Experto Universitario

Programación e Implementación de Proyectos Educativos



tech universidad tecnológica



tech universidad tecnológica

Experto Universitario

Programación e Implementación de Proyectos Educativos

Modalidad: **Online**
Duración: **6 meses**
Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**
Horas lectivas: **450 h.**
Acceso web: **www.techtitute.com/educacion/experto-universitario/experto-programacion-implementacion-proyectos-educativos**

Índice

01
Presentación
pág. 4

02
Objetivos
pág. 8

03
Dirección del curso
pág. 12

04
Estructura y contenido
pág. 18

05
Metodología
pág. 26

06
Titulación
pág. 34

01

Presentación

La educación, como el resto de ámbitos de la vida, está en constante actualización, por lo que es importante que los docentes estén al tanto de las principales estrategias de programación e implementación de los proyectos educativos en cada centro. Gracias a este programa, el alumno podrá especializarse en este campo, lo que repercutirá de manera favorable en su labor diaria.





Aumenta tu competitividad y mejora en la manera impartir tus lecciones gracias a este Experto Universitario en Programación e Implementación de Proyectos Educativos"

Los principales objetivos del Experto Universitario en Programación e Implementación de Proyectos Educativos son fomentar y fortalecer las competencias y capacidades de los profesores en el ámbito universitario, teniendo en cuenta las herramientas más actuales para la enseñanza en este ámbito. De tal manera que el profesor sea capaz de transmitir a sus alumnos la motivación necesaria para que continúen con sus estudios y se sientan atraídos por la investigación científica.

Este Experto Universitario permitirá al docente hacer un repaso de los conocimientos fundamentales en el ámbito de la enseñanza y conocer la mejor manera de guiar y orientar a los alumnos en su día a día.

Esta capacitación se distingue por su orden y distribución con materia teórica, ejemplos prácticos guiados en todos sus módulos, y vídeos motivacionales y aclaratorios. Permitiendo un estudio sencillo y clarificador sobre la educación en los centros educativos universitarios.

De esta manera, se explicará al alumno los principales proyectos educativos que se están instaurando en las universidades hoy en día, teniendo en cuenta las principales metodologías activas y técnicas utilizadas, con la innovación como uno de los elementos más importantes.

Este **Experto Universitario en Programación e Implementación de Proyectos Educativos** contiene el programa más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en Programación e Implementación de Proyectos Educativos
- Los 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
- Las novedades sobre Programación e Implementación de Proyectos Educativos
- Los ejercicios prácticos donde realizar el proceso de autoevaluación para mejorar el aprendizaje
- Su especial hincapié en metodologías innovadoras en Programación e Implementación de Proyectos Educativos
- Las lecciones teóricas, preguntas al experto, foros de discusión de temas controvertidos y trabajos de reflexión individual
- La disponibilidad de los contenidos desde cualquier dispositivo fijo o portátil con conexión a internet

Realiza con nosotros este Experto Universitario en Programación e Implementación de Proyectos Educativos y aumenta tu efectividad en el trabajo"

"Este Experto Universitario es la mejor inversión que puedes hacer en la selección de un título para actualizar tu carrera profesional y capacitarte en Programación e Implementación de Proyectos Educativos"

Si quieres capacitarte con la mejor metodología docente y multimedia, esta es tu oportunidad. No dudes en unirte a nuestro equipo.

Este Experto Universitario te permitirá mejorar en tu práctica diaria, a la vez que continuas con el resto de tus obligaciones.

Incluye en su cuadro docente a profesionales pertenecientes al ámbito de la Programación e Implementación de Proyectos Educativos, que vierten en este título 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 un estudio inmersivo programado 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 curso académico. Para ello, el profesor contará con la ayuda de un novedoso sistema de vídeo interactivo realizado por reconocidos expertos en Programación e Implementación de Proyectos Educativos, y con gran experiencia docente.



02

Objetivos

El programa está orientado a facilitar la actuación del profesional dedicado a la enseñanza con los últimos avances y tratamientos más novedosos en el sector.





