Máster Título Propio

Digital Teaching and Learning



tech universidad tecnológica



tech universidad tecnológica

Máster Título Propio

Digital Teaching and Learning

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

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 ha supuesto para la educación la apertura de vías de trabajo y desarrollo de máximo interés, imposibles de ignorar para el profesorado que desea mantener su competitividad. La actualización en este ámbito se vuelve imprescindible, ante un alumnado digitalizado de manera natural, que integra el uso de la tecnología en su estudio de manera orgánica. Este programa es un compendio completo de aprendizajes teóricos y prácticos que lo pondrá al día en este campo. Un aprendizaje que, además, le permitirá acceder a nuevos nichos de oportunidades en cuanto a la docencia virtual que ha llegado, claramente, para quedarse.





Un programa completo y totalmente actualizado que te permitirá adquirir o actualizar tus competencias digitales en el ámbito de la docencia con la mayor calidad de la enseñanza online”

En este programa se ofrece una visión práctica y completa del ámbito de la aplicación del digital teaching, partiendo de las herramientas más básicas y pasando por el desarrollo de habilidades docentes digitales.

Un avance sobre los programas eminentemente teóricos, centrados en la labor docente en las aulas físicas, 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 programa se abordan los estudios requeridos para especializarse en Digital Teaching and Learning para los que quieren adentrarse en el mundo docente, todo ello ofrecido desde una perspectiva práctica haciendo hincapié en los aspectos más innovadores al respecto.

Los alumnos del programa 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 Digital Teaching and Learning** 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 Digital Teaching and Learning
- 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 Digital Teaching and Learning
- Contiene ejercicios prácticos donde realizar el proceso de autoevaluación para mejorar el aprendizaje
- Sistema interactivo de aprendizaje basado en algoritmos para la toma de decisiones sobre las situaciones planteadas
- Con especial hincapié en metodologías basadas en la evidencia en Digital Teaching and Learning
- 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

Un programa de alta capacitación que te dará las herramientas mentales y prácticas que necesitas para no quedarte atrás en el cambiante panorama educativo”

Centrado en la adquisición de habilidades prácticas reales, este Máster Título Propio se apoya en la tecnología educativa más desarrollada del teleaprendizaje"

A través de un sistema de aprendizaje a través de vídeo de alta calidad, podrás aprender de manera inmersiva, con un impacto mucho mayor.

Un Máster Título Propio de alta calidad creado para impulsar tu competitividad y tu eficiencia en este sector.

Incluye en su cuadro docente profesionales pertenecientes al ámbito del Digital Teaching and Learning, 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, permitirán 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 se centra en el Aprendizaje Basado en Problemas, mediante el cual el profesional deberá tratar de resolver las distintas situaciones de práctica que se le planteen a lo largo del curso académico. Para ello, el profesional contará con la ayuda de un novedoso sistema de vídeo interactivo realizado por reconocidos expertos en el campo de Digital Teaching and Learning y con gran experiencia docente.



02

Objetivos

El programa en Digital Teaching and Learning tiene como objetivo dar al profesional de la docencia, los conocimientos más amplios y actualizados en el ámbito de la enseñanza apoyada en las nuevas tecnologías. Un proceso de desarrollo completo que te permitirá incluir sus numerosas ventajas en tu forma de trabajo.





Adquiere los conocimientos más amplios en Digital Teaching and Learning y haz que tu trabajo se beneficie de las infinitas posibilidades y ventajas de su aplicación en la enseñanza"

Objetivos generales

- Introducir al alumno en el mundo de la docencia, desde una perspectiva amplia que le capacite para el trabajo futuro
- Conocer las nuevas herramientas y tecnologías aplicadas a la docencia. Explorar en profundidad las competencias digitales
- Mostrar las diferentes opciones y formas de trabajo del docente a su puesto de trabajo
- Favorecer la adquisición de habilidades y destrezas de comunicación y de transmisión del conocimiento
- Incentivar la formación continuada del alumnado y el interés por la innovación docente

Un proceso estimulante y eficaz que te llevará hasta el cumplimiento de todos tus objetivos de crecimiento profesional en este campo"



Objetivos específicos

Módulo 1. Digital learning

- 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

Módulo 2. Digital teaching

- 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
- Explicar las características definitorias del *Blended Learning*
- Definir las ventajas e inconvenientes del *Blended Learning* 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 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 FOMO
- 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 Clasroom* 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 GSuite 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

03

Competencias

Después de superar las evaluaciones del Máster Título Propio en Digital Teaching and Learning, el profesional habrá adquirido las competencias profesionales necesarias para incluir en su trabajo docente las diferentes posibilidades que las nuevas tecnologías aportan a la enseñanza y el aprendizaje, con el manejo de las diferentes herramientas que se proponen en este completo programa.





