Experto Universitario

Docencia Digital para Profesores



tech universidad tecnológica



tech universidad tecnológica

Experto Universitario

Docencia Digital para Profesores

Modalidad: **Online**
Duración: **6 meses**
Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**
Horas lectivas: **725 h.**
Acceso web: **www.techtitute.com/educacion/experto-universitario/experto-docencia-digital-profesores**

Índice

01
Presentación
pág. 4

02
Objetivos
pág. 8

03
Estructura y contenido
pág. 14

04
Metodología
pág. 20

05
Titulación
pág. 28

01

Presentación

La revolución tecnológica obliga al docente a guiar a un nuevo tipo de alumno en su viaje educativo a través de nuevos medios. Para ello, requiere educación centrada en la adquisición de las competencias digitales, señaladas por el Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado (INTEF). Este programa ofrece las herramientas para aumentar la productividad profesional y no quedarse atrás en la forma de seguir enseñando.





La evolución de la tecnología y su adaptación a las necesidades de las personas nos invitan a estar en un constante aprender. Las nuevas herramientas de las tecnologías de la información y la comunicación nos permiten aumentar nuestra capacidad docente en el aula"

Según la RAE, el término competencia se define como la pericia, aptitud, idoneidad para hacer algo o intervenir en un asunto determinado. La competencia digital será pues, la habilidad para manejarse con las tecnologías de la información y la comunicación, no sólo para crear recursos sino también para "intervenir" en ellos.

La mejor forma de adquirir dicha habilidad o competencia es a través de un aprendizaje colaborativo. Éste entiende al aprendizaje como un proceso social de construcción del conocimiento, como la necesidad de compartir el conocimiento para lograr una meta que trascienda las posibilidades individuales. La pedagogía constructivista en la que se basa el aprendizaje colaborativo, sostiene que el conocimiento no se recibe de manera pasiva, sino que es construido activamente por el sujeto.

Por tanto, esta especialización basada en el aprendizaje colaborativo y con la finalidad última de adquirir destrezas o competencias digitales, es inminentemente práctica.

Desarrollar la competencia digital en el sistema educativo requiere una correcta integración del uso de las TIC en las aulas y que los docentes tengan la educación necesaria en esa competencia según el Marco Común de Competencia Digital Docente establecido por el Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado (INTEF).

Para desarrollar estas nuevas competencias docentes, el profesional contará, a través de este Experto Universitario, con múltiples herramientas a aplicar en programas de enseñanza y aprendizaje a través de entornos virtuales, que favorecerán nuevas formas de comunicación, tutorización e interacción.

Este **Experto Universitario en Docencia Digital para Profesores** contiene el programa más completo y actualizado del mercado. Las características más destacadas son:

- Contiene casos prácticos presentados por expertos. Sus contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que están concebidos, recogen los conocimientos necesarios para aumentar las competencias digitales en docencia
- Lecciones en vídeo sobre los diferentes recursos y su abordaje práctico
- Sistema interactivo de aprendizaje para profundizar en las principales herramientas 2.0
- Incluye lecciones teóricas, preguntas al experto, foros de discusión de temas controvertidos y trabajos de reflexión individual
- Disponibilidad de los contenidos desde cualquier dispositivo fijo o portátil con conexión a internet

"¿Has pensado qué vas a hacer para motivar a la 'generación distraída'? Nos preparamos para hablar su lenguaje (el de las pantallas) o simplemente les seguimos echando la culpa por estar distraídos?"

Este Experto Universitario puede ser la mejor inversión que puedes hacer en la selección de un programa de actualización por dos motivos: además de poner al día tus conocimientos en docencia digital, obtendrás un título de Experto Universitario por TECH Universidad Tecnológica"

Incluye en su cuadro docente profesionales pertenecientes al ámbito de la nutrición infantil, que vierten en esta capacitación la experiencia de su trabajo, además de reconocidos especialistas pertenecientes a sociedades científicas de referencia.

Gracias a su contenido multimedia elaborado con la última tecnología educativa, permitirán al profesional un aprendizaje situado y contextual, es decir, un entorno simulado que proporcionará un aprendizaje inmersivo programado para entrenarse ante situaciones reales.

El diseño de este programa está basado 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. Para ello, el médico contará con la ayuda de un novedoso sistema de vídeo interactivo realizado por reconocidos expertos en el campo de la nutrición clínica pediátrica y con gran experiencia docente.

