Grand Master
Educación Digital y Nuevos Modelos de Enseñanza



tech universidad tecnológica



tech universidad tecnológica

Grand Master
Educación Digital y Nuevos Modelos de Enseñanza

Modalidad: **Online**
Duración: **2 años**
Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**
Horas lectivas: **3.000 h.**
Acceso web: **www.techtitute.com/educacion/grand-master/grand-master-educacion-digital-nuevos-modelos-ensenanza**

Índice

01 Presentación — pág. 4

02 Objetivos — pág. 8

03 Competencias — pág. 14

04 Dirección del curso — pág. 18

05 Estructura y contenido — pág. 22

06 Metodología — pág. 38

07 Titulación — pág. 46

01

Presentación

Las nuevas tecnologías están cada día más presentes en nuestras vidas y prácticamente, se pueden aplicar a cualquier sector. En el caso de la docencia, las herramientas tecnológicas han supuesto un gran avance, puesto que son un complemento imprescindible en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Por ello, es primordial que el profesor esté formado en la última tecnología educativa y en todos los aspectos del aprendizaje digital.





Los profesores deben poner al día sus competencias digitales para avanzar en su profesión. En este Grand Master te damos las claves de la educación digital, en una especialización intensiva y completa"

En este Grand Master se ofrece una visión práctica y completa del ámbito de la aplicación de las nuevas tecnologías en la educación, partiendo de las herramientas más básicas hasta llegar al desarrollo de habilidades docentes digitales. Un avance sobre los programas eminentemente teóricos, centrados en la labor docente en las aulas físicas, que no abordan en profundidad el uso de la tecnología en el contexto educativo, sin olvidar el papel de la innovación docente.

Esta visión permite comprender mejor el funcionamiento de la tecnología adecuada a distintos niveles educativos de forma que el profesional pueda tener distintas opciones para su aplicación en su puesto de trabajo según su interés.

En este Grand Master se abordan los estudios requeridos para especializarse en Educación Digital y Nuevos Modelos de Enseñanza para quienes quieren adentrarse en el mundo docente, todo ello ofrecido desde una perspectiva práctica y haciendo hincapié en los aspectos más innovadores al respecto.

También se desarrollarán las competencias digitales para los docentes, se aprenderá a utilizar el trabajo en equipo, la atención a la diversidad del alumnado con una atención personalizada, y cómo organizar, programar, gestionar, y evaluar objetivos y procesos de enseñanza-aprendizaje a través del modelo *Flipped Classroom*, todo ello para mejorar, aumentar y aprovechar mejor el tiempo de trabajo en el aula con metodologías activas.

A lo largo de esta especialización, el alumno recorrerá todos los planteamientos actuales en los diferentes retos que su profesión plantea. Un paso de alto nivel que se convertirá en un proceso de mejora, no solo profesional, sino personal.

Este reto es uno de los que en TECH asumimos como compromiso social: ayudar a la especialización de profesionales altamente cualificados y desarrollar sus competencias personales, sociales y laborales durante el desarrollo la misma.

No solo te llevaremos a través de los conocimientos teóricos que te ofrecemos, sino que te mostraremos otra manera de estudiar y aprender, más orgánica, más sencilla y eficiente. Trabajaremos para mantenerte motivado y para crear en ti pasión por el aprendizaje. Y te impulsaremos a pensar y a desarrollar el pensamiento crítico.

Este Grand Master está concebido para darte acceso a los conocimientos específicos de esta disciplina de una forma intensiva y práctica. Una apuesta de gran valor para cualquier profesional.

Además, al tratarse de una especialización 100% online, es el propio alumno el que decide donde y cuando estudiar. Sin obligaciones de horarios fijos ni de traslados al aula, lo que facilita la conciliación de la vida familiar y laboral.

Este **Grand Master en Educación Digital y Nuevos Modelos de Enseñanza** contiene el programa académico más completo y actualizado del panorama universitario. Las características más destacadas son:

- La última tecnología en software de enseñanza online
- El sistema docente intensamente visual, apoyado en contenidos gráficos y esquemáticos de fácil asimilación y comprensión
- El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en activo
- Los sistemas de vídeo interactivo de última generación
- La enseñanza apoyada en la telepráctica
- Los sistemas de actualización y reciclaje permanente
- El aprendizaje autorregulable: total compatibilidad con otras ocupaciones
- Los ejercicios prácticos de autoevaluación y constatación de aprendizaje
- Los grupos de apoyo y sinergias educativas: preguntas al experto, foros de discusión y conocimiento
- La comunicación con el docente y trabajos de reflexión individual
- La disponibilidad de acceso a los contenidos desde cualquier dispositivo fijo o portátil con conexión a internet
- Los bancos de documentación complementaria disponible permanentemente, incluso después del curso

Una especialización de alto nivel científico, apoyada en un avanzado desarrollo tecnológico y en la experiencia docente de los mejores profesionales”

Una capacitación creada para profesionales que aspiran a la excelencia y que te permitirá adquirir nuevas competencias y estrategias de manera fluida y eficaz"

Las herramientas digitales son un complemento indispensable del proceso de enseñanza y aprendizaje"

Una inmersión profunda y completa en las estrategias y planteamientos en Educación Digital y Nuevos Modelos de Enseñanza.

Nuestro personal docente está integrado por profesionales en activo. De esta manera nos aseguramos de ofrecerte el objetivo de actualización formativa que pretendemos. Un cuadro multidisciplinar de profesionales formados y experimentados en diferentes entornos, que desarrollarán los conocimientos teóricos, de manera eficiente, pero, sobre todo, pondrán al servicio de la especialización los conocimientos prácticos derivados de su propia experiencia.

Este dominio de la materia se complementa con la eficacia del diseño metodológico de este Grand Master. Elaborado por un equipo multidisciplinario de expertos en *e-Learning* integra los últimos avances en tecnología educativa. De esta manera, podrás estudiar con un elenco de herramientas multimedia cómodas y versátiles que te darán la operatividad que necesitas en tu especialización.

El diseño de este programa se centra en el Aprendizaje Basado en Problemas: un planteamiento que concibe el aprendizaje como un proceso eminentemente práctico. Para conseguirlo de forma remota, usaremos la telepráctica. Con la ayuda de un novedoso sistema de vídeo interactivo y el *learning from an expert*, podrás adquirir los conocimientos como si estuvieses enfrentándote al supuesto que estás aprendiendo en ese momento. Un concepto que te permitirá integrar y fijar el aprendizaje de una manera más realista y permanente.



02

Objetivos

Nuestro objetivo es formar profesionales altamente cualificados para la experiencia laboral. Un objetivo que se complementa, además, de manera global, con el impulso de un desarrollo humano que siente las bases de una sociedad mejor. Este objetivo se materializa en conseguir ayudar a los profesionales a acceder a un nivel de competencia y control mucho mayor. Una meta que podrás dar por adquirida, con una especialización de alta intensidad y precisión.





