Diplomado

Introducción al Proyecto Educativo



tech universidad tecnológica



tech universidad tecnológica

Diplomado

Introducción al Proyecto Educativo

Modalidad: **Online**
Duración: **2 meses**
Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**
Horas lectivas: **300 h.**
Acceso web: **www.techtitute.com/educacion/curso-universitario/introduccion-proyecto-educativo**

Índice

01 Presentación — pág. 4

02 Objetivos — pág. 8

03 Dirección del curso — pág. 12

04 Estructura y contenido — pág. 16

05 Metodología — pág. 24

06 Titulación — pág. 32

01

Presentación

Cada centro educativo o institución escolar tiene el objetivo fundamental de que sus alumnos adquieran las capacidades y competencias necesarias dependiendo del campo en el que se encuentren. El proceso de enseñanza-aprendizaje está marcado esencialmente por el tipo de proyecto educativo que sigue el centro. Todo lo demás son factores, metodologías, o ámbitos que circunscriben el proyecto educativo.





Este Diplomado en Introducción al Proyecto Educativo generará una sensación de seguridad en el desempeño de tu profesión, que te ayudará a crecer personal y profesionalmente"

Este programa introducirá al profesional de la educación en el conocimiento profundo del proyecto educativo, brindándole información referente a las bases en las que se edifica un proyecto, teniendo en cuenta el objetivo principal que es el promover en todos sus campos de acción el papel de la educación.

De esta forma se profundizará en la realidad del proyecto educativo y se dará respuesta a preguntas importantes tales como: ¿Qué es un proyecto educativo? ¿Para qué sirve? ¿Cuál es su origen? ¿Quiénes son sus destinatarios? ¿Cuáles son los factores más importantes? ¿Qué agentes están implicados? ¿Qué contenidos tiene un proyecto educativo? ¿Cómo se realiza la evaluación del proyecto?

Una vez introducido en materia, el estudiante comprenderá las diferentes tipologías de proyectos, así como su fin y función en la sociedad. Por otro lado, se explicará a lo largo del programa las principales técnicas de conocimiento que permiten solidificar proyectos como estos. Así pues, se profundizará en proyectos tecnológicos e innovadores que han repercutido en la sociedad, que han transformado escuelas, centros educativos y colegios desde sus distintas variaciones, siendo estos proyectos deportivos, artísticos y científicos.

Se trata entonces de un programa 100% online que permitirá al profesional de la educación identificar el plan de acción para la ejecución de un proyecto educativo, identificando en primera instancia su introducción al mismo. Un programa que permitirá al estudiante descargar el material desde cualquier dispositivo móvil, sin horarios preestablecidos ni tramites farragosos.

Este **Diplomado en Introducción al Proyecto Educativo** contiene el programa más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- Desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en Introducción al Proyecto Educativo
- Sus contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que están concebidos, recogen una información científica y práctica sobre aquellas disciplinas indispensables para el ejercicio profesional
- Novedades sobre Introducción al Proyecto Educativo
- Contiene ejercicios prácticos donde realizar el proceso de autoevaluación para mejorar el aprendizaje
- Con especial hincapié en metodologías innovadoras en Introducción al Proyecto Educativo
- Todo esto se complementará con 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

Actualiza tus conocimientos a través del programa en Introducción al Proyecto Educativo”

Este Diplomado es 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 Introducción al Proyecto Educativo, obtendrás un título por TECH Universidad Tecnológica"

Incluye en su cuadro docente profesionales pertenecientes al ámbito de Introducción al Proyecto Educativo, que vierten en esta especialización la experiencia de su trabajo, además de reconocidos especialistas pertenecientes a sociedades de referencia y universidades de prestigio.

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 centrado en el Aprendizaje Basado en Problemas, mediante el cual el educador deberá tratar de resolver las distintas situaciones de práctica profesional que se le planteen a lo largo del curso académico. Para ello, el educador contará con la ayuda de un novedoso sistema de vídeo interactivo realizado por reconocidos expertos en el campo de Introducción al Proyecto Educativo y con gran experiencia docente.

Aumenta tu seguridad en la toma de decisiones actualizando tus conocimientos a través de este Diplomado.

Aprovecha la oportunidad para conocer los últimos avances en Introducción al Proyecto Educativo y mejorar la atención a tus alumnos.



02

Objetivos

El programa en Introducción al Proyecto Educativo está orientado a facilitar la actuación del profesional dedicado a trabajar con alumnos del ámbito de la docencia.





