

Experto Universitario
Recursos Digitales para
la Innovación Educativa



tech
universidad



Experto Universitario Recursos Digitales para la Innovación Educativa

- » Modalidad: No escolarizada (100% en línea)
- » Duración: 6 meses
- » Titulación: TECH Universidad
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Acceso web: www.techtitute.com/educacion/experto-universitario/experto-recursos-digitales-innovacion-educativa

Índice

01

Presentación

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Dirección del curso

pág. 12

04

Estructura y contenido

pág. 16

05

Metodología de estudio

pág. 22

06

Titulación

pág. 32

01

Presentación

En el ámbito educativo se producen constantes cambios que requieren de una enorme adaptación por parte de los profesionales de esta área, pero que aportan una gran cantidad de beneficios, que los hacen imprescindibles. Esta es la razón por la que TECH ha diseñado un programa sobre Recursos Digitales, con el que busca dotar a los alumnos de las habilidades necesarias para poder abordar el ámbito de la Innovación en la Educación, sacándole el máximo rendimiento posible. Todo ello, en una cómoda modalidad 100% online que da total libertad al alumno para organizar sus estudios y sus horarios como mejor le convenga.



“

Conviértete en un experto en Recursos Digitales en solo 6 meses y sin necesidad de desplazamientos”

La Educación es una de las áreas que más avances han experimentado a lo largo de su historia, especialmente en los últimos años. Para dar respuesta a estos nuevos retos del sector educativo es necesario adaptarse y adquirir conocimientos avanzados sobre técnicas y herramientas tecnológicas que suponen unas grandes innovaciones en esta área.

Este es el motivo por el que TECH ha diseñado un Experto Universitario en Recursos Digitales para la Innovación Educativa, con el que busca potenciar las habilidades de los estudiantes en este campo y asegurarles un futuro profesional prometedor. Y esto, profundizando en temas como las Tecnologías de la Información y la Comunicación para la Educación, el Diseño y la Gestión de Programas Educativos, así como la Innovación y Mejora de la Práctica Docente.

Todo ello, a través de una modalidad 100% online que permite al alumno compaginar sus estudios y organizar sus horarios con total libertad, sin necesidad de desplazamientos y con la posibilidad de acceder a todo el contenido desde cualquier dispositivo con conexión a internet. Además, con los contenidos multimedia más completos, la información más actualizada y las últimas tecnologías en materia de enseñanza.

Asimismo, los egresados tendrán acceso privilegiado a una serie de *Masterclasses* únicas y adicionales, creadas por un reconocido experto de prestigio internacional en Innovación y Emprendimiento. Esta oportunidad les permitirá actualizar su conocimiento y reforzar sus habilidades en un campo esencial, que sigue expandiéndose rápidamente en la actualidad.

Este **Experto Universitario en Recursos Digitales para la Innovación Educativa** contiene el programa universitario más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- ♦ El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en Recursos Digitales para la Innovación Educativa
- ♦ Los contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que está concebido recogen una información práctica sobre aquellas disciplinas indispensables para el ejercicio profesional
- ♦ Los ejercicios prácticos donde realizar el proceso de autoevaluación para mejorar el aprendizaje
- ♦ Su 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



¡Potencia tu especialización en Innovación y Emprendimiento con TECH! Accederás a Masterclasses exclusivas y complementarias, impartidas por un afamado docente de renombre internacional”

“

Este programa te permitirá ahondar fácilmente en todos los aspectos fundamentales para la Innovación Educativa con Recursos Digitales, gracias a una modalidad 100% online”

