

Maestría Oficial Universitaria Tecnología Educativa y Competencias Digitales

Nº de RVOE: 20193281

RVOE
EDUCACIÓN SUPERIOR

tech
universidad





Nº de RVOE: 20193281

Maestría Oficial Universitaria Tecnología Educativa y Competencias Digitales

Idioma: **Español**

Modalidad: **100% online**

Duración: **21 meses**

Fecha de vigencia RVOE: **09/08/2019**

Acceso web: www.techtute.com/mx/educacion/maestria-universitaria/maestria-universitaria-tecnologia-educativa-competencias-digitales

Índice

01

Presentación del programa

pág. 4

02

¿Por qué estudiar en TECH?

pág. 8

03

Plan de estudios

pág. 12

04

Convalidación
de asignaturas

pág. 26

05

Objetivos docentes

pág. 32

06

Salidas profesionales

pág. 38

07

Idiomas gratuitos

pág. 42

08

Metodología de estudio

pág. 46

09

Cuadro docente

pág. 56

10

Titulación

pág. 64

11

Homologación del título

pág. 68

12

Requisitos de acceso

pág. 72

13

Proceso de admisión

pág. 76

01

Presentación del programa

La llegada de la Industria 4.0 está teniendo un impacto significativo en el ámbito educativo, ofreciendo a los profesionales herramientas tecnológicas que facilitan la personalización del aprendizaje para adaptarse a las necesidades individuales de los usuarios. En este sentido, la digitalización permite que los individuos puedan acceder a contenidos teóricos en línea y utilicen el tiempo en el aula para realizar actividades prácticas o colaborativas. Frente a esto, los docentes deben manejar con destreza los instrumentos tecnológicos más sofisticados para enriquecer la experiencia en el aula. Con esta idea en mente, TECH lanza un revolucionario programa universitario focalizado en la Tecnología Educativa y Competencias Digitales. A su vez, se basa en una flexible modalidad 100% online.

Este es el momento, te estábamos esperando



“

*Mediante esta Maestría Oficial Universitaria,
100% online, integrarás de forma eficiente las
Tecnologías Digitales en la enseñanza para
impulsar un aprendizaje colaborativo”*

Con el avance de la tecnología, los docentes enfrentan el desafío de transformar sus métodos pedagógicos para satisfacer las demandas de una sociedad cada vez más digitalizada. Un nuevo estudio de la Comisión Europea pone de manifiesto que el 43% de los educadores carece de habilidades digitales básicas, subrayando la urgencia de capacitarlos en este ámbito. Además, el documento destaca que las instituciones educativas que utilizan herramientas tecnológicas de manera efectiva tienen un 30% más de probabilidades de mejorar el compromiso y la participación de los estudiantes.

En este marco, TECH presenta una vanguardista Maestría Oficial Universitaria en Tecnología Educativa y Competencias Digitales. Elaborado por referencias en este campo, el plan de estudios ahondará en aspectos que comprenden desde las particularidades del aprendizaje digital o la creación de la identidad digital hasta el uso de redes sociales con objetivos pedagógicos. A su vez, el temario brindará a los alumnos las estrategias más efectivas para identificar casos de cyberbullying y actuar de forma óptima. De este modo, los egresados obtendrán competencias avanzadas para dominar herramientas tecnológicas como plataformas de gestión educativa, software de presentación y recursos digitales para mejorar la calidad de la enseñanza.

Por otro lado, la titulación universitaria se impartirá de manera 100% online, en una plataforma virtual que no está regida por horarios predefinidos. Así cada docente tendrá la oportunidad de autogestionar sus progresos de manera personalizada en cualquier momento de las 24 horas del día. Uno de los rasgos más distintivos de la metodología es el proceso de aprendizaje que TECH utiliza en todos sus programas: el *Relearning*. Este sistema promoverá la adquisición de competencias de modo rápido y flexible a partir del análisis de los contenidos teóricos y la ejemplificación de casos basados en el contexto real de la profesión.





“

Gracias a la disruptiva metodología Relearning de TECH integrarás todos los conocimientos de forma óptima para alcanzar con éxito los resultados que buscas”

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.

Te damos +

“

Estudia en la mayor universidad digital del mundo y asegura tu éxito profesional. El futuro empieza en TECH”

La mejor universidad online del mundo según FORBES

La prestigiosa revista Forbes, especializada en negocios y finanzas, ha destacado a TECH como «la mejor universidad online del mundo». Así lo han hecho constar recientemente en un artículo de su edición digital en el que se hacen eco del caso de éxito de esta institución, «gracias a la oferta académica que ofrece, la selección de su personal docente, y un método de aprendizaje innovador orientado a formar a los profesionales del futuro».

Forbes
Mejor universidad
online del mundo

Plan
de estudios
más completo

Los planes de estudio más completos del panorama universitario

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

El mejor claustro docente top internacional

El claustro docente de TECH está integrado por más de 6.000 profesores de máximo prestigio internacional. Catedráticos, investigadores y altos ejecutivos de multinacionales, entre los cuales se destacan Isaiah Covington, entrenador de rendimiento de los Boston Celtics; Magda Romanska, investigadora principal de MetaLAB de Harvard; Ignacio Wistumba, presidente del departamento de patología molecular traslacional del MD Anderson Cancer Center; o D.W Pine, director creativo de la revista TIME, entre otros.

Profesorado
TOP
Internacional

La metodología
más eficaz

Un método de aprendizaje único

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

La mayor universidad digital del mundo

TECH es la mayor universidad digital del mundo. Somos la mayor institución educativa, con el mejor y más amplio catálogo educativo digital, cien por cien online y abarcando la gran mayoría de áreas de conocimiento. Ofrecemos el mayor número de titulaciones propias, titulaciones oficiales de posgrado y de grado universitario del mundo. En total, más de 14.000 títulos universitarios, en once idiomas distintos, que nos convierten en la mayor institución educativa del mundo.

nº1
Mundial
Mayor universidad
online del mundo

La universidad online oficial de la NBA

TECH es la universidad online oficial de la NBA. Gracias a un acuerdo con la mayor liga de baloncesto, ofrece a sus alumnos programas universitarios exclusivos, así como una gran variedad de recursos educativos centrados en el negocio de la liga y otras áreas de la industria del deporte. Cada programa tiene un currículum 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

La web de valoraciones Trustpilot ha posicionado a TECH como la universidad mejor valorada del mundo por sus alumnos. Este portal de reseñas, el más fiable y prestigioso porque verifica y valida la autenticidad de cada opinión publicada, ha concedido a TECH su calificación más alta, 4,9 sobre 5, atendiendo a más de 1.000 reseñas recibidas. Unas cifras que sitúan a TECH como la referencia universitaria absoluta a nivel internacional.



03

Plan de estudios

El temario de esta Maestría Oficial Universitaria en Tecnología Educativa y Competencias Digitales se encuentra adaptado a las necesidades del sector, permitiendo a los docentes introducirse en una nueva perspectiva de trabajo que involucra las nuevas tecnologías. Así pues, será capaces de implementarlas en las aulas de clases, motivando a los jóvenes a continuar aprendiendo. Al finalizar el programa, los educadores serán capaces de integrar los conocimientos adquiridos y reflexionar sobre las implicaciones de esta rama en su ejercicio profesional.

*Un temario
completo y bien
desarrollado*





“

Utilizarás redes sociales como Twitter o Facebook para la divulgación educativa, creando contenidos relevantes y analizando su impacto”

Esta titulación universitaria se imparte en una cómoda modalidad 100% online, que posibilita que los expertos puedan planificar sus propios horarios y ritmo de tiempo de manera individual. De este modo, lo único que necesitarán es un dispositivo electrónico con conexión a internet para adentrarse en el Campus Virtual y disfrutar de los contenidos didácticos más integrales del mercado académico.

Durante los 10 módulos del programa, los egresados analizarán diversos casos prácticos mediante escenarios simulados de aprendizaje. Ese planteamiento práctico se completará con actividades y ejercicios, acceso a material complementario, vídeos *in focus*, y presentaciones multimedia, para establecer una dinámica de trabajo que permita al estudiante la correcta adquisición de competencias.

“Estarás altamente capacitado para prevenir problemas como el ciberacoso y las adicciones tecnológicas”

Dónde, cuándo y cómo se imparte

Esta Maestría Oficial Universitaria se ofrece 100% online, por lo que el alumno podrá cursarlo desde cualquier sitio, haciendo uso de una computadora, una tableta o simplemente mediante su *smartphone*. Además, podrá acceder a los contenidos de manera offline, bastando con descargarse los contenidos de los temas elegidos en el dispositivo y abordarlos sin necesidad de estar conectado a Internet. Una modalidad de estudio autodirigida y asincrónica que pone al estudiante en el centro del proceso académico, gracias a un formato metodológico ideado para que pueda aprovechar al máximo su tiempo y optimizar el aprendizaje.





En esta Maestría con RVOE, el alumnado dispondrá de 10 asignaturas que podrá abordar y analizar a lo largo de 21 meses de estudio.

