Máster Título Propio
Tecnología Educativa y Competencias Digitales



tech universidad tecnológica



tech universidad tecnológica

Máster Título Propio
Tecnología Educativa y Competencias Digitales

Modalidad: **Online**
Duración: **12 meses**
Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**
Horas lectivas: **1.500 h.**
Acceso web: **www.techtitute.com/educacion/master/master-tecnologia-educativa-competencias-digitales**

Índice

01 Presentación — pág. 4

02 Objetivos — pág. 8

03 Competencias — pág. 12

04 Dirección del curso — pág. 16

05 Estructura y contenido — pág. 20

06 Metodología — pág. 24

07 Titulación — pág. 32

01

Presentación

La tecnología está incursionando cada día más en nuestras vidas y la educación no es ajena a dicho avance. La docencia es una disciplina que debe avanzar al ritmo de los tiempos para aportar al alumnado todas las claves de la comunicación social actual. Por lo tanto, es imprescindible para el docente estar capacitado en la última tecnología educativa y en todos los aspectos del aprendizaje digital.





Un Máster Título Propio de alta capacitación que te permitirá aprender a utilizar e implementar las nuevas herramientas que el mundo digital aporta a la docencia de calidad"

En este programa se ofrece una visión práctica y completa de la aplicación de la tecnología en la educación, desde las herramientas más básicas hasta el desarrollo de habilidades docentes digitales. Un avance sobre los programas eminentemente teóricos, que no abordan el uso de la tecnología en el contexto educativo. 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 los estudios requeridos para especializarse en Tecnología Educativa y Competencias Digitales para adentrarse en el mundo docente, todo ello ofrecido desde una perspectiva práctica.

De esta manera, el estudiante aprenderá, basándose en la experiencia profesional, un enfoque centrado en la pedagogía basada en la evidencia. Esta forma de trabajo que TECH Universidad Tecnológica ofrece hace que la capacitación del alumno sea más eficaz y precisa. Así, el alumno consigue de forma óptima la posibilidad de ampliar sus conocimientos y competencias docentes desde una vertiente profesional, pudiendo además aplicar lo aprendido en su trabajo desde el primer momento.

En la programación de este Máster Título Propio nos apoyamos en los sistemas de aprendizaje más eficientes, ofreciendo al alumnado sistemas de alta eficacia. Un trabajo intensivo que, sin embargo, es perfectamente compatible con otras ocupaciones laborales o personales. Para ello, se ha desarrollado un aprendizaje contextual y colaborativo que se centra en la competencia del docente, permitiéndole llevar lo aprendido a su propia realidad de forma eficiente. Todo ello a distancia, adaptando el aprendizaje al ritmo del estudiante y sus propias necesidades de tiempo y evolución.

Los diferentes módulos se imparten en sesiones independientes, con un enfoque eminentemente práctico, sustentadas con el necesario soporte teórico. Todos los docentes del Máster Título Propio tienen amplia experiencia en casos de todos los niveles preparativos y en contextos sociofamiliares y educativos diversos.

Estos conocimientos se convertirán, para el profesional, en una capacitación extraordinaria que dotará a su CV de una competitividad mucho mayor, de cara a su crecimiento laboral y a su incremento de valor en el actual mercado laboral.

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

- El desarrollo de más de 75 casos prácticos presentados por expertos en Tecnología Educativa y Competencias Digitales
- Los contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que están concebidos, que recogen una información científica y práctica sobre aquellas disciplinas indispensables para el ejercicio profesional
- La información científica y práctica actualizada
- Las novedades sobre detección e intervención en estudiantes con necesidades de orientación
- Los ejercicios prácticos de autoevaluación para mejorar el aprendizaje
- El sistema interactivo de aprendizaje basado en algoritmos para la toma de decisiones sobre las situaciones planteadas
- Las metodologías basadas en la evidencia
- Las lecciones teóricas, preguntas al experto, foros de discusión y trabajos de reflexión individual
- La disponibilidad de acceso a los contenidos desde cualquier dispositivo fijo o portátil con conexión a internet