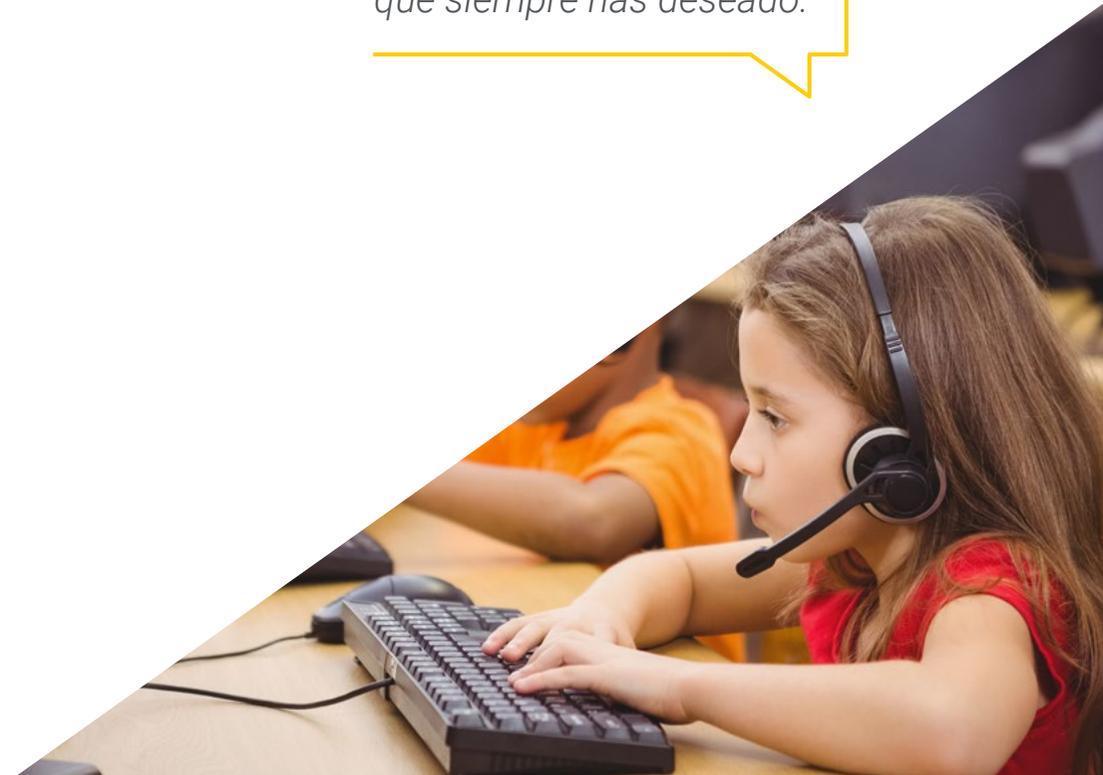
El programa incluye en su cuadro docente a profesionales del sector que vierten en esta capacitación la experiencia de su trabajo, además de reconocidos especialistas de sociedades de referencia y universidades de prestigio.

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

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

Accede a todo el contenido desde tu Tablet, ordenador o móvil, durante las 24 horas del día.

Podrás potenciar tu perfil como educador en Recursos Digitales, para alcanzar el puesto de éxito que siempre has deseado.



02

Objetivos

El objetivo de este Experto Universitario en Recursos Digitales para la Innovación Educativa es el de dotar a los alumnos de las habilidades y los conocimientos necesarios en esta materia para que puedan abordar un futuro prometedor con total garantía de éxito, gracias a TECH.