Con este programa serás capaz de dominar nuevas metodologías y estrategias en Digital Teaching and Learning y aplicarlas de forma efectiva a tu trabajo docente"

Competencias generales

- Comprender los conocimientos sobre Digital Teaching and Learning 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 programa 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, así como desarrollen la capacidad de crítica y razonamiento, ante un público especializado y no especializado de forma clara y sin ambigüedades
- Desarrollar habilidades de autoaprendizaje que les permita una formación continuada para el mejor desempeño de su puesto de trabajo

Un paso decisivo en tu capacitación que no puedes dejar pasar”





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

04

Dirección del curso

El programa incluye en su cuadro docente especialistas de referencia en Digital Teaching and Learning, que vierten en esta capacitación la experiencia de su trabajo. Además participan, en su diseño y elaboración, otros especialistas de reconocido prestigio que completan el programa de un modo interdisciplinar.





Aprende de profesionales de la educación cómo incorporar a tu trabajo docente el apoyo de las nuevas tecnologías y aprende cómo impulsar el desarrollo y la motivación de tu alumnado”

Dirección



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
- Director de Positrace, agencia de desarrollo web y Marketing Digital
- Director de Club de Talentos
- Ingeniero Informático UNED
- Máster en Digital Teaching and Learning TECH Education



Profesores

D. 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

D. Azorín López, Miguel Ángel

- Maestro especialista en Educación Física.
- Experto en Flipped Classroom (nivel I Flipped Learning y nivel I Formador Flipped Learning, TOP-100 Flipped Learning Worldwide Teachers)

D. 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 y Docente en Aula Salud

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

05

Estructura y contenido

El temario es una avanzada selección de contenidos que incluye las herramientas digitales más interesantes para el ámbito docente, estructurado de forma dinámica para mantener el interés y proporcionar al alumno una experiencia de crecimiento profesional y personal de máxima calidad.





Un temario creado para convertirse en un proceso de crecimiento de habilidades personales y profesionales en el entorno digital, que marcará un antes y un después en tu capacidad en este campo"

Módulo 1. Digital learning

1.1. Definición del aprendizaje
- 1.1.1. Aprendizaje formal vs. Informal
  - 1.1.1.1. Características del aprendizaje formal
  - 1.1.1.2. Características del aprendizaje informal
- 1.1.2. Aprendizaje implícito vs. No formal
  - 1.1.2.1. Características del aprendizaje implícito
  - 1.1.2.2. Características del aprendizaje no formal

1.2. Procesos psicológicos implicados en el aprendizaje
- 1.2.1. Memoria vs. Atención
  - 1.2.1.1. La memoria en el aprendizaje
  - 1.2.1.2. La atención en el aprendizaje
- 1.2.2. Metacognición vs. Inteligencia
  - 1.2.2.1. La metacognición en el aprendizaje
  - 1.2.2.2. La inteligencia y el aprendizaje

1.3. Tipos de aprendizaje
- 1.3.1. Aprendizaje directo vs. Indirecto
  - 1.3.1.1. Características del aprendizaje directo
  - 1.3.1.2. Características del aprendizaje indirecto
- 1.3.2. Aprendizaje activo vs. Pasivo
  - 1.3.2.1. Características del aprendizaje activo
  - 1.3.2.2. Características del aprendizaje pasivo

1.4. El contexto en el aprendizaje
- 1.4.1. Escuela tradicional
  - 1.4.1.1. Familia y educación
  - 1.4.1.2. Escuela y educación
- 1.4.2. Escuela 4.0
  - 1.4.2.1. Características de la Escuela 2.0
  - 1.4.2.2. Características de la Escuela 4.0

1.5. Habilidades tecnológicas en docentes
- 1.5.1. Migrante digital vs. Nativo digital
  - 1.5.1.1. Características del migrante digital
  - 1.5.1.2. Características del nativo digital