Una adecuada competencia digital resulta inexcusable para un liderazgo educativo eficaz. Ese liderazgo no se puede ejercer en el siglo XXI sin la suficiente cultura digital y presencia en la web.

Aprovecha la oportunidad y actualiza tus conocimientos en las herramientas de aprendizaje de la web 2.0 para aumentar la calidad de tu docencia.



02

Objetivos

Este Experto Universitario está diseñado para permitir el aprendizaje de los principales recursos disponibles para garantizar una enseñanza adaptada a los nuevos tiempos, y que gracias a las posibilidades de la tecnología suponen una oportunidad de aumentar la efectividad en la docencia.





Este programa de actualización generará una sensación de seguridad en el desempeño de la docencia que te ayudará a crecer personal y profesionalmente"

Objetivo general

- Desarrollar competencias docentes así como manejar, analizar, evaluar y crear recursos aplicables a la capacitación mediante TICs y herramientas de la Web 2.0

Da el paso para ponerte al día en las últimas novedades en Docencia Digital para Medicina"



Objetivos específicos

Módulo 1: Introducción a las competencias docentes digitales

- Definir las teorías de aprendizaje social relacionadas con el entorno de la enseñanza
- Identificar los procesos más seguros en la red y realizar una navegación inteligente
- Describir el proceso de enseñanza-aprendizaje en el ámbito docente
- Aplicar planes para detectar necesidades formativas
- Elaborar objetivos y competencias para aplicar a planes formativos
- Explicar las últimas tendencias pedagógicas en el campo del aprendizaje social
- Definir y explicar las competencias digitales del docente del siglo XXI
- Describir el rol del docente 2.0 y su implicación en el aprendizaje colaborativo
- Enumerar e implementar el material necesario para el uso adecuado de las TIC
- Utilizar de forma básica los lenguajes hipermedial y audiovisual
- Administrar ajustes de privacidad y seguridad (usuarios, contraseñas,...)

Módulo 2. Búsqueda y discriminación de información

- Aplicar técnicas para la discriminación de la información y evitar la infoxicación
- Incorporar el uso de herramientas para la curación de contenidos a nuestra práctica habitual
- Describir técnicas y recursos para la gestión del tiempo en internet
- Explicar a otras personas formas de gestionar el tiempo y reducir la infoxicación
- Identificar los temas de interés a través de sistemas de monitorización de la información
- Etiquetar, guardar y compartir marcadores con el fin de localizar la información a posteriori y clasificarla
- Configurar un calendario y usarlo para gestionar el tiempo
- Configurar y gestionar la información mediante agregadores, lector RSS, etc
- Concertar una reunión a través de recursos TIC
- Realizar búsquedas en entornos específicos o utilizando motores alternativos
- Discriminar información fiable publicada en la red, uso de referencias
- Distinguir y saber elegir las licencias apropiadas
- Identificar qué uso se puede hacer de los materiales encontrados en la red
- Adquirir hábitos y destrezas que ayuden al alumno en la renovación y actualización permanente del conocimiento a partir del uso pedagógico e investigativo de las TIC
- Buscar imágenes, audios y videos de alta calidad con copyrights apropiados
- Cultivar una red personal de aprendizaje (PLN)
- Producir, comunicar y divulgar el proceso investigativo mediante herramientas y soportes tecnológicos

Módulo 3. Tecnologías y pedagogías emergentes

- Aplicar los recursos de la Web 2.0 con fines educativos
- Describir nuevos formatos de preparación y de aprendizaje, tanto en el rol de usuario como en el de diseñador de entornos de aprendizaje
- Integrar recursos TIC (como instrumento, como recurso didáctico y como contenido de aprendizaje) en los planes docentes y programas educativos
- Aplicar en el aula nuevas estrategias didácticas creativas e innovadoras que aprovechen los recursos TIC
- Explicar adecuadamente los aspectos tecnológicos y procedimentales de forma que el estudiante se concentre en lo exclusivamente preparativo
- Describir los espacios personales de aprendizajeGestión de los sistemas tecnológicos aplicados a la educación
- Describir las herramientas idóneas para la elaboración de un portfolio digital
- Elaborar presentaciones adecuadas con fines educativos tanto en formato presencial como en video o podcast

- Aplicar diferentes herramientas y recursos para desarrollar el trabajo colaborativo de aula
- Aplicar la gamificación como metodología de aprendizaje en el aula
- Implementar técnicas de storytelling para enriquecer los recursos educativos y la metodología docente