Este programa está orientado para que consigas actualizar tus conocimientos en Introducción al Proyecto Educativo, con el empleo de la última tecnología educativa, para contribuir con calidad y seguridad a la toma de decisiones y seguimiento de estos alumnos"

Objetivos generales

- Conocer los elementos más importantes del proyecto educativo
- Capacitar a personas del ámbito educativo con el fin de mejorar los proyectos educativos que utilicen, o para elaborar un proyecto innovador de creación propia o basado en la evidencia
- Estudiar cada una de las fases de programación e implementación de un proyecto educativo
- Analizar los factores esenciales a tener en cuenta en la programación e implementación de un proyecto educativo
- Conseguir una visión global de todo el proceso y no solamente una posición sesgada
- Entender la función de cada uno de los agentes educativos en cada fase de la programación e implementación del proyecto educativo
- Profundizar en los factores esenciales de éxito del proyecto educativo
- Convertirse en un experto para dirigir o participar en un proyecto educativo de calidad

Aprovecha la oportunidad y da el paso para ponerte al día en las últimas novedades en Introducción al Proyecto Educativo"





Objetivos específicos

- Comprender el concepto de proyecto educativo
- Estudiar los enfoques más conocidos de proyectos educativos
- Conocer el inicio de los proyectos educativos innovadores
- Analizar la finalidad de los proyectos educativos
- Determinar los objetivos de aprendizaje y el proceso para llegar a ellos
- Valorar los posibles centros donde implementar el proyecto educativo
- Saber qué factores son clave en la programación e implementación de proyectos educativos
- Aprender qué agentes están implicados en el proceso de programación e implementación de proyectos educativos
- Conocer los tipos de proyectos educativos más comunes en los centros educativos
- Descubrir los proyectos educativos más innovadores del momento
- Entender la variedad de posibilidades de la programación e implementación de proyectos educativos
- Analizar los proyectos educativos de ámbito tecnológico más comunes e innovadores
- Estudiar los proyectos educativos basados en las metodologías más innovadoras
- Comprender los proyectos educativos centrados en valores que mejoran diversos factores del proceso de enseñanza-aprendizaje
- Determinar el concepto de Proyectos Basados en la Evidencia

03

Dirección del curso

El programa incluye en su cuadro docente expertos de referencia en Introducción al Proyecto Educativo que vierten en esta especialización la experiencia de su trabajo. Además participan, en su diseño y elaboración, otros expertos de reconocido prestigio que completan el programa de un modo interdisciplinar.





Aprende de profesionales de referencia, los últimos avances en los procedimientos en el ámbito de las Introducción al Proyecto Educativo"

Dirección



D. Pattier Bocos, Daniel

- Especialista en Innovación Educativa
- Investigador y docente universitario de la Facultad de Educación de la Universidad Complutense de Madrid
- Finalista del premio al Mejor Docente de España en los Premios Educa Abanca

Profesores

D. Boulind, Andrew

- Coordinador de Aprendizaje Digital en Reino Unido
- Especialista en Nuevas Tecnologías
- Colaborador docente en la Universidad CEU Cardenal Herrera



04

Estructura y contenido

La estructura de los contenidos ha sido diseñada por un equipo de profesionales de los mejores centros educativos y universidades del territorio nacional, conscientes de la relevancia en la actualidad de la especialización innovadora, y comprometidos con la enseñanza de calidad mediante las nuevas tecnologías educativas.



