

Máster Título Propio

Educación Digital E-learning y Redes Sociales

Aval/Membresía



tech
universidad



Máster Título Propio

Educación Digital E-learning y Redes Sociales

- » 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-educacion-digital-e-learning-redes-sociales

Índice

01

Presentación del programa

pág. 4

02

¿Por qué estudiar en TECH?

pág. 8

03

Plan de estudios

pág. 12

04

Objetivos docentes

pág. 26

05

Salidas profesionales

pág. 32

06

Metodología de estudio

pág. 36

07

Cuadro docente

pág. 46

08

Titulación

pág. 50

01

Presentación del programa

La Educación Digital, el E-learning y las Redes Sociales han redefinido la manera en que se transmiten conocimientos, permitiendo una enseñanza más accesible, interactiva y personalizada. Estas herramientas no solo facilitan la creación de entornos virtuales dinámicos, sino que también potencian la colaboración y el aprendizaje autónomo. Según el Banco Mundial, el uso de tecnologías digitales en la educación ha demostrado mejorar la inclusión y la calidad del aprendizaje, especialmente en regiones con acceso limitado a la enseñanza tradicional. En este contexto, TECH presenta un programa universitario diseñado para que los profesionales en educación y docentes adquieran un dominio avanzado de estas tendencias y metodologías innovadoras.



“

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 los métodos de enseñanza, impulsando el E-learning y las Redes Sociales como herramientas clave en la educación actual. Estas tecnologías permiten generar experiencias de aprendizaje más accesibles, dinámicas y adaptadas a las necesidades de cada estudiante. Su impacto es innegable, fomentan la colaboración, el aprendizaje autónomo y la innovación en la enseñanza. Sin embargo, aprovechar todo su potencial requiere de un conocimiento profundo en plataformas digitales, estrategias pedagógicas interactivas y la integración de metodologías emergentes.

TECH busca con este Máster Título Propio en Educación Digital, E-learning y Redes Sociales un enfoque innovador y práctico, alineado con las exigencias del sector educativo actual. Esta titulación universitaria permite a los profesionales adquirir un dominio experto en herramientas tecnológicas para la enseñanza, el diseño de experiencias interactivas y la gestión de comunidades virtuales de aprendizaje.

A través de una metodología completamente online y con acceso a contenidos actualizados, los docentes y profesionales en educación podrán aplicar de inmediato los conocimientos adquiridos en su entorno laboral. Además, el programa cuenta con un equipo docente conformado por especialistas en educación digital y tecnología aplicada a la enseñanza. Gracias al método de aprendizaje exclusivo de TECH, el *Relearning*, los egresados desarrollarán habilidades avanzadas para transformar su práctica docente, mejorar la experiencia de los estudiantes y aprovechar al máximo las oportunidades que ofrece la educación digital.

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 Educación Digital E-learning y Redes Sociales** contiene el programa universitario más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

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



Aprovecharás el potencial de las comunidades virtuales implementándolas en tu práctica docente para mejorar la calidad y accesibilidad de la educación"

“

TECH te ofrece la posibilidad de estudiar a tu propio ritmo, convirtiéndote en un profesional altamente competitivo en el ámbito de la educación digital"

Incluye en su cuadro docente a profesionales pertenecientes al ámbito de la Educación Digital E-learning y Redes Sociales, 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.

Profundizarás en las tecnologías más recientes y las aplicaciones más innovadoras de E-learning, usando los mejores recursos digitales y multimedia para transformar tu práctica educativa.

Desarrollarás las habilidades necesarias para convertir los desafíos digitales en oportunidades de crecimiento tanto para tu carrera profesional como para las organizaciones educativas que lideres.



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



Los planes de estudio más completos del panorama universitario

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

Un método de aprendizaje único

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

La universidad online oficial de la NBA

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

Líderes en empleabilidad

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



Google Partner Premier

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



La universidad mejor valorada por sus alumnos

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



03

Plan de estudios

Este programa universitario ofrece un plan de estudios integral que abarca desde los fundamentos del aprendizaje digital hasta la implementación avanzada de herramientas tecnológicas en la enseñanza. El egresado adquirirá habilidades para diseñar estrategias educativas innovadoras, gestionar entornos virtuales y optimizar el uso de TIC en el aula. También explorará el impacto de las redes sociales en la docencia, la identidad digital y la innovación tecnológica aplicada a la educación. A través de casos prácticos y metodologías interactivas, desarrollará competencias clave para liderar la transformación digital en el ámbito educativo, potenciando la enseñanza con recursos dinámicos y actualizados.



“

Comprenderás metodológicamente la transformación digital en el ámbito educativo diseñando experiencias de aprendizaje inmersivas y sólidas”

Módulo 1. El modelo de aprendizaje Digital

- 1.1. Definiendo el aprendizaje
 - 1.1.1. Conociendo el aprendizaje
 - 1.1.2. Tipos de aprendizaje
- 1.2. Evolución de los procesos psicológicos en el aprendizaje
 - 1.2.1. El origen de los procesos psicológicos en el aprendizaje
 - 1.2.2. Evolución de los procesos psicológicos en el aprendizaje
- 1.3. El contexto educativo
 - 1.3.1. Características de la educación no formal
 - 1.3.2. Características de la educación formal
- 1.4. La tecnología educativa
 - 1.4.1. Escuela 4.0
 - 1.4.2. Habilidades digitales
- 1.5. Dificultades tecnológicas
 - 1.5.1. Acceso a la tecnología
 - 1.5.2. Destrezas tecnológicas
- 1.6. Recursos tecnológicos
 - 1.6.1. Blogs y Foros
 - 1.6.2. YouTube y Wikis
- 1.7. La enseñanza a distancia
 - 1.7.1. Características definitorias
 - 1.7.2. Ventajas e inconvenientes sobre la enseñanza tradicional
- 1.8. Blended learning
 - 1.8.1. Características definitorias
 - 1.8.2. Ventajas e inconvenientes sobre la enseñanza tradicional
- 1.9. La enseñanza virtual
 - 1.9.1. Características definitorias
 - 1.9.2. Ventajas e inconvenientes sobre la enseñanza tradicional
- 1.10. Las redes sociales
 - 1.10.1. Facebook y psicología
 - 1.10.2. Twitter y psicología



Módulo 2. Nuevos modelos de docencia

- 2.1. La docencia tradicional
 - 2.1.1. Ventajas e inconvenientes
 - 2.1.2. Los nuevos retos de la docencia
- 2.2. Educación 4.0
 - 2.2.1. Ventajas e inconvenientes
 - 2.2.2. Necesidad de reciclaje
- 2.3. El modelo de comunicación 4.0
 - 2.3.1. Abandono de las clases magistrales
 - 2.3.2. Interoperatividad en el aula
- 2.4. Nuevos retos docentes
 - 2.4.1. Formación continua del profesorado
 - 2.4.2. Evaluación del aprendizaje
- 2.5. Externalización de la enseñanza
 - 2.5.1. Programas de intercambios
 - 2.5.2. La red colaborativa
- 2.6. Internet y la educación tradicional
 - 2.6.1. Retos de la educación por libros
 - 2.6.2. Realidad aumentada en clase
- 2.7. Nuevos roles del docente 4.0
 - 2.7.1. Dinamizador de clase
 - 2.7.2. Gestor de contenido
- 2.8. Nuevos roles del alumno 4.0
 - 2.8.1. Cambio del modelo pasivo al activo
 - 2.8.2. La introducción del modelo cooperativo
 - 2.8.3. La creación de contenido por parte de docentes
 - 2.8.4. Materiales interactivos
 - 2.8.5. Fuentes de consulta
- 2.9. Nueva evaluación del aprendizaje
 - 2.9.1. Evaluación del producto tecnológico
 - 2.9.2. Elaboración de contenidos por parte de alumnos