Módulo 4. Creación de contenidos

- Construir mapas mentales interactivos para organizar ideas
- Explicar la importancia del uso de los mapas conceptuales en el proceso de aprendizaje y asimilación de conceptos
- Explicar usos y aplicaciones de las herramientas de trabajo colaborativo en el campo de la docencia
- Experimentar con diversas herramientas digitales con fines docentes
- Analizar y conectar los recursos creados (contextualizar)
- Valorar, debatir y opinar sobre la aplicabilidad y la usabilidad de los proyectos
- Crear y diseñar páginas web, blogs, wikis
- Crear y diseñar portafolios digitales
- Elaborar un texto, un glosario o un diccionario de forma colaborativa a través de la red
- Seleccionar y organizar contenidos y actividades de manera significativa
- Implementar el blog en el trabajo de aula
- Crear y editar imágenes
- Crear y editar audios y compartirlos en línea
- Crear recursos en video y compartirlos en línea
- Publicar y compartir trabajos propios a través de Internet

Módulo 5. Comunicación, difusión y presentación de la información

- Desarrollar proyectos colaborativos a distancia entre estudiantes
- Describir los conceptos básicos y teorías que explican la generación de comunidades de práctica y su utilidad en el ámbito de la enseñanza
- Describir las normas correctas de utilización de las redes sociales con fines docentes
- Utilizar de forma adecuada redes como Facebook y Twitter con fines docentes
- Desarrollar un perfil profesional en Linkedin
- Identificar los conceptos de identidad y reputación digital
- Desarrollar estrategias de comunicación mediante herramientas síncronas
- Identificar y aplicar las diversas redes sociales y sistemas de microblogging
- Generar debates, preguntas o intercambio de mensajes en los foros telemáticos
- Implementar sistemas para facilitar la interacción profesor-alumno (enviar tareas, comunicar noticias) a través de medios telemáticos
- Impartir un efectivo taller, conferencia o seminario web (webinar)
- Desarrollar el trabajo investigativo a partir de la conformación de redes con otros centros y pares
- Diseñar presentaciones multimedia adaptadas a la audiencia receptora
- Construir presentaciones llamativas y eficaces

Módulo 6. Evaluación de contenidos digitales en entornos virtuales de aprendizaje

- Explicar los diferentes sistemas de evaluación de competencias
- Explicar los diferentes tipos de evaluación en entornos digitales
- Implementar diferentes herramientas de evaluación online
- Describir objetivos según la Taxonomía de Bloom aplicados a la etapa evaluativa
- Elaborar rúbricas de evaluación del aprendizaje
- Identificar herramientas para elaborar tu propio PLE
- Explicar la utilización del portfolio como recurso educativo y docente
- Supervisar la elaboración de diarios de autoaprendizaje o entornos personales de aprendizaje (PLE) por parte del alumno
- Evaluar de forma objetiva los recursos educativos en soporte TIC
- Utilizar ayudas TIC e índices para la evaluación de estudiantes y de la propia práctica
- Realizar un seguimiento individualizado del progreso de cada alumno mediante recursos tecnológicos

Además de los objetivos propuestos y de las competencias que el alumno adquirirá en este programa, el Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado (INTEF) incorpora entre las competencias digitales del docente del siglo XXI las siguientes actitudes:

- Actitud abierta y crítica ante la Sociedad de la Información y las TIC
- Predisposición hacia el aprendizaje continuo y la actualización permanente
- Actuación con prudencia en el uso de las TIC



03

Estructura y contenido

La estructura de los contenidos ha sido diseñada por un equipo de profesionales de los mejores centros hospitalarios y universidades del territorio nacional, conscientes de la relevancia de la actualidad de la educación para poder intervenir ante la prevención, diagnóstico y tratamiento de posibles problemas nutricionales, y comprometidos con la enseñanza de calidad mediante las nuevas tecnologías educativas.