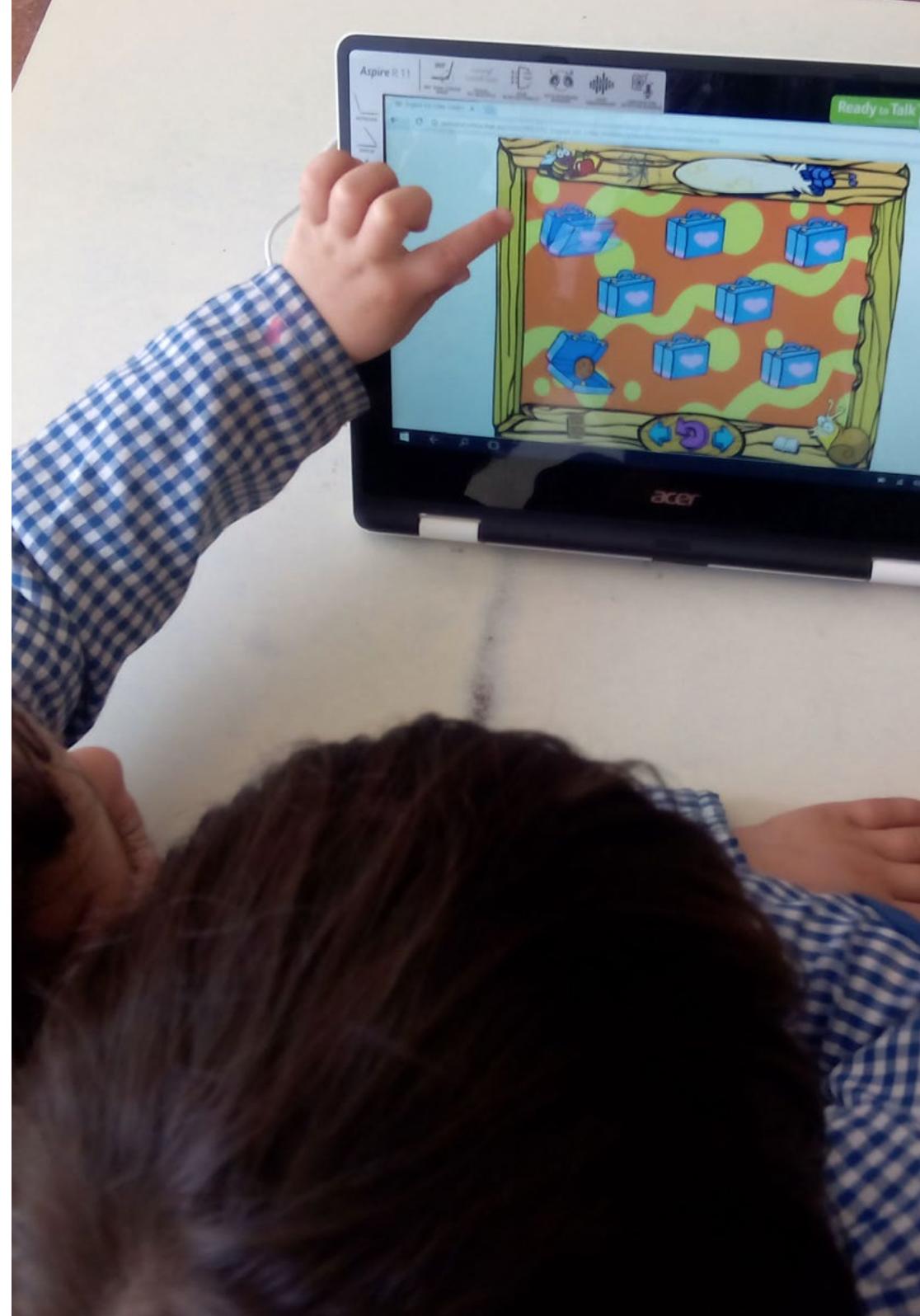
“

El sistema Relearning te permitirá asimilar los conceptos esenciales del temario de una forma rápida, sencilla y natural, sin tener que dedicar demasiado tiempo al estudio”



Objetivos generales

- ♦ Conocer la evolución de la Educación Especial, especialmente en lo referido a entidades internacionales como UNESCO
- ♦ Utilizar un vocabulario científico ajustado a las demandas de los equipos multiprofesionales, participando en la coordinación en el seguimiento del alumnado
- ♦ Colaborar en el acompañamiento a las familias/tutores legales en el desarrollo del alumnado
- ♦ Participar en la evaluación y diagnóstico de necesidades educativas especiales
- ♦ Elaborar las adaptaciones que precise el alumnado con necesidades educativas especiales
- ♦ Utilizar la metodología, herramientas y recursos materiales adaptados a las necesidades individuales del alumnado con necesidades educativas especiales
- ♦ Conocer las bases de la Psicología, Ciencias de la Educación y la Neurología tanto para leer informes de otros profesionales como para establecer pautas concretas para la respuesta adecuada en la Escuela de las necesidades que plantea el alumnado
- ♦ Establecer las medidas tanto del aula, centro escolar y entorno del alumnado con necesidades educativas especiales que posibiliten su plena inclusión en la sociedad actual





Objetivos específicos

Módulo 1. Tecnologías de la Información y la Comunicación para la Educación

- ♦ Adquirir las competencias y conocimientos digitales necesarios que se complementen con las competencias pedagógicas y metodológicas adecuadas al contexto actual
- ♦ Buscar una iniciación efectiva en buenas prácticas TIC que garanticen un desarrollo profesional docente encaminado a gestión de fuentes digitales, comunicación en redes digitales con fines pedagógicos y creación de materiales didácticos
- ♦ Gestionar y crear una identidad digital acorde al contexto, siendo consciente de la importancia del rastro digital y de las posibilidades que las TIC ofrecen al respecto, conociendo así sus bondades y riesgos
- ♦ Generar y saber aplicar las TIC
- ♦ Combinar las diferentes TIC en la Escuela como Herramienta Educativa
- ♦ Identificar y descubrir la importancia de la formación permanente del profesorado