- Asignatura 1** Principios del aprendizaje digital
- Asignatura 2** Incursión de la Tecnología en el ámbito educativo
- Asignatura 3** Identidad digital y *branding* digital
- Asignatura 4** Redes sociales y blogs en educación
- Asignatura 5** Innovación tecnológica en educación
- Asignatura 6** La gamificación como metodología activa
- Asignatura 7** Modelo *Flipped Classroom*
- Asignatura 8** El entorno Apple en educación
- Asignatura 9** Google Suite for Education
- Asignatura 10** Plataforma de gestión de centros, Alexandria

Los contenidos académicos de este programa abarcan también los siguientes temas y subtemas:

Asignatura 1. Principios del aprendizaje digital

- 1.1. Definición del aprendizaje
 - 1.1.1. Aprendizaje formal vs. informal
 - 1.1.1.1. Características del aprendizaje formal
 - 1.1.1.2. Características del aprendizaje informal
 - 1.1.2. Aprendizaje implícito vs. no formal
 - 1.1.2.1. Características del aprendizaje implícito
 - 1.1.2.2. Características del aprendizaje no formal
- 1.2. Procesos psicológicos implicados en el aprendizaje
 - 1.2.1. Memoria vs. atención
 - 1.2.1.1. La memoria en el aprendizaje
 - 1.2.1.2. La atención en el aprendizaje
 - 1.2.2. Metacognición vs. inteligencia
 - 1.2.2.1. La metacognición en el aprendizaje
 - 1.2.2.2. La inteligencia y el aprendizaje
- 1.3. Tipos de aprendizaje
 - 1.3.1. Aprendizaje directo vs. indirecto
 - 1.3.1.1. Características del aprendizaje directo
 - 1.3.1.2. Características del aprendizaje indirecto
 - 1.3.2. Aprendizaje activo vs. pasivo
 - 1.3.2.1. Características del aprendizaje activo
 - 1.3.2.2. Características del aprendizaje pasivo
- 1.4. El contexto en el aprendizaje
 - 1.4.1. Escuela tradicional
 - 1.4.1.1. Familia y educación
 - 1.4.1.2. Escuela y educación
 - 1.4.2. Escuela 4.0
 - 1.4.2.1. Características de la Escuela 2.0
 - 1.4.2.2. Características de la Escuela 4



- 1.5. Habilidades tecnológicas en docentes
 - 1.5.1. Migrante digital vs. nativo digital
 - 1.5.1.1. Características del migrante digital
 - 1.5.1.2. Características del nativo digital
 - 1.5.2. Competencias digitales en docentes
 - 1.5.2.1. Educación en ofimática
 - 1.5.2.2. Gestión de elementos digitales
- 1.6. Habilidades tecnológicas en el alumnado
 - 1.6.1. Tecnología de ocio
 - 1.6.1.1. Juegos educativos
 - 1.6.1.2. Gamificación
 - 1.6.2. Tecnología educativa
 - 1.6.2.1. Internet en la escuela
 - 1.6.2.2. Otros medios tecnológicos en el aula
- 1.7. La enseñanza tradicional con Tecnología educativa
 - 1.7.1. Características definitorias de la Tecnología educativa
 - 1.7.1.1. Avances tecnológicos en el aula
 - 1.7.1.2. Disposición tecnológica en el aula
 - 1.7.2. Ventajas e inconvenientes sobre la Tecnología educativa
 - 1.7.2.1. Ventajas de la Tecnología educativa
 - 1.7.2.2. Desventajas de la Tecnología educativa
- 1.8. La enseñanza a distancia
 - 1.8.1. Características definitorias
 - 1.8.1.1. El reto de la escuela a distancia
 - 1.8.1.2. Las características de los alumnos a distancia
 - 1.8.2. Ventajas e inconvenientes sobre la enseñanza tradicional
 - 1.8.2.1. Ventajas de la enseñanza a distancia
 - 1.8.2.2. Desventajas de la enseñanza a distancia

- 1.9. *Blended Learning*
 - 1.9.1. Características definitorias
 - 1.9.1.1. Inclusión tecnológica de la educación
 - 1.9.1.2. Características de los usuarios del *Blended Learning*
 - 1.9.2. Ventajas e inconvenientes sobre la enseñanza tradicional
 - 1.9.2.1. Ventajas del *Blended Learning*
 - 1.9.2.2. Desventajas del *Blended Learning*
- 1.10. La enseñanza virtual
 - 1.10.1. Características definitorias
 - 1.10.1.1. Nuevos retos de la virtualización de la enseñanza
 - 1.10.1.2. Nuevas instituciones de enseñanza virtual
 - 1.10.2. Ventajas e inconvenientes sobre la enseñanza tradicional
 - 1.10.2.1. Ventajas de la enseñanza virtual
 - 1.10.2.2. Desventajas de la enseñanza virtual

Asignatura 2. Incursión de la tecnología en el ámbito educativo

- 2.1. Historia de la tecnología en la educación
 - 2.1.1. Historia y evolución de la Tecnología
 - 2.1.2. Nuevos retos
- 2.2. Internet en las escuelas
 - 2.2.1. Uso de Internet en las escuelas.
 - 2.2.2. El impacto de Internet en la educación
- 2.3. Dispositivos para profesores y alumnos
 - 2.3.1. Dispositivos en el aula
 - 2.3.2. La pizarra electrónica
 - 2.3.3. Dispositivos para alumnos
 - 2.3.4. Las tablets

- 2.4. Adaptación del material escolar y costes
 - 2.4.1. La desaparición del papel
 - 2.4.2. Licencias y costes
- 2.5. Gestión del alumnado tecnológico
 - 2.5.1. Adaptación del alumnado a las nuevas tecnologías
 - 2.5.2. Gestión de los alumnos como nativos digitales
- 2.6. Tutorización online
 - 2.6.1. Ventajas e inconvenientes
 - 2.6.2. Puesta en práctica
- 2.7. Los padres como migrantes digitales
 - 2.7.1. Formación tecnológica para adultos
 - 2.7.2. Cómo superar la barrera tecnológica
- 2.8. Uso responsable de las nuevas tecnologías
 - 2.8.1. Privacidad
 - 2.8.2. Protección de datos
 - 2.8.3. Cyber delitos en la etapa escolar
- 2.9. Adicciones y patologías
 - 2.9.1. Definición de adicción a la Tecnología
 - 2.9.2. Cómo evitar una adicción
 - 2.9.3. Cómo salir de una adicción
 - 2.9.4. Nuevas patologías producidas por la Tecnología
- 2.10. Cyberbullying
 - 2.10.1. Definición de Cyberbullying
 - 2.10.2. Cómo evitar el Cyberbullying
 - 2.10.3. Cómo actuar en casos de Cyberbullying

Asignatura 3. Identidad digital y branding digital

- 3.1. La identidad digital
 - 3.1.1. Definición de la identidad digital
 - 3.1.2. Gestionando la identidad digital en la docencia
 - 3.1.3. Ámbitos de aplicación de la identidad digital
- 3.2. Blogs
 - 3.2.1. Introducción a los blogs en la docencia
 - 3.2.2. Blogs e identidad digital
- 3.3. Roles en la identidad digital
 - 3.3.1. Identidad digital del alumnado
 - 3.3.2. Identidad digital del profesorado
- 3.4. Branding
 - 3.4.1. Qué es el branding digital
 - 3.4.2. Cómo trabajar el branding digital
- 3.5. Cómo posicionarse en la docencia digital
 - 3.5.1. Casos de éxito de imagen de marca docente
 - 3.5.2. Usos típicos
- 3.6. Reputación online
 - 3.6.1. Reputación online vs. reputación física
 - 3.6.2. Reputación online en la docencia
 - 3.6.3. Gestión de crisis de reputación online
- 3.7. La comunicación digital
 - 3.7.1. Comunicación personal e identidad digital
 - 3.7.2. Comunicación corporativa e identidad digital
- 3.8. Herramientas de comunicación
 - 3.8.1. Herramientas de comunicación docente
 - 3.8.2. Protocolos de comunicación docente.
- 3.9. La comunicación docente-alumno
 - 3.9.1. Correo electrónico
 - 3.9.2. La agenda digital en las nuevas plataformas

Asignatura 4. Redes sociales y blogs en educación

- 4.1. Redes sociales
 - 4.1.1. Origen y evolución
 - 4.1.2. Redes sociales para docentes
 - 4.1.3. Estrategia, analítica y contenidos
- 4.2. Facebook
 - 4.2.1. El origen y evolución de Facebook
 - 4.2.2. Páginas de Facebook para divulgación docente
 - 4.2.3. Grupos
 - 4.2.4. Búsqueda y base de datos en Facebook
 - 4.2.5. Herramientas
- 4.3. Twitter
 - 4.3.1. El origen y evolución de Twitter
 - 4.3.2. Perfil de Twitter para divulgación docente
 - 4.3.3. Búsqueda y base de datos en Twitter
 - 4.3.4. Herramientas
- 4.4. LinkedIn
 - 4.4.1. El origen y evolución de LinkedIn
 - 4.4.2. Perfil docente de LinkedIn
 - 4.4.3. Grupos de LinkedIn
 - 4.4.4. Búsqueda y base de datos en LinkedIn
 - 4.4.5. Herramienta
- 4.5. YouTube
 - 4.5.1. El origen y evolución de YouTube
 - 4.5.2. Canal de YouTube para divulgación docente
- 4.6. Instagram
 - 4.6.1. El origen y evolución de Instagram
 - 4.6.2. Perfil de Instagram para la divulgación docente
- 4.7. Contenidos multimedia
 - 4.7.1. Fotografía
 - 4.7.2. Infografías
 - 4.7.3. Vídeo
 - 4.7.4. Vídeos en directo

- 4.8. Blogs y gestión de redes sociales
 - 4.8.1. Reglas básicas en la gestión de redes sociales
 - 4.8.2. Usos en la docencia
 - 4.8.3. Herramientas de creación de contenidos
 - 4.8.4. Herramientas de gestión de redes sociales
 - 4.8.5. Trucos en redes sociales
- 4.9. Herramientas de analítica
 - 4.9.1. ¿Qué analizamos?
 - 4.9.2. Google Analytics
- 4.10. Comunicación y reputación
 - 4.10.1. Gestión de fuentes
 - 4.10.2. Protocolos de comunicación
 - 4.10.3. Gestión de crisis

Asignatura 5. Innovación tecnológica en educación

- 5.1. Ventajas e inconvenientes del uso la tecnología en educación
 - 5.1.1. La tecnología como medio de educación
 - 5.1.2. Ventajas del uso
 - 5.1.3. Inconvenientes y adicciones
- 5.2. Neurotecnología educativa
 - 5.2.1. Neurociencia
 - 5.2.2. Neurotecnología
- 5.3. La programación en educación
 - 5.3.1. Beneficios de la programación en la educación
 - 5.3.2. Plataforma Scratch.
 - 5.3.3. Confección del primer "Hola Mundo"
 - 5.3.4. Comandos, parámetros y eventos
 - 5.3.5. Exportación de proyectos
- 5.4. Introducción a la *Flipped Classroom*
 - 5.4.1. En qué se basa
 - 5.4.2. Ejemplos de uso.
 - 5.4.3. Grabación de vídeos
 - 5.4.4. YouTube

