionables
  - 6.2.4. Moneda de cambio
  - 6.2.5. Llaves
  - 6.2.6. Premios
- 6.3. Mecánicas
  - 6.3.1. Gamificaciones estructurales
  - 6.3.2. Gamificaciones de contenido
- 6.4. Herramientas digitales
  - 6.4.1. Herramientas de gestión
  - 6.4.2. Herramientas de productividad
    - 6.4.2.1. Insignias
    - 6.4.2.2. Cartas
    - 6.4.2.3. Otros
- 6.5. Ludificaciones y *serious games*
  - 6.5.1. El juego en el aula
  - 6.5.2. Tipología de los juegos
- 6.6. Catálogo de juegos comerciales
  - 6.6.1. Juegos para desarrollar competencias
  - 6.6.2. Juegos para desarrollar contenidos
- 6.7. Videojuegos y APPS
  - 6.7.1. Juegos para desarrollar competencias
  - 6.7.2. Juegos para desarrollar contenidos

- 6.8. Diseño de una gamificación
  - 6.8.1. Planteamiento, objetivos
  - 6.8.2. Integración en el currículo
  - 6.8.3. Historia
  - 6.8.4. Estética
  - 6.8.5. Evaluación
- 6.9. Diseño de juegos
  - 6.9.1. Planteamiento, objetivos
  - 6.9.2. Integración en el currículo
  - 6.9.3. Historia
  - 6.9.4. Estética
  - 6.9.5. Evaluación
- 6.10. Casos prácticos
  - 6.10.1. De una gamificación
  - 6.10.2. De una ludificación

### Módulo 7. ¿Qué es el modelo *flipped classroom*?

- 7.1. El modelo *flipped classroom*
  - 7.1.1. Concepto
  - 7.1.2. Historia
  - 7.1.3. ¿Qué es y cómo funciona?
- 7.2. El nuevo papel del docente en el modelo *flipped classroom*
  - 7.2.1. El nuevo rol del docente
  - 7.2.2. Trabajo en el aula
- 7.3. El papel de los alumnos en el modelo *flipped classroom*
  - 7.3.1. Nuevo aprendizaje del alumnado
  - 7.3.2. Tareas en clase, lecciones en casa
- 7.4. Implicación de las familias en el modelo *flipped classroom*
  - 7.4.1. Participación familiar
  - 7.4.2. Comunicación con los padres
- 7.5. Diferencias entre el modelo tradicional y el modelo *flipped classroom*
  - 7.5.1. Clase tradicional vs aula invertida
  - 7.5.2. Tiempo de trabajo

- 7.6. La personalización de la enseñanza
  - 7.6.1. ¿Qué es el aprendizaje personalizado?
  - 7.6.2. ¿Cómo personalizar el aprendizaje?
  - 7.6.3. Ejemplos de personalización del aprendizaje
- 7.7. La atención a la diversidad en el modelo *flipped classroom*
  - 7.7.1. ¿Qué es la atención a la diversidad?
  - 7.7.2. ¿Cómo nos ayuda el modelo FC a llevar a la práctica la atención a la diversidad?
- 7.8. Beneficios del modelo *flipped classroom*
  - 7.8.1. Flexibilidad del alumnado en su aprendizaje
  - 7.8.2. Adelantar contenidos
  - 7.8.3. Entorno de aprendizaje alrededor del alumnado
  - 7.8.4. Colaboración entre alumnos/-as
  - 7.8.5. Tiempo extra fuera del aula
  - 7.8.6. Mayor tiempo de atención personalizada al alumnado
- 7.9. La relación de la taxonomía de Bloom con el modelo *flipped classroom*
  - 7.9.1. ¿Qué es una taxonomía?
  - 7.9.2. Historia
  - 7.9.3. Niveles y ejemplos
  - 7.9.4. Tabla de verbos

### Módulo 8. El entorno Apple en Educación

- 8.1. Los dispositivos móviles en Educación
  - 8.1.1. El M-learning
  - 8.1.2. Una decisión problemática
- 8.2. ¿Por qué elegir un iPad para el aula?
  - 8.2.1. Criterios tecnopedagógicos
  - 8.2.2. Otras consideraciones
  - 8.2.3. Objeciones típicas
- 8.3. ¿Qué necesita mi centro?
  - 8.3.1. Filosofía educativa
  - 8.3.2. Criterios socioeconómicos
  - 8.3.3. Prioridades

