Maestría

Tecnología Educativa y Competencias Digitales

Nº de RVOE: 20193281

RVOE
EDUCACIÓN SUPERIOR



tech universidad tecnológica



tech universidad tecnológica

Maestría
Tecnología Educativa y Competencias Digitales

Nº de RVOE: **20193281**
Fecha de RVOE: **28/06/2018**
Modalidad: **100% en línea**
Duración: **21 meses**
Acceso web: **www.techtitute.com/mx/educacion/maestria/maestria-tecnologia-educativa-competencias-digitales**

Índice

01 Presentación — pág. 4

02 Plan de estudios — pág. 8

03 Objetivos — pág. 22

04 Competencias — pág. 30

05 ¿Por qué nuestro programa? — pág. 34

06 Salidas profesionales — pág. 38

07 Idiomas gratuitos — pág. 42

08 Metodología — pág. 46

09 Dirección del curso — pág. 54

10 Requisitos de acceso y proceso de admisión — pág. 58

11 Titulación — pág. 62

02

Plan de Estudios

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





El programa docente más completo y desarrollado, creado por los mejores profesionales del sector”

El programa de la Maestría se imparte en formato 100% en línea, para que el estudiante pueda elegir el momento y el lugar que mejor se adapte a la disponibilidad, horarios e intereses. Este programa, pretende ser una experiencia única y estimulante que siembre las bases para el éxito profesional.

Durante los 10 módulos del programa, el estudiante analizará multitud de casos prácticos mediante los escenarios simulados planteados en cada uno de ellos. Ese planteamiento práctico se completará con actividades y ejercicios, acceso a material complementario, vídeos in focus, videos de apoyo, clases magistrales y presentaciones multimedia, para hacer sencillo lo más complejo y establecer una dinámica de trabajo que permita al estudiante la correcta adquisición de competencias.

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

Con un planteamiento didáctico basado en la resolución de situaciones reales, te formarás de forma rápida y eficiente, pudiendo aplicar cada aprendizaje en tu trabajo, de manera inmediata, con total seguridad"



Dónde, cuándo y cómo se imparte

Esta Maestría se ofrece 100% en línea, por lo que alumno podrá cursarla desde cualquier sitio, haciendo uso de una computadora, una tableta o simplemente mediante su smartphone.

Además, podrá acceder a los contenidos tanto online como offline. Para hacerlo offline bastará con descargarse los contenidos de los temas elegidos, en el dispositivo y abordarlos sin necesidad de estar conectado a internet.

El alumno podrá cursar la Maestría a través de sus 10 módulos, de forma autodirigida y asincrónica. Adaptamos el formato y la metodología para aprovechar al máximo el tiempo y lograr un aprendizaje a medida de las necesidades del alumno.

Incorpórate a la vanguardia de la tecnología educativa con una maestría competitiva por calidad y prestigio. Una ocasión única para distinguirte como profesional"

Módulo 1. Principios del aprendizaje digital

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

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

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

1.4. El contexto en el aprendizaje
- 1.4.1. Escuela tradicional
  - 1.4.1.1. Familia y educación
  - 1.4.1.2. Escuela y educación
- 1.4.2. Escuela 4.0
  - 1.4.2.1. Características de la Escuela 2.0
  - 1.4.2.2. Características de la Escuela 4

1.5. Habilidades tecnológicas en docentes
- 1.5.1. Migrante digital vs. nativo digital
  - 1.5.1.1. Características del migrante digital
  - 1.5.1.2. Características del nativo digital
- 1.5.2. Competencias digitales en docentes
  - 1.5.2.1. Educación en ofimática
  - 1.5.2.2. Gestión de elementos digitales

1.6. Habilidades tecnológicas en el alumnado
- 1.6.1. Tecnología de ocio
  - 1.6.1.1. Juegos educativos
  - 1.6.1.2. Gamificación
- 1.6.2. Tecnología educativa
  - 1.6.2.1. Internet en la escuela
  - 1.6.2.2. Otros medios tecnológicos en el aula

1.7. La enseñanza tradicional con tecnología educativa
- 1.7.1. Características definitorias de la tecnología educativa
  - 1.7.1.1. Avances tecnológicos en el aula
  - 1.7.1.2. Disposición tecnológica en el aula
- 1.7.2. Ventajas e inconvenientes sobre la tecnología educativa
  - 1.7.2.1. Ventajas de la tecnología educativa
  - 1.7.2.2. Desventajas de la tecnología educativa

