Máster Título Propio

Educación Digital, E-learning y Redes Sociales



tech universidad tecnológica



tech universidad tecnológica

Máster Título Propio

Educación Digital, E-Learning y Redes Sociales

Modalidad: **Online**
Duración: **12 meses**
Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**
Horas lectivas: **1.500 h.**
Acceso web: **www.techtitute.com/educacion/master/master-educacion-digital-e-learning-redes-sociales**

Índice

01 Presentación — pág. 4

02 Objetivos — pág. 8

03 Competencias — pág. 14

04 Dirección del curso — pág. 18

05 Estructura y contenido — pág. 22

06 Metodología — pág. 34

07 Titulación — pág. 42

01

Presentación

La tecnología está incursionando cada día más en nuestras vidas, y la educación no es ajena a esto, teniendo en cuenta la importancia de conocer los últimos avances al respecto para aprender a sacarle provecho en el ámbito de la docencia. De ahí la necesidad de tener profesionales cualificados y preparados que conozcan cómo aplicar dichos avances tecnológicos a la forma de enseñar, pudiendo ser incorporado dentro de la programación docente, en un marco curricular y adaptado a las exigencias tanto del centro como de la comunidad a la que pertenece.





Este Máster Título Propio en Educación Digital, E-learning y Redes Sociales generará una sensación de seguridad en el desempeño de tu profesión, que te ayudará a crecer personal y profesionalmente"

Un complemento imprescindible para aquellos que quieren adentrarse en el mundo de la educación, conociendo las peculiaridades de la enseñanza y aprendiendo sobre las herramientas tecnológicas aplicadas al aula dentro de un proyecto curricular.

En este Máster Título Propio se ofrece una visión amplia y completa del ámbito de la aplicación de la tecnología en la educación desde una perspectiva aplicada, partiendo de las herramientas más básicas, pasando por el desarrollo de habilidades docentes.

Un avance sobre los programas eminentemente pedagógicos, centrados en la labor docente, que no abordan en profundidad el uso de la tecnología en el contexto educativo, sin olvidar el papel de la innovación docente.

Esta visión permite comprender mejor el funcionamiento de la tecnología adecuada a distintos niveles educativos de forma que el profesional pueda tener distintas opciones para su aplicación en su puesto de trabajo según su interés.

En este Máster Título Propio se abordan unos de los estudios requeridos para especializarse en tecnología educativa y competencia digital para los que quieren adentrarse en el mundo docente, en concreto en el ámbito de la secundaria, todo ello ofrecido desde una perspectiva práctica haciendo hincapié en los aspectos más innovadores al respecto.

Los alumnos del Máster Título Propio accederán al conocimiento sobre la labor docente tanto a nivel teórico como aplicado, de forma que le sirva para su desempeño presente o futuro, ofreciendo de esta forma una ventaja cualitativa sobre otros profesionales del sector.

Facilitando igualmente, la incorporación al mercado de trabajo o la promoción en el mismo, con un extenso conocimiento teórico y práctico que mejorará sus habilidades en el trabajo diario.

Este **Máster Título Propio en Educación Digital, E-learning y Redes Sociales** contiene el programa más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- Desarrollo de más de 75 casos prácticos presentados por expertos en Educación Digital, E-learning y Redes Sociales
- Sus contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que están concebidos, recogen una información científica y práctica sobre aquellas disciplinas indispensables para el ejercicio profesional
- Novedades sobre la Educación Digital, E-learning y Redes Sociales
- Contiene ejercicios prácticos donde realizar el proceso de autoevaluación para mejorar el aprendizaje, con especial hincapié en metodologías innovadoras en Educación Digital, E-learning y Redes Sociales
- 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

Actualiza tus conocimientos a través del Máster Título Propio en Educación Digital, E-learning y Redes Sociales”

Este Máster Título Propio puede ser la mejor inversión que puedes hacer en la selección de un programa de actualización por dos motivos: además de poner al día tus conocimientos en Educación Digital, E-learning y Redes Sociales, obtendrás un título por TECH Universidad Tecnológica"

Aumenta tu seguridad en la toma de decisiones actualizando tus conocimientos a través de este Máster Título Propio.

Aprovecha la oportunidad para conocer los últimos avances en Educación Digital, E-learning y Redes Sociales y mejorar la capacitación de tus alumnos.

Incluye en su cuadro docente profesionales pertenecientes al ámbito de la Educación Digital, E-learning y Redes Sociales, que vierten en esta capacitación la experiencia de su trabajo, además de reconocidos especialistas pertenecientes a sociedades de referencia y universidades de prestigio.

Gracias a su contenido multimedia elaborado con la última tecnología educativa, permitirá al profesional 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 está centrado en el Aprendizaje Basado en Problemas, mediante el cual el educador deberá tratar de resolver las distintas situaciones de práctica profesional que se le planteen a lo largo del programa. Para ello, el educador contará con la ayuda de un novedoso sistema de vídeo interactivo realizado por reconocidos expertos en el campo de la Educación Digital, E-learning y Redes Sociales y con gran experiencia docente.



02

Objetivos

El programa en Educación Digital, E-learning y Redes Sociales está orientado a facilitar la actuación del profesional interesado en nuevas formas de enseñar y aprender mediante herramientas y metodologías innovadoras.





Este programa está orientado para que consigas actualizar tus conocimientos en Educación Digital, E-learning y Redes Sociales, con el empleo de la última tecnología educativa, para contribuir con calidad y seguridad a la toma de decisiones y seguimiento de estos alumnos"

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 capacitación continuada del alumnado y el interés por la innovación docente

Aprovecha la oportunidad y da el paso para ponerte al día en las últimas novedades en Educación Digital, E-learning y Redes Sociales"





Objetivos específicos

Módulo 1. El modelo de aprendizaje digital

- Diferenciar entre el aprendizaje formal y el aprendizaje informal
- Distinguir entre el aprendizaje implícito y el aprendizaje no formal
- Describir los procesos de memoria y atención en el aprendizaje
- Establecer las diferencias entre aprendizaje activo y el pasivo
- Comprender el papel de la escuela tradicional en el aprendizaje

Módulo 2. Nuevos modelos de docencia

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

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

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

Módulo 5. Las TIC en la orientación académica

- Explicar el uso de la tecnología en el ocio entre el alumnado
- Identificar el uso de la tecnología educativa por parte del alumnado
- Distinguir entre Migrante vs. Nativo digital
- Identificar las dificultades tecnológicas en adultos
- Distinguir entre redes móviles y wifi
- Aprender sobre la pizarra electrónica
- Entender la gestión del alumnado informatizado
- Explicar las clases y tutorización online