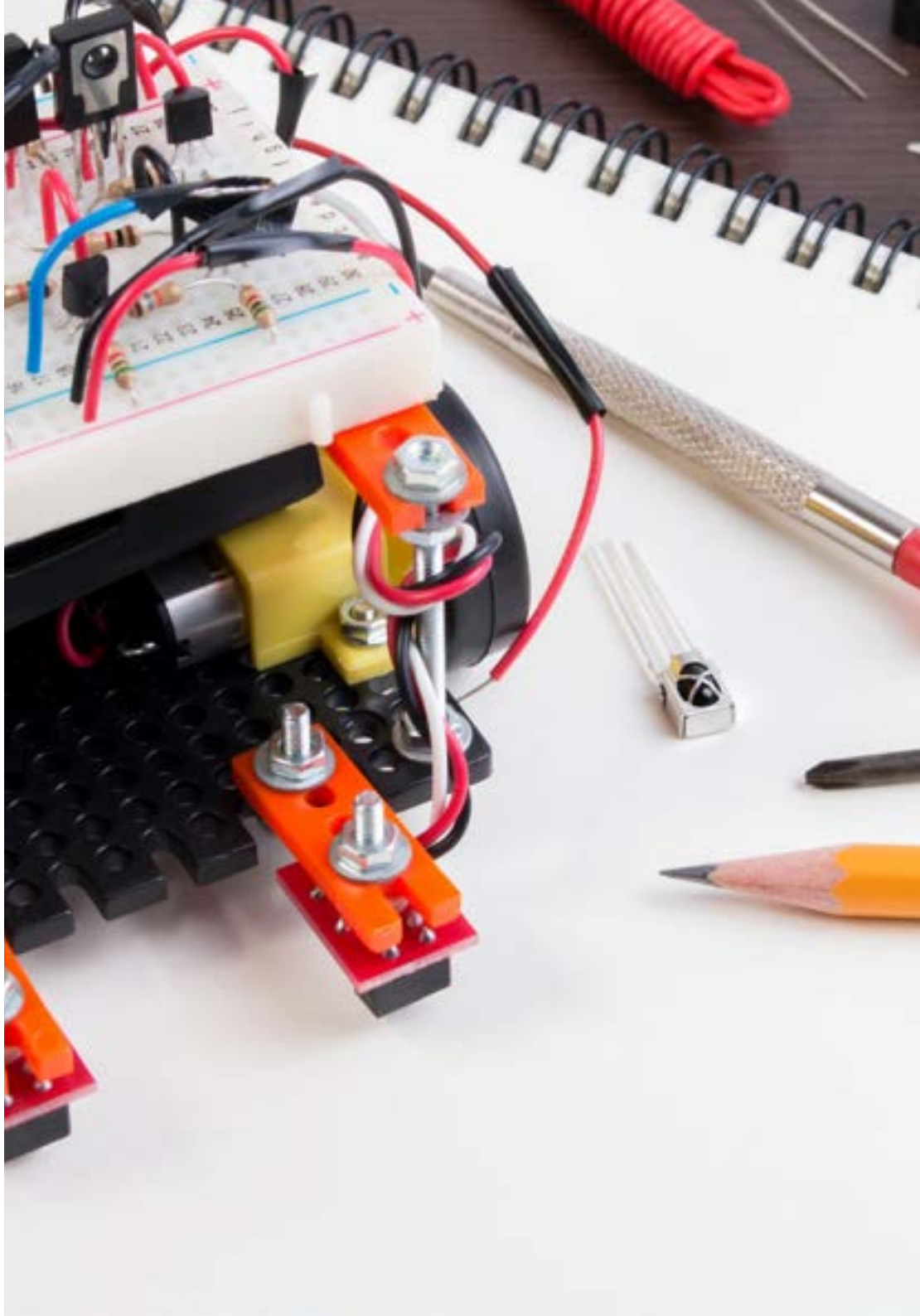


Este Diplomado en Introducción al Proyecto Educativo, contiene el programa más completo y actualizado del mercado"

Módulo 1. Introducción al proyecto educativo

1.1. ¿Qué es un proyecto educativo?
- 1.1.1. Descripción
  - 1.1.1.1. Planear el proceso para alcanzar la meta
  - 1.1.1.2. Implicaciones del proceso
  - 1.1.1.3. Presentación de los resultados
- 1.1.2. Identificar el problema
- 1.1.3. Atender a sus causa y consecuencias
  - 1.1.3.1. Análisis DAFO
  - 1.1.3.2. Formulaciones de acciones
- 1.1.4. Diagnóstico de la situación problemática
  - 1.1.4.1. Lugar y situación del proyecto
  - 1.1.4.2. Gestión del tiempo
  - 1.1.4.3. Objetivos y metas preestablecida
- 1.1.5. Proyectos educativos innovadores: por dónde empezar
  - 1.1.5.1. La mejor alternativa
  - 1.1.5.2. Estudio o diagnóstico de la situación problemática

1.2. ¿Para qué sirve?
- 1.2.1. Generar los cambios en los entornos
  - 1.2.1.1. La gestión del cambio
  - 1.2.1.2. Verificación del problema y su solución
  - 1.2.1.3. Apoyos institucionales
  - 1.2.1.4. Verificación del progreso
  - 1.2.1.5. ¿A qué población específica estudiantil se atiende?
- 1.2.2. Transformar y permitir
  - 1.2.2.1. Dinámicas sociales
  - 1.2.2.2. Delimitando el problema
  - 1.2.2.3. Temas de interés común
- 1.2.3. Modificando la realidad
  - 1.2.3.1. La unidad operativa



1.2.4. Acción colectiva
1.2.4.1. Realización de acciones y de actividades colectivas
1.2.4.2. Actividades espontaneas
1.2.4.3. Actividades estructuradas
1.2.4.4. Acción colectiva y socialización
1.2.4.5. Acción colectiva y estigmatización
1.2.4.6. Acción colectiva, transición y confianza

1.3. Origen
1.3.1. Planificación del proceso para alcanzar una meta educativa
1.3.1.1. Definición de los objetivos
1.3.1.2. Justificación del proyecto
1.3.1.3. Relevancia del proyecto
1.3.1.4. Aportación a la comunidad educativa
1.3.1.5. La factibilidad de la implementación
1.3.1.6. Limitaciones
1.3.2. Objetivos de aprendizaje
1.3.2.1. Viables y mediables
1.3.2.2. Relación de los objetivos con el problema planteado

1.4. Destinatarios
1.4.1. Proyectos educativos ejecutados en un centro o institución específicos
1.4.1.1. Alumnado
1.4.1.2. Necesidades del centro
1.4.1.3. Docentes implicados
1.4.1.4. Directivos
1.4.2. Proyectos educativos relativos a un sistema educativo
1.4.2.1. Visión
1.4.2.2. Objetivos estratégicos
1.4.2.3. Recursos políticas
1.4.2.4. Recursos sociales
1.4.2.5. Recursos propiamente educativos
1.4.2.6. Recursos normativos
1.4.2.7. Recursos financieros
1.4.3. Proyectos educativos que se desarrollan fuera del sistema educativo
1.4.3.1. Ejemplos
1.4.3.2. Enfoques complementarios
1.4.3.3. Reactivo/proactivo
1.4.3.4. Agentes del cambio
1.4.3.5. Publico/privado
1.4.4. Proyectos educativos de aprendizaje especializado
1.4.4.1. Necesidades educativas especiales particulares
1.4.4.2. Aprendizaje como una motivación
1.4.4.3. Autoevaluarse y motivarse
1.4.4.4. Aprenden a partir de la investigación
1.4.4.5. Ejemplos: mejorar la vida diaria

