

Máster Semipresencial

Tecnología Educativa y Competencias Digitales



Máster Semipresencial Tecnología Educativa y Competencias Digitales

Modalidad: Semipresencial (Online + Prácticas)

Duración: 12 meses

Titulación: TECH Global University

Créditos: 60 + 4 ECTS.

Acceso web: www.techitute.com/educacion/master-semipresencial/master-semipresencial-tecnologia-educativa-competencias-digitales

Índice

01

Presentación

pág. 4

02

¿Por qué cursar este
Máster Semipresencial?

pág. 8

03

Objetivos

pág. 12

04

Competencias

pág. 18

05

Dirección del curso

pág. 22

06

Estructura y contenido

pág. 30

07

Prácticas

pág. 34

08

¿Dónde puedo hacer
las Prácticas?

pág. 40

09

Requisitos de acceso
a la titulación

pág. 48

10

Reconocimiento
de créditos

pág. 52

11

Metodología

pág. 56

12

Titulación

pág. 64

01

Presentación

Las nuevas tecnologías han impactado de forma directa en el ámbito educativo. Mediante la utilización de los dispositivos electrónicos y de herramientas como la Gamificación, los blogs o las RRSS, los docentes no solo optimizan la preparación de sus clases, sino que incrementan la eficacia del aprendizaje en los estudiantes. Por tanto, contar con amplios conocimientos y competencias digitales es esencial para los profesores que desean desempeñar sus funciones en las aulas de manera exitosa. Ante tal coyuntura, TECH ha diseñado esta titulación, que permitirá al alumno profundizar en el empleo del juego y de los contenidos multimedia como mecanismos de enseñanza. Además, lo hará compaginando la mejor instrucción teórica 100% online con una estancia práctica de 3 semanas en un entorno pedagógico de prestigio.



“

Por medio de este Máster Semipresencial, integrarás la Gamificación o las metodologías de enseñanza audiovisual en tu práctica docente para enriquecer el aprendizaje de tus alumnos”

Los ordenadores, las tabletas o los teléfonos móviles están cada vez más presentes en las aulas, puesto que permiten un aprendizaje dinámico y atractivo para los alumnos. A través de estas herramientas, los docentes logran que los estudiantes asimilen los conceptos claves con mayor eficacia que si se empleasen métodos más tradicionales como libros o ejercicios escritos. Además, los profesores también pueden utilizar estos dispositivos para realizar sus tareas de coordinación de clases o de evaluación de una forma más sencilla y rápida. En consecuencia, disponer de amplios conocimientos sobre las nuevas tecnologías educativas y de punteras competencias para su manejo se antoja indispensable para el profesor que desea adaptar su práctica docente a las necesidades del siglo XXI.

Por esta razón, TECH ha apostado por diseñar este Máster Semipresencial, que permite al alumno profundizar en las tecnologías educativas más relevantes para enriquecer su desempeño profesional. A lo largo de este itinerario académico, ahondará en la utilización de las redes sociales y blogs como herramienta didáctica o aprenderá a integrar la Gamificación como metodología de enseñanza activa en el aula. Asimismo, indagará en el proceso de implementación del *Flipped Classroom* en el entorno educativo o manejará las aplicaciones de Google y Apple que agilizan numerosas tareas rutinarias del docente.

Todo este aprendizaje se realizará por medio de una modalidad 100% online, la cual permitirá al alumno gestionar su propio tiempo de estudio para optimizar por completo su enseñanza. Además, dispondrá de materiales didácticos presentes en formatos como el vídeo, el resumen interactivo o las lecturas, pudiendo elegir aquellos que mejor se adapten a sus preferencias académicas.

Tras completar su enseñanza teórica, el estudiante disfrutará de una estancia de 3 semanas de duración en un entorno académico de primerísima categoría. Acompañado durante esta experiencia por su tutor e integrado en un equipo educativo de alto nivel, obtendrá la posibilidad de trasladar a la práctica todos los conocimientos que ha adquirido durante esta titulación.

En adición, un prestigioso Director Invitado Internacional impartirá 10 disruptivas *Masterclasses* que otorgarán a los egresados competencias avanzadas.

Este **Máster Semipresencial en Tecnología Educativa y Competencias Digitales** contiene el programa educativo más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- ♦ Desarrollo de más de 100 casos prácticos presentados por profesionales especializados en la utilización de las TIC en el mundo de la docencia
- ♦ Sus contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que están concebidos, recogen una información imprescindible sobre aquellas disciplinas indispensables para el ejercicio profesional
- ♦ Profundización en las metodologías de aprendizaje digital
- ♦ Identificación de las redes sociales y los blogs como estrategia didáctica
- ♦ Conocimientos sobre el innovador sistema de *Flipped Classroom* y los protocolos para acometer su implementación en el aula
- ♦ Manejo de las herramientas educativas de Google y Apple
- ♦ Todo esto se complementará con lecciones teóricas, preguntas al experto, foros de discusión de temas controvertidos y trabajos de reflexión individual
- ♦ Disponibilidad de los contenidos desde cualquier dispositivo fijo o portátil con conexión a internet
- ♦ Además, podrás realizar una estancia de prácticas en una de las mejores empresas



Un reconocido Director Invitado Internacional ofrecerá 10 exclusivas Masterclasses que ahondarán en los últimos avances en Tecnología Educativa y Competencias Digitales”

“

Especialízate en el manejo de las tecnologías educativas junto a expertos con una versada experiencia profesional en la materia”

En esta propuesta de Máster Semipresencial, de carácter profesionalizante y modalidad semipresencial, el programa está dirigido a la actualización de docentes con inquietud por adaptar su práctica a un entorno cada vez más digitalizado. Los contenidos están basados en la última evidencia científica, y orientados de manera didáctica para integrar el saber teórico en la práctica docente, y los elementos teórico-prácticos facilitarán la actualización del conocimiento y permitirán la toma de decisiones en el manejo del paciente.

Gracias a su contenido multimedia elaborado con la última tecnología educativa, permitirán al profesional de la docencia un aprendizaje situado y contextual, es decir, un entorno simulado que proporcionará un aprendizaje inmersivo programado para entrenarse ante situaciones reales. El diseño de este programa se centra en el Aprendizaje Basado en Problemas, mediante el cual deberá tratar de resolver las distintas situaciones de práctica profesional que se le planteen a lo largo del mismo. Para ello, contará con la ayuda de un novedoso sistema de vídeo interactivo realizado por reconocidos expertos.

Ahonda, con este Máster Semipresencial, en los entresijos para acometer la implementación del Flipped Classroom en el aula.

Aprende a tu propio ritmo y sin limitaciones de enseñanza gracias al método Relearning que ofrece TECH Global University.



02

¿Por qué cursar este Máster Semipresencial?

En la inmensa mayoría de áreas profesionales, con la teoría por sí sola no es suficiente para lograr un completo desarrollo laboral. En el ámbito educativo, tan relevante es conocer las nuevas tecnologías disponibles como manejar los mecanismos para implementarlas y emplearlas en las aulas. Por ello, TECH ha creado una revolucionaria titulación, que combina un excelente aprendizaje teórico con una estancia práctica de 3 semanas en un entorno educativo de prestigio. Gracias a ello, el alumno contará con una serie de conocimientos y habilidades que le avalarán para destacar en un exigente sector.





“

TECH Global University te brinda la posibilidad de compaginar tu excelsa enseñanza teórica con una estancia práctica de 120 horas en un entorno educativo de alto calibre”

1. Conocer la última tecnología educativa disponible

La Educación ha experimentado a lo largo de los últimos años una notoria evolución a causa del surgimiento de herramientas como las RRSS, los blogs o las nuevas tecnologías, que facilitan las tareas docentes y garantizan una mayor eficacia en el aprendizaje para los alumnos. Debido a ello, TECH ha creado este Máster Semipresencial, que habilitará al alumno para familiarizarse con la tecnología educativa más vanguardista.