Módulo 2. Diseño y Gestión de Programas Educativos

- ♦ Conocer los distintos niveles de planificación posibles para el diseño educativo
- ♦ Analizar los modelos, herramientas y actores en la planificación educativa
- ♦ Comprender los fundamentos y los elementos de la planificación educativa
- ♦ Detectar necesidades formativas mediante la aplicación de distintos modelos de análisis existentes
- ♦ Adquirir las habilidades de planificación necesarias para la elaboración de programas educativos

Módulo 3. Innovación y Mejora de la Práctica Docente

- ♦ Producir la Innovación y Mejora de la Práctica Docente que se ha configurado como un elemento imprescindible para incrementar la calidad y eficacia de los centros educativos
- ♦ Establecer la transformación de la realidad educativa a través de la redefinición del papel de los docentes
- ♦ Conocer los diversos proyectos de mejora educativa
- ♦ Ampliar el conocimiento de cómo abordar la mejora del Centro
- ♦ Adquirir las herramientas para llegar a un aprendizaje más autónomo y cooperativo
- ♦ Conocer los aspectos más importantes de la Resiliencia Educativa



Alcanza tus metas más exigentes gracias a un completo programa que te llevará al éxito profesional que mereces”

03

Dirección del curso

Los docentes, con un enfoque interdisciplinario, combinan su capacitación académica con una sólida trayectoria práctica en el diseño, implementación y evaluación de recursos digitales innovadores. Así, a través de metodologías activas y actualizadas, brindarán a los egresados las herramientas necesarias para integrar eficazmente las nuevas tecnologías en procesos de enseñanza y aprendizaje, fomentando la creatividad, la colaboración y la transformación educativa. Además, su compromiso con la excelencia académica asegurará una preparación de vanguardia en un sector en constante evolución.





“

El equipo docente está compuesto por profesionales altamente cualificados y con una amplia experiencia en el uso de tecnologías digitales aplicadas al ámbito educativo”

Directora Invitado Internacional

María Zubeldía es una destacada líder internacional en el campo del **emprendimiento** y la **innovación**, la cual ha estado al frente como **Directora del Centro de Emprendimiento** en la **Saïd Business School**, en la **Universidad de Oxford**. En este rol, ha liderado iniciativas transformadoras, así como programas diseñados para equipar a los futuros líderes empresariales con las habilidades de **innovación** necesarias, en un entorno económico global en constante cambio. De hecho, su enfoque estratégico en la creación de **ecosistemas emprendedores** y su capacidad para fomentar **mentalidades innovadoras** han sido clave para apoyar a la comunidad en la consecución de sus metas.

Así, con una carrera profesional que ha abarcado sectores como el **sector público, B2B** y la **consultoría**, ha acumulado una vasta experiencia en **innovación, desarrollo empresarial** y gestión de **asociaciones internacionales**. Asimismo, ha sido **cofundadora** de dos **startups**, **Serendipity Innovation** e **Innovation Week S.L.**, y ha trabajado en la creación del **primer acelerador de lean startup** en España. También ha sido la **facilitadora** de la **metodología FORTH**, una de las más reconocidas en el ámbito de la **innovación**, habiendo sido responsable de diversos programas a **nivel europeo**, apoyando a las **PYMEs** a integrar la **innovación** en sus procesos.

Cabe destacar que María Zubeldía ha ocupado roles clave en diversas instituciones, como su trabajo en el **Centro Europeo de Empresas e Innovación de Navarra**, donde ha diseñado e implementado **programas de emprendimiento** y ha gestionado **proyectos europeos**. Igualmente, su experiencia le ha permitido impulsar iniciativas globales, como su contribución como **experta en emprendimiento e innovación** para el **Foro Económico Mundial (WEF)** y su liderazgo en el **Consejo del EIC Scaling Club**. También ha sido **mentora de startups** y ha jugado un papel crucial en la expansión de **redes de innovación y emprendimiento**, promoviendo el crecimiento de nuevas empresas.