1.5. Factores
1.5.1. Análisis de la situación educativa
1.5.1.1. Etapas
1.5.1.2. Revisión
1.5.1.3. Reacoplar información
1.5.2. Selección y definición del problema
1.5.2.1. Verificación de progreso
1.5.2.2. Apoyos de las instituciones
1.5.2.3. Delimitación
1.5.3. Definición de los objetivos del proyecto
1.5.3.1. Objetivos relacionados
1.5.3.2. Guías de trabajo
1.5.3.3. Análisis de los objetivos
1.5.4. Justificación del proyecto
1.5.4.1. Relevancia del proyecto
1.5.4.2. Utilidad para la comunidad educativa
1.5.4.3. Viabilidad

1.5.5. Análisis de la solución
1.5.5.1. Fundamentación
1.5.5.2. Fin o prepósito
1.5.5.3. Metas o alcance
1.5.5.4. Contexto
1.5.5.5. Actividades
1.5.5.6. Cronograma
1.5.5.7. Recursos y responsabilidades
1.5.5.8. Supuestos
1.5.6. Planificación de las acciones
1.5.6.1. Planeación de las acciones correctivas
1.5.6.2. Propuesta de trabajo
1.5.6.3. Secuencias de actividades
1.5.6.4. Delimitaciones de los plazos
1.5.7. Cronograma de trabajo
1.5.7.1. Descomposición del trabajo
1.5.7.2. Instrumento de comunicación
1.5.7.3. Identificar los hitos del proyecto
1.5.7.4. Bloques del conjunto de actividades
1.5.7.5. Identificar las actividades
1.5.7.6. Elaboración de un plan de actividades
1.5.8. Especificación de los recursos humanos, materiales y económicos
1.5.8.1. Humanos
1.5.8.1.1. Participantes en el proyecto
1.5.8.1.2. Roles y funciones
1.5.8.2. Materiales
1.5.8.2.1. Recursos
1.5.8.2.2. Instrumentación del proyecto
1.5.8.3. Tecnológicos
1.5.8.3.1. Equipos necesarios
1.5.9. Evaluación
1.5.9.1. Evaluación del proceso
1.5.9.2. Evaluación de los resultados
1.5.10. Informe final
1.5.10.1. Guía
1.5.10.2. Limitaciones
1.6. Agentes implicados
1.6.1. Alumnos/alumnas
1.6.2. Padres
1.6.2.1. Familias
1.6.3. Profesores
1.6.3.1. Equipos de orientación educativa
1.6.3.2. Profesorado del centro
1.6.4. Directivos
1.6.4.1. Centros
1.6.4.2. Municipales
1.6.4.3. Autonómicos
1.6.4.4. Nacionales
1.6.5. Sociedad
1.6.5.1. España del siglo XXI
1.6.5.2. Servicios sociales
1.6.5.3. Municipales
1.6.5.4. Asociaciones
1.6.5.5. Voluntariado de aprendizaje-servicio
1.7. Contenidos
1.7.1. Señas de identidad
1.7.1.1. Micro o macro
1.7.1.2. Aportar a la comunidad educativa
1.7.2. Características
1.7.2.1. Ideológicas
1.7.2.2. Enseñanzas
1.7.2.3. Unidades
1.7.2.4. Horarios
1.7.2.5. Instalaciones
1.7.2.6. Profesorado
1.7.2.7. Directivos

1.7.3. Objetivos y compromisos
1.7.3.1. Metas y objetivos
1.7.3.2. Implicación del mundo educativo
1.7.4. Valores concretos
1.7.4.1. Habitas
1.7.4.2. Conductos que fomenta
1.7.5. Metodología
1.7.5.1. Atención a la diversidad
1.7.5.2. Trabajar a base de proyectos A
1.7.5.3. Aprendizaje basado en el pensamiento
1.7.5.4. Aprendizaje digital
1.7.6. Estructura organizativa
1.7.6.1. Objetivo fundamental
1.7.6.2. La misión
1.7.6.3. Teoría, principios y valores
1.7.6.4. Propósitos y las estrategias de cambio
1.7.6.5. Concepción pedagógica
1.7.6.6. Entorno comunitario

1.8. Objetivos
1.8.1. Docentes
1.8.1.1. Orientador-coordinador
1.8.1.2. Colaborar en la modernización
1.8.2. Planteamientos pedagógicos
1.8.2.1. Efectivos
1.8.2.2. Valorar
1.8.2.3. Diseñar
1.8.2.4. Desarrollar
1.8.2.5. Poner en práctica métodos
1.8.3. Necesidades formativas
1.8.3.1. Formación continua
1.8.3.2. Pedagogías
1.8.3.3. Aprendizaje digital
1.8.3.4. La colaboración educativa
1.8.3.5. Estrategias metodológicas
1.8.3.6. Recursos didácticos
1.8.3.7. Intercambiando experiencias