- 5.5. Introducción a la gamificación
 - 5.5.1. ¿Qué es la gamificación?
 - 5.5.2. Casos de éxito
- 5.6. Introducción a la robótica
 - 5.6.1. La importancia de la robótica en la educación
 - 5.6.2. Arduino (hardware)
 - 5.6.3. Arduino (lenguaje de programación)
- 5.7. Consejos y ejemplos de uso en el aula
 - 5.7.1. Combinación de herramientas de innovación en el aula
 - 5.7.2. Ejemplos reales
- 5.8. Introducción a la realidad aumentada
 - 5.8.1. ¿Qué es la RA?
 - 5.8.2. ¿Qué beneficios tiene en la educación?
- 5.9. Cómo desarrollar tus propias aplicaciones de RA
 - 5.9.1. Vuforia
 - 5.9.2. Unity
 - 5.9.3. Ejemplos de uso
- 5.10. Samsung Virtual School Suitcase
 - 5.10.1. Aprendizaje inmersivo
 - 5.10.2. La mochila del futuro

Asignatura 6. La gamificación como metodología activa

- 6.1. Historia, definición y conceptos
 - 6.1.1. Historia y contexto
 - 6.1.2. Definición
 - 6.1.3. Conceptos iniciales
- 6.2. Elementos
 - 6.2.1. Clasificaciones
 - 6.2.2. Insignias y diplomas
 - 6.2.3. Coleccionables
 - 6.2.4. Moneda de cambio
 - 6.2.5. Llaves
 - 6.2.6. Premios



- 6.3. Mecánicas
 - 6.3.1. Gamificaciones estructurales
 - 6.3.2. Gamificaciones de contenido
- 6.4. Herramientas digitales
 - 6.4.1. Herramientas de gestión
 - 6.4.2. Herramientas de productividad
 - 6.4.3. Insignias
 - 6.4.4. Cartas
 - 6.4.5. Otros
- 6.5. Ludificaciones y *Serious Games*
 - 6.5.1. El juego en el aula
 - 6.5.2. Tipología de los juegos
- 6.6. Catálogo de juegos comerciales
 - 6.6.1. Juegos para desarrollar competencias
 - 6.6.2. Juegos para desarrollar contenidos
- 6.7. Videojuegos y APPS
 - 6.7.1. Juegos para desarrollar competencias
 - 6.7.2. Juegos para desarrollar contenidos
- 6.8. Diseño de una gamificación
 - 6.8.1. Planteamiento, objetivos
 - 6.8.2. Integración en el currículo
 - 6.8.3. Historia
 - 6.8.4. Estética
 - 6.8.5. Evaluación
- 6.9. Diseño de juegos
 - 6.9.1. Planteamiento, objetivos
 - 6.9.2. Integración en el currículo
 - 6.9.3. Historia
 - 6.9.4. Estética
 - 6.9.5. Evaluación
- 6.10. Casos prácticos
 - 6.10.1. De una gamificación
 - 6.10.2. De una ludificación

Asignatura 7. Modelo *Flipped Classroom*

- 7.1. El modelo *Flipped Classroom*
 - 7.1.1. Concepto
 - 7.1.2. Historia
 - 7.1.3. ¿Qué es y cómo funciona?
- 7.2. El nuevo papel del docente en el modelo *Flipped Classroom*
 - 7.2.1. El nuevo rol del docente
 - 7.2.2. Trabajo en el aula
- 7.3. El papel de los alumnos en el modelo *Flipped Classroom*
 - 7.3.1. Nuevo aprendizaje del alumnado
 - 7.3.2. Tareas en clase, lecciones en casa
- 7.4. Implicación de las familias en el modelo *Flipped Classroom*
 - 7.4.1. Participación familiar
 - 7.4.2. Comunicación con los padres
- 7.5. Diferencias entre el modelo tradicional y el modelo *Flipped Classroom*
 - 7.5.1. Clase tradicional vs aula invertida
 - 7.5.2. Tiempo de trabajo
- 7.6. La personalización de la enseñanza
 - 7.6.1. ¿Qué es el aprendizaje personalizado?
 - 7.6.2. ¿Cómo personalizar el aprendizaje?
 - 7.6.3. Ejemplos de personalización del aprendizaje
- 7.7. La atención a la diversidad en el modelo *Flipped Classroom*
 - 7.7.1. ¿Qué es la atención a la diversidad?
 - 7.7.2. ¿Cómo nos ayuda el modelo FC a llevar a la práctica la atención a la diversidad?
 - 7.7.3. Beneficios del modelo *Flipped Classroom*
 - 7.7.4. Flexibilidad del alumnado en su aprendizaje
 - 7.7.5. Adelantar contenidos
 - 7.7.6. Entorno de aprendizaje alrededor del alumnado
 - 7.7.7. Colaboración entre alumnos/-as
 - 7.7.8. Tiempo extra fuera del aula
 - 7.7.9. Mayor tiempo de atención personalizada al alumnado

- 7.8. La relación de la Taxonomía de Bloom con el modelo *Flipped Classroom*
 - 7.8.1. ¿Qué es una taxonomía?
 - 7.8.2. Historia
 - 7.8.3. Niveles y ejemplos
 - 7.8.4. Tabla de verbos

Asignatura 8. El entorno Apple en educación

- 8.1. Los dispositivos móviles en educación
 - 8.1.1. El m-learning
 - 8.1.2. Una decisión problemática
- 8.2. ¿Por qué elegir un iPad para el aula?
 - 8.2.1. Criterios tecnopedagógicos
 - 8.2.2. Otras consideraciones
 - 8.2.3. Objeciones típicas
- 8.3. ¿Qué necesita mi centro?
 - 8.3.1. Filosofía educativa
 - 8.3.2. Criterios socioeconómicos
 - 8.3.3. Prioridades
- 8.4. Diseñando nuestro propio modelo
 - 8.4.1. “El que lee mucho y anda mucho, ve mucho y sabe mucho”
 - 8.4.2. Decisiones fundamentales
 - 8.4.3. ¿Carritos o proporción 1:1?
 - 8.4.4. ¿Qué modelo concreto elegimos?
 - 8.4.5. ¿PDI o televisión? ¿Ninguno de los dos?
- 8.5. El ecosistema educativo de Apple
 - 8.5.1. El DEP
 - 8.5.2. Sistemas de gestión de dispositivos
 - 8.5.3. ¿Qué son los Apple ID gestionados?
 - 8.5.4. Apple School Manager
- 8.6. Otros factores críticos de desarrollo
 - 8.6.1. Técnicos: conectividad
 - 8.6.2. Humanos: la comunidad educativa
 - 8.6.3. Organizativos

- 8.7. La clase en manos del profesor
 - 8.7.1 Gestión docente: Aula e iDoceo
 - 8.7.2 iTunes U como Entorno Virtual de Aprendizaje
- 8.8. El mapa para descubrir tesoros
 - 8.8.1. La suite ofimática de Apple
 - 8.8.2. Pages
 - 8.8.3. Keynote
 - 8.8.4. Numbers
 - 8.8.5. Apps para producción multimedia
 - 8.8.6. iMovie
 - 8.8.7. Garage Band
 - 8.8.8. Clips
- 8.9. Apple y las metodologías emergentes
 - 8.9.1. Flipped Classroom: Explain Everything y EdPuzzle
 - 8.9.2. Gamificación: Kahoot, Socrative y Plickers
- 8.10. Todo el mundo puede programar
 - 8.10.1. Swift playgrounds
 - 8.10.2. Robótica con LEGO

Asignatura 9. Google Suite for Education

- 9.1. Historia de Google
 - 9.1.1. Quién es Google
 - 9.1.2. La importancia de asociarse con Google
- 9.2. Google y la Educación.
 - 9.2.1. Implicación de Google en la Educación
 - 9.2.2. Herramientas presentes y futuras
- 9.3. Aplicaciones de Google
 - 9.3.1. Catálogo de aplicaciones
 - 9.3.2. Gmail
 - 9.3.3. Calendar
 - 9.3.4. Google Sheets
 - 9.3.5. Google Forms
 - 9.3.6. Google Docs

- 9.4. Introducción a GSuite for Education
 - 9.4.1. Primeros pasos
 - 9.4.2. Trial Version
 - 9.4.3. Tipos de soporte técnico
 - 9.4.4. Documentación técnica
- 9.5. Gestiones para la solicitud en tu centro
 - 9.5.1. Documentación y requerimientos
 - 9.5.2. Actualizar versión
- 9.6. Configuración de la consola
 - 9.6.1. Primeros pasos
 - 9.6.2. Gestor de la consola
 - 9.6.3. Usuarios
 - 9.6.4. Perfiles
 - 9.6.5. Informes
 - 9.6.6. Grupos
 - 9.6.7. Funciones de administrador
 - 9.6.8. Administración de dispositivos
 - 9.6.9. Seguridad
 - 9.6.10. Dominios
 - 9.6.11. Migración de datos
- 9.7. Configuración de los permisos
 - 9.7.1. Permisos de usuarios
 - 9.7.2. Permisos de carpetas en Drive
 - 9.7.3. Roles
 - 9.7.4. Política de Privacidad
 - 9.7.5. Protección de datos
- 9.8. Google Classroom para profesores y alumnos
 - 9.8.1. Instrucciones de uso para profesores
 - 9.8.2. Instrucciones de uso para alumnos
- 9.9. Usos típicos en el aula y consejos
 - 9.9.1. Corrección de tareas
 - 9.9.2. Agenda escolar
 - 9.9.3. Consejos de uso e implicación de alumnos y padres
 - 9.9.4. Componentes adicionales para uso más avanzado
 - 9.9.5. Flubaroo
 - 9.9.6. FormLimiter
 - 9.9.7. Autocrat
 - 9.9.8. Doctopus
- 9.10. Google Chromebook
 - 9.10.1. Uso del dispositivo
 - 9.10.2. Precios y características