1.8. La enseñanza a distancia
- 1.8.1. Características definitorias
  - 1.8.1.1. El reto de la escuela a distancia
  - 1.8.1.2. Las características de los alumnos a distancia
- 1.8.2. Ventajas e inconvenientes sobre la enseñanza tradicional
  - 1.8.2.1. Ventajas de la enseñanza a distancia
  - 1.8.2.2. Desventajas de la enseñanza a distancia

1.9. Blended Learning
- 1.9.1. Características definitorias
  - 1.9.1.1. Inclusión tecnológica de la educación
  - 1.9.1.2. Características de los usuarios del Blended Learning
- 1.9.2. Ventajas e inconvenientes sobre la enseñanza tradicional
  - 1.9.2.1. Ventajas del Blended Learning
  - 1.9.2.2. Desventajas del Blended Learning

1.10. La enseñanza virtual
- 1.10.1. Características definitorias
  - 1.10.1.1. Nuevos retos de la virtualización de la enseñanza
  - 1.10.1.2. Nuevas instituciones de enseñanza virtual
- 1.10.2. Ventajas e inconvenientes sobre la enseñanza tradicional
  - 1.10.2.1. Ventajas de la enseñanza virtual
  - 1.10.2.2. Desventajas de la enseñanza virtual

Módulo 2. Incursión de la tecnología en el ámbito educativo

2.1. Historia de la tecnología en la educación
- 2.1.1. Historia y evolución de la tecnología
- 2.1.2. Nuevos retos

2.2. Internet en las escuelas
- 2.2.1. Uso de Internet en las escuelas
- 2.2.2. El impacto de internet en la educación

2.3. Dispositivos para profesores y alumnos
- 2.3.1. Dispositivos en el aula
- 2.3.2. La pizarra electrónica
- 2.3.3. Dispositivos para alumnos
- 2.3.4. Las tablets

2.4. Adaptación del material escolar y costes
- 2.4.1. La desaparición del papel
- 2.4.2. Licencias y costes

2.5. Gestión del alumnado tecnológico
- 2.5.1. Adaptación del alumnado a las nuevas tecnologías
- 2.5.2. Gestión de los alumnos como nativos digitales

2.6. Tutorización online
- 2.6.1. Ventajas e inconvenientes
- 2.6.2. Puesta en práctica

2.7. Los padres como migrantes digitales
- 2.7.1. Formación tecnológica para adultos
- 2.7.2. Cómo superar la barrera tecnológica

2.8. Uso responsable de las nuevas tecnologías
- 2.8.1. Privacidad
- 2.8.2. Protección de datos
- 2.8.3. Cyber delitos en la etapa escolar

2.9. Adicciones y patologías
- 2.9.1. Definición de adicción a la tecnología
- 2.9.2. Cómo evitar una adicción
- 2.9.3. Cómo salir de una adicción
- 2.9.4. Nuevas patologías producidas por la tecnología

2.10. Cyberbullying
- 2.10.1. Definición de Cyberbullying
- 2.10.2. Cómo evitar el Cyberbullying
- 2.10.3. Cómo actuar en casos de Cyberbullying

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. La comunicación docente-alumno
- 3.9.1. Correo electrónico
- 3.9.2. La agenda digital en las nuevas plataformas

Módulo 4. Redes sociales y blogs en educación

4.1. Redes sociales
- 4.1.1. Origen y evolución
- 4.1.2. Redes sociales para docentes
- 4.1.3. Estrategia, analítica y 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
- 4.3.2. Perfil de Twitter para divulgación docente
- 4.3.3. Búsqueda y base de datos en Twitter
- 4.3.4. Herramientas

4.4. LinkedIn
- 4.4.1. El origen y evolución de LinkedIn
- 4.4.2. Perfil docente de LinkedIn
- 4.4.3. Grupos de LinkedIn
- 4.4.4. Búsqueda y base de datos en LinkedIn
- 4.4.5. 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. Consejos y ejemplos de uso en el aula
- 5.7.1. Combinación de herramientas de innovación en el aula
- 5.7.2. Ejemplos reales

5.8. Introducción a la realidad aumentada
- 5.8.1. ¿Qué es la RA?
- 5.8.2. ¿Qué beneficios tiene en la Educación?

5.9. Cómo desarrollar tus propias aplicaciones de RA
- 5.9.1. Vuforia
- 5.9.2. Unity
- 5.9.3. Ejemplos de uso

5.10. Samsung Virtual School Suitcase
- 5.10.1. Aprendizaje inmersivo
- 5.10.2. La mochila del futuro

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
- 6.4.3. Insignias
- 6.4.4. Cartas
- 6.4.5. Otros