Módulo 3. Google GSuite for Education

- 3.1. El Universo Google
 - 3.1.1. Historia de Google
 - 3.1.2. ¿Quién es Google hoy?
 - 3.1.3. La importancia de asociarse con Google
 - 3.1.4. Catálogo de aplicaciones de Google
 - 3.1.5. Resumen
- 3.2. Google y la Educación
 - 3.2.1. Implicación de Google en la educación
 - 3.2.2. Gestiones para la solicitud en tu centro
 - 3.2.3. Versiones y Tipos de soporte técnico
 - 3.2.4. Primeros pasos con la consola de gestión de G Suite
 - 3.2.5. Usuarios y grupos
 - 3.2.6. Resumen
- 3.3. GSuite, uso avanzado
 - 3.3.1. Perfiles
 - 3.3.2. Informes
 - 3.3.3. Funciones de administrador
 - 3.3.4. Administración de dispositivos
 - 3.3.5. Seguridad
 - 3.3.6. Dominios
 - 3.3.7. Migración de datos
 - 3.3.8. Grupos y listas de difusión
 - 3.3.9. Política de Privacidad y Protección de Datos
 - 3.3.10. Resumen
- 3.4. Herramientas para la búsqueda de información en el aula
 - 3.4.1. El buscador de Google
 - 3.4.2. Búsqueda avanzada de información
 - 3.4.3. Integración del motor de búsqueda
 - 3.4.4. Google Chrome
 - 3.4.5. Google News
 - 3.4.6. Google Maps
 - 3.4.7. YouTube
 - 3.4.8. Resumen

- 3.5. Herramientas de Google para la comunicación en el aula
 - 3.5.1. Introducción a Google Classroom
 - 3.5.2. Instrucciones de uso para profesores
 - 3.5.3. Instrucciones de uso para alumnos
 - 3.5.4. Resumen
- 3.6. Google Classroom: Usos avanzados y componentes adicionales
 - 3.6.1. Usos avanzados de Google Classroom
 - 3.6.2. Flubaroo
 - 3.6.3. FormLimiter
 - 3.6.4. Autocrat
 - 3.6.5. Doctopus
 - 3.6.6. Resumen
- 3.7. Herramientas para la organización de la información
 - 3.7.1. Primeros pasos Google Drive
 - 3.7.2. Organización de archivos y carpetas
 - 3.7.3. Compartir archivos
 - 3.7.4. Almacenamiento
 - 3.7.5. Resumen
- 3.8. Herramientas para trabajo cooperativo de Google
 - 3.8.1. Calendar
 - 3.8.2. Google Sheets
 - 3.8.3. Google Docs
 - 3.8.4. Google Presentations
 - 3.8.5. Google Forms
 - 3.8.6. Resumen

Módulo 4. Las TIC y su aplicación práctica e interactiva

- 4.1. Las nuevas tecnologías en la educación
 - 4.1.1. El contexto educativo 2.0
 - 4.1.2. ¿Por qué usar las TIC?
 - 4.1.3. Las competencias digitales del docente y alumno
 - 4.1.4. Resumen

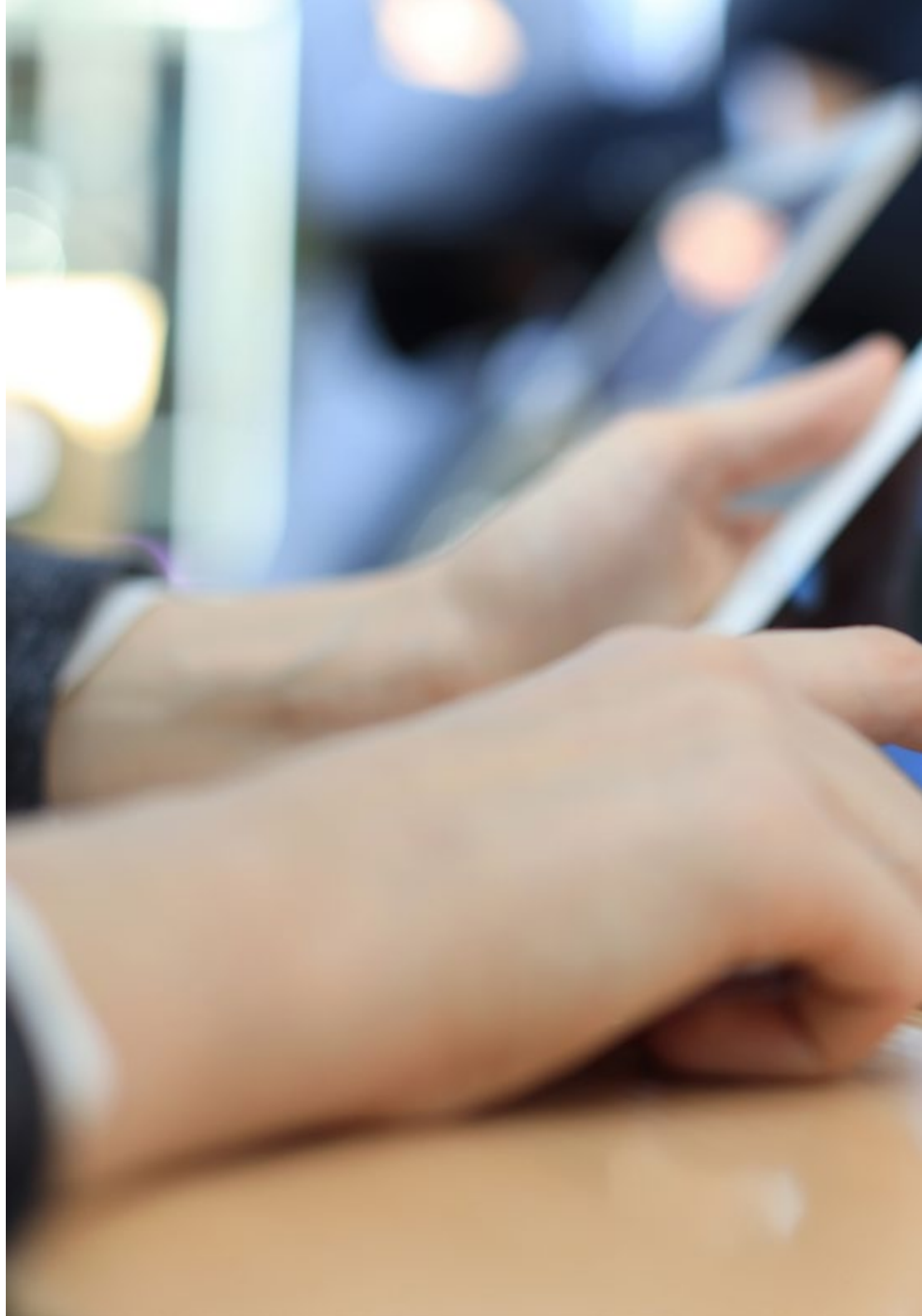
- 4.2. TIC en el aula y su aplicación
 - 4.2.1. Libro digital
 - 4.2.2. Pizarra digital
 - 4.2.3. Mochila digital
 - 4.2.4. Dispositivos móviles
 - 4.2.5. Resumen
- 4.3. TIC en la web y su aplicación
 - 4.3.1. Navegar, buscar y filtrar la información
 - 4.3.2. Software educativo
 - 4.3.3. Actividades guiadas en internet
 - 4.3.4. Blogs educativos y páginas web
 - 4.3.5. Wikis de profesores de lengua y literatura
 - 4.3.6. Plataformas de aprendizaje: Moodle y Schoology
 - 4.3.7. Google Classroom
 - 4.3.8. Google Docs
 - 4.3.9. MOOCs
 - 4.3.10. Resumen
- 4.4. Redes Sociales y sus aplicaciones en la docencia
 - 4.4.1. Introducción a las redes sociales
 - 4.4.2. Facebook
 - 4.4.3. Twitter
 - 4.4.4. Instagram
 - 4.4.5. LinkedIn
 - 4.4.6. Resumen
- 4.5. Nuevas metodologías en el aula
 - 4.5.1. Esquemas, mapas conceptuales y mentales
 - 4.5.2. Infografías
 - 4.5.3. Presentaciones y textos en movimiento
 - 4.5.4. Creación de vídeos y tutoriales
 - 4.5.5. Gamificación
 - 4.5.6. *Flipped Classroom*
 - 4.5.7. Resumen