Con este Experto Universitario podrás especializarte en Programación e Implementación de Proyectos Educativos y conocer los últimos avances en la materia"

Objetivos generales

- Fomentar las competencias y capacidades de los docentes universitarios
- Conocer las herramientas más actuales para trabajar como docente en los ámbitos universitarios
- Aprender a motivar a los alumnos para que tengan un interés y motivación por continuar con sus estudios e iniciarse en el ámbito de la investigación
- Estar al día en los cambios que se producen en el ámbito educativo

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



Objetivos específicos

Módulo 1. Programación e implementación de proyectos educativos

- Adquirir las capacidades y competencias necesarias en un campo concreto del conocimiento
- Establecer un estudio pormenorizado del proyecto educativo que se sigue en el centro
- Conocer las diferentes tipologías de proyectos educativos más importantes que se están dando tanto a nivel nacional como a nivel internacional
- Aprender los aspectos más importantes a tener en cuenta en la programación e implementación de proyectos educativos

Módulo 2. Metodologías activas y técnicas didácticas

- Lograr que el estudiante alcance su propia motivación
- Conocer las metodologías adaptadas a los profesores y sus necesidades
- Saber elegir la metodología que se adapta mejor al contexto en el que se da el proceso de enseñanza
- Conocer las estrategias y herramientas más innovadoras que apuestan por la variedad de recursos

Módulo 3. Herramientas y recursos docentes para la enseñanza y aprendizaje

- Aprender a seleccionar aquellas estrategias, recursos y herramientas que se han venido aplicando en educación
- Conocer la manera de presentar e incorporar nuevas metodologías, recursos y técnicas, que permitan al docente anticiparse a los nuevos retos
- Trabajar en la enseñanza del mañana, para que pueda integrar el cambio educativo, que inevitablemente irá de la mano de los nuevos avances sociales y tecnológicos
- Preparar a los alumnos para un entorno cambiante y más indeterminado
- Aprender a incorporar actividades como el uso y disfrute de las nuevas tecnologías y las redes sociales, la gamificación en la enseñanza, así como las plataformas educativas online

03

Dirección del curso

El programa incluye en su cuadro docente a expertos de referencia en Programación e Implementación de Proyectos Educativos, que vierten en esta didáctica la experiencia de su trabajo. Además, participan en su diseño y elaboración otros expertos de reconocido prestigio que completan el programa de un modo interdisciplinar.





Los principales expertos en Programación e Implementación de Proyectos Educativos se han unido para ofrecerte la capacitación más especializada en la materia"

Dirección



Dña. Jiménez Romero, Yolanda

- Psicopedagoga y Maestra de Primaria con Mención en Inglés
- Directora de los programas en Docencia Universitaria y en Coaching Educativo en TECH Universidad Tecnológica
- Codirectora de los programas en Didáctica de la Lengua en Infantil y Primaria, Didáctica de la Lengua y Literatura en Secundaria y Bachillerato, Didáctica de Bilingüe de Secundaria y Bachillerato y Didáctica de Bilingüe en Infantil y Primaria en TECH Universidad Tecnológica
- Codirectora y Docente del programa en Neurociencias en TECH Universidad Tecnológica
- Codirectora de los programas en Inteligencia Emocional, y Orientación Vocacional y Profesional, en TECH Universidad Tecnológica
- Docente del programa en Habilidades Visuales y Rendimiento Académico en TECH Universidad Tecnológica
- Docente en el programa de Altas Capacidades y Educación Inclusiva
- Máster en Psicopedagogía
- Máster en Neuropsicología de las Altas Capacidades
- Máster en Inteligencia Emocional
- Practitioner de Programación Neurolingüística



Profesores

Dña. Álvarez Medina, Nazaret (Doctorando)

- Licenciada en Psicopedagogía. Universidad Oberta de Cataluña
- Graduada en Educación Primaria con Mención en Lengua Inglesa. Universidad Camilo José Cela
- Máster Oficial sobre Tratamiento Educativo de la Diversidad
- Diplomatura en Magisterio en Lengua Inglesa. Universidad de La Laguna
- Titulada en Coach Educativo y Ejecutivo por la Universidad Complutense de Madrid
- Orientadora educativa funcionaria titular del cuerpo de profesores de enseñanza secundaria en la comunidad de Madrid
- Preparadora de oposiciones a la enseñanza pública

D. Gutiérrez Barroso, César (Doctorando)

- Doctorando en Historia. Universidad Nacional de Educación a Distancia (UNED). Noviembre 2018
- Licenciado en Historia. (Universidad de Castilla La Mancha). 2001-2006
- Máster de Inteligencias Múltiples para Secundaria (Universidad de Alcalá de Henares)
- Máster de Museología. Centro de Técnicas de Estudio (Madrid). 2007
- Profesor ESO y Bachillerato en Colegio Liceo San Pablo de Leganés. Profesor de 1º y 3º ESO, y 2ª Bachillerato de Geografía e Historia (9/11/2018-11/09/2019)