- 8.4. Diseñando nuestro propio modelo
  - 8.4.1. “El que lee mucho y anda mucho, ve mucho y sabe mucho”
  - 8.4.2. Decisiones fundamentales
    - 8.4.2.1. ¿Carritos o proporción 1:1?
    - 8.4.2.2. ¿Qué modelo concreto elegimos?
    - 8.4.2.3. ¿PDI o televisión? ¿Ninguno de los dos?
- 8.5. El ecosistema educativo de Apple
  - 8.5.1. El DEP
  - 8.5.2. Sistemas de gestión de dispositivos
  - 8.5.3. ¿Qué son los Apple ID gestionados?
  - 8.5.4. Apple School Manager
- 8.6. Otros factores críticos de desarrollo
  - 8.6.1. Técnicos: Conectividad
  - 8.6.2. Humanos: La comunidad educativa
  - 8.6.3. Organizativos
- 8.7. La clase en manos del profesor
  - 8.7.1. Gestión docente: Aula e iDoceo
  - 8.7.2. iTunes U como entorno virtual de aprendizaje
- 8.8. El mapa para descubrir tesoros
  - 8.8.1. La suite ofimática de Apple
    - 8.8.1.1. *Pages*
    - 8.8.1.2. *Keynote*
    - 8.8.1.3. *Numbers*
  - 8.8.2. Apps para producción multimedia
    - 8.8.2.1. *iMovie*
    - 8.8.2.2. *Garage Band*
    - 8.8.2.3. *Clips*
- 8.9. Apple y las metodologías emergentes
  - 8.9.1. *Flipped classroom: Explain Everything* y *EdPuzzle*
  - 8.9.2. Gamificación: *Kahoot*, *Socrative* y *Plickers*
- 8.10. Todo el mundo puede programar
  - 8.10.1. *Swift playgrounds*
  - 8.10.2. Robótica con LEGO

## Módulo 9. Google Gsuite For Education

- 9.1. El universo Google
  - 9.1.1. Historia de Google
  - 9.1.2. Quién es Google hoy
  - 9.1.3. La importancia de asociarse con Google
  - 9.1.4. Catálogo de aplicaciones de Google
- 9.2. Google y la Educación
  - 9.2.1. Implicación de Google en la Educación
  - 9.2.2. Gestiones para la solicitud en tu centro
  - 9.2.3. Versiones y tipos de soporte técnico
  - 9.2.4. Primeros pasos con la consola de Gestión de GSuit
  - 9.2.5. Usuarios y grupos
- 9.3. Google GSuite uso avanzado
  - 9.3.1. Perfiles
  - 9.3.2. Informes
  - 9.3.3. Funciones de administrador
  - 9.3.4. Administración de dispositivos
  - 9.3.5. Seguridad
  - 9.3.6. Dominios
  - 9.3.7. Migración de datos
  - 9.3.8. Grupos y listas de difusión
  - 9.3.9. Política de privacidad y protección de datos
- 9.4. Herramientas para la búsqueda de información en el aula
  - 9.4.1. El buscador de Google
  - 9.4.2. Búsqueda avanzada de información
  - 9.4.3. Integración del motor de búsqueda
  - 9.4.4. Google Chrome
  - 9.4.5. Google News
  - 9.4.6. Google Maps
  - 9.4.7. Youtube

- 9.5. Herramientas de Google para la comunicación en el aula
  - 9.5.1. Introducción a Google Classroom
  - 9.5.2. Instrucciones de uso para profesores
  - 9.5.3. Instrucciones de uso para alumnos
- 9.6. Google Classroom: Usos avanzados y componentes adicionales
  - 9.6.1. Usos avanzados de Google Classroom
  - 9.6.2. Flubaroo
  - 9.6.3. FormLimiter
  - 9.6.4. Autocrat
  - 9.6.5. Doctopus
- 9.7. Herramientas para la organización de la información
  - 9.7.1. Primeros pasos Google Drive
  - 9.7.2. Organización de archivos y carpetas
  - 9.7.3. Compartir archivos
  - 9.7.4. Almacenamiento
- 9.8. Herramientas para trabajo cooperativo de Google
  - 9.8.1. Calendar
  - 9.8.2. Google Sheets
  - 9.8.3. Google Docs
  - 9.8.4. Google Presentations
  - 9.8.5. Google Forms
- 9.9. Herramientas para la publicación en el aula
  - 9.9.1. Google+
  - 9.9.2. Blogger
  - 9.9.3. Google Sites
- 9.10. Google Chromebook
  - 9.10.1. Uso del dispositivo
  - 9.10.2. Precios y características