Conviértete en un experto en Tecnología Educativa y Competencias Digitales desde un punto de vista didáctico, en apenas unos meses y desde tu propia casa, solo con tu ordenador”

Un Máster Título Propio creado para ser versátil y flexible, que te permitirá compaginar tu vida personal o profesional con la mejor capacitación online”

Incluye, en su cuadro docente, a profesionales pertenecientes al ámbito de la Tecnología Educativa y Competencias Digitales, que vierten en esta capacitación la experiencia de su trabajo, además de reconocidos especialistas de sociedades de referencia y universidades de prestigio.

Su contenido multimedia, elaborado con la última tecnología educativa, permitirá al profesional un aprendizaje situado y contextual, es decir, un entorno simulado que proporcionará una capacitación inmersiva programada para entrenarse ante situaciones reales.

El diseño de este programa se centra en el aprendizaje basado en problemas, mediante el cual el docente deberá tratar de resolver las distintas situaciones de práctica profesional que se le planteen a lo largo del programa académico. Para ello, el profesor contará con la ayuda de un novedoso sistema de vídeo interactivo realizado por reconocidos expertos en el campo de la Tecnología Educativa y Competencias Digitales, y con gran experiencia docente.

Con un planteamiento didáctico basado en la resolución de situaciones reales, te capacitarás de manera rápida y eficiente, pudiendo aplicar cada aprendizaje en tu trabajo de manera inmediata.

Incorpórate a la vanguardia en esta área de trabajo con un Máster Título Propio competitivo por calidad y prestigio. Una ocasión única para distinguirte como profesional.



02

Objetivos

El Máster Título Propio en Tecnología Educativa y Competencias Digitales le permitirá al alumnado adquirir los conocimientos imprescindibles en esta área para poder llevar a su aula esta interesante actividad. Una capacitación intensiva y eficaz con la que logrará un paso más en su camino a la excelencia.





Este Máster Título Propio abrirá nuevos caminos de desarrollo profesional y personal, y hará que el alumnado se beneficie de las nuevas técnicas y planteamientos docentes"

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

Objetivos específicos

Módulo 1. Definición del aprendizaje

- Diferenciar entre el aprendizaje formal y el aprendizaje informal
- Distinguir entre el aprendizaje implícito y el aprendizaje no formal
- Definir las nuevas perspectivas en la docencia, formación y laborales dentro del entramado digital

Módulo 2. Procesos psicológicos implicados en el aprendizaje

- Describir los procesos de memoria y atención en el aprendizaje
- Descubrir la nomofobia
- Descubrir el perfil de ciberacosador
- Aprender sobre las consecuencias del ciberacoso

Módulo 3. Tipos de 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 4. El contexto en el aprendizaje

- Establecer las diferencias entre aprendizaje activo y el pasivo
- Comprender el papel de la escuela tradicional en el aprendizaje
- Explicar las peculiaridades de la Escuela 4.0

Módulo 5. Habilidades tecnológicas en docentes

- Explicar el uso de la tecnología en el ocio entre el alumnado
- Identificar el uso de la tecnología educativa por parte del alumnado
- Distinguir entre Migrante vs. Nativo digital
- Identificar las dificultades tecnológicas en adultos

- 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. Habilidades tecnológicas en el alumnado

- Establecer las características definitorias de la tecnología educativa
- Describir las ventajas e inconvenientes sobre la tecnología educativa
- Identificar el F.O.M.O.
- Comprender la dependencia tecnológica
- Establecer el *Sleep Texting*

Módulo 7. La enseñanza tradicional con tecnología educativa

- Clasificar las características definitorias de la enseñanza virtual
- Explicar las ventajas e inconvenientes de la enseñanza virtual sobre la enseñanza tradicional
- Diferenciar entre migrante digital y nativo digital
- Describir las nuevas tendencias en la comunicación digita