Módulo 6. Identidad digital y *branding* digital

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

Módulo 7. Redes sociales y blogs en docencia

- Identificar el origen y evolución de Facebook
- Clasificar el uso de Facebook en la docencia
- Esclarecer el origen y evolución de Twitter
- Comprender el uso de Twitter en la docencia
- Evaluar el impacto de las redes sociales educativas
- Realizar el seguimiento de las redes sociales educativas





Módulo 8. El entorno Apple en educación

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

Módulo 9. Innovación tecnológica en educación

- Distinguir entre redes móviles y wifi
- Clasificar los dispositivos móviles: tablets y smartphones
- 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 10. Las TIC como herramienta de gestión y planificación

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

03

Competencias

Después de superar las evaluaciones del Máster Título Propio en Educación Digital, E-learning y Redes Sociales, el profesional habrá adquirido las competencias profesionales necesarias para una praxis de calidad y actualizada con base en la metodología didáctica más innovadora.





Con este programa serás capaz de dominar nuevas metodologías y estrategias en Educación Digital, E-learning y Redes Sociales"

Competencias generales

- Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación
- Aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio
- Integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios
- Comunicar sus conclusiones -y los conocimientos y razones últimas que las sustentan- a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades
- Poseer las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo



Competencias específicas

- Conocer sobre la capacitación de personalidad del adolescente
- Descubrir la influencia de la escuela en los valores
- Detectar la rebeldía en la escuela
- Comprender el desarrollo emocional del adolescente
- Asumir la Inteligencia emocional aplicado al adolescente
- Introducir a la adaptación de material tecnológico para la infancia
- Distinguir los programas de refuerzo en casa para la infancia
- Entender las redes y foros de Internet en clase en la adolescencia
- Establecer las limitaciones de Internet en clase en la adolescencia
- Descubrir las bibliotecas virtuales
- Realizar planificaciones de objetivos generales y específicos
- Explorar la definición de variables dependientes e independientes
- Conocer los diseños en investigación
- Aprender sobre recursos precisos para investigar
- Desarrollar la capacidad de buscar y filtrar información
- Descubrir la comunicación digital
- Aprender sobre la Web 2.0 vs. 4.0.
- Introducir al origen de las redes sociales
- Distinguir la evolución de las redes sociales
- Entender las redes profesionales
- Conocer las redes de ocio y personales
- Aproximar la creación de planes de estudio
- Conocer la Innovación aplicada a los planes de estudio
- Descubrir la Internacionalización de la docencia
- Reconocer las ventajas de la virtualización de la docencia
- Identificar el seguimiento del progreso del alumnado
- Establecer plataformas colaborativas
- Comprender los foros y chats colaborativos
- Establecer el ámbito de aplicación de la identidad digital
- Descubrir la identidad digital y Blogs
- Distinguir la identidad digital y redes sociales
- Entender la identidad digital y YouTube
- Conocer la identidad digital y YouTubers

Planificarás proyectos de evaluación de programas educativos de gran éxito escolar”

04

Dirección del curso

El programa incluye en su cuadro docente expertos de referencia en Educación Digital, E-learning y Redes Sociales que vierten en esta capacitación la experiencia de su trabajo. Además participan, en su diseño y elaboración, otros expertos de reconocido prestigio que completan el programa de un modo interdisciplinar.





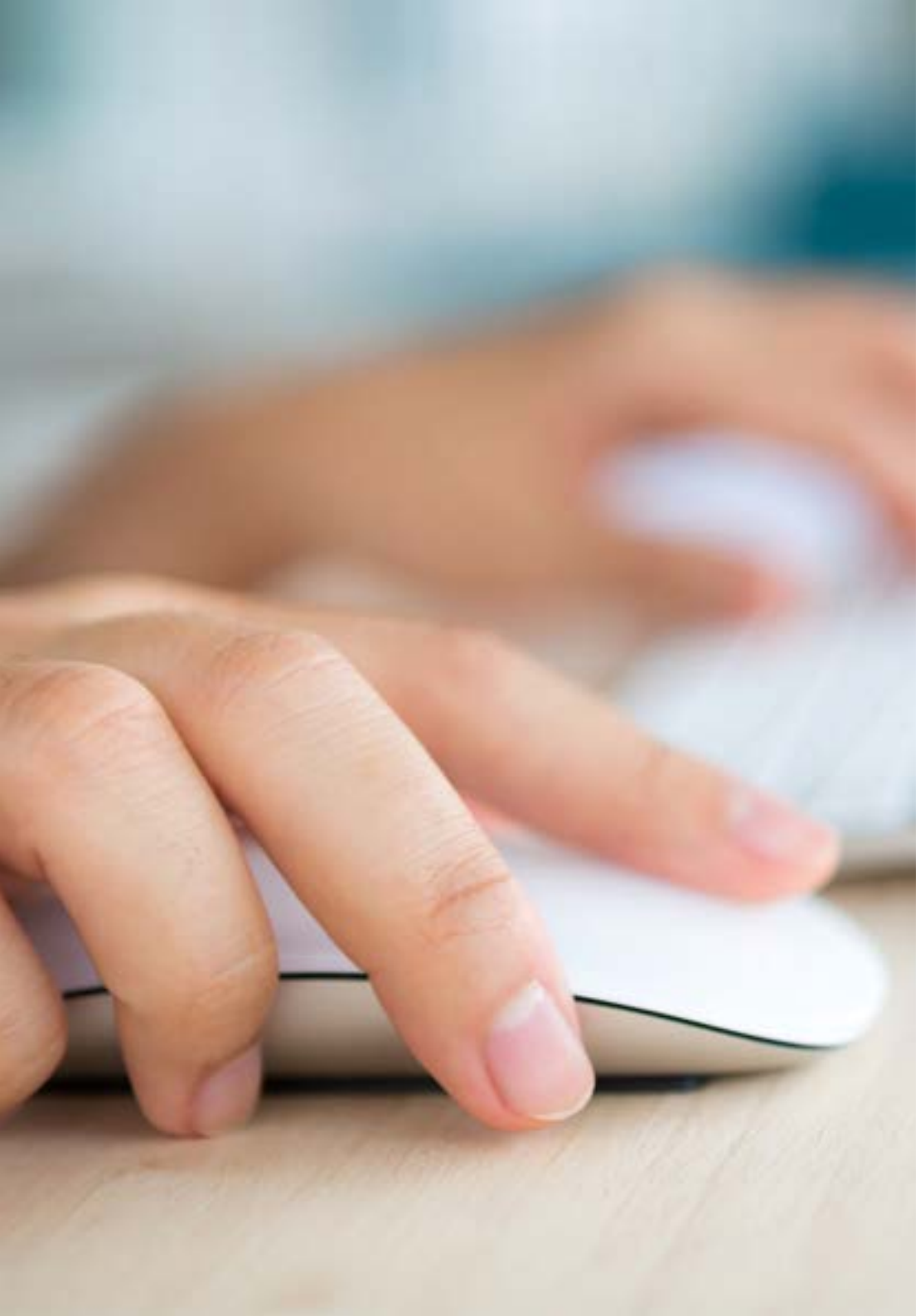
Aprende de profesionales de referencia, los últimos avances en los procedimientos en el ámbito de el Digital e-Learning y redes sociales"