Asignatura 10. Plataforma de gestión de centros, Alexandria

- 10.1. Introducción a las plataformas de gestión
 - 10.1.1. Evolución de las plataformas de gestión
 - 10.1.2. Ejemplo plataforma SM
 - 10.1.3. Ejemplo plataforma Alexia
- 10.2. Características comunes de las plataformas de gestión
 - 10.2.1. Primeros pasos
 - 10.2.2. Puntos comunes
- 10.3. Usos típicos de las plataformas de gestión
 - 10.3.1. Comunicación con familias
 - 10.3.2. Boletín de notas
 - 10.3.3. Tienda online
- 10.4. Introducción a Alexia
 - 10.4.1. Solicitud y registro del centro en la plataforma
 - 10.4.2. Primeros pasos con Alexia
 - 10.4.3. Soporte Técnico de Alexia

- 10.5. Parametrización de Alexia
 - 10.5.1. Configuración del centro
 - 10.5.2. Básicos
- 10.6. Permisos en Alexia
 - 10.6.1. Permisos de acceso
 - 10.6.2. Roles
 - 10.6.3. Política de Privacidad
 - 10.6.4. Protección de datos
- 10.7. La agenda en Alexia
 - 10.7.1. Uso típico
 - 10.7.2. Agendas compartidas
- 10.8. Formación para docentes
 - 10.8.1. Asignaturas
 - 10.8.2. Evaluar
 - 10.8.3. Pasar lista
 - 10.8.4. Calendario
 - 10.8.5. Comunicados
 - 10.8.6. Entrevistas
 - 10.8.7. Áreas
 - 10.8.8. Secciones
 - 10.8.9. Alumnos
 - 10.8.10. Galerías
 - 10.8.11. Cumpleaños
 - 10.8.12. Enlaces
 - 10.8.13. Utilidades
 - 10.8.14. APP móvil





- 10.9. Formación para alumnos y padres
 - 10.9.1. Controles
 - 10.9.2. Seguimiento diario
 - 10.9.3. Comunicados
 - 10.9.4. Entrevistas
 - 10.9.5. Notas
 - 10.9.6. Recibos y facturas
 - 10.9.7. Pedidos
 - 10.9.8. Extraescolares
- 10.10. Formación para empleados de administración
 - 10.10.1. Facturación
 - 10.10.2. Actividades y servicios
 - 10.10.3. Utilidades
 - 10.10.4. APP móvil

“

Serás capaz de dominar nuevas tendencias en tecnologías aplicadas al aula para poder innovar en la manera de impartir tus lecciones”

04

Convalidación de asignaturas

Si el candidato a estudiante ha cursado otra Maestría Oficial Universitaria de la misma rama de conocimiento o un programa equivalente al presente, incluso si solo lo cursó parcialmente y no lo finalizó, TECH le facilitará la realización de un Estudio de Convalidaciones que le permitirá no tener que examinarse de aquellas asignaturas que hubiera superado con éxito anteriormente.



“

Si tienes estudios susceptibles de convalidación, TECH te ayudará en el trámite para que sea rápido y sencillo”

Cuando el candidato a estudiante desee conocer si se le valorará positivamente el estudio de convalidaciones de su caso, deberá solicitar una **Opinión Técnica de Convalidación de Asignaturas** que le permita decidir si le es de interés matricularse en el programa de Maestría Oficial Universitaria.

La Comisión Académica de TECH valorará cada solicitud y emitirá una resolución inmediata para facilitar la decisión de la matriculación. Tras la matrícula, el estudio de convalidaciones facilitará que el estudiante consolide sus asignaturas ya cursadas en otros programas de Maestría Oficial Universitaria en su expediente académico sin tener que evaluarse de nuevo de ninguna de ellas, obteniendo en menor tiempo, su nuevo título de Maestría Oficial Universitaria.

TECH le facilita a continuación toda la información relativa a este procedimiento:



Matricúlate en la Maestría Oficial Universitaria y obtén el estudio de convalidaciones de forma gratuita”



¿Qué es la convalidación de estudios?

La convalidación de estudios es el trámite por el cual la Comisión Académica de TECH equipara estudios realizados de forma previa, a las asignaturas del programa de Maestría Oficial Universitaria tras la realización de un análisis académico de comparación. Serán susceptibles de convalidación aquellos contenidos cursados en un plan o programa de estudio de Maestría Oficial Universitaria o nivel superior, y que sean equiparables con asignaturas de los planes y programas de estudio de esta Maestría Oficial Universitaria de TECH. Las asignaturas indicadas en el documento de Opinión Técnica de Convalidación de Asignaturas quedarán consolidadas en el expediente del estudiante con la leyenda “EQ” en el lugar de la calificación, por lo que no tendrá que cursarlas de nuevo.



¿Qué es la Opinión Técnica de Convalidación de Asignaturas?

La Opinión Técnica de Convalidación de Asignaturas es el documento emitido por la Comisión Académica tras el análisis de equiparación de los estudios presentados; en este, se dictamina el reconocimiento de los estudios anteriores realizados, indicando qué plan de estudios le corresponde, así como las asignaturas y calificaciones obtenidas, como resultado del análisis del expediente del alumno. La Opinión Técnica de Convalidación de Asignaturas será vinculante en el momento en que el candidato se matricule en el programa, causando efecto en su expediente académico las convalidaciones que en ella se resuelvan. El dictamen de la Opinión Técnica de Convalidación de Asignaturas será inapelable.



¿Cómo se solicita la Opinión Técnica de Convalidación de Asignaturas?

El candidato deberá enviar una solicitud a la dirección de correo electrónico convalidaciones@techtitute.com adjuntando toda la documentación necesaria para la realización del estudio de convalidaciones y emisión de la opinión técnica. Asimismo, tendrá que abonar el importe correspondiente a la solicitud indicado en el apartado de Preguntas Frecuentes del portal web de TECH. En caso de que el alumno se matricule en la Maestría Oficial Universitaria, este pago se le descontará del importe de la matrícula y por tanto el estudio de opinión técnica para la convalidación de estudios será gratuito para el alumno.



¿Qué documentación necesitará incluir en la solicitud?

La documentación que tendrá que recopilar y presentar será la siguiente:

- Documento de identificación oficial
- Certificado de estudios, o documento equivalente que ampare los estudios realizados. Este deberá incluir, entre otros puntos, los periodos en que se cursaron los estudios, las asignaturas, las calificaciones de las mismas y, en su caso, los créditos. En caso de que los documentos que posea el interesado y que, por la naturaleza del país, los estudios realizados carezcan de listado de asignaturas, calificaciones y créditos, deberán acompañarse de cualquier documento oficial sobre los conocimientos adquiridos, emitido por la institución donde se realizaron, que permita la comparabilidad de estudios correspondiente



¿En qué plazo se resolverá la solicitud?

La Opinión Técnica se llevará a cabo en un plazo máximo de 48h desde que el interesado abone el importe del estudio y envíe la solicitud con toda la documentación requerida. En este tiempo la Comisión Académica analizará y resolverá la solicitud de estudio emitiendo una Opinión Técnica de Convalidación de Asignaturas que será informada al interesado mediante correo electrónico. Este proceso será rápido para que el estudiante pueda conocer las posibilidades de convalidación que permita el marco normativo para poder tomar una decisión sobre la matriculación en el programa.



¿Será necesario realizar alguna otra acción para que la Opinión Técnica se haga efectiva?

Una vez realizada la matrícula, deberá cargar en el campus virtual el informe de opinión técnica y el departamento de Servicios Escolares consolidarán las convalidaciones en su expediente académico. En cuanto las asignaturas le queden convalidadas en el expediente, el estudiante quedará eximido de realizar la evaluación de estas, pudiendo consultar los contenidos con libertad sin necesidad de hacer los exámenes.

Procedimiento paso a paso





Convalida tus estudios realizados y no tendrás que evaluarte de las asignaturas superadas.

05

Objetivos docentes

A través de esta Maestría Universitaria, los profesionales adquirirán competencias avanzadas para integrar Tecnologías Digitales en la enseñanza, gestionando recursos educativos virtuales y fomentando el aprendizaje autónomo. De igual modo, los especialistas crearán recursos didácticos interactivos que enriquezcan la enseñanza en el aula. Al mismo tiempo, los egresados aplicarán enfoques pedagógicos sofisticados como el aprendizaje basado en proyectos, *flipped classroom*, gamificación y entornos virtuales. En adición, los alumnos desarrollarán estrategias educativas que garanticen el acceso equitativo a las tecnologías, adaptándose a las necesidades específicas de cada individuo.