Módulo 8. La enseñanza a distancia

- Distinguir las características definitorias de la enseñanza a distancia
- Descubrir las ventajas e inconvenientes de la enseñanza a distancia sobre la enseñanza tradicional
- Aprender sobre las nuevas patologías asociadas a las tecnologías
- Introducir a las herramientas de evaluación de la implementación tecnológicas
- Distinguir costes y beneficios de la implementación tecnológica

Módulo 9. *Blended Learning*

- Explicar las características definitorias del *Blended Learning*
- Definir las ventajas e inconvenientes del *Blended Learning* sobre la enseñanza tradicional
- Explicar la importancia de las competencias digitales en docentes
- Valorar la importancia de los entornos virtuales de aprendizaje como cauces de instrucción dentro y fuera del aula

Módulo 10. La enseñanza virtual

- Definir los usos que las redes sociales proporcionan a los docentes
- Explicar cómo gestionar unas crisis de comunicación en redes sociales
- Explicar la evolución de Facebook, cómo crear y gestionar un perfil, cómo usar de buscador la red y su uso como herramienta docente
- 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
- Conocer las principales Apps para desarrollar una flipped clasroom y estrategias de gamificación, así como apreciar dichas metodologías emergentes como potenciadores del aprendizaje
- Explicar la evolución de Twitter, cómo crear y gestionar un perfil, cómo usar de buscador la red y su uso como herramienta docente
- Explicar la evolución de LinkedIn, cómo crear y gestionar un perfil, cómo usar de buscador la red y su uso como herramienta docente
- Explicar la evolución de YouTube, cómo crear y gestionar un perfil, cómo usar de buscador la red y su uso como herramienta docente.
- Explicar la evolución de Instagram, cómo crear y gestionar un perfil, cómo usar de buscador la red y su uso como herramienta docente
- Enumerar los distintos formatos digitales para la creación de contenido en las distintas redes sociales
- Describir los distintos trucos que les ayudarán a ser más efectivos en redes sociales

03

Competencias

Después de superar las evaluaciones del Máster Tìtulo Propio en Tecnología Educativa y Competencias Digitales, el alumno tendrá la capacidad de llevar los conocimientos adquiridos a su aula o centro educativo, dando a su trabajo una nueva y avanzada dimensión.





Da el paso para ponerte al día en las últimas novedades en el manejo de la Tecnología Educativa y Competencias Digitales y mantente en vanguardia en tu profesión"

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 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 auto-aprendizaje que les permita una capacitación continuada para el mejor desempeño de su puesto de trabajo

Este programa te permitirá aprender de forma teórica y práctica, mediante sistemas virtuales de aprendizaje, para desarrollar tu labor con totales garantías de éxitor"





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 a expertos de referencia que vierten en esta especialización la experiencia de su trabajo. Además, participan en su diseño y elaboración otros profesionales de reconocido prestigio que completan el programa de un modo interdisciplinar





Aprende de profesionales de referencia las nuevas maneras de trabajo que llevan hasta el aula los beneficios de las nuevas tecnologías en el impulso educativo"

Dirección



Dr. Gris Ramos, Alejandro

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



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. 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)

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 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

La estructura de los contenidos ha sido diseñada por los mejores profesionales del sector en Tecnología Educativa y Competencias Digitales, con una amplia trayectoria y reconocido prestigio en la profesión, avalada por el volumen de casos revisados, estudiados y diagnosticados, y con amplio dominio de las nuevas tecnologías aplicadas a la docencia.