Dirección



Dr. Cabezuelo Doblaré, Álvaro

- Psicólogo
- Experto en Identidad Digital y Máster en Comunicación
- Marketing Digital y Redes Sociales
- Docente en Identidad Digital
- Social Media Manager en Agencia de Comunicación
- Docente en Aula Salud



Profesores

Dr. Albiol Martín, Antonio

- Máster en Educación y Tecnologías de la Información y de la Comunicación por la UOC
- Máster en Estudios Literarios
- Licenciado en Filosofía y Letras
- Responsable de CuriosiTIC: Programa de Integración de las TIC en el aula del Colegio JABY

Dr. De la Serna, Juan Moisés

- Doctor en Psicología y Máster en Neurociencias y Biología del Comportamiento
- Autor de la Cátedra Abierta de Psicología y Neurociencias y divulgador científico

D. Gris Ramos, Alejandro

- Ingeniero Técnico en Informática de Gestión
- Máster en Comercio Electrónico y Especialista en Últimas Tecnologías aplicadas a la docencia, Marketing Digital, Desarrollo de Aplicaciones Web y de Negocios en Internet

05

Estructura y contenido

La estructura de los contenidos ha sido diseñada por un equipo de profesionales de los mejores centros educativos y universidades del territorio nacional, conscientes de la relevancia en la actualidad de la capacitación innovadora, y comprometidos con la enseñanza de calidad mediante las nuevas tecnologías educativas.





Este Máster Título Propio en Educación Digital, E-learning y Redes Sociales contiene el programa más completo y actualizado del mercado”

Módulo 1. El modelo de aprendizaje digital

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



Módulo 2. Nuevos modelos de docencia

2.1. La docencia tradicional
- 2.1.1. Ventajas e inconvenientes
- 2.1.2. Los nuevos retos de la docencia

2.2. Educación 4.0
- 2.2.1. Ventajas e inconvenientes
- 2.2.2. Necesidad de reciclaje

2.3. El modelo de comunicación 4.0
- 2.3.1. Abandono de las clases magistrales
- 2.3.2. Interoperatividad en el aula

2.4. Nuevos retos docentes
- 2.4.1. Formación continua del profesorado
- 2.4.2. Evaluación del aprendizaje

2.5. Externalización de la enseñanza
- 2.5.1. Programas de intercambios
- 2.5.2. La red colaborativa

2.6. Internet y la educación tradicional
- 2.6.1. Retos de la educación por libros
- 2.6.2. Realidad aumentada en clase

2.7. Nuevos roles del docente 4.0
- 2.7.1. Dinamizador de clase
- 2.7.2. Gestor de contenido

2.8. Nuevos roles del alumno 4.0
- 2.8.1. Cambio del modelo pasivo al activo
- 2.8.2. La introducción del modelo cooperativo
- 2.8.3. La creación de contenido por parte de docentes
- 2.8.4. Materiales interactivos
- 2.8.5. Fuentes de consulta

2.9. Nueva evaluación del aprendizaje
- 2.9.1. Evaluación del producto tecnológico
- 2.9.2. Elaboración de contenidos por parte de alumnos

Módulo 3. Google G Suite *for Education*

3.1. El Universo Google
- 3.1.1. Historia de Google
- 3.1.2. ¿Quién es Google hoy?
- 3.1.3. La importancia de asociarse con Google
- 3.1.4. Catálogo de aplicaciones de Google
- 3.1.5. Resumen

3.2. Google y la educación
- 3.2.1. Implicación de Google en la educación
- 3.2.2. Gestiones para la solicitud en tu centro
- 3.2.3. Versiones y tipos de soporte técnico
- 3.2.4. Primeros pasos con la consola de gestión de G Suite
- 3.2.5. Usuarios y grupos
- 3.2.6. Resumen

3.3. G Suite, uso avanzado
- 3.3.1. Perfiles
- 3.3.2. Informes
- 3.3.3. Funciones de administrador
- 3.3.4. Administración de dispositivos
- 3.3.5. Seguridad
- 3.3.6. Dominios
- 3.3.7. Migración de datos
- 3.3.8. Grupos y listas de difusión
- 3.3.9. Política de privacidad y protección de datos
- 3.3.10. Resumen

3.4. Herramientas para la búsqueda de información en el aula
- 3.4.1. El buscador de Google
- 3.4.2. Búsqueda avanzada de información
- 3.4.3. Integración del motor de búsqueda
- 3.4.4. Google Chrome
- 3.4.5. Google News
- 3.4.6. Google Maps
- 3.4.7. YouTube
- 3.4.8. Resumen

3.5. Herramientas de Google para la comunicación en el aula
- 3.5.1. Introducción a Google Classroom
- 3.5.2. Instrucciones de uso para profesores
- 3.5.3. Instrucciones de uso para alumnos
- 3.5.4. Resumen

3.6. Google Classroom: usos avanzados y componentes adicionales
- 3.6.1. Usos avanzados de Google Classroom
- 3.6.2. Flubaroo
- 3.6.3. FormLimiter
- 3.6.4. Autocrat
- 3.6.5. Doctopus
- 3.6.6. Resumen

3.7. Herramientas para la organización de la información
- 3.7.1. Primeros pasos Google Drive
- 3.7.2. Organización de archivos y carpetas
- 3.7.3. Compartir archivos
- 3.7.4. Almacenamiento
- 3.7.5. Resumen