Este Experto Universitario en Docencia Digital para Profesores contiene uno de los programas más completos y actualizados del mercado"

Módulo 1. Introducción a las competencias docentesy digitales

1.1. Algunas cuestiones prácticas y recordatorio sobre conceptos básicos técnicos
1.2. Terminología básica en Internet
1.3. Las competencias digitales del docente del siglo XXI: Marco Común de Competencia Digital Docente
  1.3.1. La detección de necesidades formativas
  1.3.2. La formulación de objetivos basados en competencias. Los modelos de Dreyfus y Miller
  1.3.3. Estrategias docentes para la formación por competencias
1.4. El docente 2.0 y el aprendizaje colaborativo. Teorías del aprendizaje social.
1.5. Seguridad en Internet

Módulo 2. Búsqueda y discriminación de información

2.1. Navegación en Internet: búsqueda y "Content curation" o discriminación de contenidos relevantes
2.2. Cómo encontrar materiales de calidad para usar en el aula
  2.2.1. Realización de búsquedas en entornos específicos o utilizando motores alternativos
  2.2.2. Principales bases de datos y fondos bibliográficos de interés docente
  2.2.3. Gestión de referencias bibliográficas
2.3. Estrategias para evitar la infoxicación
2.4. Monitorización de la información y tendencias
2.5. Sindicación de contenidos, etiquetado, marcadores sociales
  2.5.1. RSS (Really Simple Sindication)
  2.5.2. Aplicación de marcadores sociales y etiquetado
2.6. Gestión del tiempo y gestión de tareas
  2.6.1. Programación de eventos
  2.6.2. Concertar reuniones
  2.6.3. Gestión de tareas
2.7. Almacenamiento de archivos en la nube
  2.7.1. Ventajas del almacenamiento en cloud
  2.7.2. Herramientas para el almacenamiento y gestión de archivos
2.8. Licencias en Internet y formas de citación
2.9. Nuevas formas de formación en Internet: MOOCS
2.10. Recursos y aplicaciones para usar en el aula
  2.10.1. Refworks
  2.10.2. Endnote
  2.10.3. Mendeley
  2.10.4. Zotero
  2.10.5. Evernote
  2.10.6. Feedly
  2.10.7. Pinterest
  2.10.8. Educlipper
  2.10.9. Google Alerts
  2.10.10. Google Trends
  2.10.11. Pocket
  2.10.12. Delicious
  2.10.13. Google calendar
  2.10.14. Doodle
  2.10.15. Remember the milk
  2.10.16. Dropbox
  2.10.17. Google Drive
  2.10.18. Skydrive

Módulo 3. Tecnologías y pedagogías emergentes

3.1. Pedagogías emergentes
- 3.1.1. Gamification
- 3.1.2. Flipped classroom
- 3.1.3. Storytelling
- 3.1.4. Serious games en educación

3.2. Tecnologías emergentes
- 3.2.1. Realidad aumentada
- 3.2.2. Pizarra digital y su aplicación en el aula
- 3.2.3. Mochila digital y entornos MDM (Mobile Device Management)
- 3.2.4. Aplicaciones y dispositivos móviles en el aula

3.3. Recursos y aplicaciones para usar en el aula
- 3.3.1. Screenr
- 3.3.2. Jing
- 3.3.3. Doulinguo
- 3.3.4. Socrative
- 3.3.5. Voki

Módulo 4. Creación de contenidos

4.1. Mapas conceptuales y mapas mentales

4.2. Documentos colaborativos y trabajo en línea

4.3. WebQuest
- 4.3.1. Taxonomía de tareas de Dodge
- 4.3.2. Componentes de una WebQuest
- 4.3.3. Posibilidades didácticas
- 4.3.4. Herramientas para la elaboración de WebQuest: Zunal
- 4.3.5. Repositorios y bancos de WebQuest

4.4. El blog como herramienta de aula
- 4.4.1. Blogs de referencia en el ámbito educativo
- 4.4.2. Cómo customizar tu blog y sacarle el máximo partido

4.5. El podcast y la grabación de audio
- 4.5.1. Creación de un canal colaborativo de podcast
- 4.5.2. Experiencias docentes en podcast

4.6. El video docente
- 4.6.1. Editores de video colaborativos
- 4.6.2. Experiencias docentes en video
- 4.6.3. Wikis y espacios colaborativos

4.7. Conceptos básicos sobre Moodle y entornos LMS

4.8. Elaboración de revistas digitales, papers y ebooks
- 4.8.1. Publicación de contenidos
- 4.8.2. Elaboración de libros digitales e interactivos
- 4.8.3. Elaboración de papers mediante feeds y redes sociales