Este Máster Título Propio en Tecnología Educativa y Competencias Digitales contiene el programa educativo más completo y actualizado del mercado”

Módulo 1. Definición del Aprendizaje

1.1. Aprendizaje formal vs. Informal
  1.1.1. Características del aprendizaje formal
  1.1.2. Características del aprendizaje informal
1.2. Aprendizaje implícito vs. No formal
  1.2.1. Características del aprendizaje implícito
  1.2.2. Características del aprendizaje no formal

Módulo 2. Procesos Psicológicos Implicados en el Aprendizaje

2.1. Memoria vs. Atención
  2.1.1. La memoria en el aprendizaje
  2.1.2. La atención en el aprendizaje
2.2. Metacognición vs. Inteligencia
  2.2.1. La metacognición en el aprendizaje
  2.2.2. La inteligencia y el aprendizaje

Módulo 3. Tipos de Aprendizaje

3.1. Aprendizaje directo vs. Indirecto
  3.1.1. Características del aprendizaje directo
  3.1.2. Características del aprendizaje indirecto
3.2. Aprendizaje activo vs. Pasivo
  3.2.1. Características del aprendizaje activo
  3.2.2. Características del aprendizaje pasivo

Módulo 4. El Contexto en el Aprendizaje

4.1. Escuela tradicional
  4.1.1. Familia y educación
  4.1.2. Escuela y educación
4.2. Escuela 4.0.
  4.2.1. Características de la Escuela 2.0.
  4.2.2. Características de la Escuela 4.0



Módulo 5. Habilidades Tecnológicas en Docentes

5.1. Migrante digital vs. Nativo digital
- 5.1.1. Características del migrante digital
- 5.1.2. Características del nativo digital

5.2. Competencias digitales en docentes
- 5.2.1. Educación en ofimática
- 5.2.2. Gestión de elementos digitales

Módulo 6. Habilidades Tecnológicas en el Alumnado

6.1. Tecnología de ocio
- 6.1.1. Juegos educativos
- 6.1.2. Gamificación

6.2. Tecnología educativa
- 6.2.1. Internet en la escuela
- 6.2.2. Otros medios tecnológicos en el aula

Módulo 7. La enseñanza Tradicional con Tecnología Educativa

7.1. Características definitorias de la tecnología educativa
- 7.1.1. Avances tecnológicos en el aula
- 7.1.2. Disposición tecnológica en el aula

7.2. Ventajas e inconvenientes sobre la tecnología educativa
- 7.2.1. Ventajas de la tecnología educativa
- 7.2.2. Desventajas de la tecnología educativa

Módulo 8. La enseñanza a Distancia

8.1. Características definitorias
- 8.1.1. El reto de la escuela a distancia
- 8.1.2. Las características de los alumnos a distancia

8.2. Ventajas e inconvenientes sobre la enseñanza tradicional
- 8.2.1. Ventajas de la enseñanza a distancia
- 8.2.2. Desventajas de la enseñanza a distancia

Módulo 9. *Blended Learning*

9.1. Características definitorias
- 9.1.1. Inclusión tecnológica de la educación
- 9.1.2. Características de los usuarios del *Blended Learning*

9.2. Ventajas e inconvenientes sobre la enseñanza tradicional
- 9.2.1. Ventajas del *Blended Learning*
- 9.2.2. Desventajas del *Blended Learning*

Módulo 10. La Enseñanza Virtual

10.1. Características definitorias
- 10.1.1. Nuevos retos de la virtualización de la enseñanza
- 10.1.2. Nuevas instituciones de enseñanza virtual

10.2. Ventajas e inconvenientes sobre la enseñanza tradicional
- 10.2.1. Ventajas de la enseñanza virtual
- 10.2.2. Desventajas de la enseñanza virtual

Incorpórate a una experiencia de capacitación única, que te aportará el crecimiento profesional y personal que necesitas para avanzar hacia un futuro mejor”

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.