## Módulo 10. Las TIC como herramienta de gestión y planificación

- 10.1. Herramientas TIC en el centro
  - 10.1.1. El factor disruptor de las TIC
  - 10.1.2. Objetivos de las TIC
  - 10.1.3. Buena praxis en el uso de las TIC
  - 10.1.4. Criterios para la elección de herramientas
  - 10.1.5. Protección de datos
  - 10.1.6. Seguridad
- 10.2. Comunicación
  - 10.2.1. Planes de comunicación
  - 10.2.2. Gestores de mensajería instantánea
  - 10.2.3. Videoconferencias
  - 10.2.4. Acceso remoto a dispositivos
  - 10.2.5. Plataformas de gestión escolar
  - 10.2.6. Otros medios
- 10.3. Correo electrónico
  - 10.3.1. Gestores de correo electrónico
  - 10.3.2. Respuestas, reenvíos
  - 10.3.3. Firmas
  - 10.3.4. Clasificación y etiquetado del correo
  - 10.3.5. Reglas
  - 10.3.6. Listas de correo
  - 10.3.7. Alias
  - 10.3.8. Herramientas avanzadas
- 10.4. Generación de documentos
  - 10.4.1. Procesadores de texto
  - 10.4.2. Hojas de cálculo
  - 10.4.3. Formularios
  - 10.4.4. Plantillas para imagen corporativa

- 10.5. Herramienta de gestión de tareas
  - 10.5.1. Gestión de tareas
  - 10.5.2. Listas
  - 10.5.3. Tareas
  - 10.5.4. Avisos
  - 10.5.5. Enfoques de uso
- 10.6. Calendario
  - 10.6.1. Calendarios digitales
  - 10.6.2. Eventos
  - 10.6.3. Citas y reuniones
  - 10.6.4. Invitaciones y confirmación de asistencia
  - 10.6.5. Vínculos con otras herramientas
- 10.7. Redes sociales
  - 10.7.1. Las redes sociales y nuestro centro
  - 10.7.2. LinkedIn
  - 10.7.3. Twitter
  - 10.7.4. Facebook
  - 10.7.5. Instagram
- 10.8. Introducción y parametrización de Alexia
  - 10.8.1. ¿Qué es Alexia?
  - 10.8.2. Solicitud y registro del centro en la plataforma
  - 10.8.3. Primeros pasos con Alexia
  - 10.8.4. Soporte Técnico de Alexia
  - 10.8.5. Configuración del centro
- 10.9. Permisos y gestión administrativa en Alexia
  - 10.9.1. Permisos de acceso
  - 10.9.2. Roles
  - 10.9.3. Facturación
  - 10.9.4. Ventas
  - 10.9.5. Ciclos formativos
  - 10.9.6. Actividades extraescolares y otros servicios
- 10.10. Alexia. Formación para docentes
  - 10.10.1. Áreas (asignaturas)
  - 10.10.2. Evaluar
  - 10.10.3. Pasar lista
  - 10.10.4. Agenda/Calendario
  - 10.10.5. Comunicación
  - 10.10.6. Entrevistas
  - 10.10.7. Secciones
  - 10.10.8. Alumnos
  - 10.10.9. Cumpleaños
  - 10.10.10. Enlaces
  - 10.10.11. APP móvil
  - 10.10.12. Utilidades



*Construirás una identidad digital sólida aprovechando redes sociales y blogs como herramientas clave para potenciar el aprendizaje”*

# 04

## Objetivos docentes

Este programa universitario busca capacitar a los profesionales de la Educación en el uso avanzado de herramientas digitales y metodologías innovadoras. Los egresados serán capaces de diseñar entornos de aprendizaje digitales efectivos, potenciar la participación del alumnado y optimizar la enseñanza con plataformas colaborativas. Así, este Máster de Formación Permanente en Digital Teaching and Learning garantiza que los docentes adquieran competencias en innovación educativa y lideren la transformación digital en el sector académico.