Dña. Zubeldía, María

- ♦ Directora del Centro de Emprendimiento, Saïd Business School, Universidad de Oxford, Reino Unido
- ♦ Cofundadora de Serendipity Innovation
- ♦ Cofundadora de Innovation Week S.L.
- ♦ Responsable de Emprendimiento en el Centro Europeo de Empresas e Innovación de Navarra (CEIN)
- ♦ Atención al Cliente en *The Recycler Trade Magazine*
- ♦ Gestora de Cuentas en Banco Urquijo
- ♦ *Executive MBA Master in Business Administration* por la Universidad Oxford Brookes
- ♦ Licenciada en Administración y Dirección de Empresas por la Universidad de Navarra
- ♦ Miembro de: *World Economic Forum*

“

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

04

Estructura y contenido

Este plan de estudios ha sido estructurado y diseñado por los destacados profesionales que componen el equipo de expertos en Recursos Digitales para la Innovación Educativa de TECH. Dichos especialistas han volcado su experiencia y sus conocimientos más especializados para crear un programa completamente actualizado y que supone una oportunidad única en el mercado académico.





“

Un plan de estudios hecho a tu medida, para que consigas alcanzar tu máximo potencial en el ámbito educativo, en poco tiempo y con la máxima eficiencia”

Módulo 1. Tecnologías de la Información y la Comunicación para la Educación

- 1.1. TIC, alfabetización y competencias digitales
 - 1.1.1. Introducción y objetivos
 - 1.1.2. La Escuela en la sociedad del conocimiento
 - 1.1.3. Las TIC en el proceso de enseñanza y aprendizaje
 - 1.1.4. Alfabetización digital y competencias
 - 1.1.5. El rol del docente en el aula
 - 1.1.6. Las competencias digitales del docente
 - 1.1.7. Referencias bibliográficas
 - 1.1.8. Hardware en el aula: PDI, tabletas y Smartphones
 - 1.1.9. Internet como recurso educativo: web 2.0 y *m-Learning*
 - 1.1.10. El docente como parte de la web 2.0: cómo construir su identidad digital
 - 1.1.11. Pautas para la creación de perfiles docentes
 - 1.1.12. Creación de un perfil docente en Twitter
 - 1.1.13. Referencias bibliográficas
- 1.2. Creación de contenido pedagógico con TIC y sus posibilidades en el aula
 - 1.2.1. Introducción y objetivos
 - 1.2.2. Condicionantes del aprendizaje participativo
 - 1.2.3. El rol del alumno en el aula con TIC: *Prosumer*
 - 1.2.4. Creación de contenido en la web 2.0: herramientas digitales
 - 1.2.5. El blog como recurso pedagógico de aula
 - 1.2.6. Pautas para la creación de un blog educativo
 - 1.2.7. Elementos del blog para que sea un recurso pedagógico
 - 1.2.8. Referencias bibliográficas
- 1.3. Entornos personales de aprendizaje para el docente
 - 1.3.1. Introducción y objetivos
 - 1.3.2. La formación del docente para la integración de las TIC
 - 1.3.3. Las comunidades de aprendizaje
 - 1.3.4. Definición de entornos personales de aprendizaje
 - 1.3.5. Uso educativo del PLE y del PNL
 - 1.3.6. Diseño y creación de nuestro PLE de aula
 - 1.3.7. Referencias bibliográficas
- 1.4. Aprendizaje colaborativo y curación de contenidos
 - 1.4.1. Introducción y objetivos
 - 1.4.2. Aprendizaje colaborativo para la introducción eficiente de las TIC en el aula
 - 1.4.3. Herramientas digitales para el trabajo colaborativo
 - 1.4.4. Curación de contenido
 - 1.4.5. La curación de contenido como práctica didáctica en el fomento de competencias digitales del alumnado
 - 1.4.6. El profesor curador de contenidos. Scoop.it
 - 1.4.7. Referencias bibliográficas
- 1.5. Uso pedagógico de las redes sociales. Seguridad en el uso de las TIC en el aula
 - 1.5.1. Introducción y objetivos
 - 1.5.2. Principio del aprendizaje conectado
 - 1.5.3. Las redes sociales: herramientas para la creación de comunidades de aprendizaje
 - 1.5.4. La comunicación en redes sociales: manejo de los nuevos códigos comunicativos
 - 1.5.5. Tipos de redes sociales
 - 1.5.6. Cómo usar RRSS en el aula: creación de contenido
 - 1.5.7. Desarrollo de competencias digitales de alumnos y docentes con la integración de las RRSS en el aula
 - 1.5.8. Introducción y objetivos de la seguridad en el uso de las TIC en el aula
 - 1.5.9. Identidad digital
 - 1.5.10. Riesgos de los menores en internet
 - 1.5.11. Educación en valores con las TIC: metodología de aprendizaje-servicio (ApS) con recursos TIC
 - 1.5.12. Plataformas de fomento de la seguridad en internet
 - 1.5.13. La seguridad en internet como parte de la educación: centros, familias, alumnos y docentes
 - 1.5.14. Referencias bibliográficas
- 1.6. Creación de contenido audiovisual con herramientas TIC. El ABP y TIC
 - 1.6.1. Introducción y objetivos
 - 1.6.2. Taxonomía de Bloom y TIC
 - 1.6.3. El pódcast educativo como elemento didáctico
 - 1.6.4. Creación de audio
 - 1.6.5. La imagen como elemento didáctico
 - 1.6.6. Herramientas TIC con uso educativo de imágenes
 - 1.6.7. La edición de imágenes con TIC: herramientas para su edición