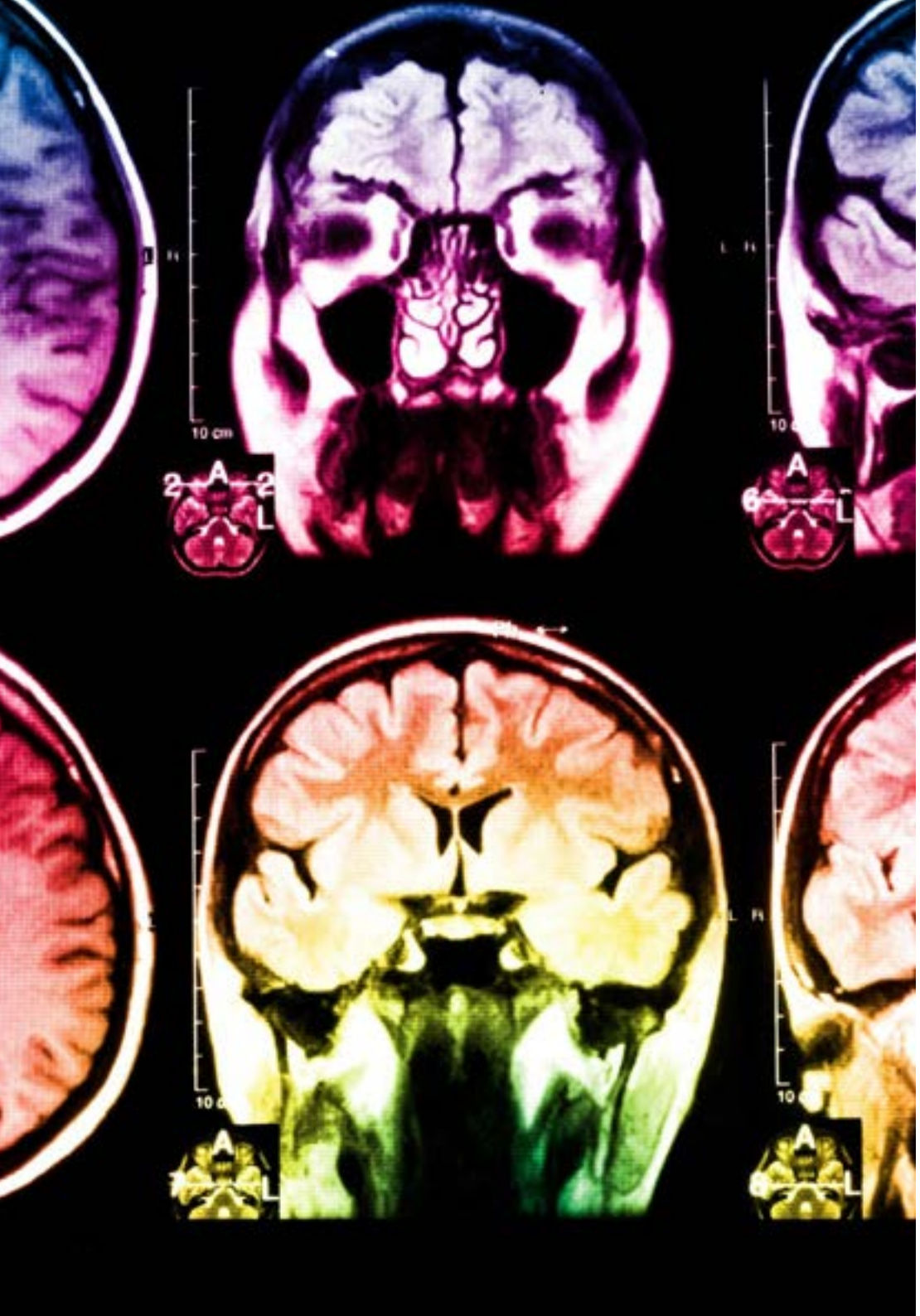
Relearning Methodology

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.