1.5.2. Competencias digitales en docentes
1.5.2.1. Educación en ofimática
1.5.2.2. Gestión de elementos digitales
1.6. Habilidades tecnológicas en el alumnado
1.6.1. Tecnología de ocio
1.6.1.1. Juegos educativos
1.6.1.2. Gamificación
1.6.2. Tecnología educativa
1.6.2.1. Internet en la escuela
1.6.2.2. Otros medios tecnológicos en el aula
1.7. La enseñanza tradicional con tecnología educativa
1.7.1. Características definitorias de la tecnología educativa
1.7.1.1. Avances tecnológicos en el aula
1.7.1.2. Disposición tecnológica en el aula
1.7.2. Ventajas e inconvenientes sobre la tecnología educativa
1.7.2.1. Ventajas de la tecnología educativa
1.7.2.2. Desventajas de la tecnología educativa
1.8. La enseñanza a distancia
1.8.1. Características definitorias
1.8.1.1. El reto de la escuela a distancia
1.8.1.2. Las características de los alumnos a distancia
1.8.2. Ventajas e inconvenientes sobre la enseñanza tradicional
1.8.2.1. Ventajas de la enseñanza a distancia
1.8.2.2. Desventajas de la enseñanza a distancia
1.9. *Blended Learning*
1.9.1. Características definitorias
1.9.1.1. Inclusión tecnológica de la educación
1.9.1.2. Características de los usuarios del *Blended Learning*
1.9.2. Ventajas e inconvenientes sobre la enseñanza tradicional
1.9.2.1. Ventajas del *Blended Learning*
1.9.2.2. Desventajas del *Blended Learning*
1.10. La enseñanza virtual
1.10.1. Características definitorias
1.10.1.1. Nuevos retos de la virtualización de la enseñanza
1.10.1.2. Nuevas instituciones de enseñanza virtual
1.10.2. Ventajas e inconvenientes sobre la enseñanza tradicional
1.10.2.1. Ventajas de la enseñanza virtual
1.10.2.2. Desventajas de la enseñanza virtual

Módulo 2. Digital teaching

2.1. Tecnología en la educación
2.1.1. Historia y evolución de la tecnología
2.1.2. Nuevos retos
2.2. Internet en las escuelas
2.2.1. Uso de Internet en las escuelas
2.2.2. El impacto de Internet en la educación
2.3. Dispositivos para profesores y alumnos
2.3.1. Dispositivos en el aula
2.3.2. La pizarra electrónica
2.3.3. Dispositivos para alumnos
2.3.4. Las tablets
2.4. Tutoría online
2.4.1. Ventajas e inconvenientes
2.4.2. Puesta en práctica
2.5. Creatividad en las escuelas
2.6. Los padres y profesores como migrantes digitales
2.6.1. Formación tecnológica para adultos
2.6.2. Cómo superar la barrera tecnológica
2.7. Uso responsable de las nuevas tecnologías
2.7.1. Privacidad
2.7.2. Protección de datos
2.7.3. Cyber delitos en la etapa escolar

2.8. Adicciones y patologías
- 2.8.1. Definición de adicción a la tecnología
- 2.8.2. ¿Cómo evitar una adicción?
- 2.8.3. ¿Cómo salir de una adicción?
- 2.8.4. Nuevas patologías producidas por la tecnología

2.9. *Cyberbullying*
- 2.9.1. Definición de *Cyberbullying*
- 2.9.2. ¿Cómo evitar el *Cyberbullying*?
- 2.9.3. ¿Cómo actuar en casos de *Cyberbullying*?

2.10. Tecnología en educación

Módulo 3. Identidad digital y branding digital

3.1. La identidad digital
- 3.1.1. Definición de la identidad digital
- 3.1.2. Gestionando la identidad digital en la docencia
- 3.1.3. Ámbitos de aplicación de la identidad digital

3.2. Blogs
- 3.2.1. Introducción a los blogs en la docencia
- 3.2.2. Blogs e identidad digital

3.3. Roles en la identidad digital
- 3.3.1. Identidad digital del alumnado
- 3.3.2. Identidad digital del profesorado

3.4. *Branding*
- 3.4.1. ¿Qué es el *Branding Digital*?
- 3.4.2. ¿Cómo trabajar el *Branding Digital*?

3.5. ¿Cómo posicionarse en la docencia digital?
- 3.5.1. Casos de éxito de imagen de marca docente
- 3.5.2. Usos típicos

3.6. Reputación online
- 3.6.1. Reputación online vs. Reputación física
- 3.6.2. Reputación online en la docencia
- 3.6.3. Gestión de crisis de reputación online

3.7. La comunicación digital
- 3.7.1. Comunicación personal e identidad digital
- 3.7.2. Comunicación corporativa e identidad digital

3.8. Herramientas de comunicación
- 3.8.1. Herramientas de comunicación docente
- 3.8.2. Protocolos de comunicación docente

3.9. Evaluación con TIC

3.10. Recursos para la gestión de materiales

Módulo 4. Redes sociales y blogs en docencia

4.1. Redes sociales
- 4.1.1. Origen y evolución
- 4.1.2. Redes sociales para docentes
- 4.1.3. Estrategia, analítica y contenido