3.8. Herramientas para trabajo cooperativo de Google
- 3.8.1. Calendar
- 3.8.2. Google Sheets
- 3.8.3. Google Docs
- 3.8.4. Google Presentations
- 3.8.5. Google Forms
- 3.8.6. Resumen

Módulo 4. Las TIC y su aplicación práctica e interactiva

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

4.2. TIC en el aula y su aplicación
- 4.2.1. Libro digital
- 4.2.2. Pizarra digital
- 4.2.3. Mochila digital
- 4.2.4. Dispositivos móviles
- 4.2.5. Resumen

4.3. TIC en la web y su aplicación
- 4.3.1. Navegar, buscar y filtrar la información
- 4.3.2. *Software* educativo
- 4.3.3. Actividades guiadas en internet
- 4.3.4. Blogs educativos y páginas web
- 4.3.5. Wikis de profesores de lengua y literatura
- 4.3.6. Plataformas de aprendizaje: Moodle y Schoology
- 4.3.7. Google Classroom
- 4.3.8. Google Docs
- 4.3.9. MOOCs
- 4.3.10. Resumen

4.4. Redes Sociales y sus aplicaciones en la docencia
- 4.4.1. Introducción a las redes sociales
- 4.4.2. Facebook
- 4.4.3. Twitter
- 4.4.4. Instagram
- 4.4.5. Linkedin
- 4.4.6. Resumen

4.5. Nuevas metodologías en el aula
- 4.5.1. Esquemas, mapas conceptuales y mentales
- 4.5.2. Infografías
- 4.5.3. Presentaciones y textos en movimiento
- 4.5.4. Creación de vídeos y tutoriales
- 4.5.5. Gamificación
- 4.5.6. *Flipped Classroom*
- 4.5.7. Resumen

4.6. Diseño de actividades colaborativas
- 4.6.1. Creación de actividades colaborativas
- 4.6.2. Leer y escribir con TIC
- 4.6.3. Ampliar el diálogo y las habilidades de razonamiento con TIC
- 4.6.4. Atención a la diversidad del grupo
- 4.6.5. Programación y seguimiento de las actividades
- 4.6.6. Resumen

4.7. Evaluación con TIC
- 4.7.1. Sistemas de evaluación con TIC
- 4.7.2. El *ePortfolio*
- 4.7.3. Autoevaluación, evaluación entre pares y retroalimentación
- 4.7.4. Resumen

4.8. Posibles riesgos de la web
- 4.8.1. Filtrar la información y la infoxicación
- 4.8.2. Distractores en la red
- 4.8.3. El seguimiento de actividades
- 4.8.4. Resumen

4.9. Mis recursos TIC
- 4.9.1. Almacenamiento y recuperación de los recursos, materiales y herramientas
- 4.9.2. Actualización de recursos, materiales y herramientas
- 4.9.3. Resumen

Módulo 5. Las TIC en la orientación académica

5.1. Tecnología en la educación
- 5.1.1. Historia y evolución de la tecnología
- 5.1.2. Nuevos retos
- 5.1.3. Resumen

5.2. Internet en las escuelas
- 5.2.1. Historia y primeros años de Internet
- 5.2.2. El impacto de Internet en la educación
- 5.2.3. Resumen

5.3. Dispositivos para profesores y alumnos
- 5.3.1. Dispositivos en el aula
- 5.3.2. La pizarra electrónica
- 5.3.3. Dispositivos para alumnos
- 5.3.4. Las tablets
- 5.3.5. Siete formas de usar los dispositivos móviles en el aula
- 5.3.6. Resumen

5.4. Tutoría online
- 5.4.1. ¿Por qué tutorizar online?
- 5.4.2. Adaptación de los alumnos
- 5.4.3. Ventajas e inconvenientes
- 5.4.4. Tareas del tutor
- 5.4.5. Puesta en práctica
- 5.4.6. Resumen

5.5. Creatividad en escuelas
- 5.5.1. La creatividad en las escuelas
- 5.5.2. Pensamiento lateral práctico
- 5.5.3. Los primeros docentes tecnológicos
- 5.5.4. El nuevo perfil docente
- 5.5.5. Resumen

5.6. Los padres y profesores como migrantes digitales
- 5.6.1. Nativos digitales vs. migrantes digitales
- 5.6.2. Formación tecnológica en migrantes digitales
- 5.6.3. Desarrollo y potenciación de los nativos digitales
- 5.6.4. Resumen

5.7. Uso responsable de las nuevas tecnologías
- 5.7.1. Privacidad
- 5.7.2. Protección de datos
- 5.7.3. Ciberdelitos
- 5.7.4. Resumen

5.8. Adicciones y patologías
- 5.8.1. Definición de adicción a la tecnología
- 5.8.2. Evitar una adicción
- 5.8.3. ¿Cómo salir de una adicción?
- 5.8.4. Nuevas patologías producidas por la tecnología
- 5.8.5. Resumen

5.9. Algunos proyectos y experiencias de orientación y TICs
- 5.9.1. Introducción
- 5.9.2. Proyecto HOLA. (Herramienta para la Orientación Laboral de Asturias)
- 5.9.3. *My vocational eportfolio* (MYVIP)
- 5.9.4. *MyWayPass*. (Plataforma online gratuita para la toma de decisiones)
- 5.9.5. Uveni (plataforma de orientación para secundaria y bachillerato)
- 5.9.6. A golpe de timbre
- 5.9.7. Sociescuela
- 5.9.8. Orientaline
- 5.9.9. Salón virtual del estudiante
- 5.9.10. Descubre la FP
- 5.9.11. Resumen

5.10. Algunos recursos digitales para la orientación educativa
- 5.10.1. Introducción
- 5.10.2. Asociaciones y portales de interés en el campo de la orientación
- 5.10.3. Blogs
- 5.10.4. Wikis
- 5.10.5. Redes sociales de profesionales o instituciones de orientación académico-laboral
- 5.10.6. Grupos de Facebook
- 5.10.7. Apps asociadas al campo de la orientación
- 5.10.8. Hashtags interesantes
- 5.10.9. Otros recursos TIC
- 5.10.10. Entornos personales de aprendizaje en orientación: PLE

Módulo 6. Identidad digital y *branding digital*

6.1. La lidentidad digital
- 6.1.1. Definición de la identidad digital
- 6.1.2. Gestionando la identidad digital en la docencia
- 6.1.3. Ámbitos de aplicación de la identidad digital
- 6.1.4. Resumen