- 4.6. Diseño de actividades colaborativas
 - 4.6.1. Creación de actividades colaborativas
 - 4.6.2. Leer y escribir con TIC
 - 4.6.3. Ampliar el diálogo y las habilidades de razonamiento con TIC
 - 4.6.4. Atención a la diversidad del grupo
 - 4.6.5. Programación y seguimiento de las actividades
 - 4.6.6. Resumen
- 4.7. Evaluación con TIC
 - 4.7.1. Sistemas de evaluación con TIC
 - 4.7.2. El ePortfolio
 - 4.7.3. Autoevaluación, evaluación entre pares y retroalimentación
 - 4.7.4. Resumen
- 4.8. Posibles riesgos de la web
 - 4.8.1. Filtrar la información y la infoxicación
 - 4.8.2. Distractores en la red
 - 4.8.3. El seguimiento de actividades
 - 4.8.4. Resumen
- 4.9. Mis recursos TIC
 - 4.9.1. Almacenamiento y recuperación de los recursos, materiales y herramientas
 - 4.9.2. Actualización de recursos, materiales y herramientas
 - 4.9.3. Resumen

Módulo 5. Las TIC en la orientación académica

- 5.1. Tecnología en la Educación
 - 5.1.1. Historia y evolución de la tecnología
 - 5.1.2. Nuevos retos
 - 5.1.3. Resumen
- 5.2. Internet en las escuelas
 - 5.2.1. Historia y primeros años de Internet
 - 5.2.2. El impacto de Internet en la Educación
 - 5.2.3. Resumen

- 5.3. Dispositivos para profesores y alumnos
 - 5.3.1. Dispositivos en el aula
 - 5.3.2. La pizarra electrónica
 - 5.3.3. Dispositivos para alumnos
 - 5.3.4. Las tablets
 - 5.3.5. Siete formas de usar los dispositivos móviles en el aula
 - 5.3.6. Resumen
- 5.4. Tutoría online
 - 5.4.1. ¿Por qué tutorizar online?
 - 5.4.2. Adaptación de los alumnos
 - 5.4.3. Ventajas e inconvenientes
 - 5.4.4. Tareas del tutor
 - 5.4.5. Puesta en práctica
 - 5.4.6. Resumen
- 5.5. Creatividad en escuelas
 - 5.5.1. La creatividad en las escuelas
 - 5.5.2. Pensamiento lateral práctico
 - 5.5.3. Los primeros docentes tecnológicos
 - 5.5.4. El nuevo perfil docente
 - 5.5.5. Resumen
- 5.6. Los padres y profesores como migrantes digitales
 - 5.6.1. Nativos digitales vs migrantes digitales
 - 5.6.2. Formación tecnológica en migrantes digitales
 - 5.6.3. Desarrollo y potenciación de los nativos digitales
 - 5.6.4. Resumen
- 5.7. Uso responsable de las nuevas tecnologías
 - 5.7.1. Privacidad
 - 5.7.2. Protección de datos
 - 5.7.3. Ciberdelitos
 - 5.7.4. Resumen





- 5.8. Adicciones y patologías
 - 5.8.1. Definición de adicción a la tecnología
 - 5.8.2. Evitar una adicción
 - 5.8.3. Cómo salir de una adicción
 - 5.8.4. Nuevas patologías producidas por la tecnología
 - 5.8.5. Resumen
- 5.9. Algunos proyectos y experiencias de Orientación y TIC
 - 5.9.1. Introducción
 - 5.9.2. Proyecto H.O.L.A. (Herramienta para la Orientación Laboral de Asturias)
 - 5.9.3. My vocational *ePortfolio* (MYVIP)
 - 5.9.4. MyWayPass. (Plataforma online gratuita para la toma de decisiones)
 - 5.9.5. Uveni. (Plataforma de orientación para secundaria y bachillerato)
 - 5.9.6. A golpe de timbre
 - 5.9.7. Sociescuela
 - 5.9.8. Orientaline
 - 5.9.9. Salón virtual del estudiante
 - 5.9.10. Descubre la FP
 - 5.9.11. Resumen
- 5.10. Algunos recursos digitales para la orientación educativa
 - 5.10.1. Introducción
 - 5.10.2. Asociaciones y portales de interés en el campo de la orientación
 - 5.10.3. Blogs
 - 5.10.4. Wikis
 - 5.10.5. Redes sociales de profesionales o instituciones de orientación académico-laboral
 - 5.10.6. Grupos de Facebook
 - 5.10.7. Apps asociadas al campo de la orientación
 - 5.10.8. Hashtags interesantes
 - 5.10.9. Otros recursos TIC
 - 5.10.10. Entornos personales de aprendizaje en orientación: PLE