2. Profundizar a partir de la experiencia de los mejores especialistas

En su fase teórica, el alumno gozará de la enseñanza de los mejores expertos en las TIC en Educación, quienes se han encargado de realizar los contenidos didácticos del programa. Del mismo modo, en su etapa práctica, el estudiante estará guiado por un tutor designado específicamente para él, quien se responsabilizará de que adquiera las mejores competencias profesionales.

3. Adentrarse en entornos profesionales de primera

TECH elige pormenorizadamente las empresas en las que el alumno podrá realizar las prácticas de este Máster Semipresencial. Así, podrá desarrollar sus funciones en ámbitos educativos de primer nivel, integrándose en un excelente equipo de trabajo que le permitirá adquirir unas habilidades altamente demandadas en el entorno profesional actual.





4. Combinar la mejor teoría con la práctica más avanzada

En el panorama académico, existe una abundancia de programas que ofrecen una excesiva carga teórica con nula aplicabilidad en el trabajo diario real. Por esto, TECH ha decidido crear un innovador enfoque pedagógico, que combina una excelente enseñanza con una estancia de 3 semanas en una empresa para garantizar un aprendizaje efectivo y completamente útil.

5. Expandir las fronteras del conocimiento

TECH ofrece la posibilidad de realizar las prácticas de este Máster Semipresencial en grandes centros educativos a nivel internacional. De esta forma, el docente podrá aprender junto a profesionales que han desarrollado sus funciones educativas en centros de primera categoría. Una oportunidad única que solo TECH, la universidad digital más grande del mundo, podría ofrecer.

“

Tendrás una inmersión práctica total en el centro que tú mismo elijas”

03

Objetivos

El diseño de este Máster Semipresencial se ha llevado a cabo con la intención de ofrecer al alumno los conocimientos y las destrezas más útiles con respecto al empleo de las nuevas tecnologías educativas. A través de este programa, indagará en la utilización de las redes sociales, la Gamificación o las herramientas de Apple y Google en el aula, enriqueciendo así sus capacidades profesionales. Además, su aprendizaje quedará garantizado mediante la consecución de los siguientes objetivos generales y específicos.



“

*Incrementa tus conocimientos
y habilidades profesionales en la
utilización de las TIC en el aula”*



Objetivo general

- El objetivo primordial de este Máster Semipresencial es el de permitir al docente adquirir amplios conocimientos y excelsas habilidades en cuanto a la utilización de las TIC en las aulas de un modo teórico-práctico. De esta forma, compaginará una enseñanza 100% online con una estancia práctica de 3 semanas en un centro educativo de primer nivel, donde podrá aplicar todo lo aprendido en un entorno real de trabajo



En tan solo 12 meses de enseñanza teórica y 3 semanas de instrucción práctica, te convertirás en un docente adaptado a las necesidades actuales del sector educativo”





Objetivos específicos

Módulo 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 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
- ♦ Explicar las características definitorias del *Blended Learning*
- ♦ Definir las ventajas e inconvenientes del *Blended Learning* sobre la enseñanza tradicional

Módulo 2. Incursión de la tecnología en la docencia

- ♦ Explicar las peculiaridades de la Escuela 4.0.
- ♦ Diferenciar entre migrante digital y nativo digital
- ♦ Explicar la importancia de las competencias digitales en docentes
- ♦ Distinguir las características definitorias de la enseñanza a distancia
- ♦ Descubrir las ventajas e inconvenientes de la enseñanza a distancia sobre la enseñanza tradicional
- ♦ Valorar la importancia de los entornos virtuales de aprendizaje como cauces de instrucción dentro y fuera del aula

Módulo 3. Identidad Digital y Branding Digital

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

Módulo 4. Redes Sociales y Blogs en Docencia

- ♦ Describir la evolución de Facebook, cómo crear y gestionar un perfil, cómo usar de buscador la Red y su uso como herramienta docente
- ♦ Explicar la evolución de Twitter, cómo crear y gestionar un perfil, cómo usar de buscador la Red y su uso como herramienta docente
- ♦ Conocer en profundidad la evolución de LinkedIn, cómo crear y gestionar un perfil, cómo usar de buscador la Red y su uso como herramienta docente
- ♦ Dilucidar 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
- ♦ Aprender en profundidad cómo gestionar unas crisis de comunicación en Redes Sociales
- ♦ Describir los distintos trucos que les ayudarán a ser más efectivos en Redes Sociales



Módulo 5. Innovación Tecnológica en Educación

- ♦ 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
- ♦ Entender la gestión del alumnado informatizado
- ♦ Explicar las clases y tutorización online

Módulo 6. La Gamificación como metodología activa

- ♦ Establecer el *Sleep Texting*
- ♦ Descubrir la Nomofobia
- ♦ Identificar el F.O.M.O.
- ♦ Comprender la dependencia tecnológica
- ♦ Aprender sobre las nuevas patologías asociadas a las tecnologías

Módulo 7. ¿Qué es el modelo *Flipped Classroom*?

- ♦ Conocer las principales apps para desarrollar una *Flipped Classroom* y estrategias de gamificación, así como apreciar dichas metodologías emergentes como potenciadores del aprendizaje
- ♦ 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

Módulo 8. El entorno Apple en educación

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

Módulo 9. Google G Suite for Education

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

Módulo 10. Plataforma de Gestión de Centros, Alexia

- ♦ Conocer los distintos tipos de plataformas de gestión
- ♦ Aprender las características comunes que nos ofrecen las plataformas de gestión de centros
- ♦ Identificar las dificultades tecnológicas en adultos
- ♦ Introducir a las herramientas de evaluación de la implementación tecnológicas
- ♦ Distinguir costes y beneficios de la implementación tecnológica

Módulo 11. Trabajo de fin de máster

- ♦ Investigar y analizar de manera exhaustiva sobre la Tecnología Educativa y Competencias Digitales
- ♦ Aplicar los conocimientos teóricos y habilidades adquiridas durante el máster para abordar distintos problemas y situaciones relevantes en el campo de estudio
- ♦ Presentar de manera clara y convincente los resultados y hallazgos del trabajo realizado, utilizando las herramientas y formatos adecuados para comunicar de manera efectiva los resultados a audiencias especializadas

04

Competencias

Tras la superación de las evaluaciones del Máster Semipresencial en Tecnología Educativa y Competencias Digitales, el docente contará con una serie de destrezas que le permitirán integrar las TIC en las aulas, contribuyendo a optimizar y dinamizar el proceso de aprendizaje de sus alumnos.