Dr. Valero Moreno, Juan José

- Ingeniero Agrónomo. Escuela Técnica Superior de Ingenieros Agrónomos. Universidad de Castilla-La Mancha. Albacete, 2000
- Máster Universitario en Gestión de la Prevención de Riesgos Laborales, la Excelencia, el Medio Ambiente y la Responsabilidad Corporativa. ESEA - UCJC, 2014. Sevilla
- Máster Universitario en Innovación e Investigación en Educación. Especialidad: Calidad y Equidad en Educación. (100 ETCS). UNED. Madrid, 2014
- Máster Universitario en Prevención de Riesgos Laborales. UNIR, 2011

D. Pattier Bocos, Daniel

- Doctorado en Educación. Universidad Complutense de Madrid. 2017-actualidad
- Grado en Maestro en Educación Primaria. Universidad Complutense de Madrid. 2010-2014
- Máster en Investigación e Innovación en Educación. UNED. 2014-2016
- Profesor universitario en Didáctica e Innovación Curricular (bilingüe en inglés). Universidad Complutense de Madrid
- Creador de materiales y contenidos universitarios. UNIR, Universidad CEU Cardenal Herrera
- Investigador FPU en Educación. Universidad Complutense de Madrid
- Finalista Premio Mejor Docente de España 2018





D. Manzano García, Laureano

- Licenciado en Psicología por la U. A. M. Año 1996
- Grado de Educación Especial por ESCUNI. Año 2002
- Preparador de opositores en clases presenciales y online, así como en la modalidad de tutorización a distancia, para las especialidades de Educación Especial (cuerpo de maestros) y Orientación Educativa (secundaria). Desde 2002
- Docente en IES Victoria Kent. Desde el 2012

D. Romero Monteserín, José María

- Grado en Magisterio. Universidad Complutense de Madrid (2017 -2010)
- Máster en Gestión de Centros Educativos. Universidad Antonio de Nebrija (2012)
- Máster online en Formación del Profesorado de Secundaria. CEU Cardenal Herrera (2018 -2019)
- Formador online en Gestión de Centros Educativos. Fundación CIESE-Comillas. Desde junio 2019

D. Visconti Ibarra, Martin Edgardo

- Doctorado en Ciencias de la Educación y del Comportamiento. Universidad de Vigo. Desde 2015
- Grado en Educación Primaria. Facultad de CCSS de la Educación y el Deporte de Pontevedra (2009-2014)
- Máster en Dificultades de Aprendizaje y Procesos Cognitivos. Facultad de CCSS de la Educación e Historia de Ourense (2014-2015)
- Máster en Dirección y Gestión de Centros Educativos. CEU Cardenal Herrera (Desde mayo de 2019)
- Director Colegio Bilingüe Academia Europea (El Salvador). Desde 2018

04

Estructura y contenido

La estructura de los contenidos ha sido diseñada por los mejores profesionales del sector en Programación e Implementación de Proyectos Educativos, 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 Experto Universitario en Programación e Implementación de Proyectos Educativos contiene el programa educativo más completo y actualizado del mercado”

Módulo 1. Programación e implementación de proyectos educativos

1.1. Introducción a los tipos de proyectos educativos
- 1.1.1. ¿Qué es un proyecto educativo?
- 1.1.2. ¿Para qué sirve un proyecto educativo?
- 1.1.3. Origen del proyecto educativo
- 1.1.4. Agentes implicados en el proyecto educativo
- 1.1.5. Destinatarios del proyecto educativo
- 1.1.6. Factores del proyecto educativo
- 1.1.7. Contenidos del proyecto educativo
- 1.1.8. Objetivos del proyecto educativo
- 1.1.9. Resultados del proyecto educativo
- 1.1.10. Conclusión de los proyectos educativos

1.2. Proyectos tecnológicos
- 1.2.1. Realidad virtual
- 1.2.2. Realidad aumentada
- 1.2.3. Realidad mixta
- 1.2.4. Pizarras digitales
- 1.2.5. Proyecto iPad o tablet
- 1.2.6. Móviles en el aula
- 1.2.7. Robótica educativa
- 1.2.8. Inteligencia artificial
- 1.2.9. E-learning y educación online
- 1.2.10. Impresoras 3D

1.3. Proyectos metodológicos
- 1.3.1. Gamificación
- 1.3.2. Educación basada en juegos
- 1.3.3. Flipped Classroom
- 1.3.4. Aprendizaje Basado en Proyectos
- 1.3.5. Aprendizaje Basado en Problemas
- 1.3.6. Aprendizaje Basado en el Pensamiento
- 1.3.7. Aprendizaje Basado en Competencias
- 1.3.8. Aprendizaje Cooperativo
- 1.3.9. Design Thinking
- 1.3.10. Metodología Montessori
- 1.3.11. Pedagogía musical
- 1.3.12. Coaching educativo