Si tu objetivo es mejorar en tu profesión, adquirir una cualificación que te habilite para competir entre los mejores, no busques más: bienvenido a TECH”

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
- Cambiar la concepción del tiempo y del espacio en el aula
- Descubrir el nuevo rol del docente y su actitud hacia el cambio metodológico
- Incorporar nuevas metodologías centradas en la cooperación, la innovación y la resolución de problemas
- Aprender herramientas y su aplicación en una secuencia didáctica
- Evaluar, coevaluar y la autoevaluación mediante herramientas digitales y rúbricas
- Diseñar una Flipped Classroom o clase invertida
- Comprender la importancia de las metodologías de aprendizaje activo en el Flipped Classroom y como el Flipped Classroom ayuda a mejorar otras metodologías
- Conocer qué es el Modelo *Flipped Classroom*
- Comprender su integración en el cambio metodológico de la educación
- Analizar los puntos fuertes del modelo, dificultades se pueden presentar y como solucionarlas
- Aprender herramientas y su uso para la creación de vídeos y material para utilizar en el *Flipped Classroom*
- Conocer y descubrir el juego y la gamificación como forma de aprendizaje ligado al *Flipped Classroom*



Objetivos específicos

- 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
- Describir las nuevas tendencias en la comunicación digital
- Definir las nuevas perspectivas en la docencia, formación y laborales dentro del entramado digital
- Explicar la evolución de Facebook, cómo crear y gestionar un perfil, cómo usar de buscador la Red y su uso como herramienta docente
- Reconocer todos los factores críticos propios del entorno Apple en el desarrollo de nuestro modelo de implantación
- Valorar la importancia de los entornos virtuales de aprendizaje como cauces de instrucción dentro y fuera del aula
- Identificar y estimar las posibilidades pedagógicas de las Apps propietarias de Apple para la gestión, la creación de contenidos y la evaluación
- Conocer las principales Apps para desarrollar una flipped clasroom y estrategias de gamificación, así como apreciar dichas metodologías emergentes como potenciadores del aprendizaje
- Explicar la evolución de Twitter, cómo crear y gestionar un perfil, cómo usar de buscador la Red y su uso como herramienta docente
- Explicar la evolución de Linkedin, cómo crear y gestionar un perfil, cómo usar de buscador la Red y su uso como herramienta docente
- Explicar la evolución de YouTube, cómo crear y gestionar un perfil, cómo usar de buscador la Red y su uso como herramienta docente
- Explicar la evolución de Instagram, cómo crear y gestionar un perfil, cómo usar de buscador la Red y su uso como herramienta docente
- Enumerar los distintos formatos digitales para la creación de contenido en las distintas Redes Sociales
- 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
- 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
- Distinguir entre redes móviles y wifi
- Clasificar los dispositivos móviles: tablets y smartphones
- Descubrir la extensión del uso de tablets en el aula
- Aprender sobre la pizarra electrónica
- Entender la gestión del alumnado informatizado
- Explicar las clases y tutorización online
- Identificar el FOMO
- Comprender la dependencia tecnológica
- Establecer el *Sleep Texting*
- Descubrir la Nomofobia
- Distinguir entre Migrante vs Nativo digital
- Identificar las dificultades tecnológicas en adultos
- 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
- Conocer qué es el aprendizaje cooperativo



- Visualizar los problemas que presenta y sus soluciones
- Crear un contexto cooperativo
- Conocer los tres pilares del aprendizaje cooperativo: interdependencia positiva, responsabilidad individual y participación equitativa
- Comprender cuando tengo que utilizar un patrón de cooperación u otro
- Conocer algunas técnicas simples y complejas del AC
- Conocer distintos tipos de evaluación
- Lograr desarrollar el modelo FC en el alumnado
- Aprender a solventar posibles problemas
- Preparar contenidos FC
- Saber trabajar el modelo FC en el aula solamente
- Trabajar con herramientas motivadoras
- Conocer las características más importantes para la creación de vídeos propios
- Conocer herramientas digitales para la elaboración y edición de vídeos propios
- Conocer cómo hacer FC con poca tecnología
- Descubrir herramientas para material externo
- Conocer la procedencia de la gamificación
- Descubrir los elementos básicos utilizados en la gamificación
- Identificar las mecánicas de gamificación
- Emplear herramientas digitales en la gamificación
- Integrar la ludificación en el aula y en los contenidos
- Localizar juegos y videojuegos para la gamificación en el aprendizaje
- Construir una gamificación y juegos
- Mejorar la lógica y el ingenio en el alumnado
- Conocer los formatos existentes
- Aprender a utilizar herramientas para un escape room
- Descubrir los valores educativos de un escape room
- Enseñar mediante el cuestionamiento y los retos
- Mejorar las distintas metodologías junto al FC
- Conocer las metodologías inductivas
- Trabajar con metodologías inductivas y FC
- Lograr el desarrollo de la autorregulación del alumnado
- Favorecer los procesos de enseñanza-aprendizaje a través de las TIC
- Desarrollar la competencia digital
- Favorecer el aprendizaje activo del alumnado buscando e indagando para conseguir aprendizaje
- Trabajar con herramientas motivadoras
- Programar teniendo en cuenta la taxonomía de Bloom
- Saber utilizar el espacio individual y grupal
- Conocer la importancia de los sistemas de gestión del aprendizaje
- Diseñar una unidad flipped
- Evaluar el flipped learning
- Aprender a utilizar herramientas digitales para la evaluación
- Aprender a gestionar el aula con herramientas digitales
- Evaluar lúdicamente
- Reflexionar sobre el establecimiento de los objetivos de aprendizaje
- Valorar la importancia de la retroalimentación para la mejora del proceso de aprendizaje

03

Competencias

Una vez estudiados todos los contenidos y alcanzados los objetivos del Grand Master en Educación Digital y Nuevos Modelos de Enseñanza, el profesional tendrá una superior competencia y desempeño en esta área. Un planteamiento completísimo, en una especialización de alto nivel, que marca la diferencia.





Acceder a la excelencia en cualquier profesión requiere esfuerzo y constancia. Pero, sobre todo, el apoyo de profesionales, que te aporten el impulso que te hace falta, con los medios y el soporte necesarios. En TECH ponemos a tu servicio todo lo que necesitas"

Competencias generales

- Comprender los conocimientos sobre *Digital Teaching and Learning* que proporcionen una oportunidad para el inicio o el desarrollo profesional en esta área
- Comprender los conocimientos sobre la Tecnología educativa y las competencias Digitales que permitan desarrollarte en esta área
- Aplicar los conocimientos adquiridos de forma práctica, con una buena base teórica, con lo que resolver cualquier problema que surja en el entorno de trabajo, adaptándose a los nuevos retos relacionados con su área de estudio
- Integrar los conocimientos adquiridos en el máster con los previos, así como reflexionar sobre las implicaciones del ejercicio profesional, aplicando a los mismos los valores personales, con lo que mejorar la calidad del servicio ofrecido
- Transmitir los conocimientos teóricos y prácticos adquiridos, así como desarrollen la capacidad de crítica y razonamiento, ante un público especializado y no especializado de forma clara y sin ambigüedades
- Desarrollar habilidades de auto-aprendizaje que les permita una formación continuada para el mejor desempeño de su puesto de trabajo
- Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación
- Aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio
- Integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios
- Comunicar sus conclusiones y los conocimientos y razones últimas que las sustentan a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades
- Poseer las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo

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 rede 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 tecno-pedagógicos 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
- Aplicar el modelo FC junto a otras metodologías activas dentro del aula
- Crear una clase invertida o FC
- Crear su propio contenido para una clase invertida o FC
- Gamificar los contenidos a trabajar
- Aprender a crear un escape room para desarrollar habilidades mentales, creatividad y pensamiento crítico
- Crear material gráfico con diversas herramientas
- Adquirir habilidades en TIC
- Aprender a programar y planificar a través del modelo FC
- Aprender a evaluar de una forma diferente

Nuestro objetivo es muy sencillo: ofrecerte una especialización de calidad, con el mejor sistema docente del momento, para que puedas alcanzar la excelencia en tu profesión”

04

Dirección del curso

Dentro del concepto de calidad total de nuestro curso, tenemos el orgullo de poner a tu disposición un cuadro docente de altísimo nivel, elegido por su contrastada experiencia en el ámbito educativo. Profesionales de diferentes áreas y competencias que componen un elenco multidisciplinar completo. Una oportunidad única de aprender de los mejores.