Módulo 6. Identidad Digital y branding Digital

- 6.1. La Identidad Digital
 - 6.1.1. Definición de la Identidad Digital
 - 6.1.2. Gestionando la Identidad Digital en la Docencia
 - 6.1.3. Ámbitos de aplicación de la Identidad Digital
 - 6.1.4. Resumen
- 6.2. Blogs
 - 6.2.1. Introducción a los blogs en la docencia
 - 6.2.2. Blogs e Identidad Digital
 - 6.2.3. Resumen
- 6.3. Roles en la Identidad Digital
 - 6.3.1. Identidad Digital del alumnado
 - 6.3.2. Identidad Digital del profesorado
 - 6.3.3. Resumen
- 6.4. Branding
 - 6.4.1. Qué es el Branding Digital
 - 6.4.2. Cómo trabajar el Branding Digital
 - 6.4.3. Resumen
- 6.5. Cómo posicionarse en la docencia Digital
 - 6.5.1. Introducción al SEO
 - 6.5.2. Posicionando un blog
 - 6.5.3. Introducción a la marca personal
 - 6.5.4. Casos de éxito de imagen de marca docente
 - 6.5.5. Usos típicos
 - 6.5.6. Resumen
- 6.6. Reputación Online
 - 6.6.1. Reputación Online vs. Reputación física
 - 6.6.2. Reputación Online en la docencia
 - 6.6.3. Gestión de Crisis de reputación online
 - 6.6.4. Resumen

- 6.7. La Comunicación Digital
 - 6.7.1. Comunicación digital
 - 6.7.2. Comunicación personal e Identidad Digital
 - 6.7.3. Comunicación corporativa e Identidad Digital
 - 6.7.4. Herramientas de comunicación docente
 - 6.7.5. Protocolos de comunicación docente
 - 6.7.6. Resumen
- 6.8. Herramientas de comunicación
 - 6.8.1. Planes de comunicación
 - 6.8.2. Gestores de mensajería instantánea
 - 6.8.3. Correo electrónico
 - 6.8.4. La agenda digital en las nuevas plataformas
 - 6.8.5. Videoconferencias
 - 6.8.6. Resumen
- 6.9. Evaluación con TIC
 - 6.9.1. Sistemas de evaluación con TIC
 - 6.9.2. El ePortfolio
 - 6.9.3. Autoevaluación, evaluación entre pares y retroalimentación
 - 6.9.4. Resumen
- 6.10. Recursos para la gestión de materiales
 - 6.10.1. Almacenamiento y recuperación de los recursos, materiales y herramientas
 - 6.10.2. Actualización de recursos, materiales y herramientas
 - 6.10.3. Resumen

Módulo 7. Redes Sociales y blogs en docencia

- 7.1. Redes sociales
 - 7.1.1. Origen y evolución
 - 7.1.2. Redes Sociales para Docentes
 - 7.1.3. Estrategia, analítica y contenido
 - 7.1.4. Resumen

- 7.2. Facebook
 - 7.2.1. El origen y evolución de Facebook
 - 7.2.2. Páginas de Facebook para divulgación docente
 - 7.2.3. Grupos
 - 7.2.4. Búsqueda y base de datos en Facebook
 - 7.2.5. Herramientas
 - 7.2.6. Resumen
- 7.3. Twitter
 - 7.3.1. El origen y evolución de Twitter
 - 7.3.2. Perfil de Twitter para divulgación docente
 - 7.3.3. Búsqueda y base de datos en Twitter
 - 7.3.4. Herramientas
 - 7.3.5. Resumen
- 7.4. LinkedIn
 - 7.4.1. El origen y evolución de LinkedIn
 - 7.4.2. Perfil docente de LinkedIn
 - 7.4.3. Grupos de LinkedIn
 - 7.4.4. Búsqueda y base de datos en LinkedIn
 - 7.4.5. Herramientas
 - 7.4.6. Resumen
- 7.5. YouTube
 - 7.5.1. El origen y evolución de YouTube
 - 7.5.2. Canales de YouTube para divulgación docente
 - 7.5.3. Herramientas para YouTube
 - 7.5.4. Resumen
- 7.6. Instagram
 - 7.6.1. El origen y evolución de Instagram
 - 7.6.2. Perfil de Instagram para la divulgación docente
 - 7.6.3. Herramientas
 - 7.6.4. Resumen

- 7.7. Contenidos Multimedia
 - 7.7.1. Fotografía
 - 7.7.2. Infografías
 - 7.7.3. Vídeo
 - 7.7.4. Vídeos en directo
 - 7.7.5. Resumen
- 7.8. Blogs y gestión de Redes Sociales
 - 7.8.1. Reglas básicas en la gestión de Redes Sociales
 - 7.8.2. Usos en la docencia
 - 7.8.3. Herramientas de creación de contenido
 - 7.8.4. Herramientas de gestión de Redes Sociales
 - 7.8.5. Trucos en Redes Sociales
 - 7.8.6. Resumen
- 7.9. Herramientas de analítica
 - 7.9.1. ¿Qué analizamos?
 - 7.9.2. Google Analytics
 - 7.9.3. Resumen
- 7.10. Comunicación y Reputación
 - 7.10.1. Gestión de fuentes
 - 7.10.2. Protocolos de comunicación
 - 7.10.3. Gestión de crisis
 - 7.10.4. Resumen

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. "El que lee mucho y anda mucho, ve mucho y sabe mucho"

- 8.4. Diseñando nuestro propio modelo
 - 8.4.1. Prioridades
 - 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?
 - 8.4.3. Planificación
- 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 para producción multimedia
 - 8.8.2.1. iMovie
 - 8.8.2.2. Garage Band
- 8.9. Apple y las metodologías emergentes
 - 8.9.1. Flipped Classroom: Explain Everything y EdPuzzle
 - 8.9.2. Gamificación: Kahoot y Plickers
- 8.10. Todo el mundo puede programar
 - 8.10.1. Swift Playgrounds
 - 8.10.2. Evaluación intempestiva

Módulo 9. Innovación tecnológica en educación

- 9.1. Ventajas e inconvenientes del uso la tecnología en Educación
 - 9.1.1. La tecnología como medio de educación
 - 9.1.2. Ventajas del uso
 - 9.1.3. Inconvenientes y adicciones
 - 9.1.4. Resumen
- 9.2. Neurotecnología Educativa
 - 9.2.1. Neurociencia
 - 9.2.2. Neurotecnología
 - 9.2.3. Resumen
- 9.3. La Programación en Educación
 - 9.3.1. Beneficios de la programación en la Educación
 - 9.3.2. Plataforma Scratch
 - 9.3.3. Confección del primer "Hola Mundo"
 - 9.3.4. Comandos, parámetros y eventos
 - 9.3.5. Exportación de proyectos
 - 9.3.6. Resumen
- 9.4. Introducción a la Flipped Classroom
 - 9.4.1. En qué se basa
 - 9.4.2. Ejemplos de uso
 - 9.4.3. Grabación de vídeos
 - 9.4.4. YouTube
 - 9.4.5. Resumen
- 9.5. Introducción a la Gamificación
 - 9.5.1. ¿Qué es la Gamificación?
 - 9.5.2. Herramientas de Gamificación
 - 9.5.3. Casos de éxito
 - 9.5.4. Resumen
- 9.6. Introducción a la Robótica
 - 9.6.1. La importancia de la robótica en la educación
 - 9.6.2. Arduino (hardware)
 - 9.6.3. Arduino (lenguaje de programación)
 - 9.6.4. Resumen