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

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





6.7. Videojuegos y APPS
- 6.7.1. Juegos para desarrollar competencias
- 6.7.2. Juegos para desarrollar contenidos

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

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

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

Módulo 7. Modelo Flipped Classroom

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

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

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

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

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

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

7.7. La atención a la diversidad en el modelo Flipped Classroom
- 7.7.1. ¿Qué es la atención a la diversidad?
- 7.7.2. ¿Cómo nos ayuda el modelo FC a llevar a la práctica la atención a la diversidad?
- 7.7.3. Beneficios del modelo Flipped Classroom
- 7.7.4. Flexibilidad del alumnado en su aprendizaje
- 7.7.5. Adelantar contenidos
- 7.7.6. Entorno de aprendizaje alrededor del alumnado
- 7.7.7. Colaboración entre alumnos/-as
- 7.7.8. Tiempo extra fuera del aula
- 7.7.9. Mayor tiempo de atención personalizada al alumnado

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

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
- 8.4.3. ¿Carritos o proporción 1:1?
- 8.4.4. ¿Qué modelo concreto elegimos?
- 8.4.5. ¿PDI o televisión? ¿Ninguno de los dos?

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

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

8.7. La clase en manos del profesor
- 8.7.1 Gestión docente: Aula e iDoceo
- 8.7.2 iTunes U como Entorno Virtual de Aprendizaje

8.8. El mapa para descubrir tesoros
- 8.8.1. La suite ofimática de Apple
- 8.8.2. Pages
- 8.8.3. Keynote
- 8.8.4. Numbers
- 8.8.5. Apps para producción multimedia
- 8.8.6. iMovie
- 8.8.7. Garage Band
- 8.8.8. Clips

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

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

Módulo 9. Google Suite for Education

9.1. Historia de Google
- 9.1.1. Quién es Google
- 9.1.2. La importancia de asociarse con Google

9.2. Google y la Educación
- 9.2.1. Implicación de Google en la Educación
- 9.2.2. Herramientas presentas y futuras

9.3. Aplicaciones de Google
- 9.3.1. Catálogo de aplicaciones
- 9.3.2. Gmail
- 9.3.3. Calendar
- 9.3.4. Google Sheets
- 9.3.5. Google Forms
- 9.3.6. Google Docs

9.4. Introducción a GSuite for Education
- 9.4.1. Primeros pasos
- 9.4.2. Trial Version
- 9.4.3. Tipos de soporte técnico
- 9.4.4. Documentación técnica

9.5. Gestiones para la solicitud en tu centro
- 9.5.1. Documentación y requerimientos
- 9.5.2. Actualizar versión

9.6. Configuración de la consola
- 9.6.1. Primeros pasos
- 9.6.2. Gestor de la consola
- 9.6.3. Usuarios
- 9.6.4. Perfiles
- 9.6.5. Informes
- 9.6.6. Grupos
- 9.6.7. Funciones de administrador
- 9.6.8. Administración de dispositivos
- 9.6.9. Seguridad
- 9.6.10. Dominios
- 9.6.11. Migración de datos

9.7. Configuración de los permisos
- 9.7.1. Permisos de usuarios
- 9.7.2. Permisos de carpetas en Drive
- 9.7.3. Roles
- 9.7.4. Política de Privacidad
- 9.7.5. Protección de datos

9.8. Google Classroom para profesores y alumnos
- 9.8.1. Instrucciones de uso para profesores
- 9.8.2. Instrucciones de uso para alumnos

9.9. Usos típicos en el aula y consejos
- 9.9.1. Corrección de Tareas
- 9.9.2. Agenda escolar
- 9.9.3. Consejos de uso e implicación de alumnos y padres
- 9.9.4. Componentes adicionales para uso más avanzado
- 9.9.5. Flubaroo
- 9.9.6. FormLimiter
- 9.9.7. Autocrat
- 9.9.8. Doctopus

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

Módulo 10. Plataforma de gestión de centros, Alexandria

10.1. Introducción a las plataformas de gestión
- 10.1.1. Evolución de las plataformas de gestión
- 10.1.2. Ejemplo plataforma SM
- 10.1.3. Ejemplo plataforma Alexia