1.4. Proyectos de valores
- 1.4.1. Educación emocional
- 1.4.2. Proyectos contra el acoso escolar
- 1.4.3. Proyectos de apoyo a asociaciones
- 1.4.4. Proyectos a favor de la paz
- 1.4.5. Proyectos a favor de la no discriminación
- 1.4.6. Proyectos solidarios
- 1.4.7. Proyectos contra la violencia de género
- 1.4.8. Proyectos de inclusión
- 1.4.9. Proyectos interculturales
- 1.4.10. Proyectos de convivencia

1.5. Proyectos Basados en la Evidencia
- 1.5.1. Introducción a los Proyectos Basados en la Evidencia
- 1.5.2. Análisis previo
- 1.5.3. Determinación del objetivo
- 1.5.4. Investigación científica
- 1.5.5. Elección del proyecto
- 1.5.6. Contextualización local o nacional
- 1.5.7. Estudio de viabilidad
- 1.5.8. Implementación del Proyecto Basado en la Evidencia
- 1.5.9. Seguimiento del Proyecto Basado en la Evidencia
- 1.5.10. Evaluación del Proyecto Basado en la Evidencia
- 1.5.11. Publicación de resultados

1.6. Proyectos artísticos
- 1.6.1. LOVA (La Ópera como Vehículo de Aprendizaje)
- 1.6.2. Teatro
- 1.6.3. Proyectos musicales
- 1.6.4. Coro y orquesta
- 1.6.5. Proyectos sobre la infraestructura del centro
- 1.6.6. Proyectos de artes visuales
- 1.6.7. Proyectos de artes plásticas
- 1.6.8. Proyectos de artes decorativas
- 1.6.9. Proyectos callejeros
- 1.6.10. Proyectos centrados en la creatividad

1.7. Proyectos de idiomas
- 1.7.1. Proyectos de inmersión lingüística en el propio centro
- 1.7.2. Proyectos de inmersión lingüística local
- 1.7.3. Proyectos de inmersión lingüística internacional
- 1.7.4. Proyectos de fonética
- 1.7.5. Auxiliares de conversación
- 1.7.6. Profesores nativos
- 1.7.7. Preparación para exámenes oficiales de idiomas
- 1.7.8. Proyectos de motivación al aprendizaje de idiomas
- 1.7.9. Proyectos de intercambio

1.8. Proyectos de excelencia
- 1.8.1. Mejora de la excelencia personal
- 1.8.2. Mejora de la excelencia institucional
- 1.8.3. Mejora de la excelencia de los egresados
- 1.8.4. Colaboración con entidades de prestigio
- 1.8.5. Concursos y premios
- 1.8.6. Proyectos para evaluaciones externas
- 1.8.7. Conexión con empresas
- 1.8.8. Proyectos de excelencia en la cultura y el deporte
- 1.8.9. Publicidad

1.9. Otros proyectos de innovación
- 1.9.1. Outdoor Education
- 1.9.2. Youtubers e influencers
- 1.9.3. Mindfulness
- 1.9.4. Tutoría entre iguales
- 1.9.5. Método RULER
- 1.9.6. Huertos escolares
- 1.9.7. Comunidad de aprendizaje
- 1.9.8. Escuela democrática
- 1.9.9. Estimulación temprana
- 1.9.10. Rincones de aprendizaje

1.10. Programación e implementación de proyectos educativos
- 1.10.1. Análisis situacional
- 1.10.2. Objetivo
- 1.10.3. Análisis DAFO
- 1.10.4. Recursos y materiales
- 1.10.5. Programación del proyecto educativo
- 1.10.6. Implementación del proyecto educativo
- 1.10.7. Evaluación del proyecto educativo
- 1.10.8. Reestructuración del proyecto educativo
- 1.10.9. Institucionalización del proyecto educativo
- 1.10.10. Difusión del proyecto educativo

Módulo 2. Metodologías activas y técnicas didácticas

2.1. Metodologías activas
- 2.1.1. ¿Qué son las metodologías activas?
- 2.1.2. Claves para un desarrollo metodológico desde la actividad del alumnado
- 2.1.3. Relación entre aprendizaje y metodologías activas
- 2.1.4. Historia de las metodologías activas
  - 2.1.4.1. De Sócrates a Pestalozzi
  - 2.1.4.2. Dewey
  - 2.1.4.3. Instituciones impulsoras de las metodologías activas
    - 2.1.4.3.1. La Institución Libre de Enseñanza
    - 2.1.4.3.2. La Escuela Nueva
    - 2.1.4.3.3. La Escuela Única Republicana