- 1.6.8. ¿Qué es el ABP?
- 1.6.9. Proceso de trabajo con ABP y TIC
- 1.6.10. Diseñar ABP con TIC
- 1.6.11. Posibilidades educativas en la web 3.0
- 1.6.12. *Youtubers* e *Instagramers*: aprendizaje informal en medios digitales
- 1.6.13. El videotutorial como recurso pedagógico en el aula
- 1.6.14. Plataformas de difusión de los materiales audiovisuales
- 1.6.15. Pautas para la creación de un vídeo educativo
- 1.6.16. Referencias bibliográficas
- 1.7. Normativa y legislación aplicable a las TIC
 - 1.7.1. Introducción y objetivos
 - 1.7.2. Leyes orgánicas de protección de datos
 - 1.7.3. Guía de recomendaciones para la privacidad de los menores en internet
 - 1.7.4. Los derechos de autor: *Copyright* y *Creative Commons*
 - 1.7.5. Uso de material con derechos de autor
 - 1.7.6. Referencias bibliográficas
- 1.8. Gamificación: motivación y TIC en el aula
 - 1.8.1. Introducción y objetivos
 - 1.8.2. La gamificación entra en las aulas a través de entornos virtuales de aprendizaje
 - 1.8.3. Aprendizaje basado en juegos (GBL)
 - 1.8.4. La Realidad Aumentada (RA) en el aula
 - 1.8.5. Tipos de realidad aumentada y experiencias en el aula
 - 1.8.6. Códigos QR en el aula: generación de códigos y aplicación educativa
 - 1.8.7. Experiencias de aula
 - 1.8.8. Referencias bibliográficas
- 1.9. La competencia mediática en el aula con TIC
 - 1.9.1. Introducción y objetivos
 - 1.9.2. Fomento de la competencia mediática del profesorado
 - 1.9.3. Dominio de la comunicación para una enseñanza motivadora
 - 1.9.4. La comunicación de contenido pedagógico con TIC
 - 1.9.5. Importancia de la imagen como recurso pedagógico
 - 1.9.6. Las presentaciones digitales como recurso didáctico en el aula
 - 1.9.7. Trabajar en el aula con imágenes
 - 1.9.8. Compartir imágenes en la web 2.0
 - 1.9.9. Referencias bibliográficas

- 1.10. Evaluación para el aprendizaje a través de las TIC
 - 1.10.1. Introducción y objetivos. Evaluación para el aprendizaje a través de las TIC
 - 1.10.2. Herramientas de evaluación: Portfolio digital y rúbricas
 - 1.10.3. Construcción de un *ePortfolio* con Google Sites
 - 1.10.4. Generar rúbricas de evaluación
 - 1.10.5. Diseñar evaluaciones y autoevaluaciones con Google Forms
 - 1.10.6. Referencias bibliográficas