Nuestros profesores pondrán a tu disposición su experiencia y su capacidad docente para ofrecerte un proceso de especialización estimulante y creativo”

Dirección



D. Gris Ramos, Alejandro

- Ingeniero Técnico en Informática de Gestión
- CEO & Founder Club de Talentos
- CEO. Persatrace, Agencia de Marketing Online
- Director de desarrollo de negocio en Alenda Golf
- Director. Centro de Estudios PI
- Director de Departamento de Ingeniería de aplicaciones web en Brilogic
- Programador web en Grupo Ibergest
- Programador software/web en Reebok Spain
- Máster en Digital Teaching and Learning Tech Education
- Máster en Altas capacidades y educación inclusiva



D. Azorín López, Miguel Ángel

- Maestro especialista de Educación Física, Creador de la App Flipped Primary
- Maestro de enseñanza primaria, Colegio Padre Dehon
- Creador de la App Flipped Primary
- Docente Colaborador Ineverycrea
- Embajador de Genially
- Google Trainer
- Coach Edpuzzle
- Magisterio especialidad Educación Física. Universidad de Alicante
- Experto en Flipped Classroom (Nivel I Flipped Learning y nivel I Formador Flipped Learning)
- TOP-100 Flipped Learning Worldwide Teachers

Profesores

D. Albiol Martín, Antonio

- Coordinador TIC en el Colegio JABY
- Jefe del Departamento de Lengua Castellana y Humanidades
- Profesor de Lengua Castellana y Literatura
- Licenciado en Filosofía por la Universidad Complutense de Madrid
- Máster en Estudios Literarios de la Universidad Complutense de Madrid
- Máster en Educación y TIC, Especialidad en E-Learning de la Universidad Oberta de Catalunya

D. Asencio Ferrández, Aarón

- Maestro especialidad Primaria, Nivel I Flipped Learning
- Maestro especialidad Primaria, Nivel I Flipped Learning
- Maestro de educación Primaria. Colegio San José Cluny en Novelda
- Nivel I Flipped Learning
- Embajador app Flippped Primary
- Edpuzzle Coach
- Incluido en la lista del TOP-110 flipped learning worldwide teachers en dos oportunidades
- Nominado a los Premios Educa Abanca como mejor docente de Primaria en España

D. Cabezuelo Doblaré, Álvaro

- Psicólogo experto en Identidad Digital y Máster en Comunicación, Marketing Digital y Redes Sociales
- Docente en Ciclo Formativo de Diseño Gráfico y Marketing Digital/Redes Sociales, Escuela Arte Granada
- Profesor asociado en el ciclo superior de Marketing y Publicidad, CFI Reina Isabel
- Personal Docente. Terceto Comunicación
- Social Media. Making Known - Comunicación Estratégica
- Social MediaPsicólogo, StopHaters
- Social Media. Agencia HENDRIX

Dr. De la Serna, Juan Moisés

- Psicólogo y Escritor experto en Neurociencias
- Autor de la Cátedra Abierta de Psicología y Neurociencias
- Divulgador científico
- Doctor en Psicología
- Licenciado en Psicología, Universidad de Sevilla
- Máster en Neurociencias y Biología del Comportamiento, Universidad Pablo de Olavide, Sevilla
- Experto en Metodología Docente, Universidad de la Salle

Dña. Payá López, Miriam

- Maestra especialista en Lengua extranjera Inglés, experta en TIC
- Especialista en Pensamiento Visual

05

Estructura y contenido

Los contenidos de esta especialización han sido desarrollados por diferentes profesores con una finalidad clara: conseguir que nuestro alumnado adquiera todas y cada una de las habilidades necesarias para convertirse en verdaderos expertos en esta materia. El contenido de este programa te permitirá aprender todos los aspectos de las diferentes disciplinas implicadas es esta área.
Un programa completísimo y muy bien estructurado que te llevará hacia los más elevados estándares de calidad y éxito.





A través de un desarrollo muy bien compartimentado, podrás acceder a los conocimientos más avanzados del momento en Educación Digital y Nuevos Modelos de Enseñanza"

Módulo 1. Digital Learning

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

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

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

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

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

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

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

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

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



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

Módulo 2. *Digital Teaching*

2.1. 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 Docencia

4.1. Redes Sociales
- 4.1.1. Origen y evolución
- 4.1.2. Redes Sociales para Docentes
- 4.1.3. Estrategia, analítica y contenido

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

4.3. Twitter
- 4.3.1. El origen y evolución de Twitter
- 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. *Unity*
  5.9.2. Ejemplos de uso
5.10. *Samsung Virtual School Suitcase*
  5.10.1. Aprendizaje inmersivo
  5.10.2. La mochila del futuro

Módulo 6. El Entorno Apple en Educación

6.1. Los dispositivos móviles en educación
  6.1.1. El *M-learning*
  6.1.2. Una decisión problemática
6.2. ¿Por qué elegir un iPad para el aula?
  6.2.1. Criterios tecnopedagógicos
  6.2.2. Otras consideraciones
  6.2.3. Objeciones típicas
6.3. ¿Qué necesita mi centro?
  6.3.1. Filosofía educativa
  6.3.2. Criterios socioeconómicos
  6.3.3. Prioridades
6.4. Diseñando nuestro propio modelo
  6.4.1. "El que lee mucho y anda mucho, ve mucho y sabe mucho"
  6.4.2. Decisiones fundamentales
    6.4.2.1. ¿Carritos o proporción 1:1?
    6.4.2.2. ¿Qué modelo concreto elegimos?
    6.4.2.3. ¿PDI o televisión? ¿Ninguno de los dos?
6.5. El ecosistema educativo de Apple
  6.5.1. El DEP
  6.5.2. Sistemas de gestión de dispositivos
  6.5.3. ¿Qué son los Apple ID gestionados?
  6.5.4. Apple School Manager
6.6. Otros factores críticos de desarrollo
  6.6.1. Técnicos: conectividad
  6.6.2. Humanos: la comunidad educativa
  6.6.3. Organizativos



6.7. La clase en manos del profesor
- 6.7.1. Gestión docente: Aula e iDoceo
- 6.7.2. iTunes U como Entorno Virtual de Aprendizaje