2.2. Aprendizaje basado en proyectos, problemas y retos
- 2.2.1. Los compañeros de viaje. La cooperación entre docentes
- 2.2.2. Fases del diseño ABP
  - 2.2.2.1. Tareas, actividades y ejercicios
  - 2.2.2.2. Socialización rica
  - 2.2.2.3. Las tareas de investigación
- 2.2.3. Fases del desarrollo ABP
  - 2.2.3.1. Las Teorías de Benjamín Bloom
  - 2.2.3.2. La Taxonomía de Bloom
  - 2.2.3.3. La Taxonomía revisada de Bloom
  - 2.2.3.4. La Pirámide de Bloom
  - 2.2.3.5. La teoría de David A. Kolb: Aprendizaje Basado en la Experiencia
  - 2.2.3.6. El Círculo de Kolb
- 2.2.4. El producto final
  - 2.2.4.1. Tipos de productos finales
- 2.2.5. La evaluación en ABP
  - 2.2.5.1. Técnicas e instrumentos de evaluación
    - 2.2.5.1.1. Observación
    - 2.2.5.1.2. Desempeño
    - 2.2.5.1.3. Preguntas
- 2.2.6. Ejemplos prácticos. Proyectos de ABP



2.3. Aprendizaje Basado en el Pensamiento
- 2.3.1. Principios básicos
  - 2.3.1.1. ¿Por qué, cómo y dónde mejorar el pensamiento?
  - 2.3.1.2. Los organizadores del pensamiento
  - 2.3.1.3. La infusión con el currículum académico
  - 2.3.1.4. Atención a las habilidades, procesos y disposiciones
  - 2.3.1.5. La importancia de ser explícitos
  - 2.3.1.6. Atención a la metacognición
  - 2.3.1.7. Transferencia del aprendizaje
  - 2.3.1.8. Construir un programa infusionado
  - 2.3.1.9. La necesidad de desarrollo continuo del personal
- 2.3.2. Enseñar a pensar. TBL
  - 2.3.2.1. Co-creación de los mapas de pensamiento
  - 2.3.2.2. Destrezas de pensamiento
  - 2.3.2.3. La metacognición
  - 2.3.2.4. El diseño de pensamiento

2.4. Aprendizaje Basado en Evento
- 2.4.1. Aproximación al concepto
- 2.4.2. Bases y fundamentos
- 2.4.3. La pedagogía del Sostenimiento
- 2.4.4. Beneficios en el aprendizaje

2.5. Aprendizaje Basado en el Juego
- 2.5.1. Los juegos como recursos para aprender
- 2.5.2. La gamificación
  - 2.5.2.1. ¿Qué es gamificación?
  - 2.5.2.1.1. Fundamentos
  - 2.5.2.1.2. La narración
  - 2.5.2.1.3. Dinámicas
  - 2.5.2.1.4. Mecánicas
  - 2.5.2.1.5. Componentes
  - 2.5.2.1.6. Las insignias
  - 2.5.2.1.7. Algunas apps de gamificación
  - 2.5.2.1.8. Ejemplos
  - 2.5.2.1.9. Críticas a la gamificación, limitaciones y errores comunes
- 2.5.3. ¿Por qué utilizar videojuegos en educación?
- 2.5.4. Tipos de jugadores según la teoría de Richard Bartle
- 2.5.5. Los Escape Room/Breakout Edu, una forma organizativa de entender la educación

2.6. The Flipped Classroom, la Aula Invertida
- 2.6.1. La organización de los tiempos de trabajo
- 2.6.2. Ventajas de la clase invertida
  - 2.6.2.1. ¿Cómo puedo enseñar efectivamente utilizando las clases invertidas?
- 2.6.3. Inconvenientes en el enfoque de aula invertida
- 2.6.4. Los cuatro pilares de la clase invertida
- 2.6.5. Recursos y herramientas
- 2.6.6. Ejemplos prácticos

2.7. Otras tendencias en educación
- 2.7.1. La robótica y la programación en educación
- 2.7.2. E-learning, microlearning y otras tendencias metodologías en red
- 2.7.3. Aprendizaje Basado en la Neuroeducación

2.8. Metodologías libres, naturales y basadas en el desarrollo del individuo
- 2.8.1. Metodología Waldorf
  - 2.8.1.1. Bases metodológicas
  - 2.8.1.2. Fortalezas, oportunidades y debilidades
- 2.8.2. María Montessori, la pedagogía de la responsabilidad
  - 2.8.2.1. Bases metodológicas
  - 2.8.2.2. Fortalezas, oportunidades y debilidades
- 2.8.3. Summerhill, un punto de vista radical sobre cómo educar
  - 2.8.3.1. Bases metodológicas
  - 2.8.3.2. Fortalezas, oportunidades y debilidades