- 9.7. Introducción a la Realidad Aumentada
 - 9.7.1. ¿Qué es la RA?
 - 9.7.2. Qué beneficios tiene en la Educación
 - 9.7.3. Resumen
- 9.8. Cómo desarrollar tus propias aplicaciones de RA
 - 9.8.1. La Realidad Aumentada profesional
 - 9.8.2. Unity/Vuforia
 - 9.8.3. Ejemplos de uso
 - 9.8.4. Resumen
- 9.9. Samsung Virtual School Suitcase
 - 9.9.1. Aprendizaje inmersivo
 - 9.9.2. La mochila del futuro
 - 9.9.3. Resumen
- 9.10. Consejos y ejemplos de uso en el aula
 - 9.10.1. Combinación de herramientas de innovación en el aula
 - 9.10.2. Ejemplos reales
 - 9.10.3. Resumen

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
 - 10.1.7. Resumen

- 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
 - 10.2.7. Resumen
- 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
 - 10.3.9. Resumen
- 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
 - 10.4.5. Resumen
- 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
 - 10.5.6. Resumen

- 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
 - 10.6.6. Resumen
- 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
 - 10.7.6. Resumen
- 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
 - 10.8.6. Resumen
- 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
 - 10.9.7. Resumen





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

10.10.13. Resumen



Aprenderás a diseñar experiencias formativas digitales aplicando modelos pedagógicos de vanguardia y con el uso de TIC como herramientas de gestión y planificación educativa"

04

Objetivos docentes

Con esta exhaustiva titulación universitaria, TECH tiene como objetivo especializar al profesional en la educación y docentes en la aplicación de herramientas digitales avanzadas en la enseñanza, optimizando los procesos de aprendizaje en entornos virtuales. Durante la experiencia académica, desarrollará habilidades en el diseño e implementación de estrategias innovadoras de E-learning, así como en la gestión de plataformas educativas y Redes Sociales aplicadas a la docencia. Asimismo, adquirirá competencias en identidad digital para la optimización del proceso formativo. Con un enfoque basado en la tecnología y las tendencias pedagógicas actuales, el egresado podrá transformar la enseñanza tradicional en experiencias dinámicas, interactivas y accesibles.





“

Adquirirás competencias para manejar las tecnologías emergentes y el Marketing educativo para optimizar la presencia docente en el entorno digital”



Objetivos generales

- ♦ Integrar modelos de aprendizaje digital para optimizar la enseñanza en entornos virtuales
- ♦ Aplicar metodologías activas en E-learning para mejorar la experiencia de] los estudiantes
- ♦ Dominar Google GSuite for Education y el ecosistema Apple como herramientas pedagógicas clave
- ♦ Diseñar estrategias de enseñanza con TIC que fomenten la interactividad y el aprendizaje autónomo
- ♦ Incorporar redes sociales y blogs como recursos educativos para la comunicación y la difusión del conocimiento
- ♦ Desarrollar una identidad digital sólida y estrategias de branding educativo para potenciar la reputación profesional
- ♦ Optimizar la gestión académica a través de tecnologías digitales que faciliten la planificación y evaluación
- ♦ Explorar las últimas innovaciones tecnológicas aplicadas a la educación para mejorar el rendimiento docente





Objetivos específicos

Módulo 1. El modelo de aprendizaje Digital

- ♦ Diferenciar entre el aprendizaje formal y el aprendizaje informal
- ♦ Distinguir entre el aprendizaje implícito y el aprendizaje no formal
- ♦ Describir los procesos de memoria y atención en el aprendizaje
- ♦ Establecer las diferencias entre aprendizaje activo y el pasivo

Módulo 2. Nuevos modelos de docencia

- ♦ Explicar el uso de la tecnología en el ocio entre el alumnado
- ♦ Identificar el uso de la tecnología educativa por parte del alumnado
- ♦ Establecer las características definitorias de la tecnología educativa
- ♦ Describir las ventajas e inconvenientes sobre la tecnología educativa

Módulo 3. 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 4. Las TIC y su aplicación práctica e interactiva

- ♦ Describir las nuevas tecnologías en la educación
- ♦ Saber implementar las TIC en el aula y sus diferentes aplicaciones
- ♦ Entender las Redes Sociales y sus aplicaciones en la docencia
- ♦ Conocer las nuevas metodologías en el aula

Módulo 5. Las TIC en la orientación académica

- ♦ Explicar el uso de la tecnología en el ocio entre el alumnado
- ♦ Identificar el uso de la tecnología educativa por parte del alumnado
- ♦ Distinguir entre Migrante vs. Nativo digital
- ♦ Identificar las dificultades tecnológicas en adultos

Módulo 6. Identidad Digital y *branding Digital*

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

Módulo 7. Redes Sociales y blogs en docencia

- ♦ Identificar el origen y evolución de Facebook
- ♦ Clasificar el uso de Facebook en la docencia
- ♦ Esclarecer el origen y evolución de Twitter
- ♦ Comprender el uso de Twitter en la docencia