4.2. Facebook
- 4.2.1. El origen y evolución de Facebook
- 4.2.2. Páginas de Facebook para divulgación docente
- 4.2.3. Grupos
- 4.2.4. Búsqueda y base de datos en Facebook
- 4.2.5. Herramientas

4.3. Twitter
- 4.3.1. El origen y evolución de Twitter. Perfil de Twitter para divulgación docente
- 4.3.2. Búsqueda y base de datos en Twitter
- 4.3.3. Herramientas

4.4. LinkedIn
- 4.4.1. El origen y evolución de LinkedIn
- 4.4.2. Perfil docente de LinkedIn
- 4.4.3. Grupos de LinkedIn
- 4.4.4. Búsqueda y base de datos en LinkedIn
- 4.4.5. Herramientas

4.5. YouTube
- 4.5.1. El origen y evolución de YouTube
- 4.5.2. Canal de YouTube para divulgación docente

4.6. Instagram
- 4.6.1. El origen y evolución de Instagram
- 4.6.2. Perfil de Instagram para la divulgación docente

4.7. Contenidos multimedia
- 4.7.1. Fotografía
- 4.7.2. Infografías
- 4.7.3. Vídeo
- 4.7.4. Vídeos en directo

4.8. Blogs y gestión de redes sociales
- 4.8.1. Reglas básicas en la gestión de redes sociales
- 4.8.2. Usos en la docencia
- 4.8.3. Herramientas de creación de contenido
- 4.8.4. Herramientas de gestión de redes sociales
- 4.8.5. Trucos en redes sociales

4.9. Herramientas de analítica
- 4.9.1. ¿Qué analizamos?
- 4.9.2. Google Analytics

4.10. Comunicación y reputación
- 4.10.1. Gestión de fuentes
- 4.10.2. Protocolos de comunicación
- 4.10.3. Gestión de crisis

Módulo 5. Innovación tecnológica en educación

5.1. Ventajas e inconvenientes del uso la tecnología en educación
- 5.1.1. La tecnología como medio de educación
- 5.1.2. Ventajas del uso
- 5.1.3. Inconvenientes y adicciones

5.2. Neurotecnología educativa
- 5.2.1. Neurociencia
- 5.2.2. Neurotecnología

5.3. La Programación en educación
- 5.3.1. Beneficios de la programación en la educación
- 5.3.2. Plataforma Scratch
- 5.3.3. Confección del primer "Hola mundo"
- 5.3.4. Comandos, parámetros y eventos
- 5.3.5. Exportación de proyectos

5.4. Introducción a la Flipped Classroom
- 5.4.1. ¿En qué se basa?
- 5.4.2. Ejemplos de uso
- 5.4.3. Grabación de vídeos
- 5.4.4. YouTube

5.5. Introducción a la gamificación
- 5.5.1. ¿Qué es la gamificación?
- 5.5.2. Casos de éxito

5.6. Introducción a la robótica
- 5.6.1. La importancia de la robótica en la educación
- 5.6.2. Arduino (hardware)
- 5.6.3. Arduino (lenguaje de programación)

5.7. Introducción a la realidad aumentada
- 5.7.1 ¿Qué es la RA?
- 5.7.2. ¿Qué beneficios tiene en la educación?

5.8. ¿Cómo desarrollar tus propias aplicaciones de RA?
- 5.8.1. Vuforia
- 5.8.2. Unity
- 5.8.3. Ejemplos de uso

5.9. Samsung *Virtual School Suitcase*
- 5.9.1. Aprendizaje inmersivo
- 5.9.2. La mochila del futuro

5.10. Consejos y ejemplos de uso en el aula
- 5.10.1. Combinación de herramientas de innovación en el aula
- 5.10.2. Ejemplos reales

Módulo 6. La gamificación como metodología activa

6.1. Historia, definición y conceptos
- 6.1.1. Historia y contexto
- 6.1.2. Definición
- 6.1.3. Conceptos iniciales

6.2. Elementos
- 6.2.1. Clasificaciones
- 6.2.2. Insignias y diplomas
- 6.2.3. Coleccionables
- 6.2.4. Moneda de cambio
- 6.2.5. Llaves
- 6.2.6. Premios

6.3. Mecánicas
- 6.3.1. Gamificaciones estructurales
- 6.3.2. Gamificaciones de contenido

6.4. Herramientas digitales
- 6.4.1. Herramientas de gestión
- 6.4.2. Herramientas de productividad
  - 6.4.2.1. Insignias
  - 6.4.2.2. Cartas
  - 6.4.2.3. Otros