2.9. La inclusión educativa
- 2.9.1. ¿Hay innovación sin inclusión?
- 2.9.2. Aprendizaje cooperativo
  - 2.9.2.1. Principios
  - 2.9.2.2. La cohesión del grupo
  - 2.9.2.3. Dinámicas simples y complejas

2.9.3. La docencia compartida
2.9.3.1. La ratio y la atención al alumnado
2.9.3.2. La coordinación docente como estrategia para la mejora del alumnado
2.9.4. Enseñanza multinivel
2.9.4.1. Definición
2.9.4.2. Modelos
2.9.5. El Diseño Universal del Aprendizaje
2.9.5.1. Principios
2.9.5.2. Pautas
2.9.6. Experiencias inclusivas
2.9.6.1. Proyecto Roma
2.9.6.2. Los Grupos Interactivos
2.9.6.3. Las Tertulias Dialógicas
2.9.6.4. Las Comunidades de Aprendizaje
2.9.6.5. Proyecto INCLUD-ED

Módulo 3. Herramientas y recursos docentes para la enseñanza y aprendizaje

3.1. El proceso de enseñanza
3.1.1. Definición del concepto de enseñanza
3.1.2. Diferentes teorías sobre el concepto de enseñanza
3.1.3. Modalidades de enseñanza
3.1.4. Niveles educativos a lo largo del desarrollo
3.2. El proceso de aprendizaje
3.2.1. Definición del concepto de aprendizaje
3.2.2. Evolución del concepto de aprendizaje
3.2.3. Diferentes teorías sobre el concepto de aprendizaje
3.2.4. El aprendizaje en las distintas etapas educativas
3.3. El proceso de enseñanza-aprendizaje
3.3.1. La relación entre enseñanza y aprendizaje
3.3.2. El papel docente en el proceso enseñanza-aprendizaje
3.3.3. El alumno en el proceso de enseñanza-aprendizaje
3.3.4. Elementos del proceso de enseñanza-aprendizaje
3.3.5. Reflexión sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje
3.4. Estrategias actuales de enseñanza y aprendizaje
3.4.1. Tipos de estrategias de enseñanza
3.4.2. Tipos de estrategias de aprendizaje
3.4.3. La enseñanza invertida: Flipped Classroom
3.5. Aprendizaje inclusivo: aprendizaje para todos
3.5.1. Educación inclusiva. UNESCO
3.5.2. De la integración a la inclusión
3.5.3. Diseño de un programa de aprendizaje inclusivo
3.5.4. Las personas con diversidad funcional y el aprendizaje
3.6. Orientación vs Autoaprendizaje
3.6.1. La orientación académica
3.6.2. El plan de acción tutorial
3.6.3. Elementos que intervienen en el proceso
3.6.4. Autoaprendizaje y toma de decisiones
3.7. Aprendizaje emocional en la era digital
3.7.1. El aprendizaje emocional
3.7.2. Etapas tipos y métodos en el aprendizaje emocional
3.7.3. La brecha digital profesorado y alumnado
3.7.4. Enseñar en la era del conectivismo digital
3.8. Metodologías para enseñar en el mañana
3.8.1. Evolución de los métodos de enseñanza
3.8.2. Importancia de los contextos
3.8.3. Papel del docente en la educación del futuro
3.8.4. Enseñar con tutoriales. Comunidades de aprendizaje
3.8.5. La organización del aula: tiempos flexibles y espacios nuevos



3.9. Recursos y herramientas docentes
- 3.9.1. Diferencias entre recursos didácticos y herramientas
- 3.9.2. Recursos didácticos. Tipos
- 3.9.3. Selección de recursos y sus herramientas
- 3.9.4. Diseño y uso de recursos convencionales
- 3.9.5. Las familias como recurso educativo

3.10. La formación de los formadores
- 3.10.1. El acceso a la docencia
- 3.10.2. Formación continua y reciclaje docente
- 3.10.3. La investigación acción del profesorado
- 3.10.4. Intercambio de proyectos, métodos y materiales didácticos
- 3.10.5. Bancos de recursos didácticos

"Esta será una experiencia didáctica clave para avanzar en tu carrera"

05

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.