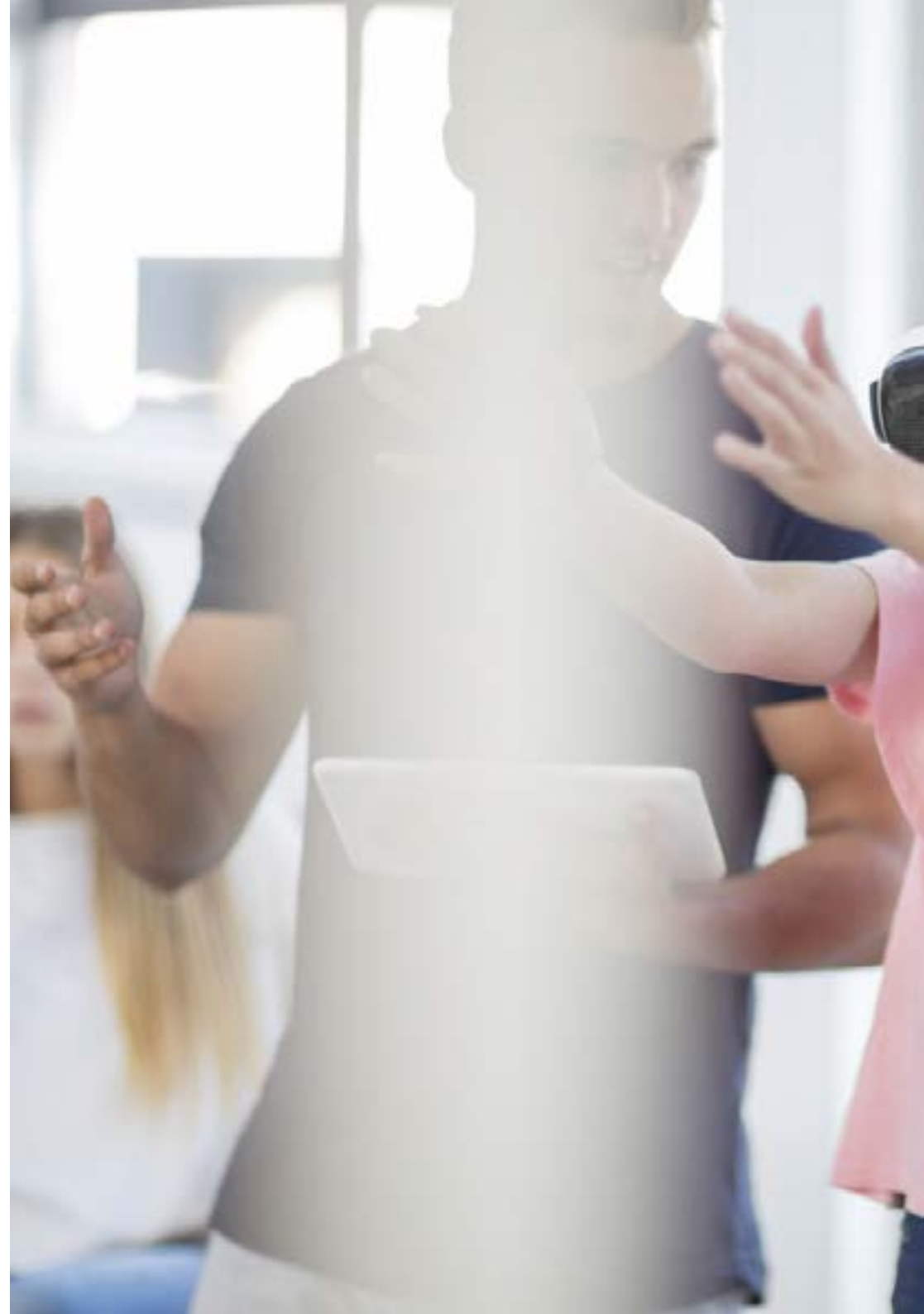
“

Sé capaz de integrar adecuadamente las nuevas tecnologías en tus clases a través de este Máster Semipresencial”



Competencias generales

- ♦ Comprender los conocimientos sobre la tecnología educativa y las competencias digitales que proporcionen una oportunidad para el inicio o el desarrollo profesional en esta área
- ♦ Aplicar los conocimientos adquiridos de forma práctica, con una buena base teórica, con lo que resolver cualquier problema que surja en el entorno de trabajo, adaptándose a los nuevos retos relacionados con su área de estudio
- ♦ Integrar los conocimientos adquiridos en el máster con los previos, así como reflexionar sobre las implicaciones del ejercicio profesional, aplicando a los mismos los valores personales, con lo que mejorar la calidad del servicio ofrecido
- ♦ Transmitir los conocimientos teóricos y prácticos adquiridos ante un público especializado y no especializado de forma clara y sin ambigüedades





Competencias específicas

- ♦ Clasificar las características del aprendizaje directo frente al indirecto
- ♦ Aplicar las distintas herramientas de creación de contenido, gestión de redes sociales y analítica en redes sociales
- ♦ Explicar cómo surgieron las redes sociales y cuáles han sido los cambios que han provocado en el ámbito docente
- ♦ Explicar la metacognición y la inteligencia en el aprendizaje
- ♦ Explicar la diferencia entre una red profesional docente y una personal, así como las distintas claves a seguir en cada una de ellas
- ♦ Usar es el lenguaje de programación de Apple y valorar la creciente importancia de esta clase de alfabetización digital
- ♦ Aplicar claves básicas para analizar los datos que nos proporcionan las redes sociales para tomar decisiones acerca del contenido a difundir
- ♦ Practicar la conversación digital y las claves que la definen
- ♦ Explicar las reglas básicas en redes sociales para un uso adecuado y efectivo de los perfiles
- ♦ Aplicar los criterios tecnopedagógicos para la elección de diferentes dispositivos como herramienta de gestión, enseñanza y aprendizaje
- ♦ Identificar los elementos y herramientas clave en el análisis previo a la implantación de tecnología en el aula
- ♦ Saber aplicar las líneas maestras que deben guiar el diseño del modelo de implantación

05

Dirección del curso

Bajo la premisa de ofrecer programas académicos dotados del máximo nivel educativo, esta titulación es dirigida e impartida por excelentes expertos en la integración de las TIC en el entorno educativo. Todos estos profesionales, que han desarrollado sus funciones en diferentes instituciones académicas, son los responsables de elaborar los materiales didácticos del Máster Semipresencial. Por tanto, los conocimientos que trasladarán a sus alumnos gozarán de una plena aplicabilidad en el ámbito pedagógico.



“

Especialízate en Tecnología Educativa y Competencias Digitales de la mano de grandes expertos en la aplicación de las TIC en el entorno 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 Informática de Gestión
- CEO & Founder de Club de Talentos
- CEO Persatrace, Agencia de Marketing Online
- Director de Desarrollo de Negocio en Alenda Golf
- Director del Centro de Estudios PI
- Director del Departamento de Ingeniería de Aplicaciones Web en Brilogic
- Programador Web en Grupo Ibergest
- Programador Software/Web en Reebok Spain
- Ingeniero Técnico en Informática de Gestión
- Máster en Digital Teaching and Learning, Tech Education
- Máster en Altas Capacidades y Educación Inclusiva
- Máster en Comercio Electrónico
- Especialista en Últimas Tecnologías Aplicadas a la Docencia, Marketing Digital, Desarrollo de Aplicaciones Web y de Negocios en Internet

Profesores

Dr. Cabezuelo Doblaré, Álvaro

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

D. Azorín López, Miguel Ángel

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

D. Albiol Martín, Antonio

- ♦ Coordinador TIC en el Colegio JABY
- ♦ Jefe del Departamento de Lengua Castellana y Humanidades
- ♦ Profesor de Lengua Castellana y Literatura
- ♦ Licenciado en Filosofía por la Universidad Complutense de Madrid
- ♦ Máster en Estudios Literarios. Universidad Complutense de Madrid
- ♦ Máster en Educación y TIC, Especialidad en e-Learning. Universidad Oberta de Catalunya

Dr. De la Serna, Juan Moisés

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





“

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

06

Estructura y contenido

El temario de esta titulación está constituido por 10 excelentes módulos con los que el estudiante profundizará en los aspectos más relevantes del aprendizaje digital. Así, profundizará en la utilización de las redes sociales, los blogs o los juegos en el aula por medio de completísimos materiales didácticos disponibles en soportes como las lecturas, el vídeo o el resumen interactivo. Esto, sumado a su metodología 100% online, garantiza que el alumno pueda disfrutar de una enseñanza adaptada a sus necesidades personales y educativas.