4.9. Edición, publicación de imágenes y elaboración de infografías

4.10. Recursos para alumnos con necesidades especiales

4.11. Recursos y aplicaciones para usar en el aula
- 4.11.1. Google Drive
- 4.11.2. Zunal
- 4.11.3. Freemind
- 4.11.4. Cmapstools
- 4.11.5. 21 classes
- 4.11.6. Blogger
- 4.11.7. Wordpress
- 4.11.8. Audacity
- 4.11.9. Ivoox
- 4.11.10. Youtube
- 4.11.11. Vimeo
- 4.11.12. Youtube Edu
- 4.11.13. Wikispaces
- 4.11.14. G-Sites
- 4.11.15. Edmodo
- 4.11.16. Issuu
- 4.11.17. Calameo
- 4.11.18. Scribd
- 4.11.19. Bubok
- 4.11.20. Myebook

4.11.21. Moglu
4.11.22. Scoop it
4.11.23. Paper.ly
4.11.24. Storify
4.11.25. Picmonkey
4.11.26. Instragram
4.11.27. Easel.ly
4.11.28. Google Public Data
4.11.29. Many Eyes

Módulo 5. Comunicación, difusión y presentación de la información

5.1. Comunidades de práctica y plataformas de gestión del conocimiento
5.2. Webcasting y sesiones síncronas
5.3. Elaboración presentaciones eficaces
  5.3.1. Creación del guión
  5.3.2. Diseño de una presentación eficaz
  5.3.3. Puesta en escena: como dar una clase sin que sus alumnos se duerman
5.4. Redes sociales y educación
  5.4.1. Buenas prácticas en el uso de redes sociales
  5.4.2. Identidad digital, reputación online
  5.4.3. Twitter para el aprendizaje y la docencia
  5.4.4. Facebook, la red social por excelencia
  5.4.5. Linkedin
  5.4.6. Google +
5.5. Recursos y aplicaciones para usar en el aula
  5.5.1. Prezi
  5.5.2. Power Point
  5.5.3. Glogster
  5.5.4. WiziQ
  5.5.5. Skype
  5.5.6. Google Hangouts
  5.5.7. Tynichat

Módulo 6. Evaluación de contenidos digitales en entornos virtuales de aprendizaje

6.1. La evaluación sumativa y formativa
6.2. Evaluación siguiendo los objetivos de la Taxonomía de Bloom y los diferentes niveles de aprendizaje
6.3. Evaluación de competencias en el entorno digital: Aprendizaje basado en problemas (ABP)
6.4. El portfolio como herramienta evaluativa y docente
  6.4.1. Seguimiento de portfolio como elemento del proceso de aprendizaje
  6.4.2. Herramientas para la elaboración del portfolio
  6.4.3. La rúbrica como elemento clave en la evaluación del aprendizaje
6.5. Ples o Espacios Personalizados de Aprendizaje
6.6. Generación de cuestionarios de evaluación y ejercicios interactivos
6.7. Recepción de trabajos, corrección y detección del plagio
6.8. Recursos y aplicaciones para usar en el aula
  6.8.1. Symbaloo
  6.8.2. Netvibes
  6.8.3. Google Formularios
  6.8.4. Surveymonkey
  6.8.5. Lime Survey
  6.8.6. Kubbuu
  6.8.7. JClic
  6.8.8. Hot Potatoes
  6.8.9. Blubbr
  6.8.10. Showbie
  6.8.11. DOC Cop
  6.8.12. Plagiarisma



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

04

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 qué 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.