6.8. El mapa para descubrir tesoros
- 6.8.1. La suite ofimática de Apple
  - 6.8.1.1. Pages
  - 6.8.1.2. Keynote
  - 6.8.1.3. Numbers
- 6.8.2. Apps para para producción multimedia
  - 6.8.2.1. iMovie
  - 6.8.2.2. Garage Band
  - 6.8.2.3. Clips

6.9. Apple y las metodologías emergentes
- 6.9.1. F*lipped Classroom: Explain Everything y EdPuzzle*
- 6.9.2. Gamificación: Kahoot, Socrative y Plickers

6.10. Todo el mundo puede programar
- 6.10.1. Swift playgrounds
- 6.10.2. Robótica con LEGO

Módulo 7. Google GSuite for Education

7.1. Historia de Google
- 7.1.1. ¿Quién es Google?
- 7.1.2. La importancia de asociarse con Google

7.2. Google y la Educación
- 7.2.1. Implicación de Google en la Educación
- 7.2.2. Herramientas presentas y futuras

7.3. Aplicaciones de Google
- 7.3.1. Catálogo de aplicaciones
- 7.3.2. Gmail
- 7.3.3. Calendar
- 7.3.4. Google Sheets
- 7.3.5. Google Forms
- 7.3.6. Google Docs

7.4. Introducción a GSuite *for Education*
- 7.4.1. Primeros pasos
- 7.4.2. *Trial Version*
- 7.4.3. Tipos de soporte técnico
- 7.4.4. Documentación técnica

7.5. Gestiones para la solicitud en tu centro
- 7.5.1. Documentación y requerimientos
- 7.5.2. Actualizar versión

7.6. Configuración de la consola
- 7.6.1. Primeros pasos
- 7.6.2. Gestor de la consola
- 7.6.3. Usuarios
- 7.6.4. Perfiles
- 7.6.5. Informes
- 7.6.6. Grupos
- 7.6.7. Funciones de administrador
- 7.6.8. Administración de dispositivos
- 7.6.9. Seguridad
- 7.6.10. Dominios
- 7.6.11. Migración de datos

7.7. Configuración de los permisos
- 7.7.1. Permisos de usuarios
- 7.7.2. Permisos de carpetas en Drive
- 7.7.3. Roles
- 7.7.4. Política de Privacidad
- 7.7.5. Protección de datos

7.8. Google Classroom para profesores y alumnos
- 7.8.1. Instrucciones de uso para profesores
- 7.8.2. Instrucciones de uso para alumnos

7.9. Usos típicos en el aula y consejos
- 7.9.1. Corrección de Tareas
- 7.9.2. Agenda escolar
- 7.9.3. Consejos de uso e implicación de alumnos y padres

7.9.4. Componentes adicionales para uso más avanzado
7.9.4.1. Flubaroo
7.9.4.2. *FormLimiter*
7.9.4.3. Autocrat
7.9.4.4. Doctopus
7.10. Google Chromebook
7.10.1. Uso del dispositivo
7.10.2. Precios y características

Módulo 8. Las TIC y su Aplicación Práctica e Interactiva

8.1. Las nuevas tecnologías en la educación
8.1.1. El contexto educativo 2.0
8.1.2. ¿Por qué usar las TIC?
8.1.3. Las competencias digitales del docente y alumno
8.1.4. Resumen
8.2. TIC en el aula y su aplicación
8.2.1. Libro digital
8.2.2. Pizarra digital
8.2.3. Mochila digital
8.2.4. Dispositivos móviles
8.2.5. Resumen
8.3. TIC en la web y su aplicación
8.3.1. Navegar, buscar y filtrar la información
8.3.2. Software educativo
8.3.3. Actividades guiadas en internet
8.3.4. Blogs educativos y páginas web
8.3.5. Wikis de profesores de Lengua y literatura
8.3.6. Plataformas de aprendizaje: Moodle y Schoology
8.3.7. Google Classroom
8.3.8. Google Docs
8.3.9. MOOCs
8.3.10. Resumen
8.4. Redes Sociales y sus aplicaciones en la docencia
8.4.1. Introducción a las redes sociales
8.4.2. Facebook
8.4.3. Twitter
8.4.4. Instagram
8.4.5. Linkedin
8.4.6. Resumen
8.5. Nuevas metodologías en el aula
8.5.1. Esquemas, mapas conceptuales y mentales
8.5.2. Infografías
8.5.3. Presentaciones y textos en movimiento
8.5.4. Creación de vídeos y tutoriales
8.5.5. Gamificación
8.5.6. *Flipped classroom*
8.5.7. Resumen
8.6. Diseño de actividades colaborativas
8.6.1. Creación de actividades colaborativas
8.6.2. Leer y escribir con TIC
8.6.3. Ampliar el diálogo y las habilidades de razonamiento con TIC
8.6.4. Atención a la diversidad del grupo
8.6.5. Programación y seguimiento de las actividades
8.6.6. Resumen
8.7. Evaluación con TIC
8.7.1. Sistemas de evaluación con TIC
8.7.2. El e-Portfolio
8.7.3. Autoevaluación, evaluación entre pares y retroalimentación
8.7.4. Resumen
8.8. Posibles riesgos de la web
8.8.1. Filtrar la información y la infoxicación
8.8.2. Distractores en la red
8.8.3. El seguimiento de actividades
8.8.4. Resumen

8.9. Mis recursos TIC
- 8.9.1. Almacenamiento y recuperación de los recursos, materiales y herramientas
- 8.9.2. Actualización de recursos, materiales y herramientas
- 8.9.3. Resumen

Módulo 9. La Gamificación Como Metodología Activa

9.1. Historia, definición y conceptos
- 9.1.1. Historia y contexto
- 9.1.2. Definición
- 9.1.3. Conceptos iniciales

9.2. Elementos
- 9.2.1. Clasificaciones
- 9.2.2. Insignias y diplomas
- 9.2.3. Coleccionables
- 9.2.4. Moneda de cambio
- 9.2.5. Llaves
- 9.2.6. Premios

9.3. Mecánicas
- 9.3.1. Gamificaciones estructurales
- 9.3.2. Gamificaciones de contenido

9.4. Herramientas Digitales
- 9.4.1. Herramientas de gestión
- 9.4.2. Herramientas de productividad
  - 9.4.2.1. Insignias
  - 9.4.2.2. Cartas
  - 9.4.2.3. Otros

9.5. Ludificaciones y Serious Games
- 9.5.1. El juego en el aula
- 9.5.2. Tipología de los juegos

9.6. Catálogo de juegos comerciales
- 9.6.1. Juegos para desarrollar competencias
- 9.6.2. Juegos para desarrollar contenidos

9.7. Vídeojuegos y APPS
- 9.7.1. Juegos para desarrollar competencias
- 9.7.2. Juegos para desarrollar contenidos

9.8. Diseño de una Gamificación
- 9.8.1. Planteamiento, objetivos
- 9.8.2. Integración en el currículo
- 9.8.3. Historia
- 9.8.4. Estética
- 9.8.5. Evaluación

9.9. Diseño de juegos
- 9.9.1. Planteamiento, objetivos
- 9.9.2. Integración en el currículo
- 9.9.3. Historia
- 9.9.4. Estética
- 9.9.5. Evaluación

9.10. Casos prácticos
- 9.10.1. De una gamificación
- 9.10.2. De una ludificación

Módulo 10. ¿Qué es el Modelo *Flipped Classroom*?