6.2. Blogs
- 6.2.1. Introducción a los blogs en la docencia
- 6.2.2. Blogs e Identidad digital
- 6.2.3. Resumen

6.3. Roles en la Identidad digital
- 6.3.1. Identidad digital del alumnado
- 6.3.2. Identidad digital del profesorado
- 6.3.3. Resumen

6.4. *Branding*
- 6.4.1. ¿Qué es el *Branding* Digital?
- 6.4.2. ¿Cómo trabajar el *Branding* Digital?
- 6.4.3. Resumen

6.5. ¿Cómo posicionarse en la docencia digital?
- 6.5.1. Introducción al SEO
- 6.5.2. Posicionando un blog
- 6.5.3. Introducción a la marca personal
- 6.5.4. Casos de éxito de imagen de marca docente
- 6.5.5. Usos típicos
- 6.5.6. Resumen

6.6. Reputación online
- 6.6.1. Reputación online vs. Reputación física
- 6.6.2. Reputación online en la docencia
- 6.6.3. Gestión de crisis de reputación online
- 6.6.4. Resumen



6.7. La comunicación digital
- 6.7.1. Comunicación digital
- 6.7.2. Comunicación personal e identidad digital
- 6.7.3. Comunicación corporativa e identidad digital
- 6.7.4. Herramientas de comunicación docente
- 6.7.5. Protocolos de comunicación docente
- 6.7.6. Resumen

6.8. Herramientas de comunicación
- 6.8.1. Planes de comunicación
- 6.8.2. Gestores de mensajería instantánea
- 6.8.3. Correo electrónico
- 6.8.4. La agenda digital en las nuevas plataformas
- 6.8.5. Videoconferencias
- 6.8.6. Resumen

6.9. Evaluación con TIC
- 6.9.1. Sistemas de evaluación con TIC
- 6.9.2. El ePortfolio
- 6.9.3. Autoevaluación, evaluación entre pares y retroalimentación
- 6.9.4. Resumen

6.10. Recursos para la gestión de materiales
- 6.10.1. Almacenamiento y recuperación de los recursos, materiales y herramientas
- 6.10.2. Actualización de recursos, materiales y herramientas
- 6.10.3. Resumen

Módulo 7. Redes sociales y blogs en docencia

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

7.2. Facebook
- 7.2.1. El origen y evolución de Facebook
- 7.2.2. Páginas de Facebook para divulgación docente
- 7.2.3. Grupos
- 7.2.4. Búsqueda y base de datos en Facebook
- 7.2.5. Herramientas
- 7.2.6. Resumen

7.3. Twitter
- 7.3.1. El origen y evolución de Twitter
- 7.3.2. Perfil de Twitter para divulgación docente
- 7.3.3. Búsqueda y base de datos en Twitter
- 7.3.4. Herramientas
- 7.3.5. Resumen

7.4. Linkedin
- 7.4.1. El origen y evolución de Linkedin
- 7.4.2. Perfil docente de Linkedin
- 7.4.3. Grupos de Linkedin
- 7.4.4. Búsqueda y base de datos en Linkedin
- 7.4.5. Herramientas
- 7.4.6. Resumen

7.5. YouTube
- 7.5.1. El origen y evolución de YouTube
- 7.5.2. Canales de YouTube para divulgación docente
- 7.5.3. Herramientas para YouTube
- 7.5.4. Resumen

7.6. Instagram
- 7.6.1. El origen y evolución de Instagram
- 7.6.2. Perfil de Instagram para la divulgación docente
- 7.6.3. Herramientas
- 7.6.4. Resumen

7.7. Contenidos multimedia
- 7.7.1. Fotografía
- 7.7.2. Infografías
- 7.7.3. Vídeo
- 7.7.4. Vídeos en directo
- 7.7.5. Resumen

7.8. Blogs y gestión de redes sociales
- 7.8.1. Reglas básicas en la gestión de redes sociales
- 7.8.2. Usos en la docencia
- 7.8.3. Herramientas de creación de contenido
- 7.8.4. Herramientas de gestión de redes sociales
- 7.8.5. Trucos en redes sociales
- 7.8.6. Resumen

7.9. Herramientas de analítica
- 7.9.1. ¿Qué analizamos?
- 7.9.2. Google Analytics
- 7.9.3. Resumen

7.10. Comunicación y reputación
- 7.10.1. Gestión de fuentes
- 7.10.2. Protocolos de comunicación
- 7.10.3. Gestión de crisis
- 7.10.4. Resumen

Módulo 8. El entorno Apple en educación

8.1. Los dispositivos móviles en educación
- 8.1.1. El *E-learning*
- 8.1.2. Una decisión problemática

8.2. ¿Por qué elegir un iPad para el aula?
- 8.2.1. Criterios tecnopedagógicos
- 8.2.2. Otras consideraciones
- 8.2.3. Objeciones típicas

8.3. ¿Qué necesita mi centro?
- 8.3.1. Filosofía educativa
- 8.3.2. "El que lee mucho y anda mucho, ve mucho y sabe mucho"

8.4. Diseñando nuestro propio modelo
- 8.4.1. Prioridades
- 8.4.2. Decisiones fundamentales
  - 8.4.2.1. ¿Carritos o proporción 1:1?
  - 8.4.2.2. ¿Qué modelo concreto elegimos?
  - 8.4.2.3. ¿PDI o televisión? ¿Ninguno de los dos?
- 8.4.3. Planificación

8.5. El ecosistema educativo de Apple
- 8.5.1. El DEP
- 8.5.2. Sistemas de gestión de dispositivos
- 8.5.3. ¿Qué son los Apple ID gestionados?
- 8.5.4. *Apple School Manager*

8.6. Otros factores críticos de desarrollo
- 8.6.1. Técnicos: conectividad
- 8.6.2. Humanos: la comunidad educativa
- 8.6.3. Organizativos

8.7. La clase en manos del profesor
- 8.7.1. Gestión docente: aula e iDoceo
- 8.7.2. iTunes U como entorno virtual de aprendizaje

8.8. El mapa para descubrir tesoros
- 8.8.1. La suite ofimática de Apple
  - 8.8.1.1. *Pages*
  - 8.8.1.2. *Keynote*
  - 8.8.1.3. *Numbers*
- 8.8.2. Apps para producción multimedia
  - 8.8.2.1. *iMovie*
  - 8.8.2.2. *Garage Band*