*Living
SUCCESS*



“

Manejarás herramientas digitales como pizarras electrónicas, tablets o internet para mejorar la experiencia educativa”



Objetivos generales

- ♦ Introducir al alumno en el mundo de la docencia, desde una perspectiva amplia que le capacite para el trabajo futuro
- ♦ Conocer las nuevas herramientas y tecnologías aplicadas a la docencia
- ♦ Explorar en profundidad las competencias digitales
- ♦ Mostrar las diferentes opciones y formas de trabajo del docente a su puesto de trabajo
- ♦ Favorecer la adquisición de habilidades y destrezas de comunicación y de transmisión del conocimiento
- ♦ Incentivar la formación continuada del alumnado y el interés por la innovación docente
- ♦ Entender la gestión del alumnado informatizado
- ♦ Explicar las clases y tutorización online
- ♦ Identificar el F.O.M.O.
- ♦ Comprender la dependencia tecnológica
- ♦ Establecer el *Sleep Texting*
- ♦ Descubrir la nomofobia





Objetivos específicos

Asignatura 1. Principios del 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
- ♦ Comprender el papel de la escuela tradicional en el aprendizaje
- ♦ Explicar las peculiaridades de la Escuela 4.0
- ♦ Diferenciar entre migrante digital y nativo digital
- ♦ Explicar la importancia de las competencias digitales en docentes
- ♦ 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
- ♦ Distinguir las características definitorias de la enseñanza a distancia
- ♦ Descubrir las ventajas e inconvenientes de la enseñanza a distancia sobre la enseñanza tradicional
- ♦ Explicar las características definitorias del *Blended Learning*
- ♦ Definir las ventajas e inconvenientes del *Blended Learning* sobre la enseñanza tradicional
- ♦ Clasificar las características definitorias de la enseñanza virtual
- ♦ Explicar las ventajas e inconvenientes de la enseñanza virtual sobre la enseñanza tradicional

Asignatura 2. Incursión de la tecnología en el ámbito educativo

- ♦ Valorar la importancia de los entornos virtuales de aprendizaje como cauces de instrucción dentro y fuera del aula
- ♦ Distinguir entre redes móviles y wifi
- ♦ Clasificar los dispositivos móviles: tablets y smartphones
- ♦ Descubrir la extensión del uso de tablets en el aula
- ♦ Aprender sobre la pizarra electrónica
- ♦ Distinguir entre migrante vs. nativo digital
- ♦ Identificar las dificultades tecnológicas en adultos
- ♦ Descubrir el perfil de ciberacosador
- ♦ Aprender sobre las consecuencias del ciberacoso
- ♦ Aprender sobre las nuevas patologías asociadas a las tecnologías
- ♦ Introducir a las herramientas de evaluación de la implementación tecnológicas
- ♦ Distinguir costes y beneficios de la implementación tecnológica

Asignatura 3. Identidad digital y branding digital

- ♦ Definir la identidad digital para gestionarla en la docencia
- ♦ Conocer el funcionamiento de los blogs
- ♦ Identificar los aspectos fundamentales del branding y cómo trabajar con el
- ♦ Describir las nuevas tendencias en la comunicación digital.
- ♦ Definir las nuevas perspectivas en la docencia, formación y laborales dentro del entramado digital

Asignatura 4. Redes sociales y blogs en educación

- ♦ Explicar la evolución de Facebook, cómo crear y gestionar un perfil, cómo usar de buscador la Red y su uso como herramienta docente
- ♦ Explicar la evolución de Twitter, cómo crear y gestionar un perfil, cómo usar de buscador la red y su uso como herramienta docente
- ♦ Explicar la evolución de LinkedIn, cómo crear y gestionar un perfil, cómo usar de buscador la red y su uso como herramienta docente
- ♦ Explicar la evolución de YouTube, cómo crear y gestionar un perfil, cómo usar de buscador la red y su uso como herramienta docente
- ♦ Explicar la evolución de Instagram, cómo crear y gestionar un perfil, cómo usar de buscador la red y su uso como herramienta docente
- ♦ Enumerar los distintos formatos digitales para la creación de contenido en las distintas redes sociales
- ♦ Definir los usos que las redes sociales proporcionan a los docentes
- ♦ Explicar cómo gestionar unas crisis de comunicación en redes sociales
- ♦ Describir los distintos trucos que les ayudarán a ser más efectivos en redes sociales

Asignatura 5. Innovación tecnológica en educación

- ♦ Conocer las ventajas e inconvenientes del uso de las tecnologías en educación
- ♦ Conocer la aplicación de las neurociencias y las neuro tecnologías en el área educativa
- ♦ Identificar los beneficios de la programación en la educación por medio de plataformas como "Scratch"
- ♦ Conocer las principales Apps para desarrollar una flipped classroom y estrategias de gamificación, así como apreciar dichas metodologías emergentes como potenciadores del aprendizaje
- ♦ Identificar la importancia de la robótica y las herramientas para innovar en el salón de clases

Asignatura 6. La gamificación como metodología activa

- ♦ Conocer la evolución histórica de la gamificación
- ♦ Identificar los elementos y mecánicas de la gamificación para desarrollar juegos en el aula
- ♦ Diseñar un juego usando los parámetros de la gamificación, elaborando los objetivos, la historia y la estética del juego
- ♦ Conocer, de forma práctica, distintos casos de éxito de la gamificación y ludificación

Asignatura 7. Modelo *Flipped Classroom*

- ♦ Definir los principios del *flipped classroom*
- ♦ Describir la importancia del nuevo rol del maestro dentro del aula
- ♦ Explicar el papel de alumnos y familias dentro del modelo *flipped classroom*
- ♦ Descubrir los beneficios del *flipped classroom* con las diversidades del aula
- ♦ Identificar las diferencias entre la enseñanza tradicional y el *flipped classroom*
- ♦ Comprobar la unión entre el modelo *flipped classroom* y la taxonomía de Bloom

Asignatura 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

Asignatura 9. Google Suite for Education

- ♦ Conocer la historia de Google y la importancia de asociarse con ellos
- ♦ Identificar las implicaciones de Google para la educación y las herramientas que desarrollan
- ♦ Descubrir las aplicaciones de Google para la gestión de clases y contenidos
- ♦ Conocer los primeros pasos para introducir al estudiante a Google Suite for Education



Asignatura 10. Plataforma de gestión de centros, Alexandria

- Conocer la evolución de las plataformas de gestión tomando de referencia SM y Alexia
- Identificar las características comunes de las plataformas de gestión
- Conocer el funcionamiento de Alexia para registrarse y emplear la plataforma
- Conocer los usos de las plataformas de gestión para docentes, padres y alumnos

“

Los resúmenes interactivos de cada tema te permitirán consolidar de manera más dinámica los conceptos sobre el modelo Flipped Classroom”

06

Salidas profesionales

Tras finalizar esta Maestría Oficial Universitaria, los profesionales estarán preparados para liderar el uso de Tecnologías Educativas en el aula, desarrollando programas de enseñanza digital y facilitando metodologías innovadoras como la gamificación. En este sentido, los egresados se desempeñarán como gestores de Tecnología Educativa, asegurando la integración efectiva de recursos digitales en los currículos escolares. Además, los especialistas ofrecerán servicios de consultoría sobre la adopción de herramientas tecnológicas para optimizar el proceso de enseñanza.

Upgrading...





“

Crearás recursos educativos digitales interactivos como plataformas de e-learning, aplicaciones educativas y materiales multimedia”

Perfil del egresado

Por medio de esta titulación universitaria, los docentes desarrollarán habilidades avanzadas para integrar herramientas tecnológicas en los procesos de enseñanza. En este sentido, los expertos destacarán por su capacidad para crear entornos de aprendizaje inclusivos, adaptando los recursos a las necesidades de los usuarios con distintos estilos de aprendizaje. En sintonía con esto, los profesionales implementarán enfoques pedagógicos vanguardistas como el aprendizaje basado en proyectos, *flipped classroom* o gamificación para mejorar la experiencia en el aula.

Elaborarás programas educativos digitales que promuevan la inclusión, creando actividades adaptadas a individuos con diferentes estilos de aprendizaje.

- ♦ **Capacidad de Comunicación Eficaz:** Los docentes desarrollan habilidades para comunicar de manera clara y efectiva, adaptando su lenguaje y estilo comunicativo a las diferentes edades y niveles de comprensión de los estudiantes
- ♦ **Gestión del Aula y del Tiempo:** Una competencia crucial es la habilidad para gestionar el aula de manera eficaz, lo que incluye el manejo del tiempo, la organización de actividades, y la resolución de conflictos
- ♦ **Pensamiento Crítico y Resolución de Problemas:** Los docentes desarrollan la capacidad de aplicar el pensamiento crítico para analizar situaciones educativas, identificar problemas y generar soluciones creativas
- ♦ **Competencia Digital:** En el contexto actual, es fundamental que los docentes manejen herramientas digitales para apoyar el aprendizaje, desde la utilización de plataformas educativas hasta la creación de materiales interactivos



Después de realizar esta Maestría Oficial Universitaria, podrás desempeñar tus conocimientos y habilidades en los siguientes cargos:

- 1. Docente en Tecnología Educativa:** Se encarga de integrar herramientas digitales y metodologías innovadoras en el aula para mejorar el aprendizaje de los estudiantes en educación básica, media y superior.
Responsabilidades: Implementar actividades educativas basadas en tecnología, utilizar metodologías como el aprendizaje basado en proyectos, la gamificación y el *flipped classroom*.
- 2. Coordinador de Tecnología Educativa:** Lidera la integración de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en instituciones educativas, gestionando recursos tecnológicos y capacitando al personal docente.
Responsabilidades: Supervisar la implementación de Tecnologías Educativas, desarrollar programas de capacitación para docentes en competencias digitales y asegurar la correcta utilización de entornos virtuales de aprendizaje.
- 3. Consultor Pedagógico en Tecnología Educativa:** Ofrece asesoramiento a instituciones educativas y organizaciones sobre cómo mejorar la calidad educativa mediante el uso de herramientas tecnológicas y enfoques pedagógicos digitales.
Responsabilidades: Evaluar las necesidades tecnológicas de las instituciones, proponer soluciones educativas digitales y apoyar a los docentes en la implementación de estrategias innovadoras para optimizar la enseñanza.
- 4. Desarrollador de Contenidos Digitales Educativos:** Su labor consiste en la creación de materiales didácticos digitales, como aplicaciones educativas, recursos multimedia y plataformas de aprendizaje en línea.
Responsabilidades: Producir contenido digital interactivo, adaptar materiales curriculares a formatos digitales y colaborar con equipos pedagógicos para desarrollar soluciones educativas tecnológicas.

5. Director de Proyectos Educativos Tecnológicos: Gestiona proyectos de transformación digital en centros educativos, gestionando la implementación de aulas inteligentes y programas de aprendizaje virtual.

Responsabilidades: Ejecutar proyectos tecnológicos, coordinar equipos multidisciplinarios, y asegurar el uso eficaz de los recursos tecnológicos para mejorar la enseñanza.