Módulo 8. El entorno Apple en Educación

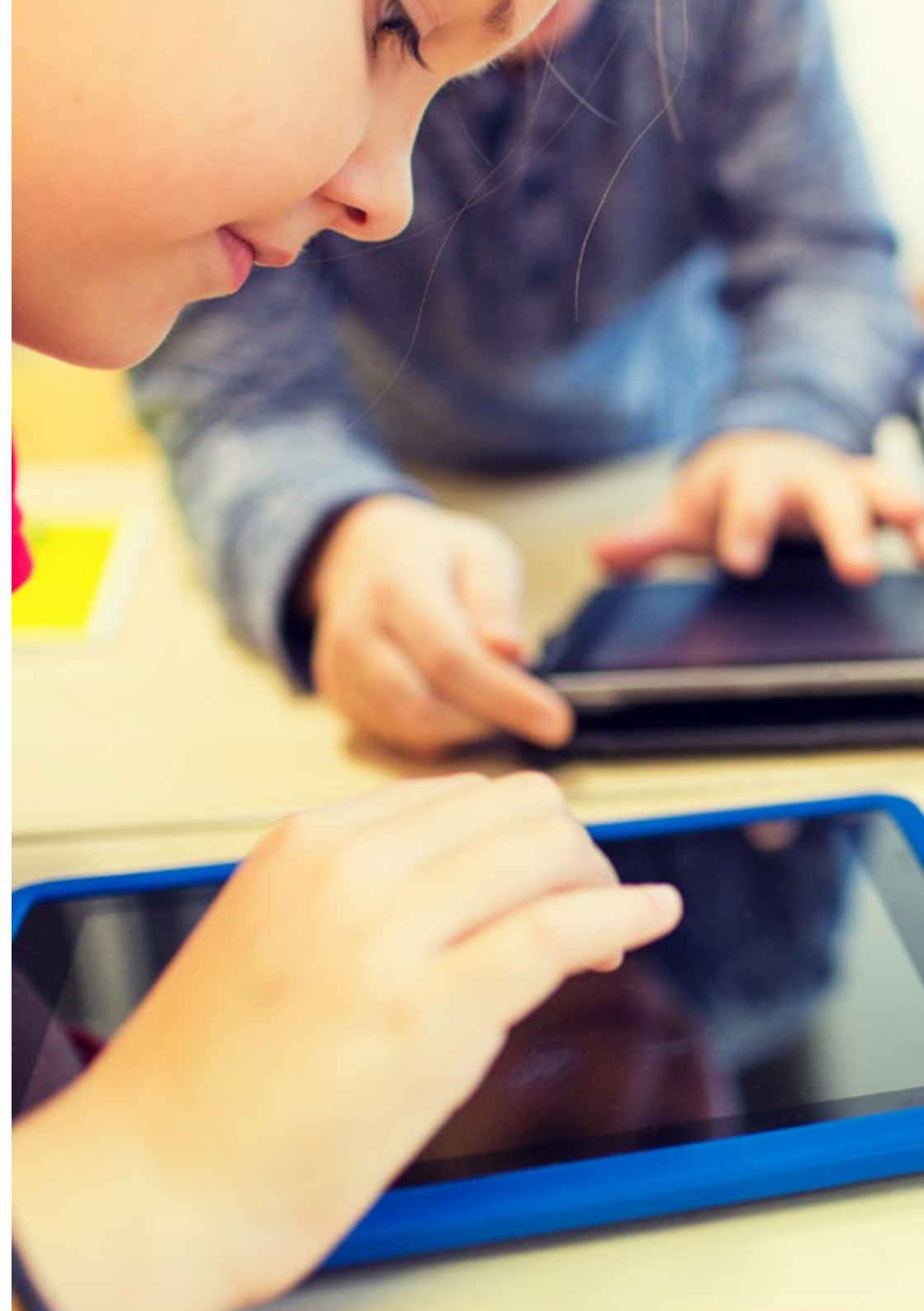
- ♦ Reconocer todos los factores críticos propios del entorno Apple en el desarrollo de nuestro modelo de implantación
- ♦ Identificar y estimar las posibilidades pedagógicas de las Apps propietarias de Apple para la gestión, la creación de contenidos y la evaluación

Módulo 9. Innovación tecnológica en Educación

- ♦ Distinguir entre redes móviles y wifi
- ♦ Clasificar los dispositivos móviles: Tablets y smartphones
- ♦ Aprender sobre la pizarra electrónica
- ♦ Explicar las clases y tutorización online

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
- ♦ Identificar las dificultades tecnológicas en adultos
- ♦ Introducir a las herramientas de evaluación de la implementación tecnológicas





“Impulsarás el aprendizaje autónomo y la motivación estudiantil mediante estrategias innovadoras de E-learning, optimizando la experiencia educativa en entornos digitales”

05

Salidas profesionales

Gracias a esta titulación, los docentes incorporarán a su praxis diaria las últimas tendencias en Educación Digital *E-learning* y Redes Sociales. De esta forma, los egresados crearán entornos virtuales de aprendizaje y contenidos interactivos personalizados. Gracias a esto, los expertos fomentarán la participación activa del alumnado y optimizarán su rendimiento académico significativamente. Además, los profesionales promoverán una enseñanza más inclusiva, flexible y adaptada a los distintos ritmos y estilos de aprendizaje presentes en el aula.



“

Diseñarás entornos virtuales de aprendizaje eficientes que integren herramientas digitales, metodologías activas y criterios de accesibilidad”

Perfil del egresado

El egresado será un especialista en el desarrollo y aplicación de estrategias digitales en la enseñanza, con un dominio en el manejo de plataformas educativas y Redes Sociales. Asimismo, contará con habilidades para diseñar entornos de aprendizaje inmersivos, gestionar la identidad digital en el ámbito docente y optimizar la comunicación en comunidades académicas virtuales. Por otro lado, estará capacitado para analizar tendencias tecnológicas e integrar innovaciones en la enseñanza, mejorando la experiencia de los usuarios en el aula.

Aplicarás estrategias didácticas innovadoras basadas en el uso educativo de las Redes Sociales como espacios de interacción y reflexión.

- ♦ **Identidad Digital y Branding Educativo:** Desarrollo de una presencia profesional sólida en entornos digitales, potenciando la reputación académica y docente
- ♦ **Diseño de Entornos de Aprendizaje Digital:** Capacidad para crear experiencias educativas interactivas y personalizadas mediante plataformas E-learning
- ♦ **Integración de Redes Sociales en la Docencia:** Uso estratégico de redes y blogs como recursos pedagógicos para la comunicación y difusión del conocimiento
- ♦ **Aplicación de TIC en la Enseñanza:** Implementación de tecnologías innovadoras para mejorar la interacción y el aprendizaje en diferentes niveles educativos



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

- 1. Técnico de Educación Digital:** Responsable de diseñar y liderar la implementación de tecnologías educativas en instituciones académicas y empresas.
- 2. Administrador de Plataformas de E-learning:** Especialista en la administración y optimización de entornos virtuales de aprendizaje para mejorar la experiencia del usuario.
- 3. Consultor en Transformación Digital Educativa:** Asesor de centros educativos y corporaciones en la integración de herramientas digitales y metodologías innovadoras.
- 4. Coordinador de Tecnología Educativa:** Líder en la incorporación de TIC y modelos pedagógicos avanzados para optimizar el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- 5. Desarrollador de Contenidos Interactivos para Educación:** Diseñador de materiales multimedia y experiencias inmersivas para programas de capacitación online.

“*Conviértete en un referente en la innovación y digitalización de la enseñanza con un enfoque práctico y actualizado que solo te ofrece TECH*”



06

Metodología de estudio

TECH es la primera universidad en el mundo que combina la metodología de los **case studies** con el **Relearning**, un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración dirigida.

Esta disruptiva estrategia pedagógica ha sido concebida para ofrecer a los profesionales la oportunidad de actualizar conocimientos y desarrollar competencias de un modo intensivo y riguroso. Un modelo de aprendizaje que coloca al estudiante en el centro del proceso académico y le otorga todo el protagonismo, adaptándose a sus necesidades y dejando de lado las metodologías más convencionales.



“

TECH te prepara para afrontar nuevos retos en entornos inciertos y lograr el éxito en tu carrera”

El alumno: la prioridad de todos los programas de TECH

En la metodología de estudios de TECH el alumno es el protagonista absoluto. Las herramientas pedagógicas de cada programa han sido seleccionadas teniendo en cuenta las demandas de tiempo, disponibilidad y rigor académico que, a día de hoy, no solo exigen los estudiantes sino los puestos más competitivos del mercado.

Con el modelo educativo asincrónico de TECH, es el alumno quien elige el tiempo que destina al estudio, cómo decide establecer sus rutinas y todo ello desde la comodidad del dispositivo electrónico de su preferencia. El alumno no tendrá que asistir a clases en vivo, a las que muchas veces no podrá acudir. Las actividades de aprendizaje las realizará cuando le venga bien. Siempre podrá decidir cuándo y desde dónde estudiar.