1.9. Resultados
1.9.1. ¿Qué se va a evaluar?
1.9.1.1. ¿Cómo se va a llevar a cabo el examen?
1.9.1.2. ¿Quién va a ser el encargado de realizarlo?
1.9.1.3. ¿Cuándo se va a desarrollar el análisis?
1.9.1.4. Análisis con SMART: relevancia, por atender a aspectos significativos
1.9.2. Globalidad
1.9.2.1. Ámbitos
1.9.2.2. Dimensiones
1.9.3. Fiabilidad
1.9.3.1. Reflejar
1.9.3.2. Mediciones
1.9.3.3. Sostenerse en evidencias objetivas
1.9.4. Concisión
1.9.4.1. Redacción
1.9.4.2. Presentación
1.9.5. Operatividad
1.9.5.1. Medición
1.9.5.2. Resultados factibles
1.9.5.3. Consenso asumida y compartida

1.10. Conclusión
1.10.1. Digitalización
1.10.2. Colaboración
1.10.3. Transformación

Módulo 2. Tipos de proyectos educativos

2.1. Proyectos tecnológicos
- 2.1.1. Realidad virtual
- 2.1.2. Realidad aumentada
- 2.1.3. Realidad mixta
- 2.1.4. Pizarras digitales
- 2.1.5. Proyecto iPAD o tablet
- 2.1.6. Móviles en el aula
- 2.1.7. Robótica educativa
- 2.1.8. Inteligencia artificial
- 2.1.9. *E-Learning* y educación online
- 2.1.10. Impresoras 3D

2.2. Proyectos metodológicos
- 2.2.1. Gamificación
- 2.2.2. Educación basada en juegos
- 2.2.3. *Flipped classroom*
- 2.2.4. Aprendizaje basado en proyectos
- 2.2.5. Aprendizaje basado en problemas
- 2.2.6. Aprendizaje basado en el pensamiento
- 2.2.7. Aprendizaje basado en competencias
- 2.2.8. Aprendizaje cooperativo
- 2.2.9. *Design thinking*
- 2.2.10. Metodología Montessori
- 2.2.11. Pedagogía musical
- 2.2.12. *Coaching* educativo

2.3. Proyectos de valores
- 2.3.1. Educación emocional
- 2.3.2. Proyectos contra el acoso escolar
- 2.3.3. Proyectos de apoyo a asociaciones
- 2.3.4. Proyectos a favor de la paz
- 2.3.5. Proyectos a favor de la no discriminación
- 2.3.6. Proyectos solidarios
- 2.3.7. Proyectos contra la violencia de género
- 2.3.8. Proyectos de inclusión
- 2.3.9. Proyectos interculturales
- 2.3.10. Proyectos de convivencia

2.4. Proyectos basados en la evidencia
- 2.4.1. Introducción a los proyectos basados en la evidencia
- 2.4.2. Análisis previo
- 2.4.3. Determinación del objetivo
- 2.4.4. Investigación científica
- 2.4.5. Elección del proyecto
- 2.4.6. Contextualización local o nacional
- 2.4.7. Estudio de viabilidad
- 2.4.8. Implementación del proyecto basado en la evidencia
- 2.4.9. Seguimiento del proyecto basado en la evidencia
- 2.4.10. Evaluación del proyecto basado en la evidencia
- 2.4.11. Publicación de resultados

2.5. Proyectos artísticos
- 2.5.1. LOVA (La Ópera como Vehículo de Aprendizaje)
- 2.5.2. Teatro
- 2.5.3. Proyectos musicales
- 2.5.4. Coro y orquesta
- 2.5.5. Proyectos sobre la infraestructura del centro
- 2.5.6. Proyectos de artes visuales
- 2.5.7. Proyectos de artes plásticas
- 2.5.8. Proyectos de artes decorativas
- 2.5.9. Proyectos callejeros
- 2.5.10. Proyectos centrados en la creatividad

2.6. Proyectos sanitarios
- 2.6.1. Servicios de enfermería
- 2.6.2. Proyectos de alimentación saludable
- 2.6.3. Proyectos dentales
- 2.6.4. Proyectos oftalmológicos
- 2.6.5. Plan de primeros auxilios
- 2.6.6. Plan de emergencia
- 2.6.7. Proyectos con entidades externas de marco sanitario
- 2.6.8. Proyectos de aseo personal

2.7. Proyectos deportivos
- 2.7.1. Construcción o remodelación de zonas de juego
- 2.7.2. Construcción o remodelación de espacios deportivos
- 2.7.3. Creación de clubes deportivos
- 2.7.4. Clases extraescolares
- 2.7.5. Proyectos de deportes individuales
- 2.7.6. Proyectos de deportes colectivos
- 2.7.7. Competiciones deportivas
- 2.7.8. Proyectos con entidades externas de marco deportivo
- 2.7.9. Proyectos de generación de hábitos saludables