“

*Desarrollarás estrategias interactivas innovadoras potenciando la participación del alumnado mediante el uso de plataformas colaborativas y recursos digitales”*

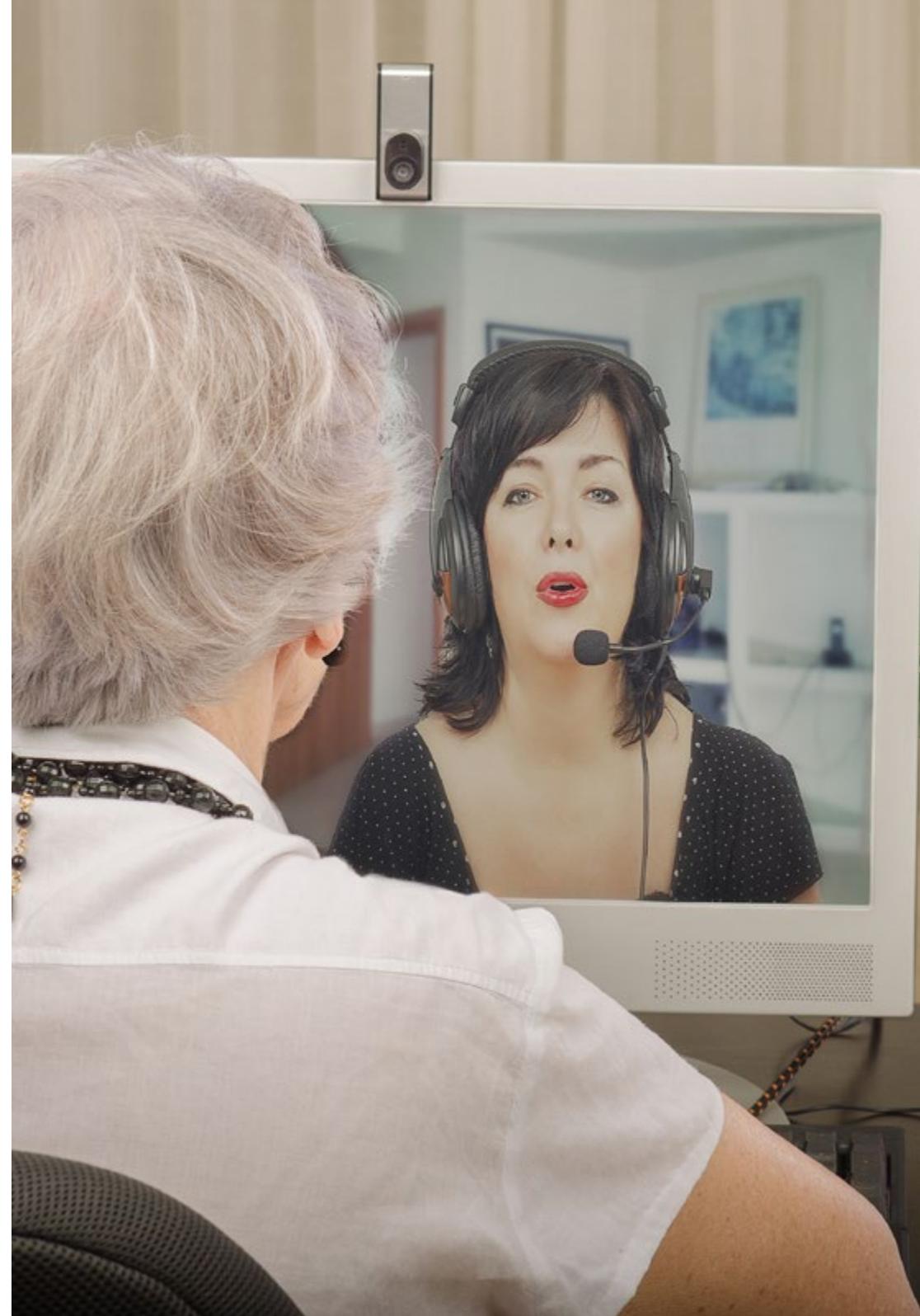


## Objetivos generales

- ♦ 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



*Estarás preparado para impulsar la Educación del futuro con metodologías activas que fomenten la creatividad, la autonomía y la interacción en el aula digital”*





## Objetivos específicos

---

### Módulo 1. *Digital Learning*

- ♦ Comprender el papel de la escuela tradicional en el aprendizaje
- ♦ Explicar el uso de la tecnología en el ocio entre el alumnado