10.1. El modelo *flipped classroom*
- 10.1.1. Concepto
- 10.1.2. Historia
- 10.1.3. ¿Qué es y cómo funciona?

10.2. El nuevo papel del docente en el modelo *flipped classroom*
- 10.2.1. El nuevo rol del docente
- 10.2.2. Trabajo en el aula

10.3. El papel de los alumnos en el modelo *flipped classroom*
- 10.3.1. Nuevo aprendizaje del alumnado
- 10.3.2. Tareas en clase, lecciones en casa

10.4. Implicación de las familias en el modelo *flipped classroom*
- 10.4.1. Participación familiar
- 10.4.2. Comunicación con los padres

10.5. Diferencias entre el modelo tradicional y el modelo *flipped classroom*
- 10.5.1. Clase tradicional vs. Aula invertida
- 10.5.2. Tiempo de trabajo

10.6. La personalización de la enseñanza
- 10.6.1. ¿Qué es el aprendizaje personalizado?
- 10.6.2. ¿Cómo personalizar el aprendizaje?
- 10.6.3. Ejemplos de personalización del aprendizaje

10.7. La atención a la diversidad en el modelo *flipped classroom*
- 10.7.1. ¿Qué es la atención a la diversidad?
- 10.7.2. ¿Cómo nos ayuda el modelo FC a llevar a la práctica la atención a la diversidad?

10.8. Beneficios del modelo flipped classroom
- 10.8.1. Flexibilidad del alumnado en su aprendizaje
- 10.8.2. Adelantar contenidos
- 10.8.3. Entorno de aprendizaje alrededor del alumnado
- 10.8.4. Colaboración entre alumnos
- 10.8.5. Tiempo extra fuera del aula
- 10.8.6. Mayor tiempo de atención personalizada al alumnado

10.9. La relación de la taxonomía de Bloom con el modelo *flipped classroom*
- 10.9.1. ¿Qué es una taxonomía?
- 10.9.2. Historia
- 10.9.3. Niveles y ejemplos
- 10.9.4. Tabla de verbos

Módulo 11. Iniciación del Modelo Junto a Nuevas Metodologías de Aprendizaje Cooperativo

11.1. Flipped Classroom y aprendizaje cooperativo
- 11.1.1. ¿Qué es el aprendizaje cooperativo?
- 11.1.2. Problemas para implementar el aprendizaje cooperativo

11.2. Agrupamos a nuestros alumnos
- 11.2.1. Diseñamos los agrupamientos
- 11.2.2. Disposición, distribución y colocación de los alumnos en los equipos

11.3. Creamos una clase cooperativa
- 11.3.1. Normas en el cooperativo
- 11.3.2. Roles cooperativos

11.4. Los tres pilares del aprendizaje cooperativo
- 11.4.1. Interdependencia positiva
- 11.4.2. Responsabilidad individual
- 11.4.3. Participación equitativa

11.5. Patrones de cooperación para una clase invertida
- 11.5.1. Trabajo grupal
- 11.5.2. Trabajo grupal y trabajo individual
- 11.5.3. Trabajo individual y trabajo grupal
- 11.5.4. Trabajo individual

11.6. Técnicas cooperativas simples
- 11.6.1. Parada de tres minutos
- 11.6.2. Twitter cooperativo

11.7. Técnicas cooperativas complejas
- 11.7.1. Jigsaw o rompecabezas
- 11.7.2. Grupos de investigación

11.8. Evaluación
- 11.8.1. Evaluación del docente
- 11.8.2. Autoevaluación
- 11.8.3. Coevaluación



Módulo 12. Crear una Clase Invertida o Flipped Classroom

12.1. Enseñar a los alumnos la técnica, dar a conocer el modelo
- 12.1.1. Enseñar a ver los vídeos
- 12.1.2. Convencer a los alumnos
- 12.1.3. Enseñar a sacar ideas

12.2. Preparación de contenidos
- 12.2.1. Los pilares del FC
- 12.2.2. Ventajas
- 12.2.3. Desventajas

12.3. Crear un lugar para el material
- 12.3.1. ¿Cómo compartir los vídeos o el material?
- 12.3.2. ¿Dónde poder encontrar material de otros?

12.4. Conocer el flipp-in-class
- 12.4.1. Modalidad "flip en el aula"
- 12.4.2. Motivos de utilizarlo
- 12.4.3. ¿Cómo trabajarlo?

12.5. Problemas y obstáculos que pueden aparecer
- 12.5.1. Obstáculos que se pueden presentar en distintas situaciones

12.6. Solucionar posibles dificultades
- 12.6.1. ¿Cómo solventar los problemas que surjan?

12.7. Porqué el flipped classroom funciona de verdad
- 12.7.1. Razón principal del funcionamiento del FC
- 12.7.2. Percepción de los alumnos sobre el modelo FC

12.8. Consejos que debemos recordar
- 12.8.1. Consejos para el espacio personalizado
- 12.8.2. Conseguir que el tiempo en el aula enganche

12.9. Notas Cornell
- 12.9.1. ¿Qué son las notas Cornell?
- 12.9.2. Historia de las notas Cornell
- 12.9.3. Formato y relación con el FC
- 12.9.4. Apuntes y notas

Módulo 13. Creación de contenido propio, herramientas flipped classroom

13.1. Introducción
- 13.1.1. Contenido propio
- 13.1.2. Contenido externo
- 13.1.3. Herramientas y apps

13.2. Consejos para crear video efectivos
- 13.2.1. Importancia de un buen diseño digital
- 13.2.2. Duración
- 13.2.3. Tipos de planos
- 13.2.4. Voz, entonación
- 13.2.5. Enriquecer los vídeos
- 13.2.6. Concreción en el video

13.3. Creación de video con móvil, tablet
- 13.3.1. ¿Cómo crear los vídeos?
- 13.3.2. Edición de vídeos

13.4. Creación de video con captura de pantalla
- 13.4.1. ¿Cómo crear los vídeos?
- 13.4.2. Edición de vídeos

13.5. Creación de video con chroma
- 13.5.1. Herramientas a utilizar
- 13.5.2. Edición

13.6. Infraestructura artilugios digitales
- 13.6.1. Versatilidad
- 13.6.2. Facilidad de uso
- 13.6.3. Costes

13.7. Otros elementos importantes en la creación y edición de video
- 13.7.1. Instrumentos
- 13.7.2. Hardware

13.8. Hacer Flipped Classroom con poca tecnología
- 13.8.1. ¿Cómo realizarlo sin apenas tecnología?

Módulo 14. Escape Room en las Aulas

14.1. Historia de los Escape Room
- 14.1.1. ¿De dónde surge?
- 14.1.2. Popularidad

14.2. Conocer el formato
- 14.2.1. ¿Cuándo realizarlo?
- 14.2.2. Escape room de interior
- 14.2.3. Escape room de exterior
- 14.2.4. Creación de formatos