6. Especialista en Educación Inclusiva y Tecnología: Se enfoca en desarrollar estrategias educativas inclusivas usando tecnología, garantizando que los estudiantes con diversas capacidades tengan acceso equitativo al aprendizaje.

Responsabilidades: Diseñar actividades adaptadas a estudiantes con necesidades especiales, implementar tecnologías que promuevan la inclusión y capacitar a otros docentes en prácticas inclusivas digitales.

7. Gestor de Entornos Virtuales de Aprendizaje: Gestiona plataformas de aprendizaje en línea, optimizando su uso para la enseñanza y proporcionando soporte técnico a docentes y estudiante.

Responsabilidades: Administrar entornos virtuales como Moodle o Google Classroom, capacitar a los usuarios en su uso, y evaluar el desempeño de las plataformas educativas.

Salidas académicas y de investigación

Además de todos los puestos laborales para los que serás apto mediante el estudio de esta Maestría Oficial Universitaria de TECH, también podrás continuar con una sólida trayectoria académica e investigativa. Tras completar este programa universitario, estarás listo para continuar con tus estudios desarrollando un Doctorado asociado a este ámbito del conocimiento y así, progresivamente, alcanzar otros méritos científicos.

07

Idiomas gratuitos

Convencidos de que la formación en idiomas es fundamental en cualquier profesional para lograr una comunicación potente y eficaz, TECH ofrece un itinerario complementario al plan de estudios curricular, en el que el alumno, además de adquirir las competencias de la Maestría, podrá aprender idiomas de un modo sencillo y práctico.

*Acredita tu
competencia
lingüística*



“

TECH te incluye el estudio de idiomas en la Maestría de forma ilimitada y gratuita”

En el mundo competitivo actual, hablar otros idiomas forma parte clave de nuestra cultura moderna. Hoy en día, resulta imprescindible disponer de la capacidad de hablar y comprender otros idiomas, además de lograr un título oficial que acredite y reconozca las competencias lingüísticas adquiridas. De hecho, ya son muchos los colegios, las universidades y las empresas que solo aceptan a candidatos que certifican su nivel mediante un título oficial en base al Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (MCER).

El Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas es el máximo sistema oficial de reconocimiento y acreditación del nivel del alumno. Aunque existen otros sistemas de validación, estos proceden de instituciones privadas y, por tanto, no tienen validez oficial. El MCER establece un criterio único para determinar los distintos niveles de dificultad de los cursos y otorga los títulos reconocidos sobre el nivel de idioma que se posee.

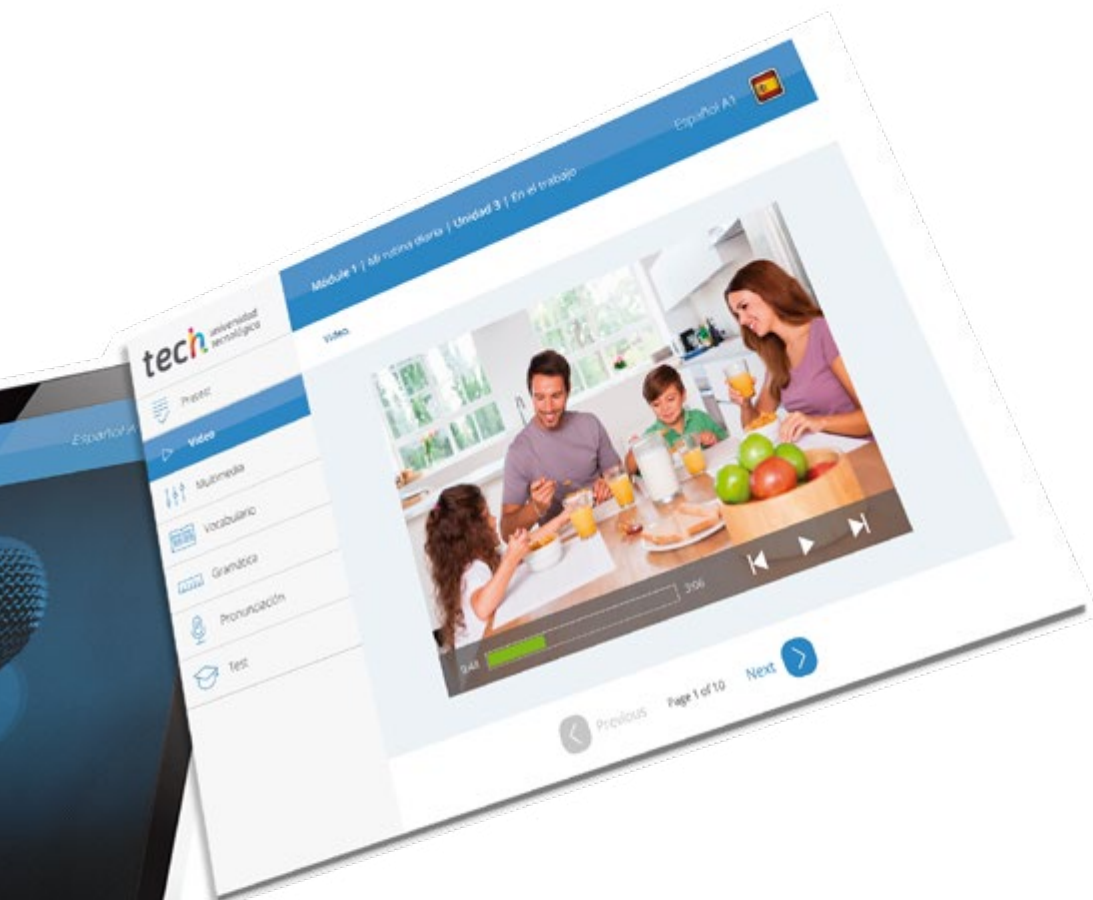
En TECH se ofrecen los únicos cursos intensivos de preparación para la obtención de certificaciones oficiales de nivel de idiomas, basados 100% en el MCER. Los 48 Cursos de Preparación de Nivel Idiomático que tiene la Escuela de Idiomas de TECH están desarrollados en base a las últimas tendencias metodológicas de aprendizaje en línea, el enfoque orientado a la acción y el enfoque de adquisición de competencia lingüística, con la finalidad de preparar los exámenes oficiales de certificación de nivel.

El estudiante aprenderá, mediante actividades en contextos reales, la resolución de situaciones cotidianas de comunicación en entornos simulados de aprendizaje y se enfrentará a simulacros de examen para la preparación de la prueba de certificación de nivel.

“

Solo el coste de los Cursos de Preparación de idiomas y los exámenes de certificación, que puedes llegar a hacer gratis, valen más de 3 veces el precio de la Maestría Oficial Universitaria”

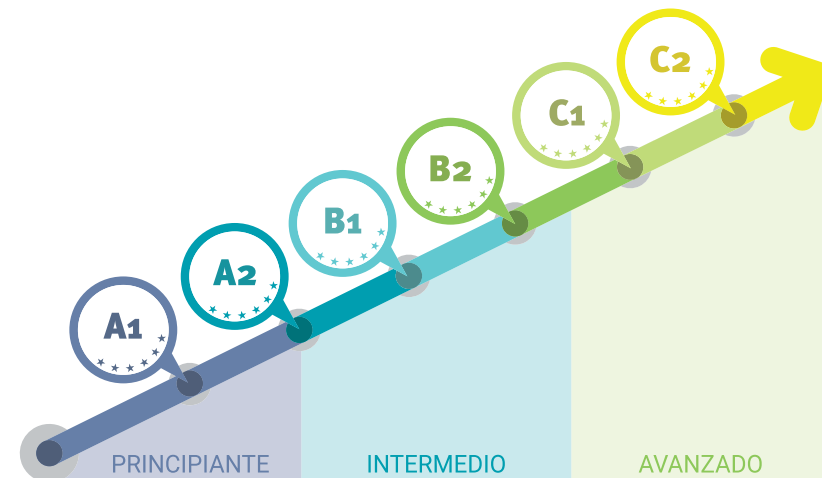




TECH incorpora, como contenido extracurricular al plan de estudios oficial, la posibilidad de que el alumno estudie idiomas, seleccionando aquellos que más le interesen de entre la gran oferta disponible:

- Podrá elegir los Cursos de Preparación de Nivel de los idiomas y nivel que desee, de entre los disponibles en la Escuela de Idiomas de TECH, mientras estudie la Maestría Oficial Universitaria, para poder prepararse el examen de certificación de nivel
- En cada programa de idiomas tendrá acceso a todos los niveles MCER, desde el nivel A1 hasta el nivel C2
- Cada año podrá presentarse a un examen telepresencial de certificación de nivel, con un profesor nativo experto. Al terminar el examen, TECH le expedirá un certificado de nivel de idioma
- Estudiar idiomas NO aumentará el coste del programa. El estudio ilimitado y la certificación anual de cualquier idioma están incluidas en la Maestría Oficial Universitaria

“ 48 Cursos de Preparación de Nivel para la certificación oficial de 8 idiomas en los niveles MCER A1, A2, B1, B2, C1 y C2”



08

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.

