

Experto Universitario
Recursos Digitales para
la Innovación Educativa





Experto Universitario Recursos Digitales para la Innovación Educativa

- » Modalidad: online
- » Duración: 6 meses
- » Titulación: TECH Universidad FUNDEPOS
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

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

Índice

01

Presentación

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Estructura y contenido

pág. 12

04

Metodología

pág. 18

05

Titulación

pág. 26

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 Universidad FUNDEPOS 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 Universidad FUNDEPOS 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.

Este **Experto Universitario en Recursos Digitales para la Innovación Educativa** contiene el programa educativo 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



Adquiere nuevos conocimientos sobre Innovación y Mejora de la Práctica Docente”

“

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

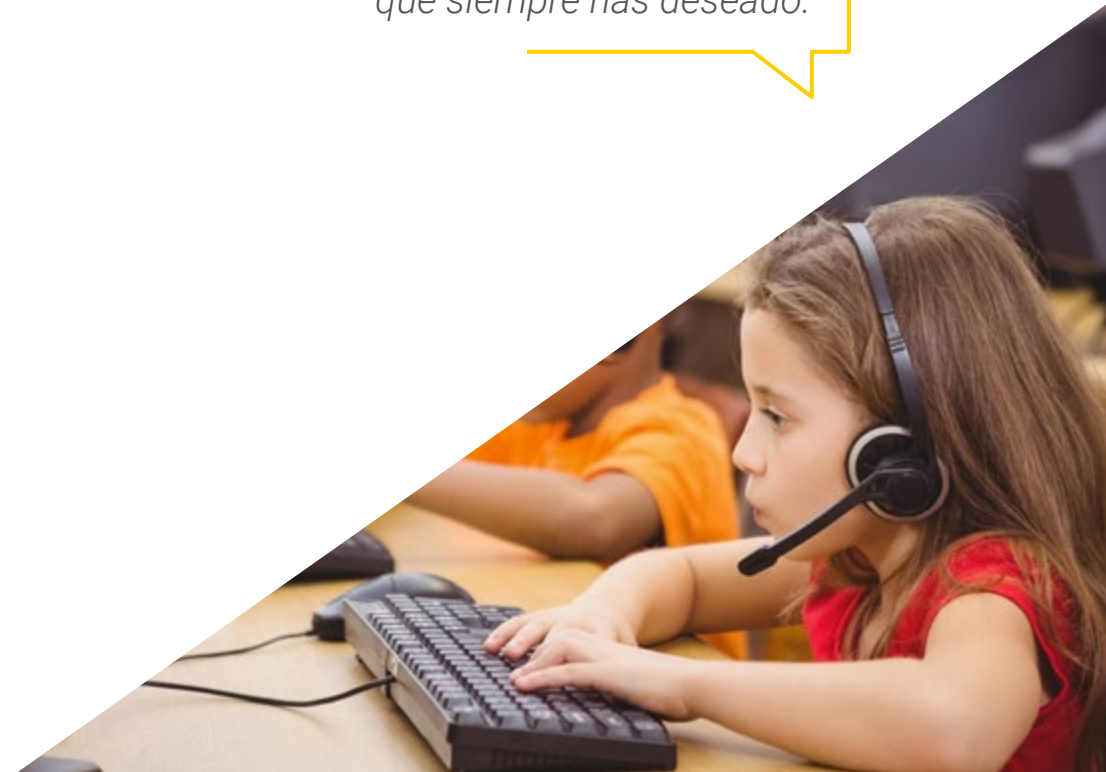
El programa incluye en su cuadro docente a profesionales del sector que vierten en esta capacitación la experiencia de su trabajo, además de reconocidos especialistas de sociedades de referencia y universidades de prestigio.

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 Universidad FUNDEPOS.