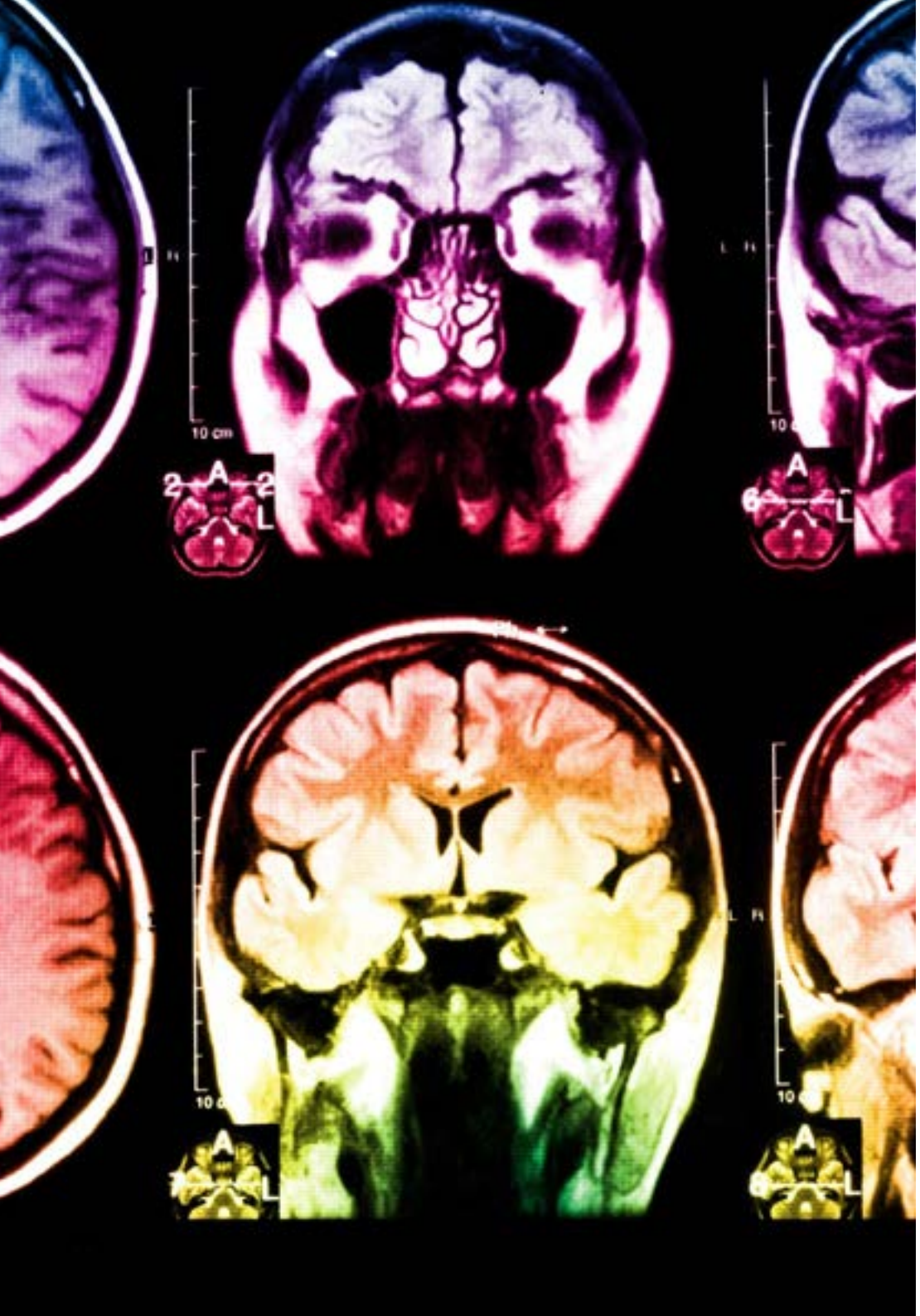
Relearning Methodology

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.