10.2. Características comunes de las plataformas de gestión
- 10.2.1. Primeros pasos
- 10.2.2. Puntos comunes

10.3. Usos típicos de las plataformas de gestión
- 10.3.1. Comunicación con familias
- 10.3.2. Boletín de notas
- 10.3.3. Tienda online

10.4. Introducción a Alexia
- 10.4.1. Solicitud y registro del centro en la plataforma
- 10.4.2. Primeros pasos con Alexia
- 10.4.3. Soporte Técnico de Alexia

10.5. Parametrización de Alexia
- 10.5.1. Configuración del centro
- 10.5.2. Básicos

10.6. Permisos en Alexia
- 10.6.1. Permisos de acceso
- 10.6.2. Roles
- 10.6.3. Política de Privacidad
- 10.6.4. Protección de datos

10.7. La agenda en Alexia
- 10.7.1. Uso típico
- 10.7.2. Agendas compartidas

10.8. Formación para docentes
- 10.8.1. Asignaturas
- 10.8.2. Evaluar
- 10.8.3. Pasar lista
- 10.8.4. Calendario
- 10.8.5. Comunicados
- 10.8.6. Entrevistas
- 10.8.7. Áreas
- 10.8.8. Secciones
- 10.8.9. Alumnos
- 10.8.10. Galerías
- 10.8.11. Cumpleaños
- 10.8.12. Enlaces
- 10.8.13. Utilidades
- 10.8.14. APP móvil

10.9. Formación para alumnos y padres
- 10.9.1. Controles
- 10.9.2. Seguimiento Diario
- 10.9.3. Comunicados
- 10.9.4. Entrevistas
- 10.9.5. Notas
- 10.9.6. Recibos y Facturas
- 10.9.7. Pedidos
- 10.9.8. Extraescolares

10.10. Formación para empleados de administración
- 10.10.1. Facturación
- 10.10.2. Actividades y Servicios
- 10.10.3. Utilidades
- 10.10.4. APP móvil

Da el paso para ponerte al día en las últimas novedades en el manejo de las nuevas tecnologías y competencias digitales aplicadas al aula”

03
Objetivos

La Maestría en Tecnología Educativa y Competencias Digitales te permitirá adquirir los conocimientos imprescindibles es esta área, para poder llevar a tu aula esta interesante actividad. Para ello, se explorará en profundidad las distintas competencias digitales que debe poseer un educador a fin de desarrollar una nueva dinámica en sus aulas escolares. Así, conocerás las nuevas plataformas educativas que permiten llevar las clases a todas partes del mundo, la aportación de las redes sociales y los distintos dispositivos tecnológicos en este medio.





Esta maestría te abrirá nuevos caminos de desarrollo profesional y personal, y hará que tu 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
- Entender la gestión del alumnado informatizado
- Explicar las clases y tutorización online
- Identificar el F.O.M.O.
- Comprender la dependencia tecnológica
- Establecer el Sleep Texting
- Descubrir la nomofobia





Objetivos específicos

Módulo 1. Principios del aprendizaje digital

- Diferenciar entre el aprendizaje formal y el aprendizaje informal
- Distinguir entre el aprendizaje implícito y el aprendizaje no formal
- Describir los procesos de memoria y atención en el aprendizaje
- Establecer las diferencias entre aprendizaje activo y el pasivo
- Comprender el papel de la escuela tradicional en el aprendizaje
- Explicar las peculiaridades de la Escuela 4.0
- Diferenciar entre migrante digital y nativo digital
- Explicar la importancia de las competencias digitales en docentes
- Explicar el uso de la tecnología en el ocio entre el alumnado
- Identificar el uso de la tecnología educativa por parte del alumnado
- Establecer las características definitorias de la tecnología educativa
- Describir las ventajas e inconvenientes sobre la tecnología educativa
- Distinguir las características definitorias de la enseñanza a distancia
- Descubrir las ventajas e inconvenientes de la enseñanza a distancia sobre la enseñanza tradicional
- Explicar las características definitorias del Blended Learning
- Definir las ventajas e inconvenientes del Blended Learning sobre la enseñanza tradicional
- Clasificar las características definitorias de la enseñanza virtual
- Explicar las ventajas e inconvenientes de la enseñanza virtual sobre la enseñanza tradicional