6.5. Ludificaciones y serious games
- 6.5.1. El juego en el aula
- 6.5.2. Tipología de los juegos

6.6. Catálogo de juegos comerciales
- 6.6.1. Juegos para desarrollar competencias
- 6.6.2. Juegos para desarrollar contenidos

6.7. Vídeojuegos y Apps
- 6.7.1. Juegos para desarrollar competencias
- 6.7.2. Juegos para desarrollar contenidos



6.8. Diseño de una gamificación
- 6.8.1. Planteamiento, objetivos
- 6.8.2. Integración en el currículo
- 6.8.3. Historia
- 6.8.4. Estética
- 6.8.5. Evaluación

6.9. Diseño de juegos
- 6.9.1. Planteamiento, objetivos
- 6.9.2. Integración en el currículo
- 6.9.3. Historia
- 6.9.4. Estética
- 6.9.5. Evaluación

6.10. Casos prácticos
- 6.10.1. De una gamificación
- 6.10.2. De una ludificación

Módulo 7. ¿Qué es el modelo flipped classroom?

7.1. El modelo Flipped Classroom
- 7.1.1. Concepto
- 7.1.2. Historia
- 7.1.3. ¿Qué es y cómo funciona?

7.2. El nuevo papel del docente en el modelo Flipped Classroom
- 7.2.1. El nuevo rol del docente
- 7.2.2. Trabajo en el aula

7.3. El papel de los alumnos en el modelo Flipped Classroom
- 7.3.1. Nuevo aprendizaje del alumnado
- 7.3.2. Tareas en clase, lecciones en casa

7.4. Implicación de las familias en el modelo Flipped Classroom
- 7.4.1. Participación familiar
- 7.4.2. Comunicación con los padres

7.5. Diferencias entre el modelo tradicional y el modelo Flipped Classroom
- 7.5.1. Clase tradicional vs aula invertida
- 7.5.2. Tiempo de trabajo

7.6. La personalización de la enseñanza
- 7.6.1. ¿Qué es el aprendizaje personalizado?
- 7.6.2. ¿Cómo personalizar el aprendizaje?
- 7.6.3. Ejemplos de personalización del aprendizaje

7.7. La atención a la diversidad en el modelo Flipped Classroom
- 7.7.1. ¿Qué es la atención a la diversidad?
- 7.7.2. ¿Cómo nos ayuda el modelo FC a llevar a la práctica la atención a la diversidad?

7.8. Beneficios del modelo *Flipped Classroom*
- 7.8.1. Flexibilidad del alumnado en su aprendizaje
- 7.8.2. Adelantar contenidos
- 7.8.3. Entorno de aprendizaje alrededor del alumnado
- 7.8.4. Colaboración entre alumnos/as
- 7.8.5. Tiempo extra fuera del aula
- 7.8.6. Mayor tiempo de atención personalizada al alumnado

7.9. La relación de la Taxonomía de Bloom con el modelo *Flipped Classroom*
- 7.9.1. ¿Qué es una taxonomía?
- 7.9.2. Historia
- 7.9.3. Niveles y ejemplos
- 7.9.4. Tabla de verbos

Módulo 8. El entorno apple en educación

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

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

8.3. ¿Qué necesita mi centro?
- 8.3.1. Filosofía educativa
- 8.3.2. Criterios socioeconómicos
- 8.3.3. Prioridades

8.4. Diseñando nuestro propio modelo
- 8.4.1. "El que lee mucho y anda mucho, ve mucho y sabe mucho"
- 8.4.2. Decisiones fundamentales
  - 8.4.2.1. ¿Carritos o proporción 1:1?
  - 8.4.2.2. ¿Qué modelo concreto elegimos?
  - 8.4.2.3. ¿PDI o televisión? ¿Ninguno de los dos?

8.5. 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*
  - 8.8.2.3. Clips

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

8.10. Todo el mundo puede programar
- 8.10.1. Swift playgrounds
- 8.10.2. Robótica con LEGO





Módulo 9. Google Gsuite *for education*

9.1. El universo Google
- 9.1.1. Historia de Google
- 9.1.2. ¿Quién es Google hoy?
- 9.1.3. La importancia de asociarse con Google
- 9.1.4. Catálogo de aplicaciones de Google

9.2. Google y la educación
- 9.2.1. Implicación de Google en la educación
- 9.2.2. Gestiones para la solicitud en tu centro
- 9.2.3. Versiones y tipos de soporte técnico
- 9.2.4. Primeros pasos con la consola de gestión de GSuit
- 9.2.5. Usuarios y grupos