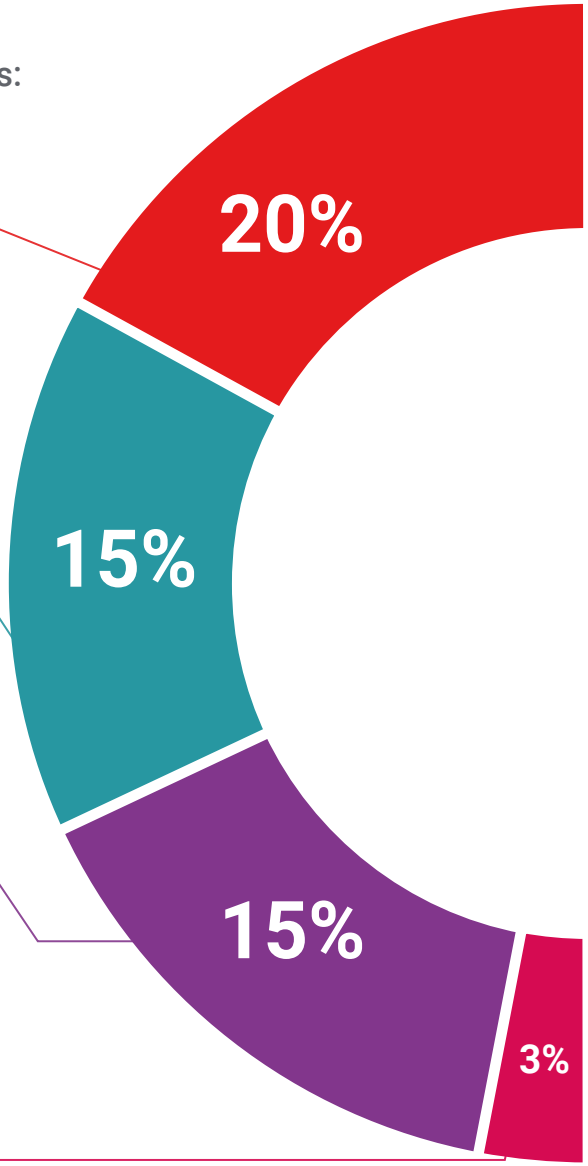
Resúmenes interactivos

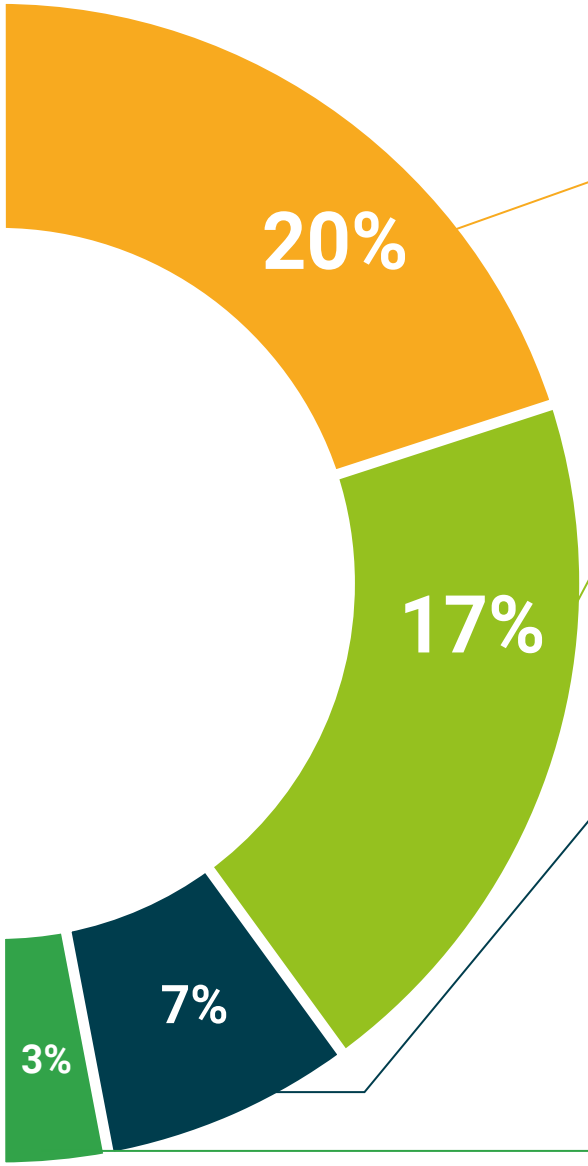
El equipo de TECH presenta los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audios, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

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.

06

Titulación

El Experto Universitario en Programación e Implementación de Proyectos Educativos garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Experto Universitario expedido por TECH Universidad Tecnológica.





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

Este **Experto Universitario en Programación e Implementación de Proyectos Educativos** 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 **Experto Universitario** emitido por **TECH Universidad Tecnológica.**

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

Título: **Experto Universitario en Programación e Implementación de Proyectos Educativos**

N.º Horas Oficiales: **450 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

EXPERTO UNIVERSITARIO

en

Programación e Implementación de Proyectos Educativos

Se trata de un título propio de esta Universidad con una duración de 450 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

*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

Experto Universitario

Programación e Implementación de Proyectos Educativos

Modalidad: **Online**

Duración: **6 meses**

Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**

Horas lectivas: **450 h.**

Experto Universitario

Programación e Implementación de Proyectos Educativos



tech universidad tecnológica