8.9. Apple y las metodologías emergentes
- 8.9.1. *Flipped Classroom*: *Explain Everything* y EdPuzzle
- 8.9.2. Gamificación: Kahoot y Plickers

8.10. Todo el mundo puede programar
- 8.10.1. *Swift Playgrounds*
- 8.10.2. Evaluación intempestiva

Módulo 9. Innovación tecnológica en educación

9.1. Ventajas e inconvenientes del uso la tecnología en educación
- 9.1.1. La tecnología como medio de educación
- 9.1.2. Ventajas del uso
- 9.1.3. Inconvenientes y adicciones
- 9.1.4. Resumen

9.2. Neurotecnología educativa
- 9.2.1. Neurociencia
- 9.2.2. Neurotecnología
- 9.2.3. Resumen

9.3. La programación en educación
- 9.3.1. Beneficios de la programación en la educación
- 9.3.2. Plataforma Scratch
- 9.3.3. Confección del primer "Hola mundo"
- 9.3.4. Comandos, parámetros y eventos
- 9.3.5. Exportación de proyectos
- 9.3.6. Resumen

9.4. Introducción a la *Flipped Classroom*
- 9.4.1. En qué se basa
- 9.4.2. Ejemplos de uso
- 9.4.3. Grabación de vídeos
- 9.4.4. YouTube
- 9.4.5. Resumen

9.5. Introducción a la gamificación
- 9.5.1. ¿Qué es la gamificación?
- 9.5.2. Herramientas de gamificación
- 9.5.3. Casos de éxito
- 9.5.4. Resumen

9.6. Introducción a la robótica
- 9.6.1. La importancia de la robótica en la educación
- 9.6.2. Arduino (*hardware*)
- 9.6.3. Arduino (lenguaje de programación)
- 9.6.4. Resumen

9.7. Introducción a la realidad aumentada
- 9.7.1. ¿Qué es la RA?
- 9.7.2. ¿Qué beneficios tiene en la educación?
- 9.7.3. Resumen

9.8. ¿Cómo desarrollar tus propias aplicaciones de RA?
- 9.8.1. La realidad aumentada profesional
- 9.8.2. Unity/Vuforia
- 9.8.3. Ejemplos de uso
- 9.8.4. Resumen

9.9. Samsung *Virtual School Suitcase*
- 9.9.1. Aprendizaje inmersivo
- 9.9.2. La mochila del futuro
- 9.9.3. Resumen

9.10. Consejos y ejemplos de uso en el aula
- 9.10.1. Combinación de herramientas de innovación en el aula
- 9.10.2. Ejemplos reales
- 9.10.3. Resumen

Módulo 10. Las TIC como herramienta de gestión y planificación

10.1. Herramientas TIC en el centro
- 10.1.1. El factor disruptor de las TIC
- 10.1.2. Objetivos de las TIC
- 10.1.3. Buena praxis en el uso de las TIC
- 10.1.4. Criterios para la elección de herramientas
- 10.1.5. Protección de datos
- 10.1.6. Seguridad
- 10.1.7. Resumen

10.2. Comunicación
- 10.2.1. Planes de comunicación
- 10.2.2. Gestores de mensajería instantánea
- 10.2.3. Videoconferencias
- 10.2.4. Acceso remoto a dispositivos
- 10.2.5. Plataformas de gestión escolar
- 10.2.6. Otros medios
- 10.2.7. Resumen

10.3. Correo electrónico
- 10.3.1. Gestores de correo electrónico
- 10.3.2. Respuestas, reenvíos
- 10.3.3. Firmas
- 10.3.4. Clasificación y etiquetado del correo
- 10.3.5. Reglas
- 10.3.6. Listas de correo
- 10.3.7. Alias
- 10.3.8. Herramientas avanzadas
- 10.3.9. Resumen

10.4. Generación de documentos
- 10.4.1. Procesadores de texto
- 10.4.2. Hojas de cálculo
- 10.4.3. Formularios
- 10.4.4. Plantillas para imagen corporativa
- 10.4.5. Resumen

10.5. Herramienta de gestión de tareas
- 10.5.1. Gestión de tareas
- 10.5.2. Listas
- 10.5.3. Tareas
- 10.5.4. Avisos
- 10.5.5. Enfoques de uso
- 10.5.6. Resumen

10.6 Calendario
- 10.6.1. Calendarios digitales
- 10.6.2. Eventos
- 10.6.3. Citas y reuniones
- 10.6.4. Invitaciones y confirmación de asistencia
- 10.6.5. Vínculos con otras herramientas
- 10.6.6. Resumen

10.7 Redes sociales
- 10.7.1. Las redes sociales y nuestro centro
- 10.7.2. LinkedIn
- 10.7.3. Twitter
- 10.7.4. Facebook
- 10.7.5. Instagram
- 10.7.6. Resumen

10.8 Introducción y parametrización de Alexia
- 10.8.1. ¿Qué es Alexia?
- 10.8.2. Solicitud y registro del centro en la plataforma
- 10.8.3. Primeros pasos con Alexia
- 10.8.4. Soporte técnico de Alexia
- 10.8.5. Configuración del centro
- 10.8.6. Resumen

10.9. Permisos y gestión administrativa en Alexia
- 10.9.1. Permisos de acceso
- 10.9.2. Roles
- 10.9.3. Facturación
- 10.9.4. Ventas
- 10.9.5. Ciclos formativos
- 10.9.6. Actividades extraescolares y otros servicios
- 10.9.7. Resumen

10.10. Alexia. Formación para docentes
- 10.10.1. Áreas (asignaturas)
- 10.10.2. Evaluar
- 10.10.3. Pasar lista
- 10.10.4. Agenda/calendario
- 10.10.5. Comunicación
- 10.10.6. Entrevistas
- 10.10.7. Secciones
- 10.10.8. Alumnos
- 10.10.9. Cumpleaños
- 10.10.10. Enlaces
- 10.10.11. App móvil
- 10.10.12. Utilidades
- 10.10.13. Resumen

06

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 tomasen 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.