9.3. Google GSuite uso avanzado
- 9.3.1. Perfiles
- 9.3.2. Informes
- 9.3.3. Funciones de administrador
- 9.3.4. Administración de dispositivos
- 9.3.5. Seguridad
- 9.3.6. Dominios
- 9.3.7. Migración de datos
- 9.3.8. Grupos y listas de difusión
- 9.3.9. Política de privacidad y protección de datos

9.4. Herramientas para la búsqueda de información en el aula
- 9.4.1. El buscador de Google
- 9.4.2. Búsqueda avanzada de información
- 9.4.3. Integración del motor de búsqueda
- 9.4.4. Google Chrome
- 9.4.5. Google News
- 9.4.6. Google Maps
- 9.4.7. YouTube

9.5. Herramientas de Google para la comunicación en el aula
- 9.5.1. Introducción a Google Classroom
- 9.5.2. Instrucciones de uso para profesores
- 9.5.3. Instrucciones de uso para alumnos

9.6. Google Classroom: Usos avanzados y componentes adicionales
- 9.6.1. Usos avanzados de Google Classroom
- 9.6.2. Flubaroo
- 9.6.3. FormLimiter
- 9.6.4. Autocrat
- 9.6.5. Doctopus

9.7. Herramientas para la organización de la información
- 9.7.1. Primeros pasos Google Drive
- 9.7.2. Organización de archivos y carpetas
- 9.7.3. Compartir archivos
- 9.7.4. Almacenamiento

9.8. Herramientas para trabajo cooperativo de Google
- 9.8.1. Calendar
- 9.8.2. Google Sheets
- 9.8.3. Google Docs
- 9.8.4. Google Presentations
- 9.8.5. Google Forms

9.9. Herramientas para la publicación en el aula
- 9.9.1. Google+
- 9.9.2. Blogger
- 9.9.3. Google Sites

9.10. Google Chromebook
- 9.10.1. Uso del dispositivo
- 9.10.2. Precios y características

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

10.2. 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

10.3. 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

10.4. 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

10.5. 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

10.6. 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



10.7. 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

10.8. 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

10.9. 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

10.10. 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

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.