Módulo 2. Incursión de la tecnología en el ámbito educativo

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

Módulo 3. Identidad digital y branding digital

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





Módulo 4. Redes sociales y blogs en educación

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

Módulo 5. Innovación tecnológica en educación

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

Módulo 6. La gamificación como metodología activa

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

Módulo 7. Modelo Flipped Classroom

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

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 Suite for Education

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





Módulo 10. Plataforma de gestión de centros, Alexandria

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

En TECH potenciamos tus capacidades, aumentamos tu capacidad crítica, te enseñamos a pensar de modo humanista con claridad"

04

Competencias

Al acreditar las evaluaciones de la Maestría en Tecnología Educativa y Competencias Digitales, el profesional habrá adquirido las competencias profesionales necesarias para una praxis de calidad y actualizada en base a la metodología didáctica más innovadora.





Con este programa serás capaz de dominar nuevas tendencias en tecnologías aplicadas al aula para poder innovar en la manera de impartir tus lecciones”

El orientador al finalizar esta maestría será capaz de:

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 y 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 formación continuada para el mejor desempeño de su puesto de trabajo

Da el paso para ponerte al día en las últimas novedades en el manejo de las nuevas tecnologías y competencias digitales aplicadas al aula.





Competencias específicas

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

05

¿Por qué nuestro programa?

Realizar la Maestría en TECH supone incrementar las posibilidades del profesional para desarrollarse como docente de centro educativo. Es todo un reto que implica esfuerzo y dedicación, pero que abre las puertas a un área de conocimiento apasionante. Se trata, por tanto, de una oportunidad única en manos del docente quien podrá potenciar la forma de conocer las principales Apps para desarrollar una flipped classroom y estrategias de gamificación. Todo esto de la mano del mejor cuadro docente y con la metodología educativa más flexible y novedosa.





Este programa de TECH es único por ofrecer al docente la posibilidad de especializarse con los mejores contenidos, desde cualquier lugar del mundo y a partir de cualquier dispositivo con conexión a internet"

01

Orientación 100% laboral

Con esta Maestría, el estudiante tendrá acceso a los mejores materiales didácticos del mercado. Todos ellos, además, concebidos con un enfoque eminentemente profesionalizante, es decir, que permiten al alumno comenzar a trabajar como docente educativo inmediatamente después de su titulación. Es todo un lujo que, solo estudiando en TECH, es posible.

02

La mejor institución

Estudiar en TECH Universidad Tecnológica supone una apuesta de éxito a futuro, que garantiza al estudiante una estabilidad profesional y personal. Gracias a los mejores contenidos académicos, 100% en línea, y al profesorado de esta Maestría, el alumno se asegura la mejor especialización del mercado. Y todo ello, desde casa y sin renunciar a su actividad profesional y personal.

03

Titulación directa

No hará falta que el estudiante haga una tesina, ni examen final, ni nada más para poder egresar y obtener su título. En TECH, el alumno tendrá una vía directa de titulación.

04

Los mejores recursos pedagógicos 100% en línea

TECH Universidad Tecnológica pone al alcance de los estudiantes de esta Maestría la última metodología educativa en línea, basada en una tecnología internacional de vanguardia, que permite estudiar sin tener que asistir a clase, y sin renunciar a adquirir ninguna competencia indispensable en la alta dirección educativa

05

Educación adaptada al mundo real

TECH Universidad Tecnológica muestra al alumno las últimas tendencias, avances, trucos y estrategias para llevar a cabo su trabajo como docente de centro educativo en un entorno cambiante. El objetivo de potenciar la orientación educativa en las instituciones requiere, además del conocimiento y las actitudes adecuadas para aplicar intervenciones acertadas, asumir un nivel de responsabilidad superior. Y para ello, el profesional necesita los recursos personales, mentales y profesionales más actualizados en este campo.

06

Aprender idiomas y obtener su certificado oficial

TECH da la posibilidad, además de obtener la certificación oficial de Inglés en el nivel B2, de seleccionar de forma optativa hasta otros 6 idiomas en los que, si el alumno desea, podrá certificarse.



07 Mejorar tus habilidades directivas

TECH es consciente de que para ser docente educativo hace falta mucho más que saber de pedagogía. Por eso, con esta Maestría mejora las habilidades directivas de los alumnos a partir de un recorrido completo por todas y cada una de las áreas a las que tendrá que hacer frente en su desarrollo profesional: desde la administración y las finanzas, hasta los recursos humanos y el liderazgo.