Módulo 2. Diseño y Gestión de Programas Educativos

- 2.1. Diseño y Gestión de Programas Educativos
 - 2.1.1. Etapas y tareas en el diseño de programas educativos
 - 2.1.2. Tipos de programas educativos
 - 2.1.3. Evaluación del programa educativo
 - 2.1.4. Modelo de programa educativo basado en competencias
- 2.2. Diseño de programas en el ámbito educativo formal y no formal
 - 2.2.1. Educación formal y no formal
 - 2.2.2. Modelo de programa educativo formal
 - 2.2.3. Modelo de programa educativo no formal
- 2.3. Programas educativos y tecnologías de la información y comunicación
 - 2.3.1. Integración de las TIC en los programas educativos
 - 2.3.2. Ventajas de las TIC en el desarrollo de programas educativos
 - 2.3.3. Prácticas educativas y TIC
- 2.4. Diseño de programas educativos y bilingüismo
 - 2.4.1. Ventajas del bilingüismo
 - 2.4.2. Aspectos curriculares para el diseño de programas educativos en bilingüismo
 - 2.4.3. Ejemplos de programas educativos y bilingüismo
- 2.5. Diseño pedagógico de programas en orientación educativa
 - 2.5.1. La elaboración de programas en orientación educativa
 - 2.5.2. Posibles contenidos de los programas de orientación educativa
 - 2.5.3. Metodología para la evaluación de los programas de orientación educativa
 - 2.5.4. Aspectos a tener en cuenta en el diseño
- 2.6. Diseño de programas educativos para la educación inclusiva
 - 2.6.1. Fundamentos teóricos de la educación inclusiva
 - 2.6.2. Aspectos curriculares para el diseño de programas educativos inclusivos
 - 2.6.3. Ejemplos de programas educativos inclusivos

- 2.7. Gestión, seguimiento y evaluación de programas educativos. Habilidades pedagógicas
 - 2.7.1. Evaluación como instrumento de mejora educativa
 - 2.7.2. Pautas para la evaluación de programas educativos
 - 2.7.3. Técnicas de evaluación de programas educativos
 - 2.7.4. Habilidades pedagógicas para la evaluación y mejora
- 2.8. Estrategias de comunicación y difusión de programas educativos
 - 2.8.1. Proceso de comunicación didáctica
 - 2.8.2. Estrategias de comunicación docente
 - 2.8.3. Difusión de programas de educativos
- 2.9. Buenas prácticas en el Diseño y Gestión de Programas Educativos en educación reglada
 - 2.9.1. Caracterización de buenas prácticas docentes
 - 2.9.2. Influencia de las buenas prácticas en el diseño y desarrollo del programa
 - 2.9.3. Liderazgo pedagógico y buenas prácticas
- 2.10. Buenas prácticas en el Diseño y Gestión de Programas Educativos en contextos no formales
 - 2.10.1. Buenas prácticas docentes en contextos no formales
 - 2.10.2. Influencia de las buenas prácticas en el diseño y desarrollo del programa
 - 2.10.3. Ejemplo de buenas prácticas educativas en contextos no formales

Módulo 3. Innovación y Mejora de la Práctica Docente

- 3.1. Innovación y Mejora de la Práctica Docente
 - 3.1.1. Introducción
 - 3.1.2. Innovación, cambio, mejora y reforma
 - 3.1.3. El movimiento de mejora de la eficacia escolar
 - 3.1.4. Nueve factores clave para la mejora
 - 3.1.5. ¿Cómo se realiza el cambio? Las fases del proceso
 - 3.1.6. Reflexión final
- 3.2. Los proyectos de innovación y mejora docente
 - 3.2.1. Introducción
 - 3.2.2. Datos de identificación
 - 3.2.3. Justificación del proyecto
 - 3.2.4. Marco teórico
 - 3.2.5. Objetivos
 - 3.2.6. Metodología
 - 3.2.7. Recursos