*Excelencia.
Flexibilidad.
Vanguardia.*

“

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 en la plataforma de reseñas Trustpilot, 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

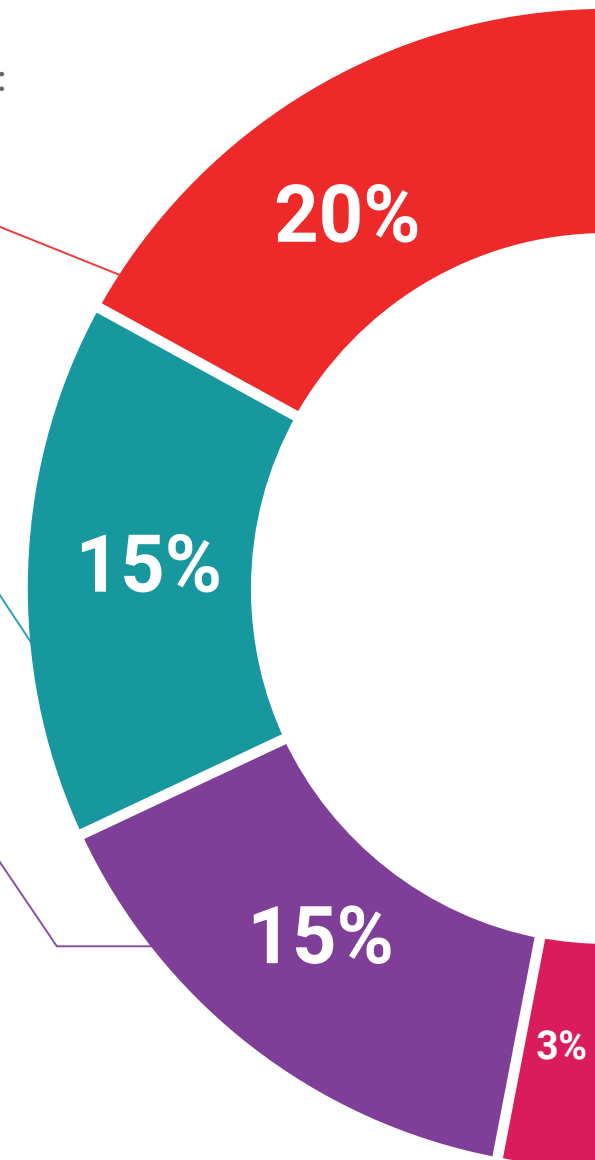
Presentamos los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audio, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

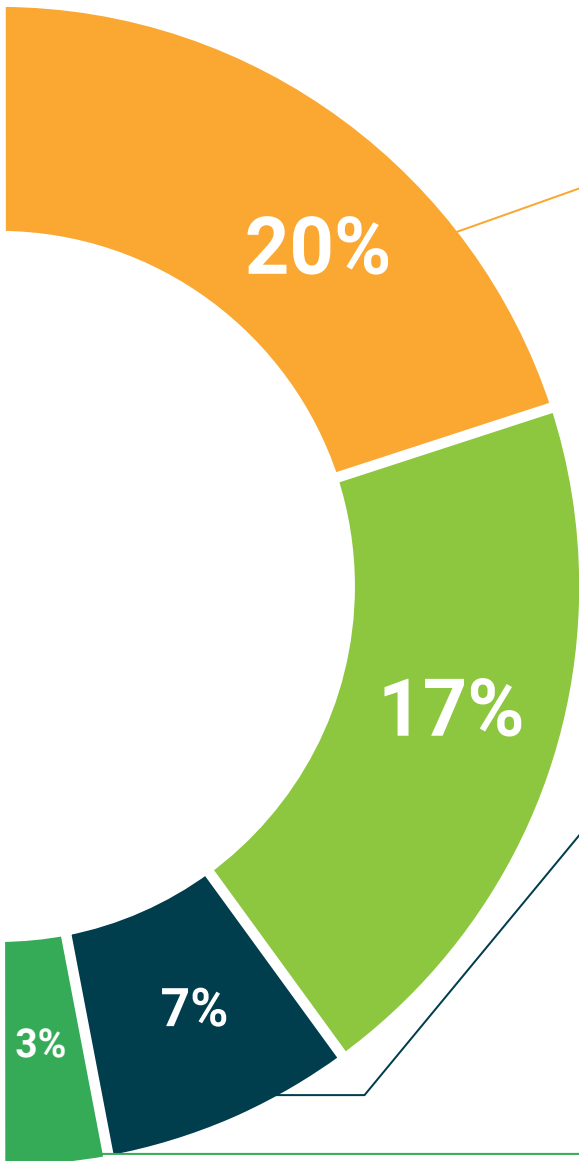
Este sistema exclusivo educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".



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.



09

Cuadro docente

La prioridad de TECH es poner al alcance de cualquiera los programas universitarios más completos y actualizados del panorama académico. Para conseguirlo, lleva a cabo un minucioso proceso para conformar sus claustros docentes. Como resultado de ello, esta Maestría Oficial Universitaria cuenta con la participación de reconocidos expertos en Tecnología Educativa y Competencias Digitales. Estos profesionales cuentan con un extenso recorrido laboral, donde han ayudado a instituciones académicas a realizar su transformación digital para optimizar la calidad de la enseñanza. Esto supone una garantía para el alumnado, que disfrutará de un aprendizaje inmersivo que les permitirá ampliar sus horizontes laborales.





“

Un equipo docente altamente especializado en Tecnología Educativa y Competencias Digitales te guiará durante todo el itinerario académico”

Director Invitado Internacional

Considerado como un pionero en la implementación de **Modelos Pedagógicos Basados en Competencias**, el Doctor John Cano es un prestigioso **ingeniero** especializado en la **Tecnología Educativa**. En este sentido, ha dedicado la mayor parte de su trayectoria profesional a implementar herramientas digitales innovadoras para mejorar tanto la calidad de la enseñanza como la experiencia en el aula.

De esta forma, ha contribuido a que numerosas instituciones académicas adopten instrumentos tecnológicos avanzados como **sistemas de aprendizaje en línea**, equipos de **evaluación automatizada** o dispositivos de **colaboración digital**. Gracias a esto, los docentes han podido ofrecer **experiencias inmersivas** que han mejorado la asimilación de términos complejos en áreas como las Ciencias Matemáticas, Física o Química. Al mismo tiempo, ha brindado numerosos **recursos educativos abiertos** y **bibliotecas digitales** para impulsar la investigación en el ámbito académico.

Otro de sus principales logros es haber liderado el programa *“School Kids Investigating Language in Life and Society”*. Mediante esta iniciativa, ha conseguido involucrar a los estudiantes en el análisis del lenguaje dentro de sus comunidades. Esto ha posibilitado que el alumnado adquiera una mayor conciencia sobre el impacto de la comunicación en la vida cívica, mientras adquieren **habilidades transversales** como el pensamiento crítico.

Asimismo, ha compaginado esta labor con su faceta como **Investigador**. De hecho, ha publicado una variedad de artículos sobre materias como **actividades de aprendizaje virtual**, el **diálogo intercultural** o la **experiencia de juego** de los niños con Nintendo Labo. Así pues, ha desarrollado diversos **enfoques pedagógicos** vanguardistas que han optimizado el acceso a una variedad de recursos didácticos gratuitos. En esta misma línea, ha creado diferentes **entornos híbridos** que han mejorado significativamente la interacción entre los profesores y los alumnos.

Comprometido con la excelencia educativa, ha participado en múltiples conferencias para facilitar la implementación de las **Tecnologías de la Información y la Comunicación**.



Dr. Cano, John

- ♦ Director de Enlaces Universidad-Comunidad en Universidad de California Berkeley, Estados Unidos
- ♦ Coordinador de Tecnología Instruccional en Gervirtz Graduate School of Education, Santa Bárbara
- ♦ Desarrollador de Contenidos Didácticos en Instructional Design Intern, Santa Bárbara
- ♦ Diseñador Instruccional en UCSB Collaborate Student Support Center, California
- ♦ Diseñador Instruccional en Corporación Universitaria Americana, Colombia
- ♦ Doctorado en Filosofía con especialidad en Educación, por Universidad de California Santa Barbara
- ♦ Máster en Artes con especialidad en Educación, por Universidad de California Santa Barbara
- ♦ Máster en Educación Tecnológica por Universidad del Norte
- ♦ Grado en Ingeniería con especialidad en Ciencias de la Computación, por Universidad del Norte

“

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

Dirección



D. Gris Ramos, Alejandro

- ♦ Ingeniero Técnico en Inform-ática de Gestión
- ♦ CEO & Founder de Club de Talentos
- ♦ CEO Persatrace, Agencia de Marketing Online
- ♦ Director de Desarrollo de Negocio en Alenda Golf
- ♦ Director del Centro de Estudios PI
- ♦ Director del Departamento de Ingeniería de Aplicaciones Web en Brilogic
- ♦ Programador Web en Grupo Ibergest
- ♦ Programador Software/Web en Reebok Spain
- ♦ Ingeniero Técnico en Informática de Gestión
- ♦ Máster en Digital Teaching and Learning, Tech Education
- ♦ Máster en Altas Capacidades y Educación Inclusiva
- ♦ Máster en Comercio Electrónico
- ♦ Especialista en Últimas Tecnologías Aplicadas a la Docencia, Marketing Digital, Desarrollo de Aplicaciones Web y de Negocios en Internet

Profesores

D. Cabezuelo Doblaré, Álvaro

- ♦ Psicólogo Experto en Identidad Digital
- ♦ Docente en Ciclo Formativo de Diseño Gráfico, Marketing Digital y Redes Sociales en la Escuela Arte Granada
- ♦ Profesor asociado en el Ciclo Superior de Marketing y Publicidad en el Centro de Formación Internacional Reina Isabel
- ♦ Personal Docente en Terceto Comunicación
- ♦ Social Media en Making Known, Comunicación Estratégica
- ♦ Social Media y Psicólogo en la Asociación StopHaters
- ♦ Social Media en la Agencia HENDRIX
- ♦ Social Media Manager en Doctor Trece
- ♦ Personal docente de Redes Sociales para Empresas en la Cámara de Comercio de Granada
- ♦ Docente en Identidad Digital y Social Media Manager en Agencia de Comunicación
- ♦ Docente en Aula Salud
- ♦ Licenciatura en Psicología por la Universidad de Granada
- ♦ Máster en Social Media, Community Manager y Comunicación Empresarial por la Universidad Complutense de Madrid
- ♦ Máster en Psicología Clínica en Adultos, Psicología Clínica por el Centro de Psicología Aaron Beck

D. 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

D. Azorín López, Miguel Ángel

- ♦ Maestro Especialista de Educación Física en Primaria
- ♦ Maestro de Enseñanza Primaria en el Colegio Padre Dehon. Novelda, España
- ♦ Creador de la App Flipped Primary
- ♦ Docente colaborador en Ineverycrea
- ♦ Embajador de Genially
- ♦ Google Trainer
- ♦ Coach de Edpuzzle
- ♦ Magisterio con Especialidad en Educación Física por la Universidad de Alicante
- ♦ Experto en Flipped Classroom, Nivel I Flipped Learning y Nivel I Formador Flipped Learning
- ♦ Candidato Top 100 Flipped Learning Worldwide Teachers