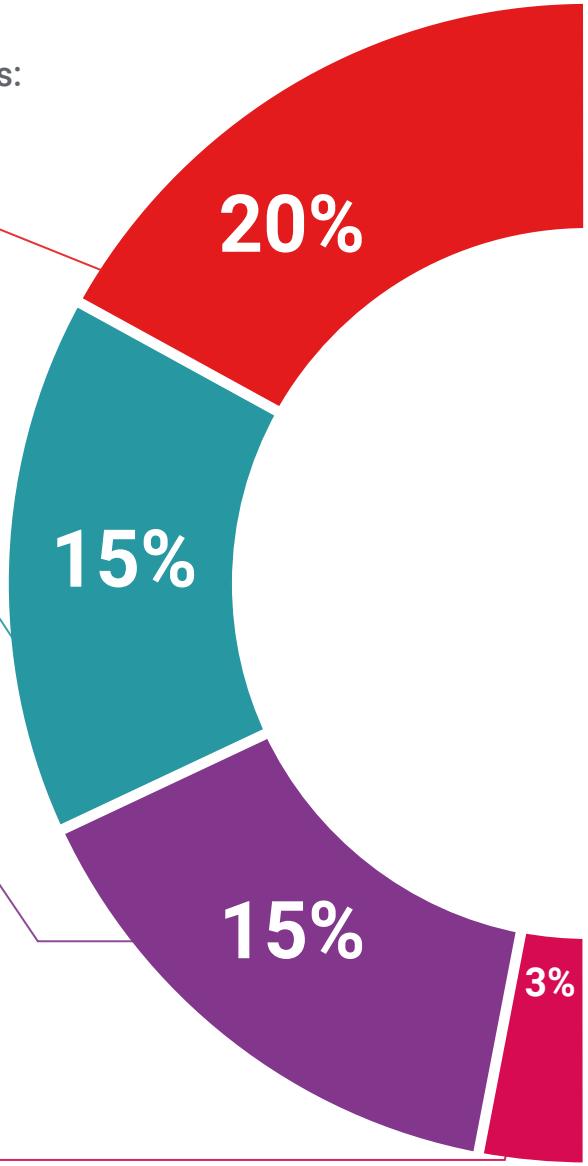
Resúmenes interactivos

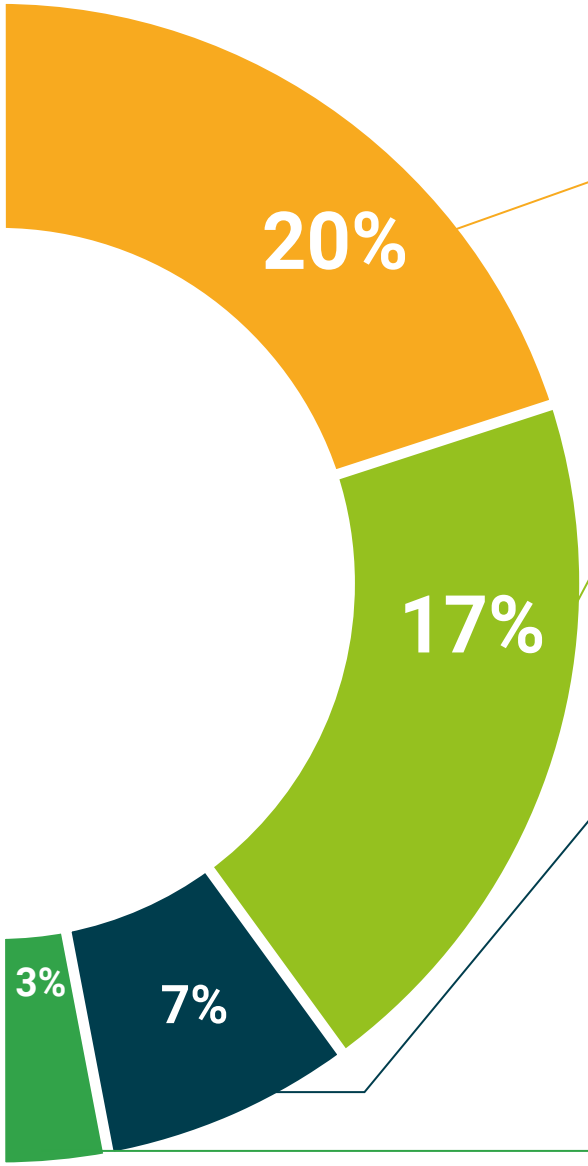
El equipo de TECH presenta los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audios, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