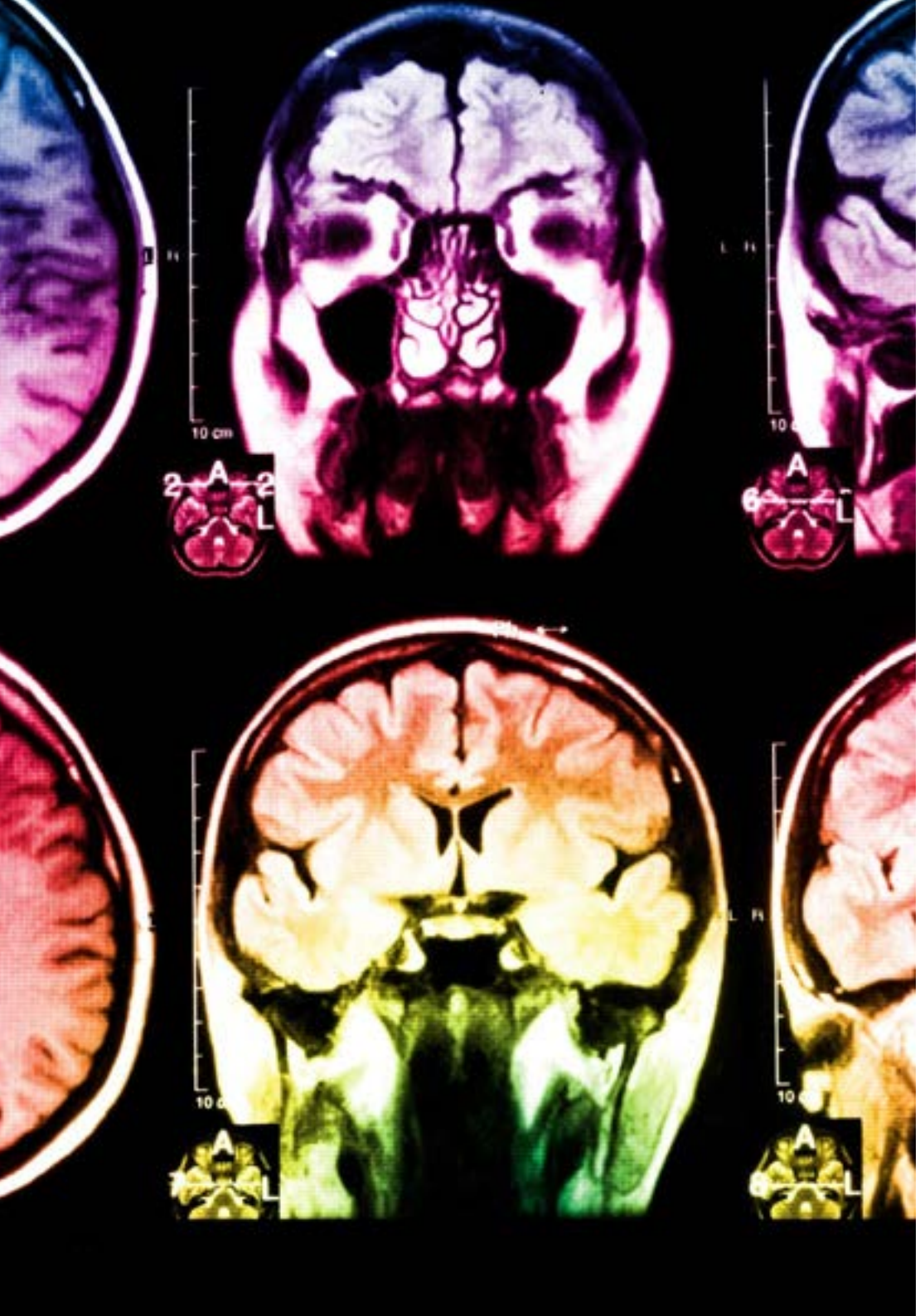
Relearning Methodology

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.