14.3. Pasos a tener en cuenta
- 14.3.1. Narrativa
- 14.3.2. Materiales
- 14.3.3. Pruebas

14.4. Aspectos que disparan la atención
- 14.4.1. Sorpresa
- 14.4.2. Creatividad
- 14.4.3. Emoción

14.5. Mejora del aprendizaje a través de la motivación
- 14.5.1. Fomentar el trabajo en equipo con un mismo fin entre todos
- 14.5.2. Crear espacios de debate y de tomar decisiones

14.6. Aspectos a tener en cuenta para su creación
- 14.6.1. Configuración del aula
- 14.6.2. Contenidos
- 14.6.3. Diseño para solucionar enigmas
- 14.6.4. Diseño de enigmas, puzzles
- 14.6.5. Narrativa excitante
- 14.6.6. Orden de pruebas
- 14.6.7. Recompensa

14.7. Herramientas para la creación
- 14.7.1. Materiales y sus posibilidades

14.8. Caso práctico
- 14.8.1. Ejemplo de una Escape Room

Módulo 15. Subir el Nivel con el Flipped Classroom

15.1. Las metodologías inductivas
- 15.1.1. ¿Qué son las metodologías inductivas?
- 15.1.2. Metodologías deductivas vs. Metodologías inductivas
- 15.1.3. Metodologías inductivas + FC

15.2. Proyectos y ABP
- 15.2.1. Descripción del método
- 15.2.2. Objetivos de su implementación
- 15.2.3. Características y fases
- 15.2.4. ABP y FC

15.3. Aprendizaje entre iguales (*peer Instruction*)
- 15.3.1. ¿Qué es el aprendizaje entre iguales?
- 15.3.2. ¿Cómo se trabaja?
- 15.3.3. *Peer Instruction* y FC

15.4. *Flipped mastery*
- 15.4.1. ¿Qué es la clase masterizada?
- 15.4.2. Trabajo de Ramsey Musallam
- 15.4.3. *Mastery learning cycles*

15.5. *Learning by doing* (aprender haciendo)
- 15.5.1. Historia
- 15.5.2. ¿Qué es aprender haciendo?
- 15.5.3. Ventajas
- 15.5.4. Propuestas

15.6. Aprendizaje basado en problemas
- 15.6.1. ¿Qué es el aprendizaje basado en problemas?
- 15.6.2. Trabajar con esta metodología
- 15.6.3. ABP + FC

15.7. Modelo SAMR
- 15.7.1. Integrar las TIC en los procesos educativos
- 15.7.2. Representación del modelo
- 15.7.3. Componentes paso a paso del modelo SAMR

15.8. *Blended learning*
- 15.8.1. ¿Qué es el *blended learning*?
- 15.8.2. Ventajas
- 15.8.3. Ejemplos de sistemas BL
- 15.8.4. Estrategias

15.9. JITT (*Just-in-time-Teaching*)
- 15.9.1. Historia
- 15.9.2. Metología
- 15.9.3. JITT + FC

Módulo 16. Creación de Material Gráfico, el Flipped no es Solo Video. Diseño de un PLE (Entorno Personal de Aprendizaje)

16.1. ¿Qué es un Entorno Personal de Aprendizaje (PLE)?
- 16.1.1. Concepto de PLE
- 16.1.2. Diseña tu propio PLE

16.2. Plataformas de aula
- 16.2.1. Edmodo
- 16.2.2. Google Classroom

16.3. Creación de material interactivo
- 16.3.1. Genial.ly

16.4. Códigos QR
- 16.4.1. Usos educativos
- 16.4.2. Creación de códigos QR

16.5. Infografías
- 16.5.1. Pictochart
- 16.5.2. Canva

16.6. Mapas mentales
- 16.6.1. GonConqr
- 16.6.2. Mindomo
- 16.6.3. Popplet

16.7. Creación de una web
- 16.7.1. WIX

16.8. Uso de redes sociales en el aprendizaje
- 16.8.1. Twitter
- 16.8.2. Instagram

16.9. Trabajo con PDF
- 16.9.1. Perrusall

Módulo 17. Programación y Planificación en el Modelo Flipped Classroom

17.1. ¿Por qué darle la vuelta a nuestra clase?
- 17.1.1. Evidencias de la necesidad de la clase invertida

17.2. Taxonomía de Bloom para programar
- 17.2.1. Definimos los niveles de la taxonomía de Bloom cognitivos

17.3. Espacio Individual
- 17.3.1. Espacio individual del docente y alumno

17.4. Sistema de gestión del aprendizaje
- 17.4.1. Google classroom
- 17.4.2. Padlet

17.5. Espacio grupal
- 17.5.1. ¿Qué hacer en el espacio grupal?

17.6. Diseño de una unidad flipped
- 17.6.1. Elementos de una unidad flipped
- 17.6.2. Ejemplo de una unidad flipped

17.7. ¿Cómo puedes evaluar tu clase al revés?
- 17.7.1. Diferentes estrategias para evaluar a nuestros estudiantes



Módulo 18. Una Nueva Forma de Evaluación

18.1. Kahoot
- 18.1.1. Descripción de la herramienta
- 18.1.2. Modos de juego
- 18.1.3. Creación de actividades

18.2. Socrative
- 18.2.1. Descripción de la herramienta
- 18.2.2. Modos de juego
- 18.2 3. Creación de actividades

18.3. Google Forms
- 18.3.1. Descripción de la herramienta
- 18.3.2. Creación de documentos

18.4. EdPuzzle
- 18.4.1. Descripción de la herramienta
- 18.4.2. Creación de actividades

18.5. Rúbricas
- 18.5.1. Descripción del sistema de evaluación por rúbricas
- 18.5.2. Creación de rúbricas

18.6. iDoceo
- 18.6.1. Descripción de la herramienta
- 18.6.2. Aprender a gestionar el aula con iDoceo

18.7. Addittio
- 18.7.1. Descripción de la herramienta
- 18.7.2. Aprender a gestionar el aula con Addittio

18.8. CoRubrics
- 18.8.1. Descripción de la herramienta
- 18.8.2. Creación de rúbricas con CoRubrics

18.9. Google Classroom
- 18.9.1. Descripción de la herramienta
- 18.9.2. Aprender a gestionar aulas virtuales y sus tareas

Una especialización completa que te llevará a través de los conocimientos necesarios, para competir entre los mejores”

06

Metodología

Este programa de capacitación ofrece una forma diferente de aprender. Nuestra metodología se desarrolla a través de un modo de aprendizaje de forma cíclica: ***el Relearning***.

Este sistema de enseñanza es utilizado, por ejemplo, en las facultades de medicina más prestigiosas del mundo y se ha considerado uno de los más eficaces por publicaciones de gran relevancia como el ***New England Journal of Medicine.***





Descubre el Relearning, un sistema que abandona el aprendizaje lineal convencional para llevarte a través de sistemas cíclicos de enseñanza: una forma de aprender que ha demostrado su enorme eficacia, especialmente en las materias que requieren memorización"

En TECH Education School empleamos el Método del Caso

Ante una determinada situación concreta, ¿qué debería hacer un profesional? A lo larg 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 métod

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.