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 Tecnología Educativa y Competencias Digitales 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 Tecnología Educativa y Competencias Digitales** contiene el programa educativo 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 Titulo Porpio** emitido por **TECH Universidad Tecnológica.**

El título expedido por **TECH Universidad Tecnológica** expresará la calificación que haya obtenido en 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 Tecnología Educativa y Competencias Digitales**

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

Tecnología Educativa y Competencias Digitales

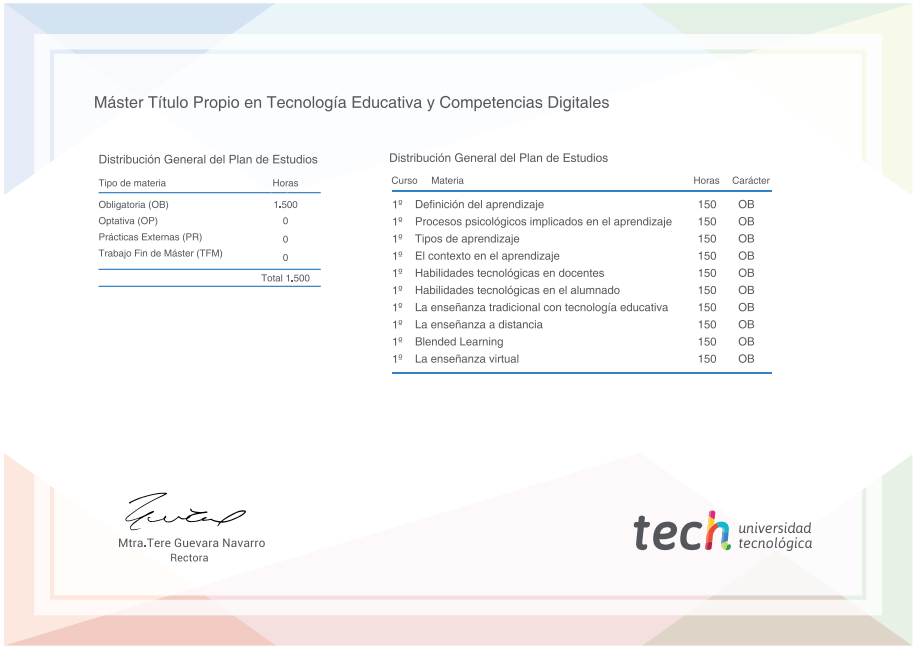
Se trata de un título propio de esta Universidad con una duración de 1.500 horas, con fecha de inicio dd/mm/aaaa y fecha de finalización dd/mm/aaaa.

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 Tecnología Educativa y Competencias Digitales

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	Definición del aprendizaje	150	OB
1º	Procesos psicológicos implicados en el aprendizaje	150	OB
1º	Tipos de aprendizaje	150	OB
1º	El contexto en el aprendizaje	150	OB
1º	Habilidades tecnológicas en docentes	150	OB
1º	Habilidades tecnológicas en el alumnado	150	OB
1º	La enseñanza tradicional con tecnología educativa	150	OB
1º	La enseñanza a distancia	150	OB
1º	Blended Learning	150	OB
1º	La enseñanza virtual	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
Tecnología Educativa y Competencias Digitales

Modalidad: **online**
Duración: **12 meses**
Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**
Horas lectivas: **1.500 h.**

Máster Título Propio

Tecnología Educativa y Competencias Digitales



tech universidad tecnológica