2.8. Proyectos de idiomas
- 2.8.1. Proyectos de inmersión lingüística en el propio centro
- 2.8.2. Proyectos de inmersión lingüística local
- 2.8.3. Proyectos de inmersión lingüística internacional
- 2.8.4. Proyectos de fonética
- 2.8.5. Auxiliares de conversación
- 2.8.6. Profesores nativos
- 2.8.7. Preparación para exámenes oficiales de idiomas
- 2.8.8. Proyectos de motivación al aprendizaje de idiomas
- 2.8.9. Proyectos de intercambio

2.9. Proyectos de excelencia
- 2.9.1. Proyectos de mejora de la lectura
- 2.9.2. Proyectos de mejora del cálculo
- 2.9.3. Proyectos de mejora de idiomas extranjeros
- 2.9.4. Colaboración con entidades de prestigio
- 2.9.5. Concursos y premios
- 2.9.6. Proyectos para evaluaciones externas
- 2.9.7. Conexión con empresas
- 2.9.8. Preparación para pruebas estandarizadas de reconocimiento y prestigio
- 2.9.9. Proyectos de excelencia en la cultura y el deporte
- 2.9.10. Publicidad

2.10. Otros proyectos de innovación
- 2.10.1. *Outdoor education*
- 2.10.2. Youtubers e influencers
- 2.10.3. *Mindfulness*
- 2.10.4. Tutoría entre iguales
- 2.10.5. Método RULER
- 2.10.6. Huertos escolares
- 2.10.7. Comunidad de aprendizaje
- 2.10.8. Escuela democrática
- 2.10.9. Estimulación temprana
- 2.10.10. Rincones de aprendizaje

Una experiencia de especialización única, clave y decisiva para impulsar tu desarrollo profesional”

05

Metodología

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

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





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

En TECH Education School empleamos el Método del Caso

Ante una determinada situación concreta, ¿qué debería hacer un profesional? A lo largo del programa, los estudiantes se enfrentarán a múltiples casos simulados, basados en situaciones reales en los que deberá investigar, establecer hipótesis y, finalmente, resolver la situación. Existe abundante evidencia científica sobre la eficacia del método.

Con TECH el educador, docente o maestro experimenta una forma de aprender que está moviendo los cimientos de las universidades tradicionales de todo el mundo.



Se trata de una técnica que desarrolla el espíritu crítico y prepara al educador para la toma de decisiones, la defensa de argumentos y el contraste de opiniones.

¿Sabías que este método fue desarrollado en 1912, en Harvard, para los estudiantes de Derecho? El método del caso consistía en presentarles situaciones complejas reales para que tomasen decisiones y justificasen cómo resolverlas. En 1924 se estableció como método estándar de enseñanza en Harvard"

La eficacia del método se justifica con cuatro logros fundamentales:

1. Los educadores que siguen este método no solo consiguen la asimilación de conceptos, sino un desarrollo de su capacidad mental, mediante ejercicios de evaluación de situaciones reales y aplicación de conocimientos.
2. El aprendizaje se concreta de una manera sólida en capacidades prácticas que permiten al educador una mejor integración del conocimiento a la práctica diaria.
3. Se consigue una asimilación más sencilla y eficiente de las ideas y conceptos, gracias al planteamiento de situaciones que han surgido de la docencia real.
4. La sensación de eficiencia del esfuerzo invertido se convierte en un estímulo muy importante para el alumnado, que se traduce en un interés mayor en los aprendizajes y un incremento del tiempo dedicado a trabajar en el curso.