### Módulo 2. *Digital Teaching*

- ♦ Diferenciar entre migrante digital y nativo digital
- ♦ Explicar la importancia de las competencias digitales en docentes

### Módulo 3. *Identidad digital y branding digital*

- ♦ Clasificar las características definitorias de la enseñanza virtual
- ♦ Explicar las ventajas e inconvenientes de la enseñanza virtual sobre la enseñanza tradicional

### Módulo 4. *Redes sociales y blogs en docencia*

- ♦ Describir la evolución de Facebook, cómo crear y gestionar un perfil, cómo usar de buscador la Red y su uso como herramienta docente
- ♦ Explicar la evolución de Twitter, cómo crear y gestionar un perfil, cómo usar de buscador la Red y su uso como herramienta docente

### Módulo 5. *Innovación tecnológica en Educación*

- ♦ Distinguir entre redes móviles y wifi
- ♦ Aprender sobre la pizarra electrónica

### Módulo 6. *La gamificación como metodología activa*

- ♦ Establecer el *Sleep Texting*
- ♦ Comprender la dependencia tecnológica

### 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 potenciadores del aprendizaje
- ♦ Describir la importancia del nuevo rol del docente dentro del aula

### Módulo 8. *El entorno Apple en Educación*

- ♦ Reconocer todos los factores críticos propios del entorno Apple en el desarrollo de nuestro modelo de implantación
- ♦ Identificar y estimar las posibilidades pedagógicas de las Apps propietarias de Apple para la gestión, la creación de contenidos y la evaluación

### Módulo 9. *Google Gsuite For Education*

- ♦ Describir y conocer las herramientas que nos proporciona esta plataforma
- ♦ Interactuar mediante chats entre profesores y alumnos para solventar problemas y dudas

### Módulo 10. *Las TIC como herramienta de gestión y planificación*

- ♦ Conocer los distintos tipos de plataformas de gestión
- ♦ Aprender las características comunes que nos ofrecen las plataformas de gestión de centros

# 05

## Salidas profesionales

TECH representa una excelente oportunidad para los docentes que buscan actualizar sus competencias y acceder a nuevas oportunidades en el ámbito educativo digital. Gracias a esta titulación universitaria, los profesionales dominarán el uso de herramientas tecnológicas de última generación para optimizar su práctica docente habitual. También, los docentes implementarán las metodologías activas y manejarán estrategias pedagógicas innovadoras en entornos virtuales. Así, se adaptarán a las necesidades del aprendizaje digital, optimizando la interacción con los estudiantes y promoviendo su participación activa a través de recursos digitales.