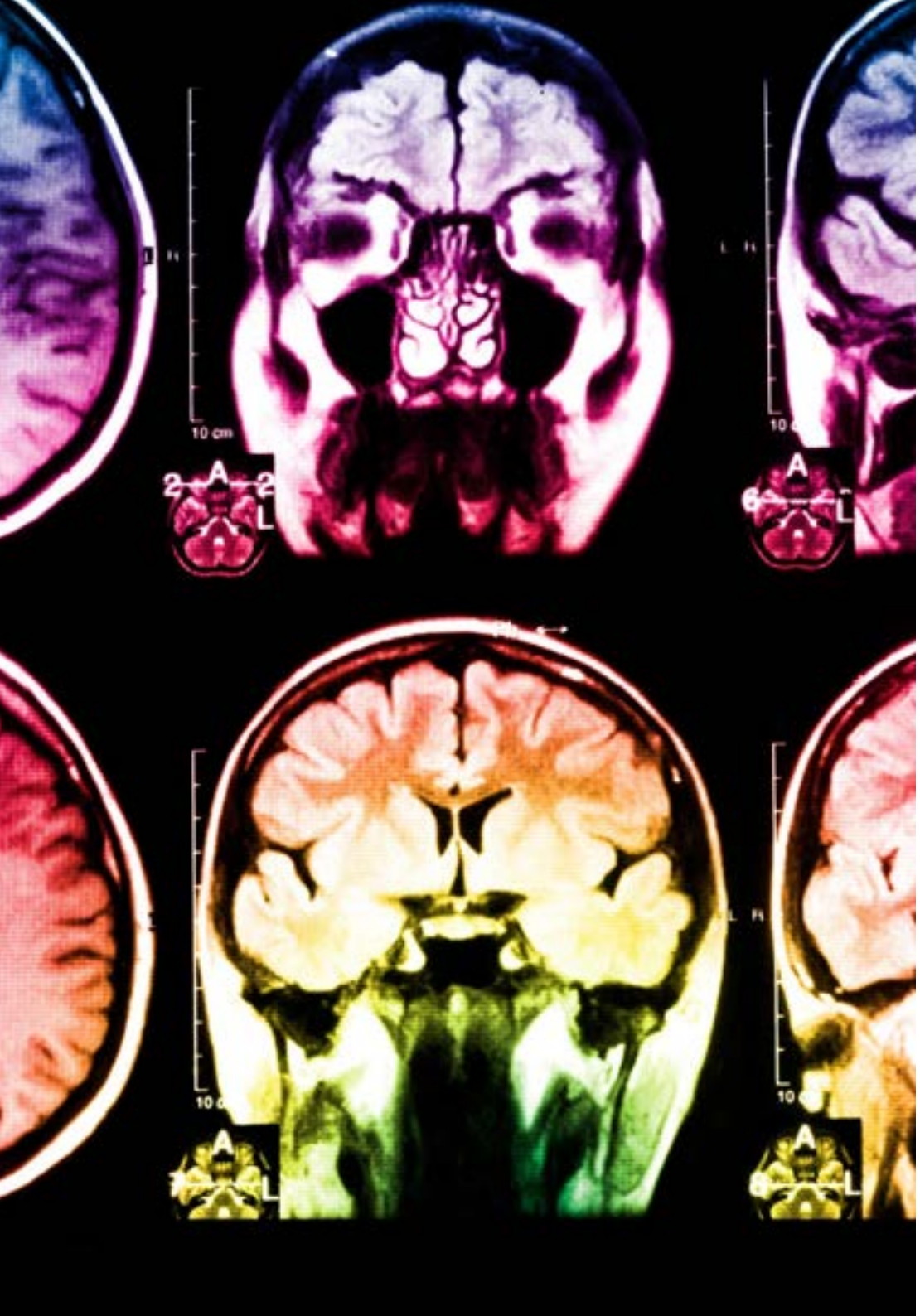
Relearning Methodology

TECH potencia el uso del método del caso de Harvard con la mejor metodología de enseñanza 100 % online del momento: el Relearning.

Esta Universidad es la primera en el mundo que combina el estudio de casos con un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración, que combina un mínimo de 8 elementos diferentes en cada lección, y que suponen una auténtica revolución con respecto al simple estudio y análisis de casos.

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 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 video

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, puede verlos las veces que quiera.