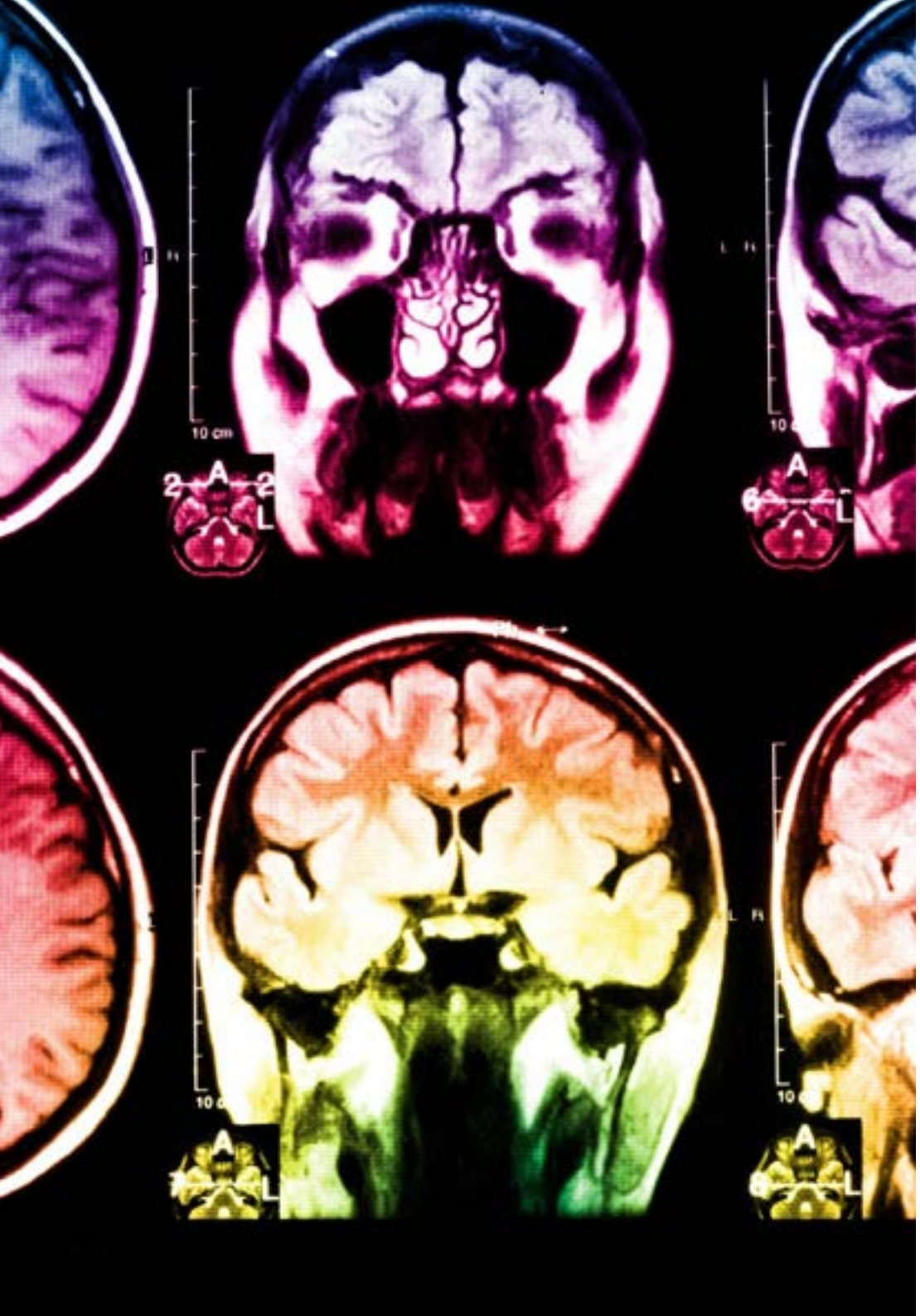
Relearning Methodology

TECH aúna de forma eficaz la metodología del Estudio de Caso con un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración, que combina 8 elementos didácticos diferentes en cada lección.

Potenciamos el Estudio de Caso con el mejor método de enseñanza 100% online: el Relearning.

El educador aprenderá mediante casos reales y resolución de situaciones complejas en entornos simulados de aprendizaje. Estos simulacros están desarrollados a partir de software de última generación que permiten facilitar el aprendizaje inmersivo.





Situado a la vanguardia pedagógica mundial, el método Relearning ha conseguido mejorar los niveles de satisfacción global de los profesionales que finalizan sus estudios, con respecto a los indicadores de calidad de la mejor universidad online en habla hispana (Universidad de Columbia).

Con esta metodología se han capacitado más de 85.000 educadores con un éxito sin precedentes en todas las especialidades. Nuestra metodología pedagógica está desarrollada en un entorno de máxima exigencia, con un alumnado universitario de un perfil socioeconómico medio-alto y una media de edad de 43,5 años.

El Relearning te permitirá aprender con menos esfuerzo y más rendimiento, implicándote más en tu especialización, desarrollando el espíritu crítico, la defensa de argumentos y el contraste de opiniones: una ecuación directa al éxito.

En nuestro programa, el aprendizaje no es un proceso lineal, sino que sucede en espiral (aprender, desaprender, olvidar y reaprender). Por eso, combinan cada uno de estos elementos de forma concéntrica.

La puntuación global que obtiene nuestro sistema de aprendizaje es de 8.01, con arreglo a los más altos estándares internacionales.

Este programa ofrece los mejores materiales educativos, preparados a conciencia para los profesionales:

Material de estudio

Todos los contenidos didácticos son creados por los educadores especialistas que van a impartir el programa universitario, específicamente para él, de manera que el desarrollo didáctico sea realmente específico y concreto.

Estos contenidos son aplicados después al formato audiovisual, para crear el método de trabajo online de TECH. Todo ello, con las técnicas más novedosas que ofrecen piezas de gran calidad en todos y cada uno los materiales que se ponen a disposición del alumno.

Técnicas y procedimientos educativos en vídeo

TECH acerca al alumno las técnicas más novedosas, con los últimos avances educativos, al primer plano de la actualidad en Educación. Todo esto, en primera persona, con el máximo rigor, explicado y detallado para su asimilación y comprensión. Y lo mejor, puedes verlos las veces que quieras.