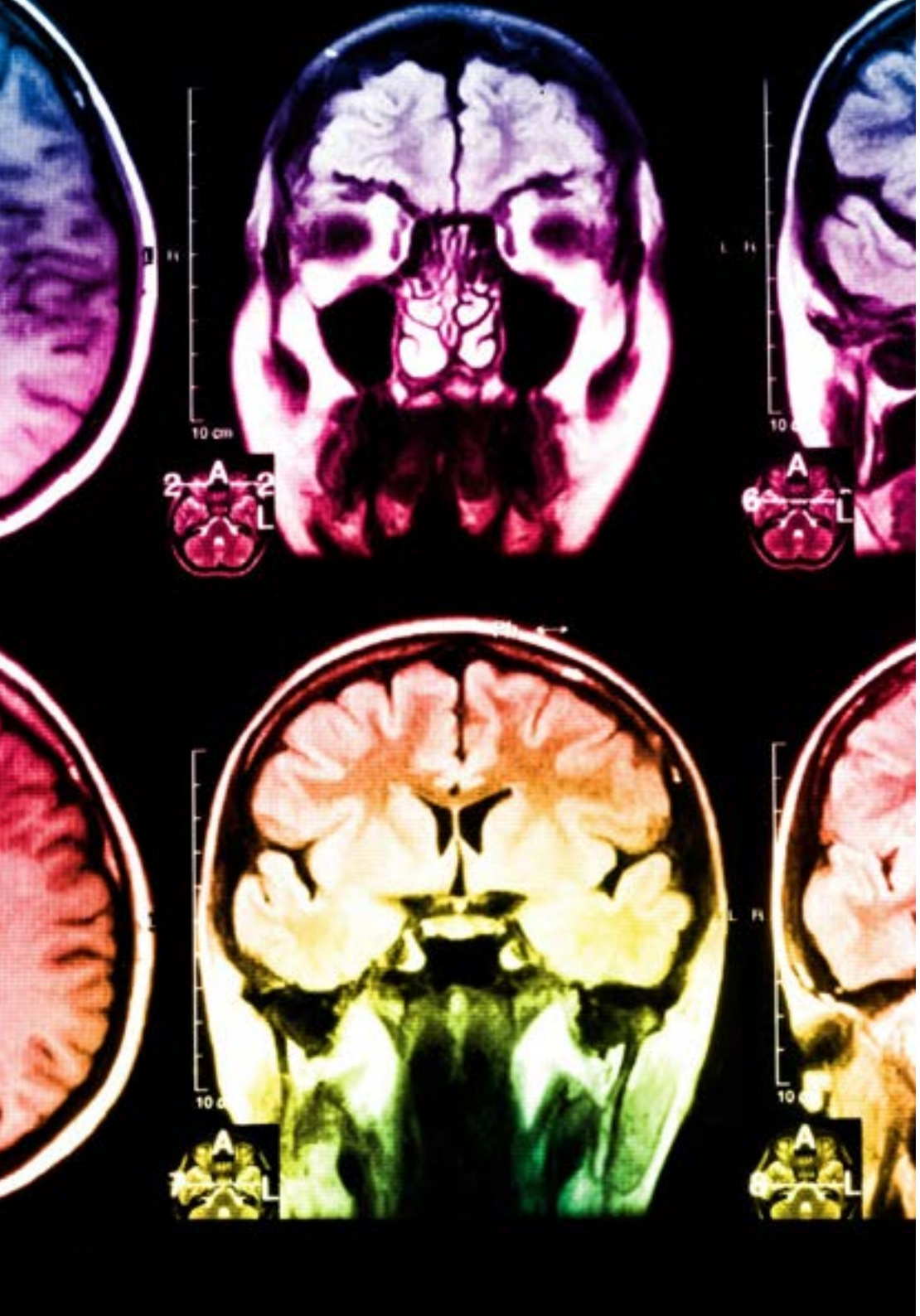
Relearning Methodology

TECH 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 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 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, puedes verlos las veces que quieras.