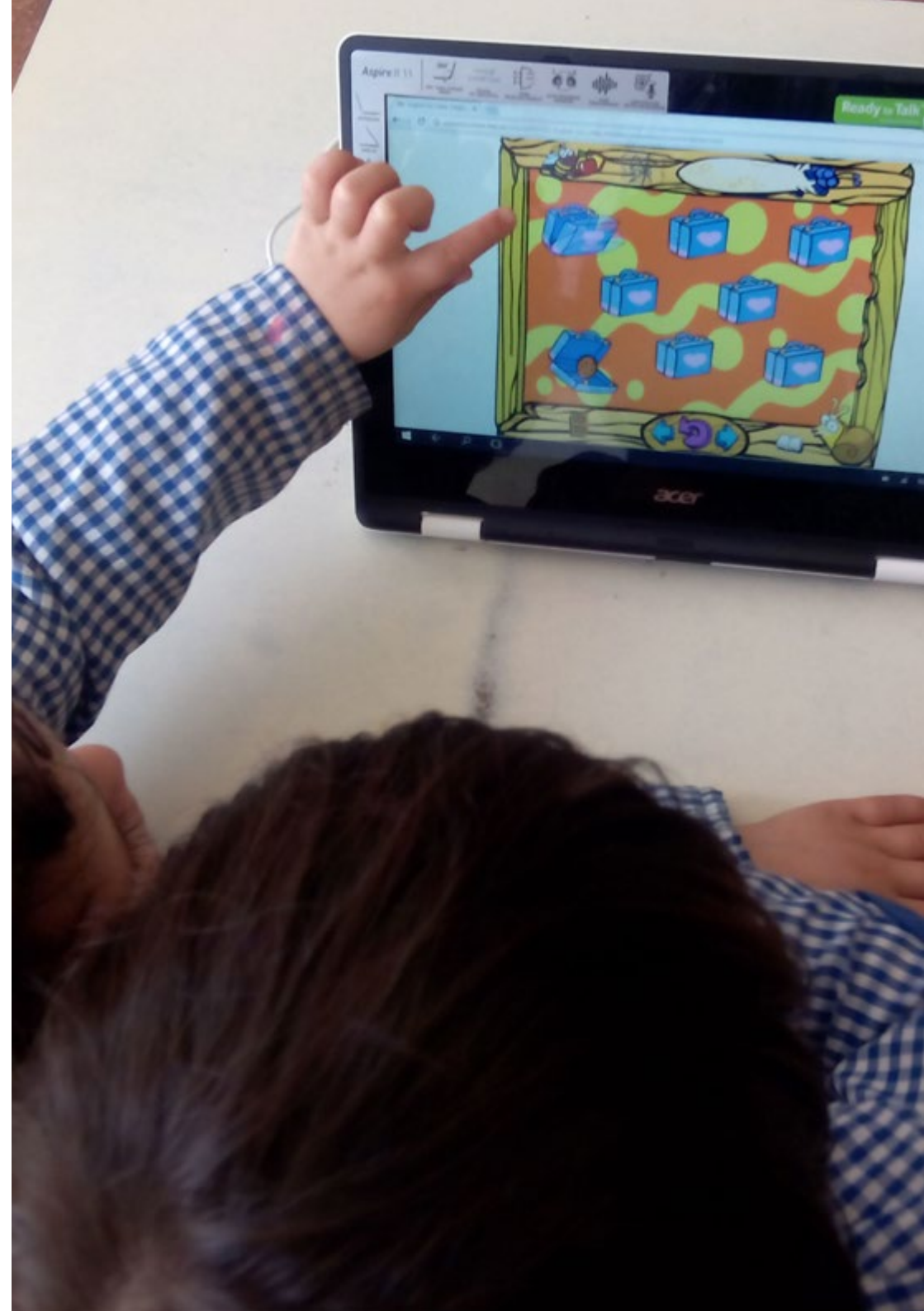
“

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

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 Universidad FUNDEPOS. 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

04

Metodología

Este programa de capacitación ofrece una forma diferente de aprender. Nuestra metodología se desarrolla a través de un modo de aprendizaje de forma cíclica: ***el Relearning***.

Este sistema de enseñanza es utilizado, por ejemplo, en las facultades de medicina más prestigiosas del mundo y se ha considerado uno de los más eficaces por publicaciones de gran relevancia como el ***New England Journal of Medicine***.





“

Descubre el Relearning, un sistema que abandona el aprendizaje lineal convencional para llevarte a través de sistemas cíclicos de enseñanza: una forma de aprender que ha demostrado su enorme eficacia, especialmente en las materias que requieren memorización”

En TECH Universidad FUNDEPOS empleamos el Método del Caso

Ante una determinada situación concreta, ¿qué debería hacer un profesional? A lo largo del programa, los estudiantes se enfrentarán a múltiples casos simulados, basados en situaciones reales en los que deberá investigar, establecer hipótesis y, finalmente, resolver la situación. Existe abundante evidencia científica sobre la eficacia del método.

Con TECH Universidad FUNDEPOS el educador, docente o maestro experimenta una forma de aprender que está moviendo los cimientos de las universidades tradicionales de todo el mundo.



Se trata de una técnica que desarrolla el espíritu crítico y prepara al educador para la toma de decisiones, la defensa de argumentos y el contraste de opiniones.

“

¿Sabías que este método fue desarrollado en 1912, en Harvard, para los estudiantes de Derecho? El método del caso consistía en presentarles situaciones complejas reales para que tomaran decisiones y justificasen cómo resolverlas. En 1924 se estableció como método estándar de enseñanza en Harvard”

La eficacia del método se justifica con cuatro logros fundamentales:

1. Los educadores 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 educador una mejor integración del conocimiento a la práctica diaria.
3. Se consigue una asimilación más sencilla y eficiente de las ideas y conceptos, gracias al planteamiento de situaciones que han surgido de la docencia real.
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.



Relearning Methodology

TECH Universidad FUNDEPOS aúna de forma eficaz la metodología del Estudio de Caso con un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración, que combina 8 elementos didácticos diferentes en cada lección.

Potenciamos el Estudio de Caso con el mejor método de enseñanza 100% online: el Relearning.