“

Optimiza tu aprendizaje estudiando mediante innovadores formatos como el vídeo explicativo o el resumen interactivo”

Módulo 1. Principios del Aprendizaje Digital

- 1.1. Definición del aprendizaje
- 1.2. Procesos Psicológicos implicados en el aprendizaje
- 1.3. Tipos de aprendizaje
- 1.4. El contexto en el aprendizaje
- 1.5. Habilidades tecnológicas en docentes
- 1.6. Habilidades tecnológicas en el alumnado
- 1.7. La enseñanza tradicional con tecnología educativa
- 1.8. La enseñanza a distancia
- 1.9. *Blended Learning*
- 1.10. La enseñanza virtual

Módulo 2. Incursión de la tecnología en la docencia

- 2.1. Tecnología en la Educación
- 2.2. Internet en las Escuelas
- 2.3. Dispositivos para profesores y alumnos
- 2.4. Adaptación del material escolar y costes
- 2.5. Gestión del alumnado tecnológico
- 2.6. Tutorización online
- 2.7. Los padres como migrantes digitales
- 2.8. Uso responsable de las nuevas tecnologías
- 2.9. Adicciones y patologías
- 2.10. *Cyberbullying*

Módulo 3. Identidad Digital y Branding Digital

- 3.1. La Identidad Digital
- 3.2. Blogs
- 3.3. Roles en la Identidad Digital
- 3.4. *Branding*
- 3.5. ¿Cómo posicionarse en la docencia Digital?
- 3.6. Reputación Online
- 3.7. La Comunicación Digital
- 3.8. Herramientas de comunicación
- 3.9. La comunicación docente-alumno

Módulo 4. Redes Sociales y Blogs en Docencia

- 4.1. Redes Sociales
- 4.2. Facebook
- 4.3. Twitter
- 4.4. LinkedIn
- 4.5. Youtube
- 4.6. Instagram
- 4.7. Contenidos Multimedia
- 4.8. Blogs y gestión de Redes Sociales
- 4.9. Herramientas de analítica
- 4.10. Comunicación y Reputación

Módulo 5. Innovación Tecnológica en Educación

- 5.1. Ventajas e inconvenientes del uso la tecnología en Educación
- 5.2. Neurotecnología Educativa
- 5.3. La Programación en Educación
- 5.4. Introducción a la *Flipped Classroom*
- 5.5. Introducción a la Gamificación
- 5.6. Introducción a la Robótica
- 5.7. Consejos y ejemplos de uso en el aula
- 5.8. Introducción a la Realidad Aumentada
- 5.9. ¿Cómo desarrollar tus propias aplicaciones de RA?
- 5.10. *Samsung Virtual School Suitcase*

Módulo 6. La Gamificación como metodología activa

- 6.1. Historia, definición y conceptos
- 6.2. Elementos
- 6.3. Mecánicas
- 6.4. Herramientas Digitales
- 6.5. Ludificaciones y *Serious Games*
- 6.6. Catálogo de juegos comerciales
- 6.7. Videojuegos y APPS
- 6.8. Diseño de una Gamificación
- 6.9. Diseño de juegos
- 6.10. Casos prácticos

Módulo 7. ¿Qué es el modelo *Flipped Classroom*?

- 7.1. El modelo *Flipped Classroom*
- 7.2. El nuevo papel del docente en el modelo *Flipped Classroom*
- 7.3. El papel de los alumnos en el modelo *Flipped Classroom*
- 7.4. Implicación de las familias en el modelo *Flipped Classroom*
- 7.5. Diferencias entre el modelo tradicional y el modelo *Flipped Classroom*
- 7.6. La personalización de la enseñanza
- 7.7. La atención a la diversidad en el modelo *Flipped Classroom*
- 7.8. Beneficios del modelo *Flipped Classroom*
- 7.9. La relación de la Taxonomía de Bloom con el modelo *Flipped Classroom*

Módulo 8. El entorno Apple en educación

- 8.1. Los dispositivos móviles en educación
- 8.2. ¿Por qué elegir un iPad para el aula?
- 8.3. ¿Qué necesita mi centro?
- 8.4. Diseñando nuestro propio modelo
- 8.5. El ecosistema educativo de Apple
- 8.6. Otros factores críticos de desarrollo
- 8.7. La clase en manos del profesor
- 8.8. El mapa para descubrir tesoros
- 8.9. Apple y las metodologías emergentes
- 8.10. Todo el mundo puede programar

Módulo 9. Google G Suite for Education

- 9.1. Historia de Google
- 9.2. Google y la Educación
- 9.3. Aplicaciones de Google
- 9.4. Introducción a G Suite for Education
- 9.5. Gestiones para la solicitud en tu centro
- 9.6. Configuración de la consola
- 9.7. Configuración de los permisos
- 9.8. Google Classroom para profesores y alumnos
- 9.9. Usos típicos en el aula y consejos
- 9.10. Google Chromebook

Módulo 10. Plataforma de Gestión de Centros, Alexia

- 10.1. Introducción a las plataformas de gestión
- 10.2. Características comunes de las plataformas de gestión
- 10.3. Usos típicos de las plataformas de gestión
- 10.4. Introducción a Alexia
- 10.5. Parametrización de Alexia
- 10.6. Permisos en Alexia
- 10.7. La agenda en Alexia
- 10.8. Formación para docentes
- 10.9. Formación para alumnos y padres
- 10.10. Formación para empleados de administración

Módulo 11. Trabajo de fin de máster

Enriquece tus conocimientos en este campo por medio de un plan de estudios diseñado por los mejores expertos en la aplicación de las TIC en Educación”

07

Prácticas

Una vez superada la fase de enseñanza online, este Máster Semipresencial cuenta con un periodo de prácticas en una puntera empresa del sector educativo. En esta fase, se integrará en un equipo de trabajo de primer nivel y adquirirá una serie de competencias que le permitirán destacar en el ejercicio de la docencia.