08 Especialización integral

En TECH Universidad Tecnológica, el profesional adquirirá una visión global en la docencia en centros educativos tanto privados como públicos. Así conocerá cómo identificar y estimar las posibilidades pedagógicas de las apps propietarias de Apple para la gestión, la creación de contenidos y la evaluación

09 Formar parte de una comunidad exclusiva

Estudiando en TECH, el docente tendrá acceso a una comunidad de profesionales de élite, grandes instituciones educativas, centros escolares de renombre y profesores cualificados procedentes de las universidades más prestigiosas del mundo: la comunidad TECH.

06

Salidas profesionales

El perfil de egreso de la Maestría en Tecnología Educativa y Competencias Digitales es el de un profesional con altas habilidades para dirigir instituciones educativas. En este sentido, al finalizar el programa, el educador será capaz de valorar la importancia de los entornos virtuales de aprendizaje como cauces de instrucción dentro y fuera del aula. De esta forma, se convertirá en un docente solvente, competitivo y con gran capacidad de adaptación.





Conviértete en el líder educativo que siempre quisiste ser cursando esta Maestría"

Perfil profesional

El egresado de esta Maestría será un profesional competente y hábil para desempeñarse, de manera responsable y efectiva, en las instituciones académicas que precisen de sus servicios. Para ello, contará con las competencias profesionales que le permitirán ejercer en los numerosos campos de acción que se deben controlar para garantizar el funcionamiento óptimo de un colegio o un centro de educación segundaria.

De esta manera, su capacitación con TECH le permitirá comprender y analizar el entorno que le rodea y su sentido crítico le hará competente para interpretar la veracidad de la información que recibe y tomar decisiones como medio para imponer soluciones a las problemáticas propias del sector educativo.

El egresado será, de esta forma, un docente técnicamente solvente y preparado para desempeñarse profesionalmente en el campo laboral.

Perfil investigativo

El egresado de esta Maestría tendrá la capacidad de planificar, dirigir, gestionar y mejorar los procesos de pensamiento crítico, análisis de situaciones y elaboración de respuestas eficientes, innovadoras, ajustadas y precisas. A su vez, adquirirá competencias para comprender e interpretar los problemas cardinales de su profesión, relacionados con el fomento del pensamiento crítico y la adaptación a nuevos entornos y exigencias profesionales.





Perfil ocupacional y campo de acción

Tras el logro de los objetivos de especialización planteados en este programa, el egresado tendrá la capacidad de planificar, dirigir, gestionar y mejorar los procesos de pensamiento crítico, análisis de situaciones y elaboración de respuestas eficientes innovadoras que ayuden a mejorar de forma exponencial el sector educativo.

El egresado de TECH en Tecnología Educativa y Competencias Digitales estará preparado para desempeñar los siguientes puestos de trabajo:

- Docente de una institución educativa
- Jefe de estudios de un centro tecnológico
- Responsable de área en centros educativos
- Coordinador educativo en un centro tecnológico
- Jefe de proyectos educativos o programas académicos

Estás a tan solo un clic de convertirte en ese docente educativo que tanto querías. Y estudiando en TECH lo conseguirás de forma sencilla”

07

Idiomas gratuitos

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





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

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

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

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

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

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



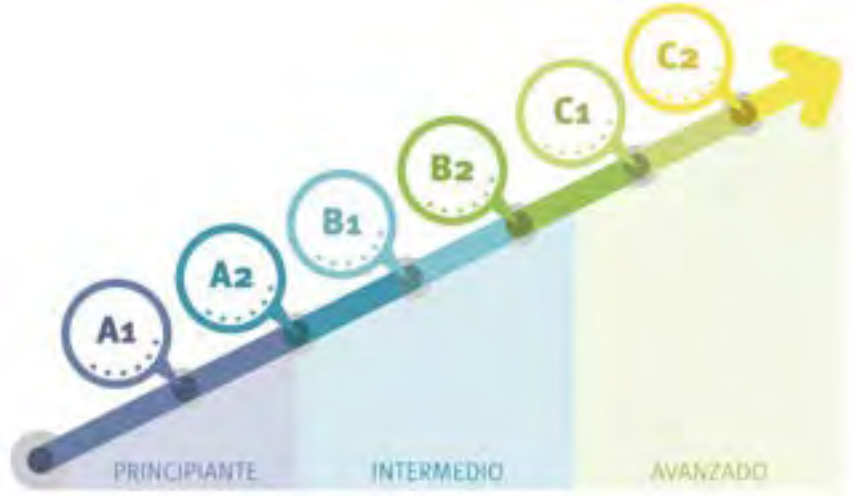




TECH incorpora, como contenido extracurricular al plan de estudios oficial, la posibilidad de que el alumno estudie idiomas, seleccionando aquellos que más le interesen de entre la gran oferta disponible:

- Podrá elegir los Cursos de Preparación de Nivel de los idiomas, y nivel que desee, de entre los disponibles en la Escuela de Idiomas de TECH, mientras estudie la maestría, para poder prepararse el examen de certificación de nivel
- En cada programa de idiomas tendrá acceso a todos los niveles MCERL, desde el nivel A1 hasta el nivel C2
- Podrá presentarse a un único examen telepresencial de certificación de nivel, con un profesor nativo experto en evaluación lingüística. Si supera el examen, TECH le expedirá un certificado de nivel de idioma
- Estudiar idiomas NO aumentará el coste del programa. El estudio ilimitado y la certificación única de cualquier idioma, están incluidas en la maestría

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



09

Dirección del curso

El programa incluye en su cuadro docente expertos de referencia que vierten en esta formación 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 técnicas de desarrollo de la Tecnología Educativa y Competencias Digitales, como forma de trabajo en el aula"

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



Docentes

D. Álvaro Cabezuelo Doblaré

- 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. D. Antonio Albiol Martín
- 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. Juan Moisés de la Serna
- Doctor en Psicología y Máster en Neurociencias y Biología del Comportamiento Autor de la Cátedra Abierta de Psicología y Neurociencias y divulgador científico D. Miguel Ángel Azorín López
- 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)

Esta maestría te abrirá nuevos caminos de desarrollo profesional y personal y hará que tu alumnado se beneficie de las nuevas técnicas y planteamientos docentes”

10

Requisitos de acceso y proceso de admisión

El proceso de admisión de TECH es el más sencillo de las universidades en línea en todo el país. Podrás comenzar la licenciatura sin trámites ni demoras: empieza a preparar la documentación y entrégala más adelante, sin premuras. Lo más importante para TECH es que los procesos administrativos, para ti, sean sencillos y no te ocasionen retrasos, ni incomodidades.





Ayudándote desde el inicio, TECH ofrece el procedimiento de admisión más sencillo y rápido de todas las universidades en línea del país”

Requisitos de acceso

Para poder acceder a los estudios de Maestría en Tecnología Educativa y Competencias Digitales es necesario haber concluido una Licenciatura en el área del conocimiento relacionada con la Educación, Tecnología Educativa, Psicología Educativa o afines. En caso de que el alumno no cuente con un título en el área mencionada, deberá acreditar documentalmente que cuenta con un mínimo de 4 años de experiencia en el área. Puede consultar requisitos establecidos en el Reglamento de TECH.

Proceso de admisión

Para TECH es del todo fundamental que, en el inicio de la relación académica, el alumno esté centrado en el proceso de enseñanza, sin demoras ni preocupaciones relacionadas con el trámite administrativo. Por ello, hemos creado un protocolo más sencillo en el que podrás concentrarte, desde el primer momento en tu capacitación, contando con un plazo mucho mayor de tiempo para la entrega de la documentación pertinente.

De esta manera, podrás incorporarte al curso tranquilamente. Algún tiempo más tarde, te informaremos del momento en el que podrás ir enviando los documentos, a través del campus virtual, de manera muy sencilla, cómoda y rápida. Sólo deberás cargarlos y enviarlos, sin traslados ni pérdidas de tiempo.

Una vez que llegue el momento podrás contar con nuestro soporte, si te hace falta. Todos los documentos que nos facilites deberán ser rigurosamente ciertos y estar en vigor en el momento en que los envías.

Ingresa al programa de maestría de forma rápida y sin complicarte en trámites administrativos. Para que empieces a formarte desde el primer momento”



En cada caso, los documentos que debes tener listos para cargar en el campus virtual son:

Estudiantes con estudios universitarios realizados en México

Deberán subir al Campus Virtual, escaneados con calidad suficiente para su lectura, los siguientes documentos:

- Copia digitalizada del documento que ampare la identidad legal del alumno: acta de nacimiento, carta de naturalización, acta de reconocimiento, acta de adopción, Cédula de Identificación Personal o Documento Nacional de Identidad, Pasaporte, Certificado Consular o, en su caso, Documento que demuestre el estado de refugiado
- Copia digitalizada de la Clave Única de Registro de Población (CURP)
- Copia digitalizada de Certificado de Estudios Totales de Licenciatura legalizado
- Copia digitalizada del título legalizado

En caso de haber estudiado la licenciatura fuera de méxico, consulta con tu asesor académico. Se requerirá documentación adicional en casos especiales, como inscripciones a la maestría como opción de titulación o que no cuenten con el perfil académico que el plan de estudios requiera. Tendrás un máximo de 2 meses para cargar todos estos documentos en el campus virtual.