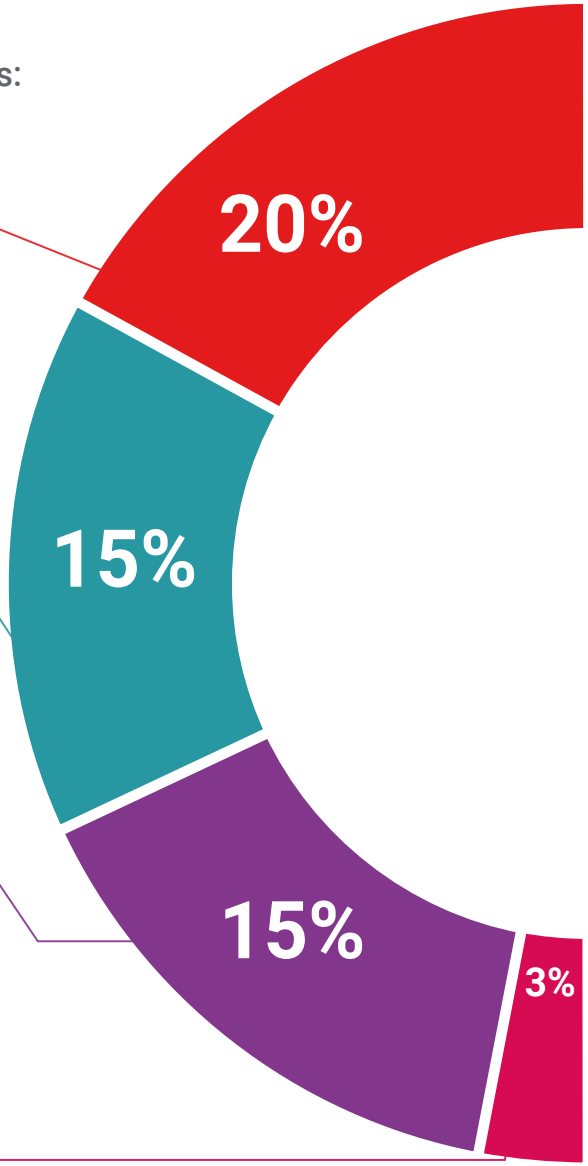
Resúmenes interactivos

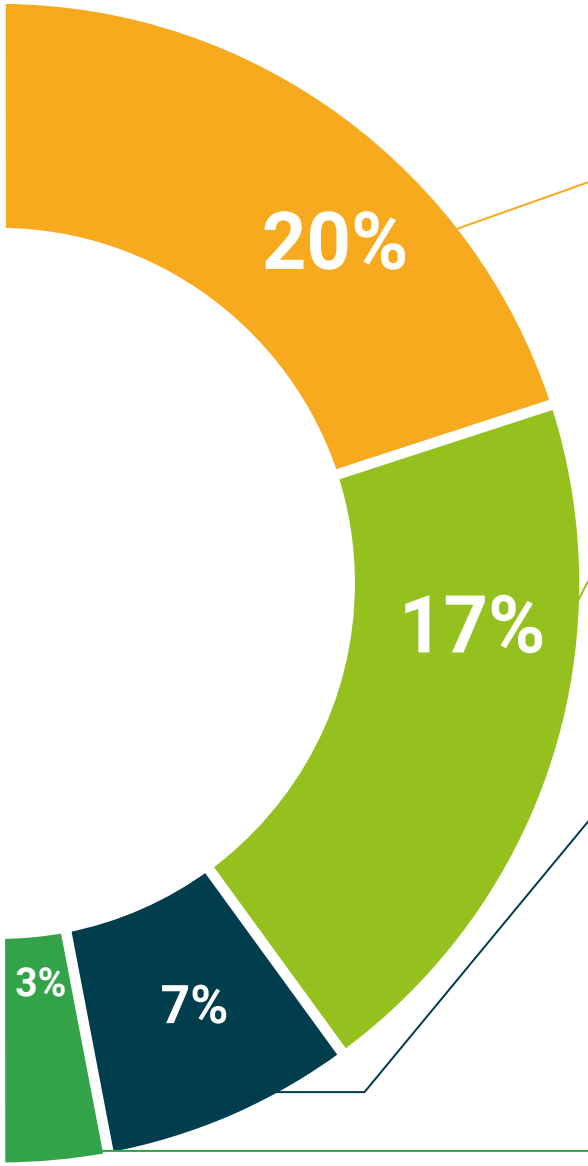
El equipo de TECH presenta los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audios, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

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 Digital Teaching and Learning 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 una titulación universitaria sin desplazamientos ni farragosos trámites”

Este **Máster Título Propio en Digital Teaching and Learning** 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 Digital Teaching and Learning**

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

Digital Teaching and Learning

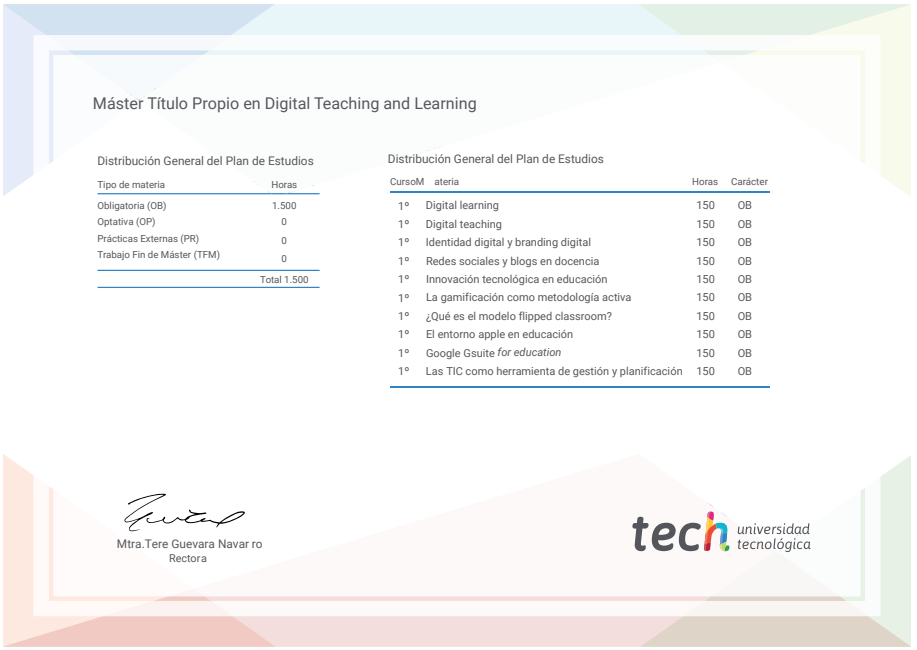
Se trata de un título propio de esta Universidad con una duración de 1.500 horas, con fecha de inicio dd/mm/aaaa y fecha de finalización dd/mm/aaaa.

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

código único TECH: AFWOR23S techtitute.com/titulos


Máster Título Propio en Digital Teaching and Learning

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

CursoM	ateria	Horas	Carácter
1º	Digital learning	150	OB
1º	Digital teaching	150	OB
1º	Identidad digital y branding digital	150	OB
1º	Redes sociales y blogs en docencia	150	OB
1º	Innovación tecnológica en educación	150	OB
1º	La gamificación como metodología activa	150	OB
1º	¿Qué es el modelo flipped classroom?	150	OB
1º	El entorno apple en educación	150	OB
1º	Google Gsuite *for education*	150	OB
1º	Las TIC como herramienta de gestión y planificación	150	OB

Mtra.Tere Guevara Navar ro
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

Digital Teaching and Learning

Modalidad: **Online**

Duración: **12 meses**

Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**

Horas lectivas: **1.500 h.**

Máster Título Propio

Digital Teaching and Learning



tech universidad tecnológica