- 3.2.8. Temporalización
- 3.2.9. Evaluación de los resultados
- 3.2.10. Referencias bibliográficas
- 3.2.11. Reflexión final
- 3.3. La dirección y el liderazgo escolar
 - 3.3.1. Objetivos
 - 3.3.2. Introducción
 - 3.3.3. Diversos conceptos de liderazgo
 - 3.3.4. El concepto de liderazgo distribuido
 - 3.3.5. Enfoques en la distribución del liderazgo
 - 3.3.6. Resistencias al liderazgo distribuido
 - 3.3.7. La distribución del liderazgo en España
 - 3.3.8. Reflexión final
- 3.4. La formación de los profesionales de la enseñanza
 - 3.4.1. Introducción
 - 3.4.2. La formación inicial de los maestros
 - 3.4.3. La formación de los maestros noveles
 - 3.4.4. El desarrollo profesional docente
 - 3.4.5. Las competencias docentes
 - 3.4.6. La práctica reflexiva
 - 3.4.7. De la Investigación Educativa al Desarrollo Profesional de los Educadores
- 3.5. La creatividad formativa: principio de la mejora e innovación docente
 - 3.5.1. Introducción
 - 3.5.2. Los cuatro elementos que definen la creatividad
 - 3.5.3. Algunas tesis sobre creatividad relevantes para la didáctica
 - 3.5.4. La creatividad formativa y la innovación docente
 - 3.5.5. Consideraciones didácticas o pedagógicas para el desarrollo de la creatividad
 - 3.5.6. Algunas técnicas para el desarrollo de la creatividad
 - 3.5.7. Reflexión final
- 3.6. Hacia un aprendizaje más autónomo y cooperativo I: aprender a aprender
 - 3.6.1. Introducción
 - 3.6.2. ¿Por qué es necesaria la metacognición?
 - 3.6.3. Enseñar a aprender
 - 3.6.4. La enseñanza explícita de estrategias de aprendizaje



- 3.6.5. Clasificación de las estrategias de aprendizaje
- 3.6.6. La enseñanza de estrategias metacognitivas
- 3.6.7. El problema de la evaluación
- 3.6.8. Reflexión final
- 3.7. Hacia un aprendizaje más autónomo y cooperativo II: aprendizaje emocional y social
 - 3.7.1. Introducción
 - 3.7.2. El concepto de Inteligencia Emocional
 - 3.7.3. Las competencias emocionales
 - 3.7.4. La educación emocional y los programas de aprendizaje emocional y social
 - 3.7.5. Técnicas y métodos concretos para el entrenamiento de habilidades sociales
 - 3.7.6. Integrar el aprendizaje emocional y social en la educación formal
 - 3.7.7. Reflexión final
- 3.8. Hacia un aprendizaje más autónomo y cooperativo III: aprender haciendo
 - 3.8.1. Introducción
 - 3.8.2. Estrategias y metodologías activas para favorecer la participación
 - 3.8.3. Aprendizaje Basado en Problemas
 - 3.8.4. Trabajo por proyectos
 - 3.8.5. Aprendizaje Cooperativo
 - 3.8.6. Inmersión temática
 - 3.8.7. Reflexión final
- 3.9. La evaluación de los aprendizajes
 - 3.9.1. Introducción
 - 3.9.2. Una evaluación renovada
 - 3.9.3. Modalidades de evaluación
 - 3.9.4. La evaluación procesual a través de la carpeta o portafolios
 - 3.9.5. El uso de rúbricas para clarificar los criterios de evaluación
 - 3.9.6. Reflexión final
- 3.10. El papel del profesor en el aula
 - 3.10.1. El profesor como guía y orientador
 - 3.10.2. El profesor como director de la clase
 - 3.10.3. Formas de dirigir la clase
 - 3.10.4. El liderazgo en el aula y en el Centro
 - 3.10.5. La convivencia en el Centro

05

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.



06

Titulación

El Experto Universitario en Recursos Digitales para la Innovación Educativa garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Experto Universitario expedido por TECH Universidad.



“

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

Este **Experto Universitario en Recursos Digitales para la Innovación Educativa** 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 **Experto Universitario** emitido por **TECH Universidad**.

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

Título: **Experto Universitario en Recursos Digitales para la Innovación Educativa**

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

Duración: **6 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.



Experto Universitario
Recursos Digitales para
la Innovación Educativa

- » Modalidad: No escolarizada (100% en línea)
- » Duración: 6 meses
- » Titulación: TECH Universidad
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Experto Universitario

Recursos Digitales para la Innovación Educativa