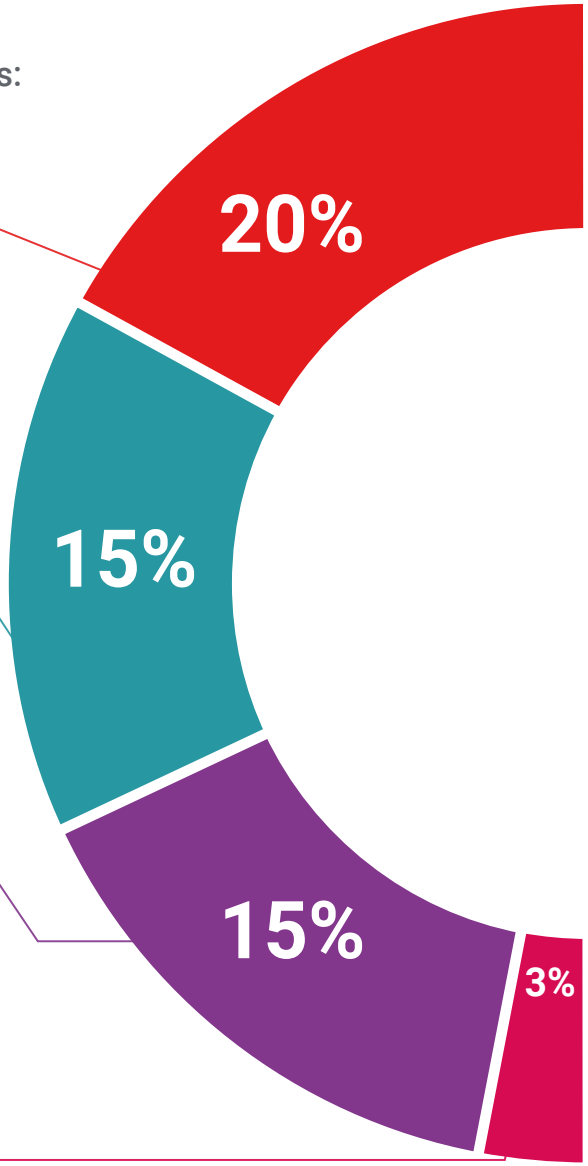
Resúmenes interactivos

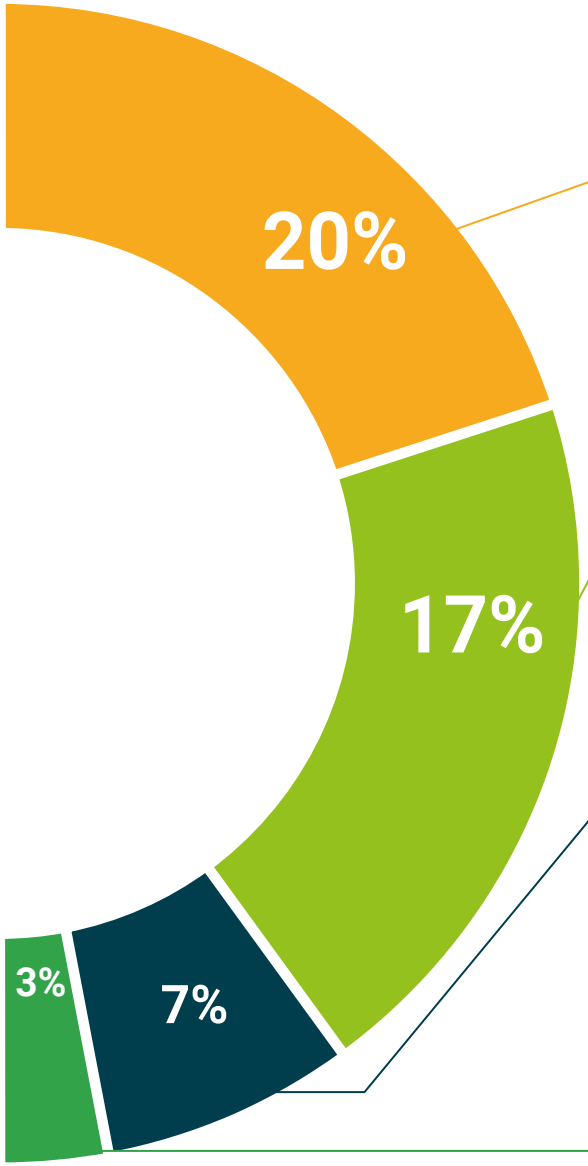
El equipo de TECH presenta los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audios, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

Este exclusivo sistema educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".

Lecturas complementarias

Artículos recientes, documentos de consenso y guías internacionales, entre otros. En la biblioteca virtual de TECH el estudiante tendrá acceso a todo lo que necesita para completar su capacitación.





Análisis de casos elaborados y guiados por expertos

El aprendizaje eficaz tiene, necesariamente, que ser contextual. Por eso, TECH presenta los desarrollos de casos reales en los que el experto guiará al alumno a través del desarrollo de la atención y la resolución de las diferentes situaciones: una manera clara y directa de conseguir el grado de comprensión más elevado.

Testing & Retesting

Se evalúan y reevalúan periódicamente los conocimientos del alumno a lo largo del programa, mediante actividades y ejercicios evaluativos y autoevaluativos para que, de esta manera, el estudiante compruebe cómo va consiguiendo sus metas.

Clases magistrales

Existe evidencia científica sobre la utilidad de la observación de terceros expertos.

El denominado Learning from an Expert afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en las futuras decisiones difíciles.

Guías rápidas de actuación

TECH ofrece los contenidos más relevantes del curso en forma de fichas o guías rápidas de actuación. Una manera sintética, práctica y eficaz de ayudar al estudiante a progresar en su aprendizaje.

07

Titulación

El Grand Master en Educación Digital y Nuevos Modelos de Enseñanza garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Grand Master expedido por TECH Universidad Tecnológica.





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

Este **Grand Master en Educación Digital y Nuevos Modelos de Enseñanza** contiene el programa científico más completo y actualizado del mercado.

Tras la superación de la evaluación, el alumno recibirá por correo postal* con cause de recibido su correspondiente título de **Grand Master** emitido por **TECH Universidad Tecnológica.**

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

Título: **Grand Master en Educación Digital y Nuevos Modelos de Enseñanza**

N.º Horas Oficiales: **3.000 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

GRAND MASTER

en

Educación Digital y Nuevos Modelos de Enseñanza

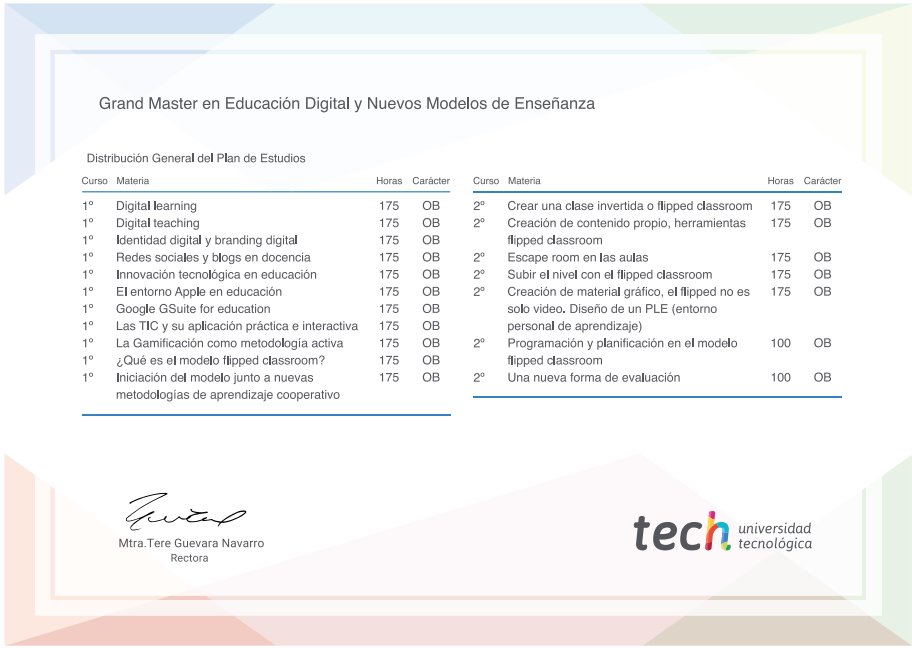
Se trata de un título propio de esta Universidad con una duración de 3.000 horas, con fecha de inicio dd/mm/aaaa y fecha de finalización dd/mm/aaaa.

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


Grand Master en Educación Digital y Nuevos Modelos de Enseñanza

Distribución General del Plan de Estudios

Curso	Materia	Horas	Carácter
1º	Digital learning	175	OB
1º	Digital teaching	175	OB
1º	Identidad digital y branding digital	175	OB
1º	Redes sociales y blogs en docencia	175	OB
1º	Innovación tecnológica en educación	175	OB
1º	El entorno Apple en educación	175	OB
1º	Google GSuite for education	175	OB
1º	Las TIC y su aplicación práctica e interactiva	175	OB
1º	La Gamificación como metodología activa	175	OB
1º	¿Qué es el modelo flipped classroom?	175	OB
1º	Iniciación del modelo junto a nuevas metodologías de aprendizaje cooperativo	175	OB
2º	Crear una clase invertida o flipped classroom	175	OB
2º	Creación de contenido propio, herramientas flipped classroom	175	OB
2º	Escape room en las aulas	175	OB
2º	Subir el nivel con el flipped classroom	175	OB
2º	Creación de material gráfico, el flipped no es solo video. Diseño de un PLE (entorno personal de aprendizaje)	175	OB
2º	Programación y planificación en el modelo flipped classroom	100	OB
2º	Una nueva forma de evaluación	100	OB

Mtra.Tere Guevara Navarro
Rectora

tech universidad tecnológica

*Apostilla de La Haya. En caso de que el alumno solicite que su título en papel recabe la Apostilla de La Haya, TECH EDUCATION realizará las gestiones oportunas para su obtención, con un coste adicional.



tech universidad tecnológica

Grand Master
Educación Digital y Nuevos Modelos de Enseñanza

Modalidad: **Online**

Duración: **2 años**

Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**

Horas lectivas: **3.000 h.**

Grand Master
Educación Digital y Nuevos Modelos de Enseñanza



tech universidad tecnológica