“

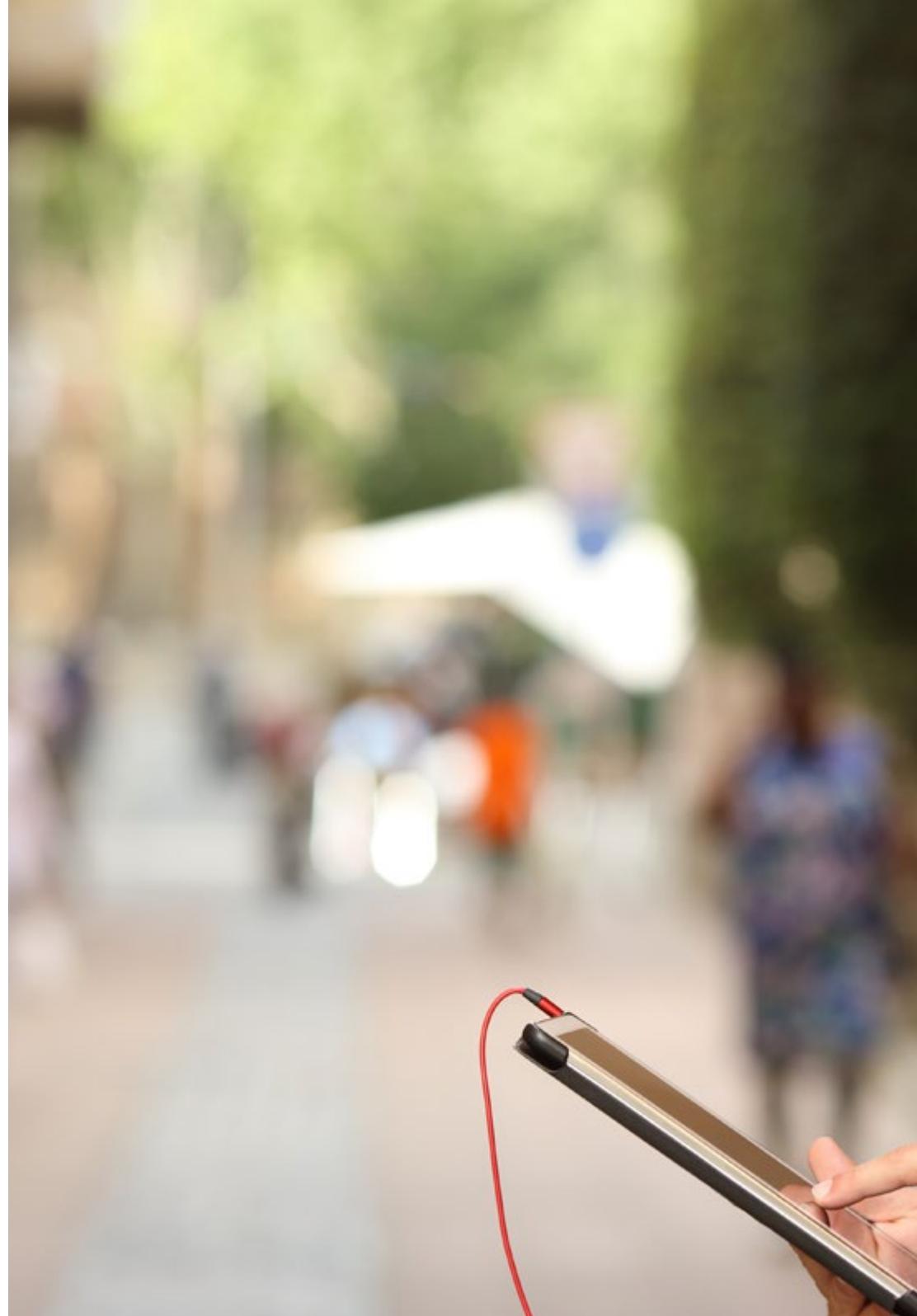
*Liderarás proyectos de transformación digital en instituciones académicas, impulsando su innovación y sostenibilidad a largo plazo”*

### Perfil del egresado

El egresado de esta titulación universitaria será un profesional altamente capacitado para integrar herramientas tecnológicas de vanguardia en contextos educativos. Asimismo, dominará el uso de plataformas educativas y metodologías activas que optimizan el aprendizaje. También, tendrá habilidades avanzadas en el uso de redes sociales, branding digital y estrategias interactivas, potenciando la participación del alumnado. Su perfil estará orientado a la innovación y la mejora continua, aplicando las últimas tendencias en enseñanza y aprendizaje digital. Así, estará preparado para liderar el cambio educativo y adaptarse a las nuevas exigencias del entorno digital.

*Dominarás el uso de entornos virtuales de aprendizaje, herramientas interactivas y recursos digitales para optimizar la enseñanza.*

- ♦ **Diseño de Entornos Virtuales de Aprendizaje:** Capacidad para crear espacios educativos digitales dinámicos, utilizando plataformas interactivas y metodologías innovadoras
- ♦ **Integración de Tecnología en la Enseñanza:** Habilidad para implementar herramientas digitales en la educación, optimizando la experiencia de aprendizaje
- ♦ **Gestión de Plataformas Educativas:** Dominio de entornos como Google GSuite for Education y Apple Education para mejorar la planificación y el trabajo colaborativo
- ♦ **Uso Avanzado de Redes Sociales y Branding Digital:** Desarrollo de estrategias para fortalecer la identidad digital y fomentar la participación en el aula virtual





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

- 1. Coordinador de Proyectos Educativos Digitales:** Líder en la implementación de soluciones tecnológicas en el ámbito educativo, impulsando la transformación digital de las instituciones.
- 2. Técnico de Plataformas Educativas:** Responsable de la administración y optimización de entornos virtuales de aprendizaje, garantizando una experiencia educativa fluida y eficaz.
- 3. Consultor de Tecnología Educativa:** Asesor en la integración de herramientas digitales en los procesos de enseñanza-aprendizaje, con un enfoque en la mejora continua.
- 4. Administrador de Proyectos de Digitalización Educativa:** Responsable de dirigir iniciativas de digitalización, promoviendo el uso de tecnologías avanzadas para la mejora del aprendizaje.
- 5. Consultor en *Branding Digital* para Educadores:** Encargado de asesorar a docentes y centros educativos en la construcción y gestión de su identidad digital.