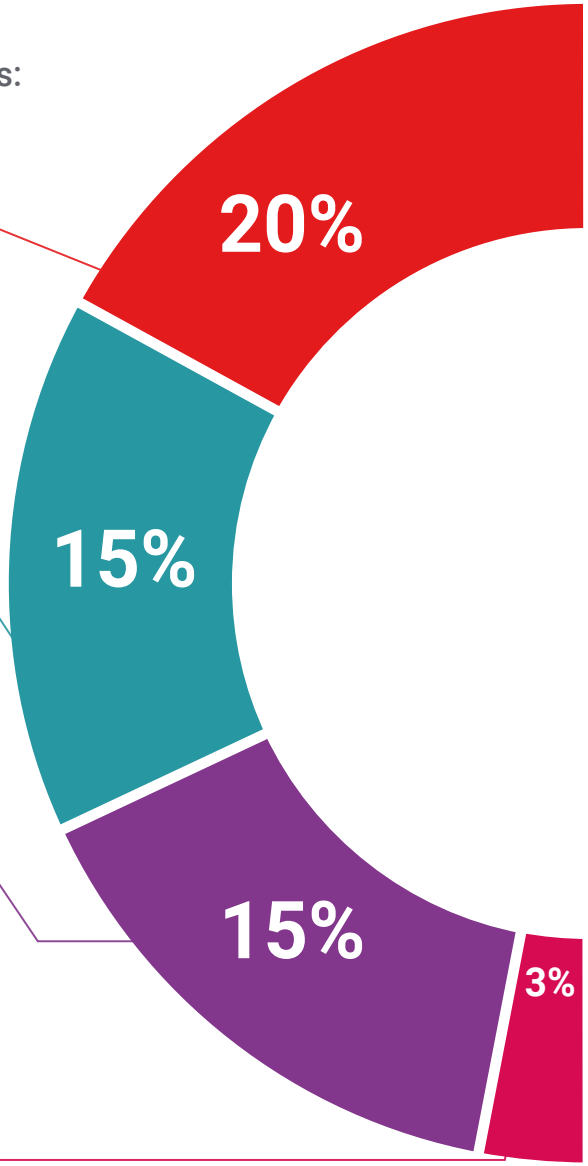
Resúmenes interactivos

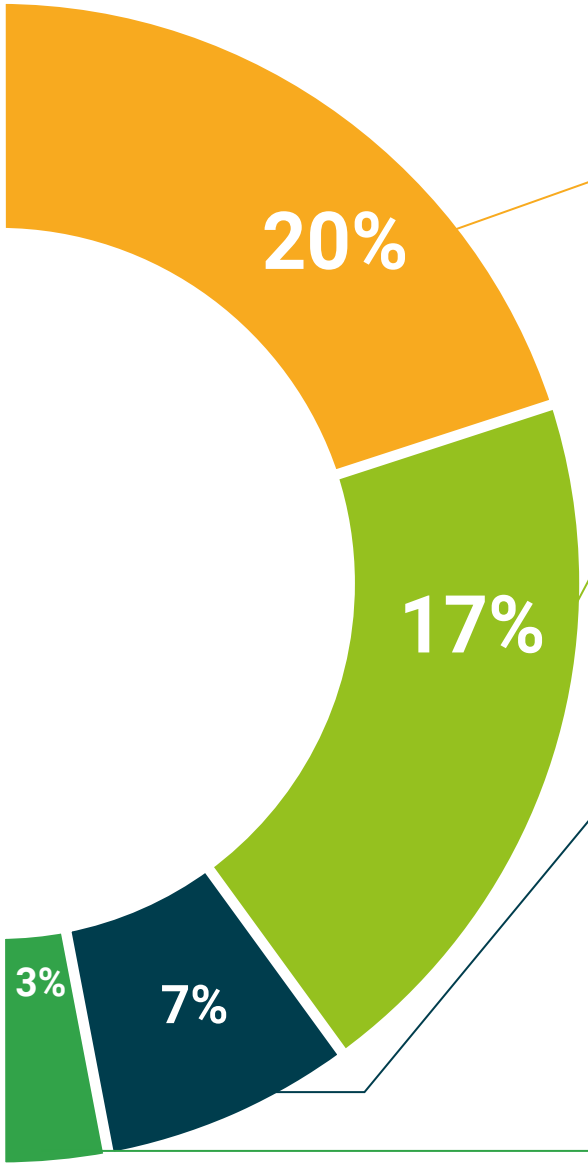
El equipo de TECH presenta los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audio, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

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, guías internacionales... 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.

05

Titulación

El Experto Universitario en Docencia Digital para Profesores 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 Docencia Digital para Profesores** contiene el programa más completo y actualizado del mercado.

Tras la superación de la evaluación por parte del alumno, éste 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 reúne los requisitos comúnmente exigidos por las bolsas de trabajo, oposiciones y comités evaluadores carreras profesionales.

Título: **Experto Universitario en Docencia Digital para Profesores**

Nº Horas Oficiales: **725 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

Docencia Digital para Profesores

Se trata de un título propio de esta Universidad con una duración de 725 horas, con fecha de inicio dd/mm/aaaa y fecha de finalización dd/mm/aaaa.

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

A 17 de junio de 2020

Mtra. Tere Guevara Navarro
Rectora

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

*Apostilla de La Haya. En caso de que el alumno solicite que su titulo 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

Docencia Digital para Profesores

Modalidad: **Online**

Duración: **6 meses**

Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**

Horas lectivas: **725 h.**

Experto Universitario

Docencia Digital para Profesores



tech universidad tecnológica