“

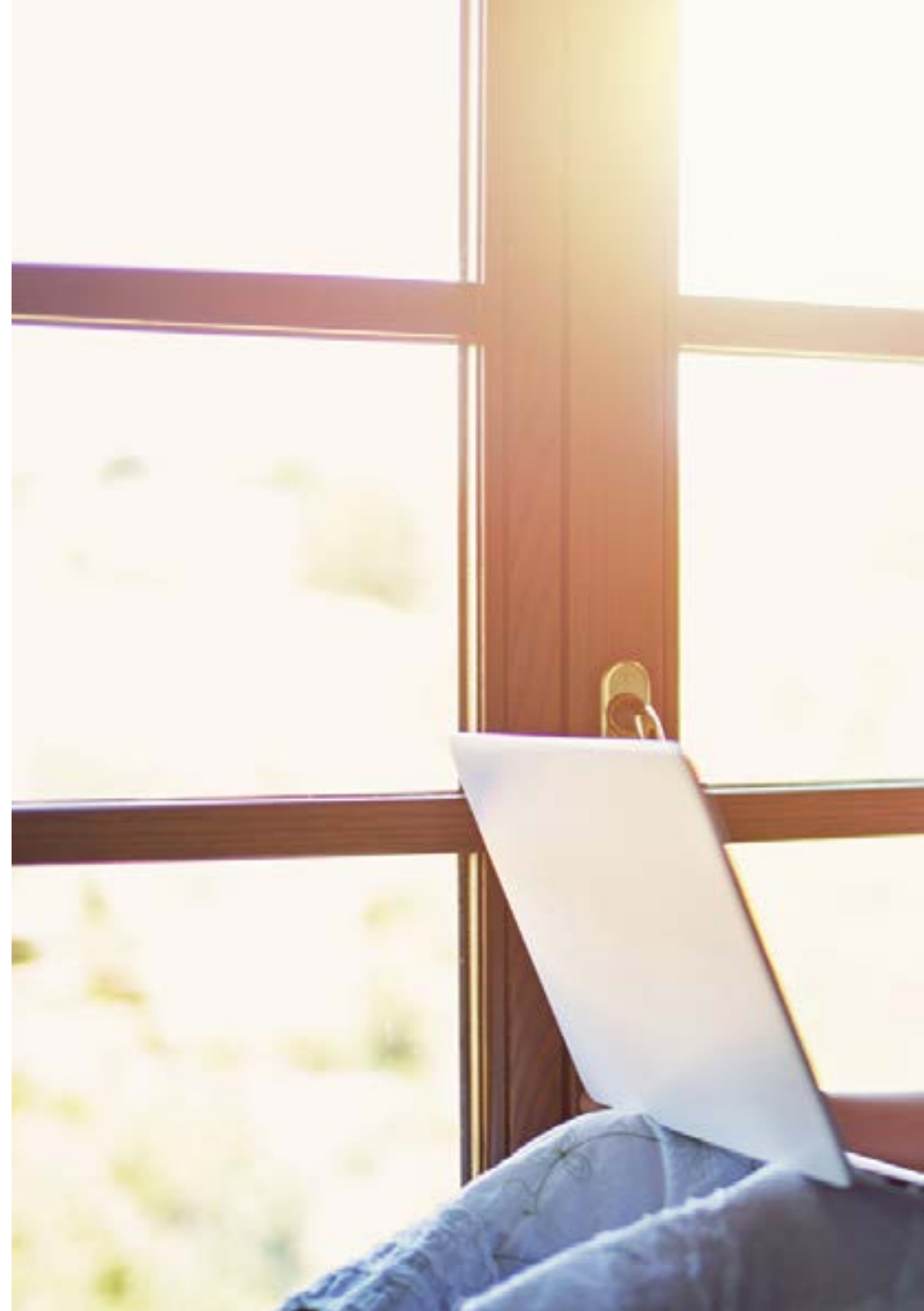
Completa tu enseñanza teórica con una fase práctica de 3 semanas de duración”

Las prácticas del Máster Semipresencial en Tecnología Educativa y Competencias Digitales se desarrollan a lo largo de 3 semanas en punteras empresas del ámbito pedagógico, de lunes a viernes, con jornadas de 8 horas de trabajo de la mano de un tutor adjunto. A lo largo de esta estancia, el alumno será capaz de utilizar las nuevas tecnologías como mecanismo para impartir la docencia con estudiantes de distintas edades, posicionándose como un profesor de vanguardia.

En esta fase práctica, las actividades están dirigidas al perfeccionamiento y el desarrollo de las competencias requeridas para emplear las TIC en el entorno educativo. Así, incrementará sus destrezas en cuanto al manejo de los blogs, las redes sociales, los juegos o las herramientas de Google Classroom en el aula, contribuyendo de forma efectiva al aprendizaje de los más jóvenes.

Se trata, en consecuencia, de una excelente oportunidad para aprender a través del ejercicio profesional en centros e instituciones educativas de vanguardia, donde la utilización de las nuevas tecnologías como herramienta académica está a la orden del día. Por ende, estas prácticas proporcionan al docente una serie de competencias que le posicionarán como un profesor adaptado a los desafíos más actuales de la enseñanza.

La parte práctica se realizará con la participación activa del estudiante desempeñando las actividades y procedimientos de cada área de competencia (aprender a aprender y aprender a hacer), con el acompañamiento y guía de los profesores y demás compañeros de entrenamiento que faciliten el trabajo en equipo y la integración multidisciplinar como competencias transversales para la praxis docente (aprender a ser y aprender a relacionarse).





Los procedimientos descritos a continuación serán la base de la parte práctica de la capacitación, y su realización estará sujeta a la disponibilidad propia del centro y su volumen de trabajo, siendo las actividades propuestas las siguientes:

Módulo	Actividad Práctica
Redes sociales, blogs y herramientas multimedia en la Educación	Diseñar clases basadas en el empleo de aplicaciones como YouTube, Twitter o Facebook para favorecer la adquisición de conocimientos y destrezas en el alumno
	Crear un blog educativo para compartir recursos y experiencias de aprendizaje con los estudiantes
	Realizar vídeo tutoriales para explicar un concepto o tema, utilizando plataformas de edición multimedia de alto nivel
Gamificación e innovación en la Educación	Impartir una clase utilizando juegos lúdicos que contribuyan a mejorar las habilidades del alumno en distintas materias
	Llevar a cabo experiencias inmersivas de aprendizaje en el aula utilizando la realidad virtual
	Construir un proyecto de robótica educativa utilizando los kits disponibles en el mercado
Google y Apple en el aula	Diseñar actividades para que los alumnos trabajen con los contenidos didácticos por medio de la utilización de iPads
	Gestionar el cronograma de impartición de los temarios del curso con Google G Suite for Education
	Realizar las evaluaciones de alumnos con las herramientas que proporciona Google G Suite for Education
Flipped Classroom	Realizar un proyecto de <i>Flipped Classroom</i> , donde los alumnos accedan a los contenidos antes de ser impartidos en el aula
	Desarrollar actividades con las familias para que comprendan los beneficios que proporciona esta metodología en los jóvenes escolarizados
	Adaptar la enseñanza a las necesidades de cada alumno, atendiendo a sus particularidades de aprendizaje y a su ritmo de estudio

Seguro de responsabilidad civil

La máxima preocupación de esta institución es garantizar la seguridad tanto de los profesionales en prácticas como de los demás agentes colaboradores necesarios en los procesos de capacitación práctica en la empresa. Dentro de las medidas dedicadas a lograrlo, se encuentra la respuesta ante cualquier incidente que pudiera ocurrir durante todo el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Para ello, esta entidad educativa se compromete a contratar un seguro de responsabilidad civil que cubra cualquier eventualidad que pudiera surgir durante el desarrollo de la estancia en el centro de prácticas.

Esta póliza de responsabilidad civil de los profesionales en prácticas tendrá coberturas amplias y quedará suscrita de forma previa al inicio del periodo de la capacitación práctica. De esta forma el profesional no tendrá que preocuparse en caso de tener que afrontar una situación inesperada y estará cubierto hasta que termine el programa práctico en el centro.



Condiciones generales de la capacitación práctica

Las condiciones generales del acuerdo de prácticas para el programa serán las siguientes:

1. TUTORÍA: durante el Máster Semipresencial el alumno tendrá asignados dos tutores que le acompañarán durante todo el proceso, resolviendo las dudas y cuestiones que pudieran surgir. Por un lado, habrá un tutor profesional perteneciente al centro de prácticas que tendrá como fin orientar y apoyar al alumno en todo momento. Por otro lado, también tendrá asignado un tutor académico cuya misión será la de coordinar y ayudar al alumno durante todo el proceso resolviendo dudas y facilitando todo aquello que pudiera necesitar. De este modo, el profesional estará acompañado en todo momento y podrá consultar las dudas que le surjan, tanto de índole práctica como académica.

2. DURACIÓN: el programa de prácticas tendrá una duración de tres semanas continuadas de formación práctica, distribuidas en jornadas de 8 horas y cinco días a la semana. Los días de asistencia y el horario serán responsabilidad del centro, informando al profesional debidamente y de forma previa, con suficiente tiempo de antelación para favorecer su organización.

3. INASISTENCIA: en caso de no presentarse el día del inicio del Máster Semipresencial, el alumno perderá el derecho a la misma sin posibilidad de reembolso o cambio de fechas. La ausencia durante más de dos días a las prácticas sin causa justificada/médica, supondrá la renuncia las prácticas y, por tanto, su finalización automática. Cualquier problema que aparezca durante el transcurso de la estancia se tendrá que informar debidamente y de forma urgente al tutor académico.