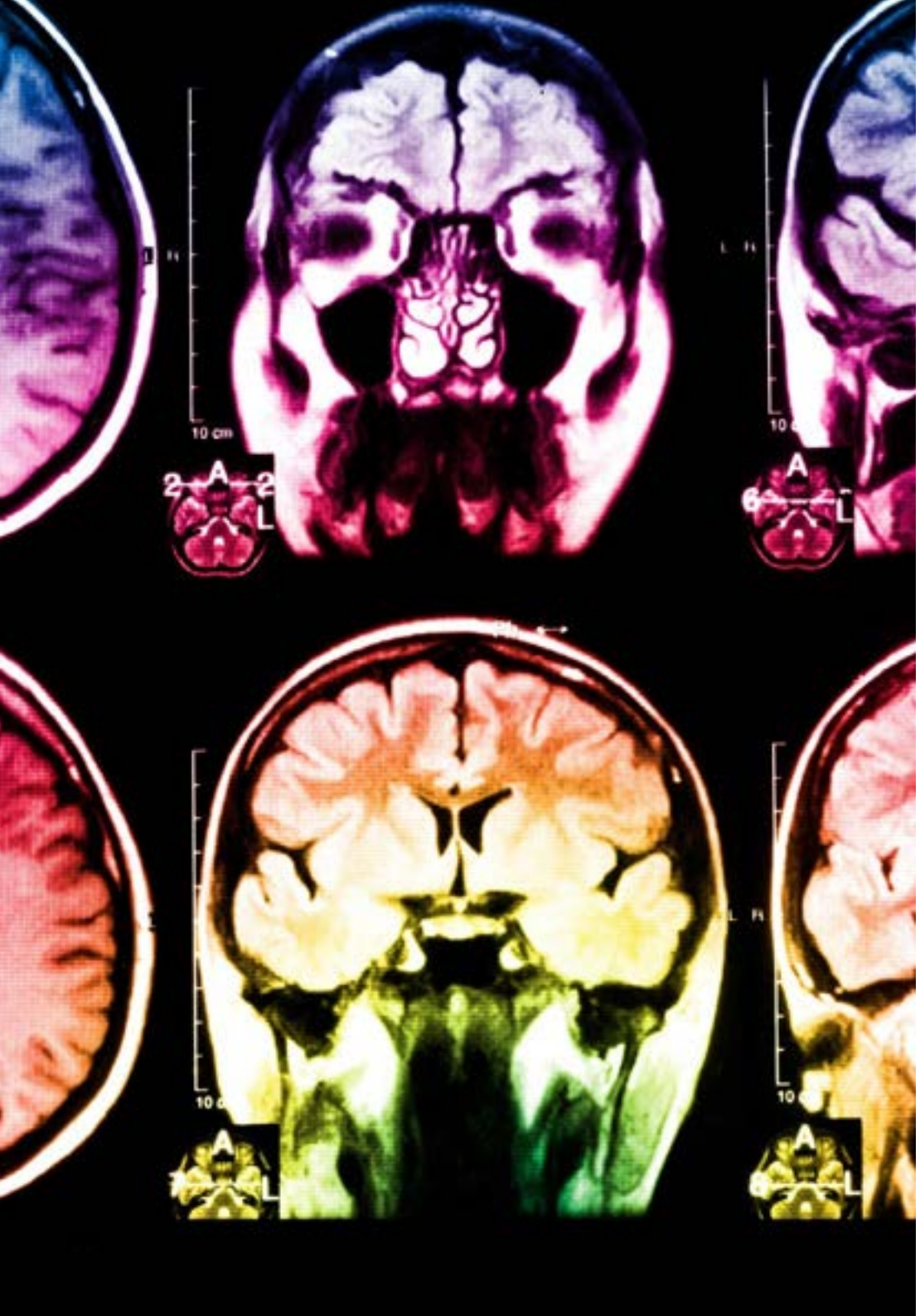
Relearning Methodology

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.