“

*En TECH NO tendrás clases en directo
(a las que luego nunca puedes asistir)”*



Los planes de estudios más exhaustivos a nivel internacional

TECH se caracteriza por ofrecer los itinerarios académicos más completos del entorno universitario. Esta exhaustividad se logra a través de la creación de temarios que no solo abarcan los conocimientos esenciales, sino también las innovaciones más recientes en cada área.

Al estar en constante actualización, estos programas permiten que los estudiantes se mantengan al día con los cambios del mercado y adquieran las habilidades más valoradas por los empleadores. De esta manera, quienes finalizan sus estudios en TECH reciben una preparación integral que les proporciona una ventaja competitiva notable para avanzar en sus carreras.

Y además, podrán hacerlo desde cualquier dispositivo, pc, tableta o smartphone.

“

El modelo de TECH es asincrónico, de modo que te permite estudiar con tu pc, tableta o tu smartphone donde quieras, cuando quieras y durante el tiempo que quieras”

Case studies o Método del caso

El método del caso ha sido el sistema de aprendizaje más utilizado por las mejores escuelas de negocios del mundo. Desarrollado en 1912 para que los estudiantes de Derecho no solo aprendiesen las leyes a base de contenidos teóricos, su función era también presentarles situaciones complejas reales. Así, podían tomar decisiones y emitir juicios de valor fundamentados sobre cómo resolverlas. En 1924 se estableció como método estándar de enseñanza en Harvard.

Con este modelo de enseñanza es el propio alumno quien va construyendo su competencia profesional a través de estrategias como el *Learning by doing* o el *Design Thinking*, utilizadas por otras instituciones de renombre como Yale o Stanford.

Este método, orientado a la acción, será aplicado a lo largo de todo el itinerario académico que el alumno emprenda junto a TECH. De ese modo se enfrentará a múltiples situaciones reales y deberá integrar conocimientos, investigar, argumentar y defender sus ideas y decisiones. Todo ello con la premisa de responder al cuestionamiento de cómo actuaría al posicionarse frente a eventos específicos de complejidad en su labor cotidiana.



Método Relearning

En TECH los *case studies* son potenciados con el mejor método de enseñanza 100% online: el *Relearning*.

Este método rompe con las técnicas tradicionales de enseñanza para poner al alumno en el centro de la ecuación, proveyéndole del mejor contenido en diferentes formatos. De esta forma, consigue repasar y reiterar los conceptos clave de cada materia y aprender a aplicarlos en un entorno real.

En esta misma línea, y de acuerdo a múltiples investigaciones científicas, la reiteración es la mejor manera de aprender. Por eso, TECH ofrece entre 8 y 16 repeticiones de cada concepto clave dentro de una misma lección, presentada de una manera diferente, con el objetivo de asegurar que el conocimiento sea completamente afianzado durante el proceso de estudio.

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



Un Campus Virtual 100% online con los mejores recursos didácticos

Para aplicar su metodología de forma eficaz, TECH se centra en proveer a los egresados de materiales didácticos en diferentes formatos: textos, vídeos interactivos, ilustraciones y mapas de conocimiento, entre otros. Todos ellos, diseñados por profesores cualificados que centran el trabajo en combinar casos reales con la resolución de situaciones complejas mediante simulación, el estudio de contextos aplicados a cada carrera profesional y el aprendizaje basado en la reiteración, a través de audios, presentaciones, animaciones, imágenes, etc.

Y es que las últimas evidencias científicas en el ámbito de las Neurociencias apuntan a la importancia de tener en cuenta el lugar y el contexto donde se accede a los contenidos antes de iniciar un nuevo aprendizaje. Poder ajustar esas variables de una manera personalizada favorece que las personas puedan recordar y almacenar en el hipocampo los conocimientos para retenerlos a largo plazo. Se trata de un modelo denominado *Neurocognitive context-dependent e-learning* que es aplicado de manera consciente en esta titulación universitaria.

Por otro lado, también en aras de favorecer al máximo el contacto mentor-alumno, se proporciona un amplio abanico de posibilidades de comunicación, tanto en tiempo real como en diferido (mensajería interna, foros de discusión, servicio de atención telefónica, email de contacto con secretaría técnica, chat y videoconferencia).

Asimismo, este completísimo Campus Virtual permitirá que el alumnado de TECH organice sus horarios de estudio de acuerdo con su disponibilidad personal o sus obligaciones laborales. De esa manera tendrá un control global de los contenidos académicos y sus herramientas didácticas, puestas en función de su acelerada actualización profesional.



La modalidad de estudios online de este programa te permitirá organizar tu tiempo y tu ritmo de aprendizaje, adaptándolo a tus horarios"

La eficacia del método se justifica con cuatro logros fundamentales:

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

La metodología universitaria mejor valorada por sus alumnos

Los resultados de este innovador modelo académico son constatables en los niveles de satisfacción global de los egresados de TECH.

La valoración de los estudiantes sobre la calidad docente, calidad de los materiales, estructura del curso y sus objetivos es excelente. No en valde, la institución se convirtió en la universidad mejor valorada por sus alumnos según el índice global score, obteniendo un 4,9 de 5.

Accede a los contenidos de estudio desde cualquier dispositivo con conexión a Internet (ordenador, tablet, smartphone) gracias a que TECH está al día de la vanguardia tecnológica y pedagógica.

Podrás aprender con las ventajas del acceso a entornos simulados de aprendizaje y el planteamiento de aprendizaje por observación, esto es, Learning from an expert.

Así, en este programa estarán disponibles los mejores materiales educativos, preparados a conciencia:



Material de estudio

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

Estos contenidos son aplicados después al formato audiovisual que creará nuestra manera de trabajo online, con las técnicas más novedosas que nos permiten ofrecerte una gran calidad, en cada una de las piezas que pondremos a tu servicio.



Prácticas de habilidades y competencias

Realizarás actividades de desarrollo de competencias y habilidades específicas en cada área temática. Prácticas y dinámicas para adquirir y desarrollar las destrezas y habilidades que un especialista precisa desarrollar en el marco de la globalización que vivimos.