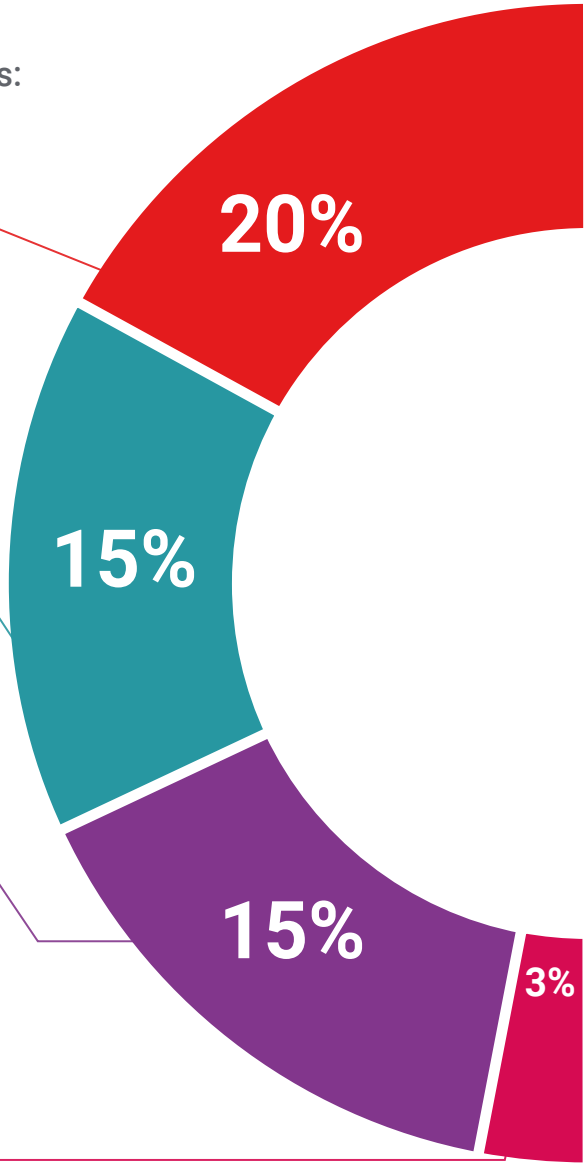
Resúmenes interactivos

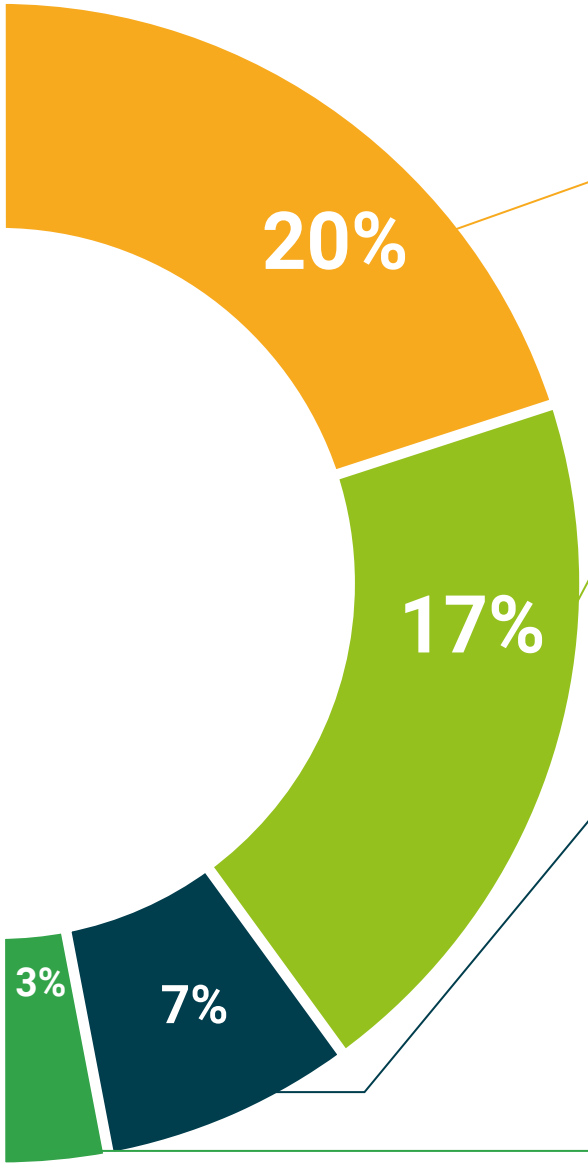
El equipo de TECH presenta los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audios, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

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

Lecturas complementarias

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





Análisis de casos elaborados y guiados por expertos

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

Testing & Retesting

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

Clases magistrales

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

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

Guías rápidas de actuación

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

06

Titulación

El Diplomado en Introducción al Proyecto Educativo garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Diplomado expedido por TECH Universidad Tecnológica.





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

Este **Diplomado en Introducción al Proyecto Educativo** contiene el programa más completo y actualizado del mercado.

Tras la superación de la evaluación, el alumno recibirá por correo postal* con acuse de recibo su correspondiente título de **Diplomado** emitido por **TECH Universidad Tecnológica.**

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

Título: **Diplomado en Introducción al Proyecto Educativo**

N.º Horas Oficiales: **300 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

DIPLOMADO

en

Introducción al Proyecto Educativo

Se trata de un título propio de esta Universidad con una duración de 300 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 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

Diplomado

Introducción al Proyecto Educativo

Modalidad: **Online**

Duración: **2 meses**

Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**

Horas lectivas: **300 h.**

Diplomado

Introducción al Proyecto Educativo



tech universidad tecnológica