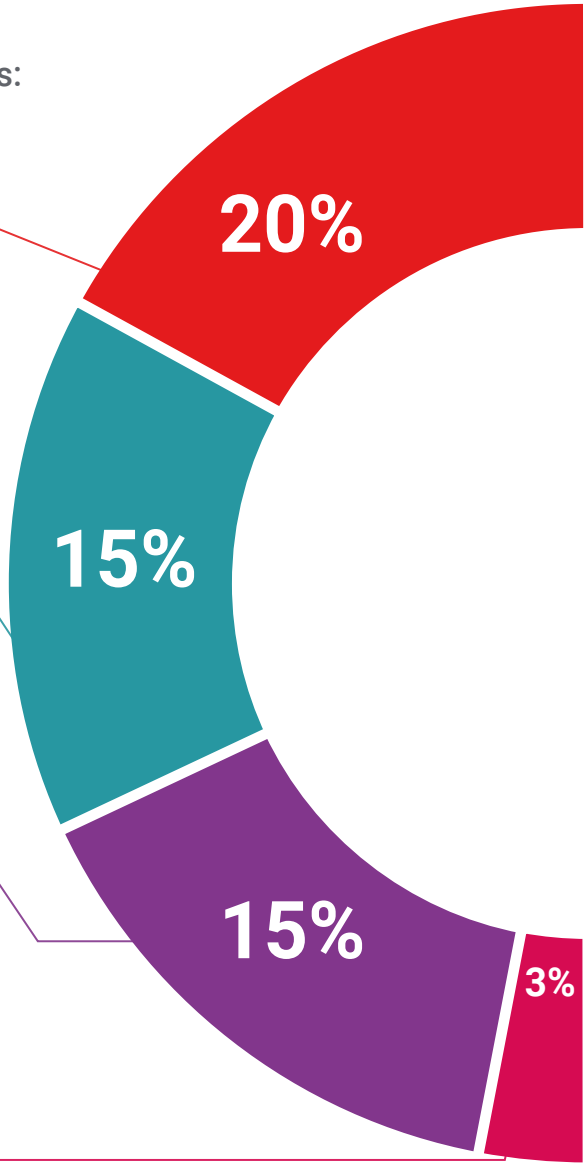
Resúmenes interactivos

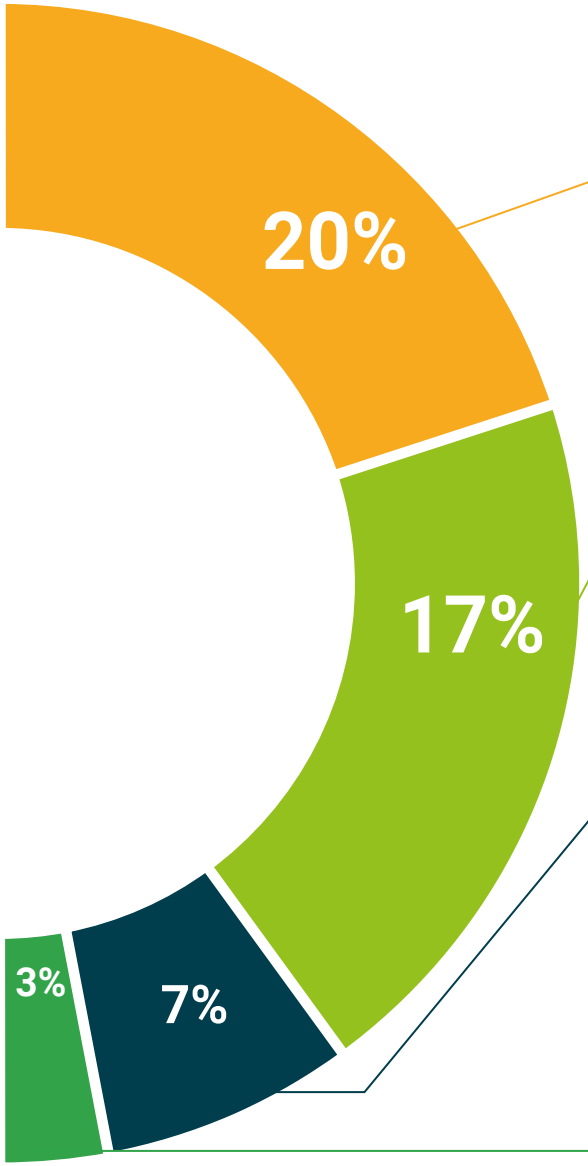
El equipo de TECH presenta los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audios, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

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.

07

Titulación

El Máster Título Propio en Educación Digital, E-learning y Redes Sociales garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Máster Propio expedido por TECH Universidad Tecnológica.





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

Este **Máster Título Propio en Educación Digital, E-learning y Redes Sociales** contiene el programa más completo y actualizado del mercado.

Tras la superación de la evaluación, el alumno recibirá por correo postal* con acuse de recibo su correspondiente título de **Máster Propio** emitido por **TECH Universidad Tecnológica**.

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

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

N.º Horas Oficiales: **1.500 h.**


tech universidad tecnológica

Otorga la presente

CONSTANCIA

a

C. _____, con documento de identificación nº_____

Por haber superado con éxito y acreditado el programa de

MÁSTER TÍTULO PROPIO

en

Educación Digital, E-learning y Redes Sociales

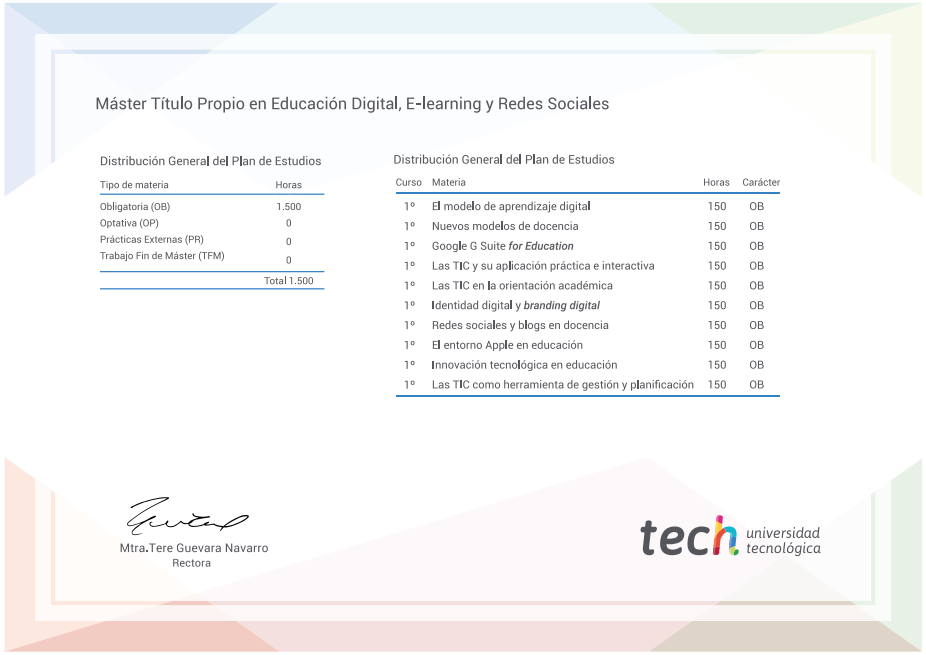
Se trata de un título propio de esta Universidad con una duración de 1.500 horas, con fecha de inicio dd/mm/aaaa y fecha de finalización dd/mm/aaaa.

TECH es una Institución Particular de Educación Superior reconocida por la Secretaría de Educación Pública a partir del 28 de junio de 2018.

A 17 de junio de 2020

Mtra. Tere Guevara Navarro
Rectora

Este título propio se deberá acompañar siempre del título universitario habilitante expedido por la autoridad competente para ejercer profesionalmente en cada país. código único TECH: AFWOR23S techtitute.com/titulos


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

Distribución General del Plan de Estudios

Tipo de materia	Horas
Obligatoria (OB)	1.500
Optativa (OP)	0
Prácticas Externas (PR)	0
Trabajo Fin de Máster (TFM)	0
	Total 1.500

Distribución General del Plan de Estudios

Curso	Materia	Horas	Carácter
1º	El modelo de aprendizaje digital	150	OB
1º	Nuevos modelos de docencia	150	OB
1º	Google G Suite *for Education*	150	OB
1º	Las TIC y su aplicación práctica e interactiva	150	OB
1º	Las TIC en la orientación académica	150	OB
1º	Identidad digital y *branding digital*	150	OB
1º	Redes sociales y blogs en docencia	150	OB
1º	El entorno Apple en educación	150	OB
1º	Innovación tecnológica en educación	150	OB
1º	Las TIC como herramienta de gestión y planificación	150	OB

Mtra. Tere Guevara Navarro
Rectora

tech universidad tecnológica

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

tech universidad tecnológica

Máster Título Propio

Educación Digital, E-Learning y Redes Sociales

Modalidad: **Online**

Duración: **12 meses**

Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**

Horas lectivas: **1.500 h.**

Máster Título Propio

Educación Digital, E-learning y Redes Sociales



tech universidad tecnológica