El educador aprenderá mediante casos reales y resolución de situaciones complejas en entornos simulados de aprendizaje. Estos simulacros están desarrollados a partir de software de última generación que permiten facilitar el aprendizaje inmersivo.



Situado a la vanguardia pedagógica mundial, el método Relearning ha conseguido mejorar los niveles de satisfacción global de los profesionales que finalizan sus estudios, con respecto a los indicadores de calidad de la mejor universidad online en habla hispana (Universidad de Columbia).

Con esta metodología se han capacitado más de 85.000 educadores con un éxito sin precedentes en todas las especialidades. Nuestra metodología pedagógica está desarrollada en un entorno de máxima exigencia, con un alumnado universitario de un perfil socioeconómico medio-alto y una media de edad de 43,5 años.

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.

En nuestro programa, el aprendizaje no es un proceso lineal, sino que sucede en espiral (aprender, desaprender, olvidar y reaprender). Por eso, combinan cada uno de estos elementos de forma concéntrica.

La puntuación global que obtiene nuestro sistema de aprendizaje es de 8.01, con arreglo a los más altos estándares internacionales.



Este programa ofrece los mejores materiales educativos, preparados a conciencia para los profesionales:



Material de estudio

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

Estos contenidos son aplicados después al formato audiovisual, para crear el método de trabajo online de TECH Universidad FUNDEPOS. Todo ello, con las técnicas más novedosas que ofrecen piezas de gran calidad en todos y cada uno los materiales que se ponen a disposición del alumno.



Técnicas y procedimientos educativos en vídeo

TECH Universidad FUNDEPOS acerca al alumno las técnicas más novedosas, con los últimos avances educativos, al primer plano de la actualidad en Educación. Todo esto, en primera persona, con el máximo rigor, explicado y detallado para su asimilación y comprensión. Y lo mejor, puedes verlos las veces que quieras.



Resúmenes interactivos

El equipo de TECH Universidad FUNDEPOS presenta los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audios, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

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



Lecturas complementarias

Artículos recientes, documentos de consenso y guías internacionales, entre otros. En la biblioteca virtual de TECH Universidad FUNDEPOS el estudiante tendrá acceso a todo lo que necesita para completar su capacitación.





Análisis de casos elaborados y guiados por expertos

El aprendizaje eficaz tiene, necesariamente, que ser contextual. Por eso, TECH Universidad FUNDEPOS presenta los desarrollos de casos reales en los que el experto guiará al alumno a través del desarrollo de la atención y la resolución de las diferentes situaciones: una manera clara y directa de conseguir el grado de comprensión más elevado.



Testing & Retesting

Se evalúan y reevalúan periódicamente los conocimientos del alumno a lo largo del programa, mediante actividades y ejercicios evaluativos y autoevaluativos para que, de esta manera, el estudiante compruebe cómo va consiguiendo sus metas.



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 las futuras decisiones difíciles.



Guías rápidas de actuación

TECH Universidad FUNDEPOS 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.



05

Titulación

El Experto Universitario en Recursos Digitales para la Innovación Educativa garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a dos diplomas de Experto Universitario, uno expedido por TECH Universidad Tecnológica y otro expedido por Universidad FUNDEPOS.



“

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

El programa del **Experto Universitario en Recursos Digitales para la Innovación Educativa** es el más completo del panorama académico actual. A su egreso, el estudiante recibirá un diploma universitario emitido por TECH Universidad Tecnológica, y otro por Universidad FUNDEPOS.

Estos títulos de formación permanente y actualización profesional de TECH Universidad Tecnológica y Universidad FUNDEPOS garantizan la adquisición de competencias en el área de conocimiento, otorgando un alto valor curricular al estudiante que supere las evaluaciones y acredite el programa tras cursarlo en su totalidad.

Este doble reconocimiento, de dos destacadas instituciones universitarias, suponen una doble recompensa a una formación integral y de calidad, asegurando que el estudiante obtenga una certificación reconocida tanto a nivel nacional como internacional. Este mérito académico le posicionará como un profesional altamente capacitado y preparado para enfrentar los retos y demandas en su área profesional.

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

N.º Horas: **450 h.**



*Apostilla de la Haya. En caso de que el alumno solicite que su diploma de TECH Universidad Tecnológica recabe la Apostilla de La Haya, TECH Universidad FUNDEPOS realizará las gestiones oportunas para su obtención, con un coste adicional.

salud futuro
confianza personas
educación información tutores
garantía acreditación enseñanza
instituciones tecnología aprendizaje
comunidad compromiso
atención personalizada innovación
conocimiento presente calidad
desarrollo web formación
aula virtual idiomas

tech universidad
FUNDEPOS

Experto Universitario
Recursos Digitales para
la Innovación Educativa

- » Modalidad: online
- » Duración: 6 meses
- » Titulación: TECH Universidad FUNDEPOS
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Experto Universitario

Recursos Digitales para la Innovación Educativa