4. CERTIFICACIÓN: el alumno que supere el Máster Semipresencial recibirá un certificado que le acreditará la estancia en el centro en cuestión.

5. RELACIÓN LABORAL: el Máster Semipresencial no constituirá una relación laboral de ningún tipo.

6. ESTUDIOS PREVIOS: algunos centros podrán requerir certificado de estudios previos para la realización del Máster Semipresencial. En estos casos, será necesario presentarlo al departamento de prácticas de TECH para que se pueda confirmar la asignación del centro elegido.

7. NO INCLUYE: el Máster Semipresencial no incluirá ningún elemento no descrito en las presentes condiciones. Por tanto, no incluye alojamiento, transporte hasta la ciudad donde se realicen las prácticas, visados o cualquier otra prestación no descrita.

No obstante, el alumno podrá consultar con su tutor académico cualquier duda o recomendación al respecto. Este le brindará toda la información que fuera necesaria para facilitarle los trámites.

08

¿Dónde puedo hacer las Prácticas?

TECH, comprometida con garantizar una estancia práctica de primer nivel para sus estudiantes, ha seleccionado un excelente conjunto de empresas para disfrutar de esta experiencia profesional. Además, los centros estarán ubicados en distintos puntos geográficos, con el fin de que el alumno pueda elegir aquel destino que mejor se adapte a sus circunstancias y necesidades personales.



“

Lleva a cabo tus prácticas en una puntera empresa del ámbito educativo y desarrolla al máximo tus competencias profesionales”



El alumno podrá cursar la parte práctica de este Máster Semipresencial en los siguientes centros:



Educación

Match Mode

País	Ciudad
España	Barcelona

Dirección: Avenida Diagonal 696
(08034) Barcelona

Única plataforma especializada en moda para la contratación de freelance especializados en este sector

Capacitaciones prácticas relacionadas:

- Educación Digital, E-learning y Redes Sociales
- MBA en Dirección de Empresas de Comunicación



Educación

Vithas Salud Arturo Soria

País	Ciudad
España	Madrid

Dirección: C. de Arturo Soria, 103, 28043 Madrid

Grupo líder en el sector sanitario español

Capacitaciones prácticas relacionadas:

- Educación Digital, E-learning y Redes Sociales
- Tecnología Educativa y Competencias Digitales



Educación

Colegio EDUCARE Valdefuentes

País	Ciudad
España	Madrid

Dirección: C. de Ana de Austria, 6, 28050 Madrid

Grupo pedagógico centrado en la educación personalizada, con amplio prestigio en el territorio español

Capacitaciones prácticas relacionadas:

- Educación Digital, E-learning y Redes Sociales
- Tecnología Educativa y Competencias Digitales



Educación

Colegio EDUCARE Torrevilano

País	Ciudad
España	Madrid

Dirección: Calle Embalse de Navacerrada, 9. 28031 Madrid

Grupo pedagógico centrado en la educación personalizada, con amplio prestigio en el territorio español

Capacitaciones prácticas relacionadas:

- Educación Digital, E-learning y Redes Sociales
- Tecnología Educativa y Competencias Digitales



Educación

Colegio EDUCARE Peñalvento


País	Ciudad
España	Madrid

Dirección: Doctor Torres Feced, 2, 28770 Colmenar Viejo, Madrid

Grupo pedagógico centrado en la educación personalizada, con amplio prestigio en el territorio español

Capacitaciones prácticas relacionadas:

- Educación Digital, E-learning y Redes Sociales
- Tecnología Educativa y Competencias Digitales



Educación

Colegio EDUCARE Peñalar

País	Ciudad
España	Madrid

Dirección: Avd. Dehesa, 89. 28250 Torrelodones – Madrid

Grupo pedagógico centrado en la educación personalizada, con amplio prestigio en el territorio español

Capacitaciones prácticas relacionadas:

- Educación Digital, E-learning y Redes Sociales
- Tecnología Educativa y Competencias Digitales



Educación

Colegio EDUCARE Parque


País	Ciudad
España	Madrid

Dirección: Calle Piamonte, 19 Urbanización Parquelagos. 28420 La Navata – Galapagar. Madrid

Grupo pedagógico centrado en la educación personalizada, con amplio prestigio en el territorio español

Capacitaciones prácticas relacionadas:

- Educación Digital, E-learning y Redes Sociales
- Tecnología Educativa y Competencias Digitales



Educación

Colegio EDUCARE Antamira

País	Ciudad
España	Madrid

Dirección: Calle Los Cuadros, 2 · Miramadrid 28860 Paracuellos de Jarama. Madrid

Grupo pedagógico centrado en la educación personalizada, con amplio prestigio en el territorio español

Capacitaciones prácticas relacionadas:

- Educación Digital, E-learning y Redes Sociales
- Tecnología Educativa y Competencias Digitales



Educación

Colegio EDUCARE Montesclaros

País	Ciudad
España	Madrid

Dirección: Avenida de los Plantíos,
s/n. 28412 Cerceda – Madrid

Grupo pedagógico centrado en la educación
personalizada, con amplio prestigio
en el territorio español

Capacitaciones prácticas relacionadas:

- Educación Digital, E-learning y Redes Sociales
- Tecnología Educativa y Competencias Digitales



Educación

Colegio EDUCARE Antanes School

País	Ciudad
España	Madrid

Dirección: Calle Parla, 4B 28914
Leganés – Madrid

Grupo pedagógico centrado en la educación
personalizada, con amplio prestigio
en el territorio español

Capacitaciones prácticas relacionadas:

- Educación Digital, E-learning y Redes Sociales
- Tecnología Educativa y Competencias Digitales



Educación

Colegio Santa María La Blanca

País	Ciudad
España	Madrid

Dirección: C. del Monasterio de Oseira,
17B, 28049 Madrid

Centro educativo bilingüe y especializado
en innovación educativa

Capacitaciones prácticas relacionadas:

- Educación Digital, E-learning y Redes Sociales
- Tecnología Educativa y Competencias Digitales



Educación

Colegio Brains Las Palmas

País	Ciudad
España	Las Palmas

Dirección: Paseo de Tomás Morales,
111, 35004 Las Palmas de Gran Canaria

El Colegio Brains es una Institución
Educativa de Enseñanza Privada, líder
en educación internacional

Capacitaciones prácticas relacionadas:

- Educación Digital, E-learning y Redes Sociales
- Tecnología Educativa y Competencias Digitales



Educación

Colegio Brains Telde

País: España
Ciudad: Las Palmas

Dirección: Camino Angostura, 2, 35213 La Pardilla, Las Palmas

El Colegio Brains es una Institución Educativa de Enseñanza Privada, líder en educación internacional

Capacitaciones prácticas relacionadas:

- Educación Digital, E-learning y Redes Sociales
- Tecnología Educativa y Competencias Digitales



Educación

Col·legi Sant Miquel

País: España
Ciudad: Barcelona

Dirección: Rosselló 175, 08036 Barcelona

El Col·legi Sant Miquel, colegio privado concertado, especializado en innovación educativa

Capacitaciones prácticas relacionadas:

- Educación Digital, E-learning y Redes Sociales
- Tecnología Educativa y Competencias Digitales



Educación

Centro Escolar San Francisco

País: España
Ciudad: Barcelona

Dirección: C/ Treball, 213 08020 – Barcelona

El Centro Escolar San Francisco promueve el uso de nuevas tecnologías, el aprendizaje de la lengua extranjera y la educación

Capacitaciones prácticas relacionadas:

- Educación Digital, E-learning y Redes Sociales
- Tecnología Educativa y Competencias Digitales