*Optimizarás la participación del alumnado mediante estrategias interactivas y entornos de aprendizaje dinámicos”*

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 intenso 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

El cuadro docente seleccionado por TECH para este Máster de Formación Permanente en Digital Teaching and Learning está compuesto por profesionales de prestigio con amplia experiencia en el ámbito de la enseñanza digital y la aplicación de tecnologías innovadoras en la Educación. Estos expertos no solo dominan las herramientas y metodologías más avanzadas, sino que han liderado proyectos educativos de vanguardia en instituciones académicas y plataformas tecnológicas. Su experiencia incluye la implementación de enfoques como la gamificación, el aula invertida y el uso de redes sociales en la enseñanza. Además, su conocimiento actualizado asegura que los egresados adquieran una visión profunda y práctica de las últimas tendencias y técnicas en el ámbito de la educación.





“

*El cuadro docente está compuesto por especialistas con una sólida carrera profesional en Digital Teaching and Learning”*

## 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



## Profesores

### 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

#### 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

Este programa en Digital Teaching and Learning garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Máster de Formación Permanente expedido por TECH Universidad.



“

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

Este programa te permitirá obtener el título de **Máster de Formación Permanente en Digital Teaching and Learning** emitido por TECH Universidad.

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

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

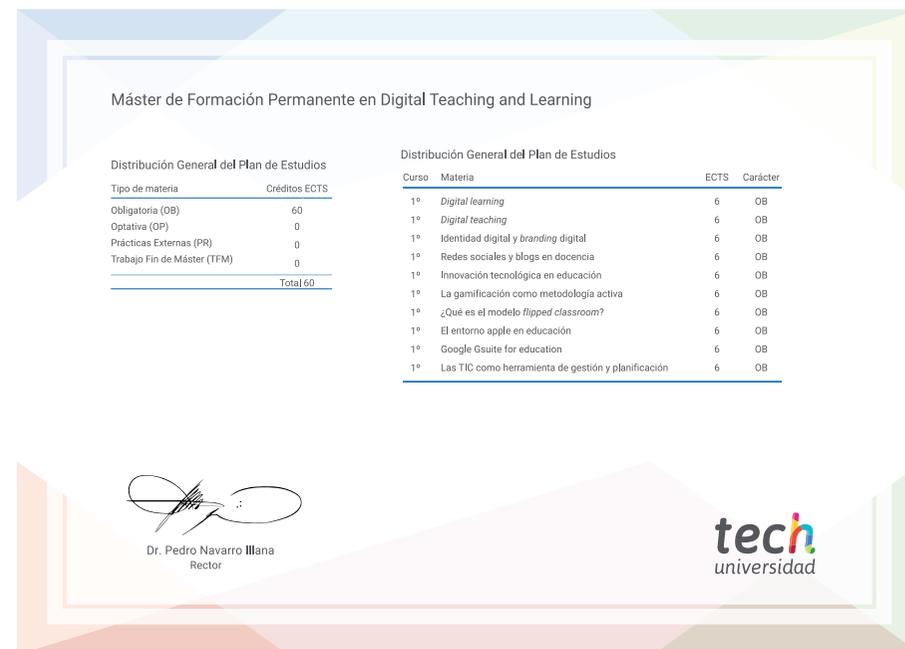
Además, el riguroso sistema de garantía de calidad de TECH asegura que cada título otorgado cumpla con los más altos estándares académicos, brindándole al egresado la confianza y la credibilidad que necesita para destacarse en su carrera profesional.

Título: **Máster de Formación Permanente en Digital Teaching and Learning**

Modalidad: **online**

Duración: **7 meses**

Acreditación: **60 ECTS**



\*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 de Formación Permanente

### Digital Teaching and Learning

- » Modalidad: online
- » Duración: 7 meses
- » Titulación: TECH Universidad
- » Acreditación: 60 ECTS
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

# Máster de Formación Permanente

## Digital Teaching and Learning

A woman with long dark hair, wearing a black headset with a microphone, is smiling and looking at a laptop screen. She is wearing an orange long-sleeved top. The background is a blurred office setting. The image is partially obscured by a large red diagonal shape on the left and bottom-left corners.

**tech**  
universidad