Dr. De la Serna, Juan Moisés

- ♦ Psicólogo Independiente y Escritor experto en Neurociencias
- ♦ Escritor especialista en Psicología y Neurociencias
- ♦ Autor de la Cátedra Abierta de Psicología y Neurociencias
- ♦ Divulgador científico
- ♦ Doctor en Psicología
- ♦ Licenciado en Psicología. Universidad de Sevilla
- ♦ Máster en Neurociencias y Biología del Comportamiento. Universidad Pablo de Olavide, Sevilla
- ♦ Experto en Metodología Docente. Universidad de la Salle
- ♦ Especialista Universitario en Hipnosis Clínica, Hipnoterapia. Universidad Nacional de Educación a Distancia - U.N.E.D.
- ♦ Diplomado en Graduado Social, Gestión de recursos humanos, Administración de personal. Universidad de Sevilla
- ♦ Experto en Dirección de Proyectos, Administración y gestión de empresas.
- ♦ Federación de Servicios U.G.T.
- ♦ Formador de Formadores. Colegio Oficial de Psicólogos de Andalucía





“

*Una experiencia de capacitación
única, clave y decisiva para
impulsar tu desarrollo profesional”*

10

Titulación

La Maestría Oficial Universitaria en Tecnología Educativa y Competencias Digitales es un programa ofrecido por TECH Universidad que cuenta con Reconocimiento de Validez Oficial de Estudios (RVOE), otorgado por la Secretaría de Educación Pública (SEP) y, por tanto, tiene validez oficial en México.



“

Obtén un título oficial de Maestría en Tecnología Educativa y Competencias Digitales y da un paso adelante en tu carrera profesional”

El plan de estudios de esta Maestría Oficial Universitaria en Robótica, Programación y Diseño e Impresión 3D Aplicados a la Educación se encuentra incorporado a la Secretaría de Educación Pública y al Sistema Educativo Nacional mexicano, mediante número de RVOE 20193281, de fecha 09/08/2019, en modalidad no escolarizada. Otorgado por la Dirección de Instituciones Particulares de Educación Superior (DIPES).

Al documento oficial de RVOE expedido por el SEP se puede acceder desde el siguiente enlace:



[Ver documento RVOE](#)



Supera con éxito este programa y recibe tu titulación oficial para ejercer con total garantía en un campo profesional exigente como la Tecnología Educativa y Competencias Digitales”

Este título permitirá al alumno desempeñar las funciones profesionales al más alto nivel y su reconocimiento académico asegura que la formación cumple con los estándares de calidad y exigencia académica establecidos en México y a nivel internacional, garantizando la validez, pertinencia y competitividad de los conocimientos adquiridos para ponerlos en práctica en el entorno laboral.

Además, de obtener el título de Maestría Oficial Universitaria con el que podrá optar a puestos bien remunerados y de responsabilidad como profesional, este programa **permitirá al alumno el acceso a los estudios de nivel de Doctorado** con el que progresar en la carrera académica.

Título: **Maestría en Tecnología Educativa y Competencias Digitales**

No. de RVOE: **20193281**

Fecha de vigencia RVOE: **09/08/2019**

Modalidad: **100% online**

Duración: **21 meses**

11

Homologación del título

Para que el título universitario obtenido, tras finalizar la **Maestría Oficial Universitaria en Tecnología Educativa y Competencias Digitales**, tenga validez oficial en cualquier país, se deberá realizar un trámite específico de reconocimiento del título en la Administración correspondiente. TECH facilitará al egresado toda la documentación necesaria para tramitar su expediente con éxito.





Tras finalizar este programa recibirás un título académico oficial con validez internacional

Cualquier estudiante interesado en tramitar el reconocimiento oficial del título de **Maestría Oficial Universitaria en Tecnología Educativa y Competencias Digitales** en un país diferente a México, necesitará la documentación académica y el título emitido con la Apostilla de la Haya, que podrá solicitar al departamento de Servicios Escolares a través de correo electrónico: homologacion@techtitute.com.

La Apostilla de la Haya otorgará validez internacional a la documentación y permitirá su uso ante los diferentes organismos oficiales en cualquier país.

Una vez el egresado reciba su documentación deberá realizar el trámite correspondiente, siguiendo las indicaciones del ente regulador de la Educación Superior en su país. Para ello, TECH facilitará en el portal web una guía que le ayudará en la preparación de la documentación y el trámite de reconocimiento en cada país.

Con TECH podrás hacer válido tu título oficial de Maestría en cualquier país.





El trámite de homologación permitirá que los estudios realizados en TECH tengan validez oficial en el país de elección, considerando el título del mismo modo que si el estudiante hubiera estudiado allí. Esto le confiere un valor internacional del que podrá beneficiarse el egresado una vez haya superado el programa y realice adecuadamente el trámite.

El equipo de TECH le acompañará durante todo el proceso, facilitándole toda la documentación necesaria y asesorándole en cada paso hasta que logre una resolución positiva.

El procedimiento y la homologación efectiva en cada caso dependerá del marco normativo del país donde se requiera validar el título.



El equipo de TECH te acompañará paso a paso en la realización del trámite para lograr la validez oficial internacional de tu título”

12

Requisitos de acceso

La **Maestría Oficial Universitaria en Tecnología Educativa y Competencias Digitales** de TECH Universidad cuenta con el Registro de Validez Oficial de Estudios (RVOE) ante la Secretaría de Educación Pública (SEP). En consonancia con esa acreditación, los requisitos de acceso del programa académico se establecen en conformidad con lo exigido por el contexto normativo vigente.



“

Revisa los requisitos de acceso de esta Maestría Oficial Universitaria y prepárate para iniciar este itinerario académico con el que actualizarás todas tus competencias profesionales”

La norma establece que para inscribirse en la **Maestría Oficial Universitaria en Tecnología Educativa y Competencias Digitales** con Registro de Validez Oficial de Estudios (RVOE), es imprescindible cumplir con un perfil académico de ingreso específico.

Los candidatos interesados en cursar esta maestría oficial deben **haber finalizado los estudios de Licenciatura o nivel equivalente**. Haber obtenido el título será suficiente, sin importar a qué área de conocimiento pertenezca.

Aquellos que no cumplan con este requisito o no puedan presentar la documentación requerida en tiempo y forma, no podrán obtener el grado de Maestría.

Para ampliar la información de los requisitos de acceso al programa y resolver cualquier duda que surja al candidato, podrá ponerse en contacto con el equipo de TECH Universidad en la dirección de correo electrónico: requisitosdeacceso@techtitute.com.

*Cumple con los requisitos de acceso
y consigue ahora tu plaza en esta
Maestría Oficial Universitaria.*





“

Si cumples con el perfil académico de ingreso de este programa con RVOE, contacta ahora con el equipo de TECH y da un paso definitivo para impulsar tu carrera”

13

Proceso de admisión

El proceso de admisión de TECH es el más sencillo de todas las universidades online. Se podrá comenzar el programa sin trámites ni esperas: el alumno empezará a preparar la documentación y podrá entregarla más adelante, sin apuros ni complicaciones. Lo más importante para TECH es que los procesos administrativos sean sencillos y no ocasionen retrasos, ni incomodidades.





TECH Universidad ofrece el procedimiento de admisión a los estudios de Máster Oficial Universitario más sencillo y rápido de todas las universidades virtuales"

Para TECH lo más importante en el inicio de la relación académica con el alumno es que esté centrado en el proceso de enseñanza, sin demoras ni preocupaciones relacionadas con el trámite administrativo. Por ello, se ha creado un procedimiento más cómodo en el que podrá enfocarse desde el primer momento a su formación, contando con un plazo de tiempo para la entrega de la documentación pertinente.

Los pasos para la admisión son simples:

1. Facilitar los datos personales al asesor académico para realizar la inscripción.
2. Recibir un email en el correo electrónico en el que se accederá a la página segura de TECH y aceptar las políticas de privacidad y las condiciones de contratación e introducir los datos de tarjeta bancaria.
3. Recibir un nuevo email de confirmación y las credenciales de acceso al campus virtual.
4. Comenzar el programa en la fecha de inicio oficial.

De esta manera, el estudiante podrá incorporarse al curso académico sin esperas. Posteriormente, se le informará del momento en el que se podrán ir enviando los documentos, a través del campus virtual, de manera muy práctica, cómoda y rápida. Sólo se deberán subir en el sistema para considerarse enviados, sin traslados ni pérdidas de tiempo.

Todos los documentos facilitados deberán ser rigurosamente válidos y estar en vigor en el momento de subirlos.

Los documentos necesarios que deberán tenerse preparados con calidad suficiente para cargarlos en el campus virtual son:

- ♦ Copia digitalizada del documento que ampare la identidad legal del alumno (documento de identificación oficial, pasaporte, acta de nacimiento, carta de naturalización, acta de reconocimiento o acta de adopción)
- ♦ Copia digitalizada de Certificado de Estudios Totales de Bachillerato legalizado

Para resolver cualquier duda que surja, el estudiante podrá realizar sus consultas a través del correo: procesodeadmission@techtute.com.

Este procedimiento de acceso te ayudará a iniciar tu Maestría Oficial Universitaria cuanto antes, sin trámites ni demoras.



Nº de RVOE: 20193281

Maestría Oficial
Universitaria
**Tecnología Educativa
y Competencias Digitales**

Idioma: **Español**

Modalidad: **100% online**

Duración: **21 meses**

Fecha de vigencia RVOE: **09/08/2019**

Maestría Oficial Universitaria

Tecnología Educativa y Competencias Digitales

Nº de RVOE: 20193281

RVOE

EDUCACIÓN SUPERIOR

tech
universidad