Resúmenes interactivos

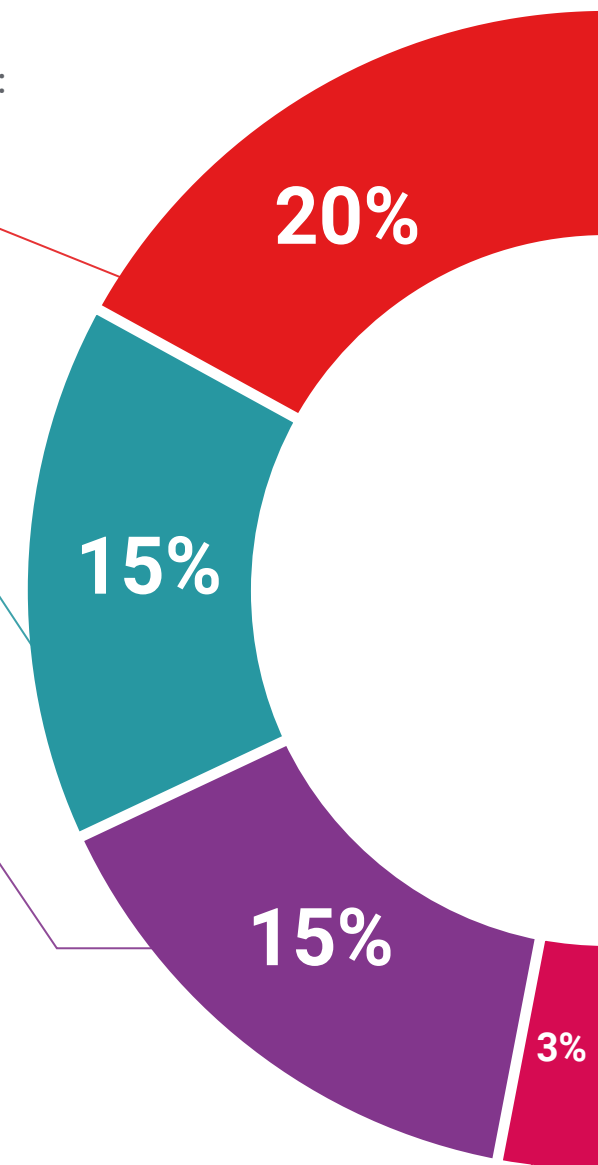
Presentamos los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audio, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

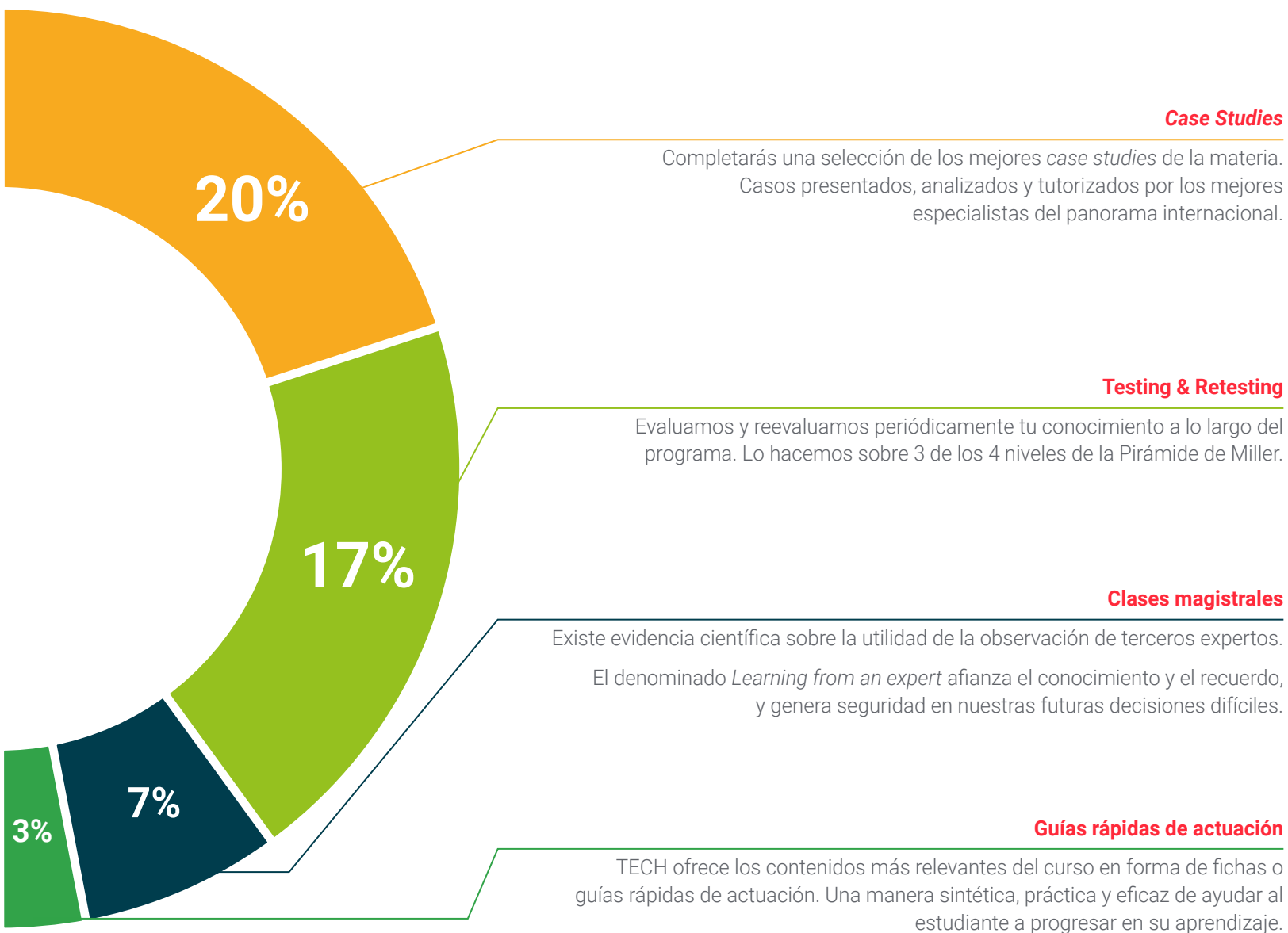
Este sistema exclusivo educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".



Lecturas complementarias

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





Case Studies

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



Testing & Retesting

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



Clases magistrales

Existe evidencia científica sobre la utilidad de la observación de terceros expertos. El denominado *Learning from an expert* afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en nuestras futuras decisiones difíciles.



Guías rápidas de actuación

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



07

Cuadro docente

Profesionales con experiencia en la gestión de plataformas educativas, innovación pedagógica y análisis de tendencias digitales guiarán a los egresados en la aplicación de estrategias avanzadas. El cuadro docente de este Máster Título Propio en Educación Digital E-learning y Redes Sociales está compuesto por reconocidos expertos en educación digital, E-learning y redes sociales, con una amplia trayectoria en la implementación de tecnologías aplicadas a la enseñanza. Además, su enfoque práctico y actualizado permitirá comprender el impacto de las TIC en la educación, optimizando el aprendizaje en entornos virtuales. Gracias a su liderazgo en el sector, ofrecerán una visión integral de los desafíos y oportunidades de la enseñanza digital.



“

Estarás acompañado por docentes con experiencia en la transformación digital que te brindará una visión integral de los desafíos del sector educativo actual"

Dirección



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



08

Titulación

El Máster Título Propio en Educación Digital E-learning y Redes Sociales 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 Educación Digital E-learning y Redes Sociales** 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 Educación Digital E-learning y Redes Sociales**

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

Duración: **12 meses**



*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
Educación Digital E-learning
y Redes Sociales

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

Máster Título Propio

Educación Digital E-learning y Redes Sociales

Aval/Membresía



tech
universidad