Educación

Escola Àgora

País: España
Ciudad: Barcelona

Dirección: Carrer del Marne, 2, 08042 Barcelona

Centro escolar de Educación Infantil y Primaria en Nou Barris

Capacitaciones prácticas relacionadas:

- Educación Digital, E-learning y Redes Sociales
- Tecnología Educativa y Competencias Digitales





Educación

La Salle Gràcia

País	Ciudad
España	Barcelona

Dirección: Plaça del Nord, 14 08024 Barcelona

Un proyecto educativo con carácter propio

Capacitaciones prácticas relacionadas:

- Educación Digital, E-learning y Redes Sociales
- Tecnología Educativa y Competencias Digitales



Educación

Instituto Ruso Pushkin

País	Ciudad
España	Madrid

Dirección: C. de Galileo, 26, 28015 Madrid

El Instituto Ruso Pushkin es una institución que fue creada a partir de la Fundación Alexander Pushkin

Capacitaciones prácticas relacionadas:

- Educación Digital, E-learning y Redes Sociales
- Tecnología Educativa y Competencias Digitales



Educación

Esla Formación Madrid

País	Ciudad
España	Madrid

Dirección: C. Chozas de la Sierra, 1, 28002 Madrid

ESLA Formación, academia y Agencia de Colocación

Capacitaciones prácticas relacionadas:

- Educación Digital, E-learning y Redes Sociales
- Tecnología Educativa y Competencias Digitales



Educación

Esla Formación Gandía

País	Ciudad
España	Valencia

Dirección: C/ Cardenal Cisneros, 44, 46701 Gandia, Valencia

ESLA Formación, academia y Agencia de Colocación

Capacitaciones prácticas relacionadas:

- Educación Digital, E-learning y Redes Sociales
- Tecnología Educativa y Competencias Digitales



Educación

Esla Formación Coslada

País	Ciudad
España	Madrid

Dirección: Pl. del Mar Egeo, 14, Local 1, 28821 Coslada, Madrid

ESLA Formación, academia y Agencia de Colocación

Capacitaciones prácticas relacionadas:

- Educación Digital, E-learning y Redes Sociales
- Tecnología Educativa y Competencias Digitales



Educación

Esla Formación Zamora

País	Ciudad
España	Zamora

Dirección: Calle de Sta. Elena, 9, 11, 49007 Zamora

ESLA Formación, academia y Agencia de Colocación

Capacitaciones prácticas relacionadas:

- Educación Digital, E-learning y Redes Sociales
- Tecnología Educativa y Competencias Digitales



Educación

Esla Formación Toro

País	Ciudad
España	Zamora

Dirección: C. San Isidro, 6, 49800 Toro, Zamora

ESLA Formación, academia y Agencia de Colocación

Capacitaciones prácticas relacionadas:

- Educación Digital, E-learning y Redes Sociales
- Tecnología Educativa y Competencias Digitales



Educación

Esla Formación Benavente

País	Ciudad
España	Zamora

Dirección: Av. el Ferial, 11, 49600 Benavente, Zamora

ESLA Formación, academia y Agencia de Colocación

Capacitaciones prácticas relacionadas:

- Educación Digital, E-learning y Redes Sociales
- Tecnología Educativa y Competencias Digitales



Educación

Esla Formación Salamanca

País Ciudad
España Salamanca

Dirección: Calle del Dr. Gómez Ulla,
40, 37003 Salamanca

ESLA Formación, academia y Agencia
de Colocación

Capacitaciones prácticas relacionadas:

- Educación Digital, E-learning y Redes Sociales
- Tecnología Educativa y Competencias Digitales



Educación

Esla Formación León

País Ciudad
España León

Dirección: C. de Astorga, 13, 24009 León

ESLA Formación, academia y Agencia
de Colocación

Capacitaciones prácticas relacionadas:

- Educación Digital, E-learning y Redes Sociales
- Tecnología Educativa y Competencias Digitales



Educación

Esla Formación Ávila

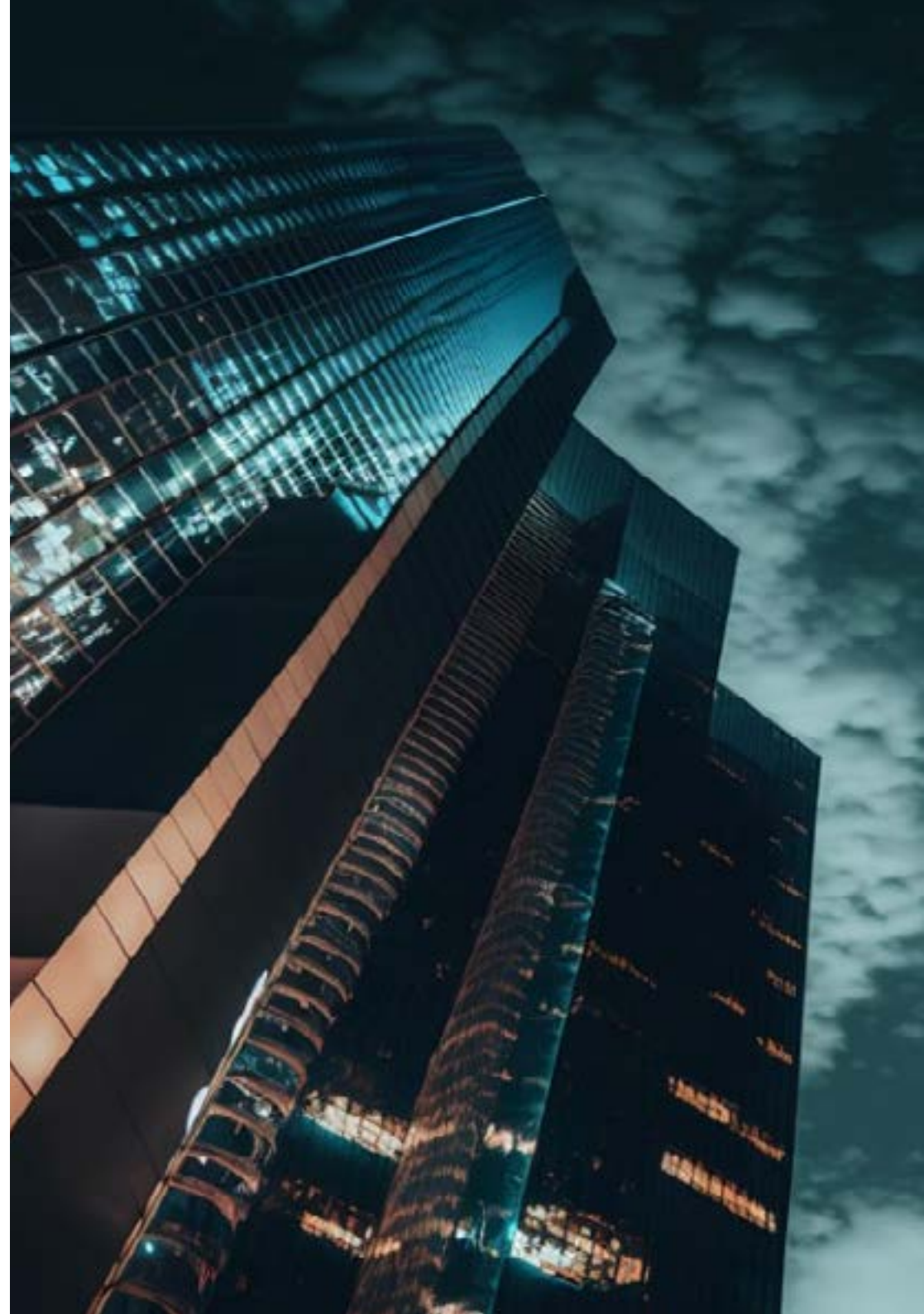
País Ciudad
España Ávila

Dirección: Av. de Madrid, 28, Bajo, 05001 Ávila

ESLA Formación, academia y Agencia
de Colocación

Capacitaciones prácticas relacionadas:

- Educación Digital, E-learning y Redes Sociales
- Tecnología Educativa y Competencias Digitales





Educación

Esla Formación Valladolid

País: España
Ciudad: Valladolid

Dirección: C. del Arzobispo Marcelo González, 19, 47007 Valladolid

ESLA Formación, academia y Agencia de Colocación

Capacitaciones prácticas relacionadas:

- Educación Digital, E-learning y Redes Sociales
- Tecnología Educativa y Competencias Digitales



Educación

Esla Formación Central

País: España
Ciudad: Zamora

Dirección: C. Pablo Morillo, 25, 49013 Zamora

ESLA Formación, academia y Agencia de Colocación

Capacitaciones prácticas relacionadas:

- Educación Digital, E-learning y Redes Sociales
- Tecnología Educativa y Competencias Digitales



Educación

Fundación Educativa Myland

País: España
Ciudad: Sevilla

Ctra A-474, Km 13, 41110 Bollullos :Dirección de la Mitación, Sevilla

Es una entidad sin ánimo de lucro creada para promover el cambio y la innovación en los modelos educativos actuales

Capacitaciones prácticas relacionadas:

- Educación Digital, E-learning y Redes Sociales
- Tecnología Educativa y Competencias Digitales

09

Requisitos de acceso a la titulación

Para acceder a esta titulación, es necesario cumplir una serie de requisitos de acceso. Asimismo, el acceso a esta estará condicionado a la remisión en tiempo y forma de la documentación acreditativa de alguna de las anteriores condiciones (título universitario o Informe de vida laboral con especificación de los puestos y funciones desarrolladas).



“

Podrás acceder a este Máster Semipresencial si estás en posesión de un título de Grado o equivalente”

Los requisitos de acceso para este Máster Semipresencial son:

1. Estar en posesión de un Título de Grado o equivalente.
2. Acreditar una experiencia profesional de 3 años en puestos o competencias de Grado o equivalente (nivel competencial MECES 2).

“

TECH te lo pone fácil ofreciéndote una titulación a la que puedes acceder de forma sencilla y que cimentará las bases de tu crecimiento profesional”





También podrás acceder a la titulación acreditando una experiencia profesional de 3 años en puestos o competencias de Grado o equivalente.

10

Reconocimiento de créditos

TECH tiene como máxima el ofrecer programas de máxima calidad y con validez en diferentes instancias. Por eso, para este Máster Semipresencial ofrece la posibilidad de obtener la validación de la capacitación y experiencia profesional a través de un programa de reconocimiento de créditos. Este reconocimiento requiere el inicio una solicitud a través de Secretaría en la que se debe adjuntar el programa cursado, así como toda la documentación necesaria para verificar y acreditar el desarrollo de las competencias y resultados de aprendizaje previstos (guías docentes, memorias de la titulación, programas académicos, etc.).



“

Un programa con Reconocimiento de Créditos en diferentes ámbitos. ¡Matricúlate ahora!”

Las condiciones para el reconocimiento de crédito son las siguientes:

1. Reconocimiento de las "Prácticas externas" (12 ECTS): por experiencia profesional acreditada en las competencias asociadas a la titulación, durante un período mínimo de 12 meses.
2. Hasta 20 ECTS del programa: por programas cursados en TECH, bajo la certificación "Cualificam", que serán incluidos como "Suplemento al título".
3. Hasta 20 ECTS del programa: por materias y programas asociados a AEEN, con certificación "Cualificam", cuyas competencias y objetivos resulten coincidentes con los del programa.
4. Hasta 18 ECTS del programa (excluido el Trabajo Final de Máster): por Másteres Universitarios, oficiales o propios, y de Escuelas de Negocios y Centros de Posgrado acreditados (AMBA, EQUIS, AACB, etc.), cuyas competencias y objetivos resulten coincidentes con los del programa.





“

Podrás obtener el Reconocimiento de Créditos tanto de las prácticas externas, como de las materias propias del programa”

11

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 Education School 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 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 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. 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 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 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 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 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 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.



12

Titulación

El Título de Máster Semipresencial en Tecnología Educativa y Competencias Digitales garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Máster Semipresencial expedido por TECH Global University.



“

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

Este programa te permitirá obtener el título propio de **Máster Semipresencial en Tecnología Educativa y Competencias Digitales** avalado por **TECH Global University**, la mayor Universidad digital del mundo.

TECH Global University, es una Universidad Oficial Europea reconocida públicamente por el Gobierno de Andorra (*boletín oficial*). Andorra forma parte del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES) desde 2003. El EEES es una iniciativa promovida por la Unión Europea que tiene como objetivo organizar el marco formativo internacional y armonizar los sistemas de educación superior de los países miembros de este espacio. El proyecto promueve unos valores comunes, la implementación de herramientas conjuntas y fortaleciendo sus mecanismos de garantía de calidad para potenciar la colaboración y movilidad entre estudiantes, investigadores y académicos.

Este título propio de **TECH Global University**, es un programa europeo de formación continua y actualización profesional que garantiza la adquisición de las competencias en su área de conocimiento, confiriendo un alto valor curricular al estudiante que supere el programa.

Título: **Máster Semipresencial en Tecnología Educativa y Competencias Digitales**

Modalidad: **Semipresencial (Online + Prácticas)**

Duración: **12 meses**

Créditos: **60 + 4 ECTS**

tech global university

D/Dña _____ con documento de identificación _____ ha superado con éxito y obtenido el título de:

Máster Semipresencial en Tecnología Educativa y Competencias Digitales

Se trata de un título propio de 1.920 horas de duración equivalente a 64 ECTS, con fecha de inicio dd/mm/aaaa y fecha de finalización dd/mm/aaaa.

TECH Global University es una universidad reconocida oficialmente por el Gobierno de Andorra el 31 de enero de 2024, que pertenece al Espacio Europeo de Educación Superior (EEES).

En Andorra la Vella, a 28 de febrero de 2024

Dr. Pedro Navarro Illana
 Rector

código único TECH: APWOR235 | techinstitute.com/titulos

Máster Semipresencial en Tecnología Educativa y Competencias Digitales

Tipo de materia	Créditos ECTS
Obligatoria (OB)	60
Optativa (OP)	0
Prácticas Externas (PR)	4
Trabajo Fin de Máster (TFM)	0
Total	64

Curso	Materia	ECTS	Carácter
1º	Principios del Aprendizaje Digital	6	OB
1º	Inmersión de la tecnología en la docencia	6	OB
1º	Identidad Digital y Branding Digital	6	OB
1º	Redes Sociales y Blogs en Docencia	6	OB
1º	Innovación Tecnológica en Educación	6	OB
1º	La Gamificación como metodología activa	6	OB
1º	¿Qué es el modelo Flipped Classroom?	6	OB
1º	El entorno Apple en educación	6	OB
1º	Google G Suite for Education	6	OB
1º	Plataforma de Gestión de Centros, Alexia	5	OB
1º	Trabajo de fin de máster	5	OB

Dr. Pedro Navarro Illana
 Rector

tech global university

*Apostilla de La Haya. En caso de que el alumno solicite que su título en papel recabe la Apostilla de La Haya, TECH Global University realizará las gestiones oportunas para su obtención, con un coste adicional.



Máster Semipresencial Tecnología Educativa y Competencias Digitales

Modalidad: Semipresencial (Online + Prácticas)

Duración: 12 meses

Titulación: TECH Global University

Créditos: 60 + 4 ECTS

Máster Semipresencial

Tecnología Educativa y Competencias Digitales