Estudiantes con estudios universitarios realizados fuera de México

Deberán subir al Campus Virtual, escaneados con calidad suficiente para su lectura, los siguientes documentos:

- Copia digitalizada del documento que ampare la identidad legal del alumno: acta de nacimiento, carta de naturalización, acta de reconocimiento, acta de adopción, Cédula de Identificación Personal o Documento Nacional de Identidad, Pasaporte, Certificado Consular o, en su caso, Documento que demuestre el estado de refugiado
- Copia digitalizada del Título, Diploma o Grado Académico oficiales de Licenciatura que ampare los estudios realizados en el extranjero
- Copia digitalizada del Certificado de Estudios de Licenciatura. En el que aparezcan las asignaturas con las calificaciones de los estudios cursados, que describan las unidades de aprendizaje, periodos en que se cursaron y calificaciones obtenidas

Se requerirá documentación adicional en casos especiales como inscripciones a maestría como opción de titulación o que no cuenten con el perfil académico que el plan de estudios requiera. Tendrás un máximo de 2 meses para cargar todos estos documentos en el campus virtual.

Es del todo necesario que atestigües que todos los documentos que nos facilitas son verdaderos y mantienen su vigencia en el momento en que los envías.

11

Titulación

Este programa te permite alcanzar el grado de **Maestría en Tecnología Educativa y Competencias Digitales**, obteniendo un reconocimiento universitario oficial válido tanto en tu país como de modo internacional.





Consigue tu título y cédula profesional evitando trámites y complicaciones. TECH Universidad realizará todas las gestiones por ti”

Este programa te permite alcanzar el grado de **Maestría en Tecnología Educativa y Competencias Digitales**, obteniendo un reconocimiento universitario oficial válido tanto en tu país como de modo internacional.

Este plan de estudios se encuentra incorporado al Sistema Educativo Nacional, con fecha 28 de JUNIO de 2018 y número de acuerdo de Registro de Validez Oficial de Estudios (RVOE): 20193281.

Puedes consultar la validez de este programa en el acuerdo de Registro de Validez Oficial de Estudios: **RVOE Maestría en Tecnología Educativa y Competencias Digitales**

Para más información sobre qué es el RVOE puedes consultar *aquí:*

Para recibir el presente título no será necesario realizar ningún trámite.
TECH Universidad Tecnologica realizará todas las gestiones oportunas ante las diferentes administraciones públicas en su nombre, para hacerle llegar a su domicilio:

- Título de la Maestría
- Certificado total de estudios
- Cédula Profesional

Si requiere que cualquiera de estos documentos le lleguen apostillados a su domicilio, póngase en contacto con su asesor académico.
TECH Universidad Tecnologica se hará cargo de todos los trámites.

RVOE
EDUCACIÓN SUPERIOR


tech universidad tecnológica

Otorga el presente

GRADO

a

D/Dña _____, con documento de identificación nº_____

Por haber superado con éxito y acreditado el programa de

MAESTRÍA

en

Tecnología Educativa y Competencias Digitales

Con Reconocimiento de Validez Oficial de Estudios de la Secretaría de Educación Pública, según Acuerdo Nº. 20193281 en virtud de que demostró cumplir con los estudios correspondientes y aprobó conforme titulación automática el 28 Junio 2018.

A 28 de abril de 2021

Mtra.Tere Guevara Navarro
Rectora

código único TECH: AFWOR23S techtitute.com/titulos

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

Nº de RVOE: **20193281**

Fecha de RVOE: **28/06/2018**

Modalidad: **100% en línea**

Duración: **21 meses**

*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

Maestría
Tecnología Educativa y Competencias Digitales

Nº de RVOE: **20193281**
Fecha de RVOE: **28/06/2018**
Modalidad: **100% en línea**
Duración: **21 meses**

Maestría

Tecnología Educativa y Competencias Digitales

Nº de RVOE: 20193281

RVOE
EDUCACIÓN SUPERIOR



tech universidad tecnológica