Experto Universitario

Formación del Profesor de Tecnología e Informática en Educación Secundaria



tech universidad tecnológica



tech universidad tecnológica

Experto Universitario

Formación del Profesor de Tecnología e Informática en Educación Secundaria

Modalidad: **Online**
Duración: **6 meses**
Titulación: **TECH - Universidad Tecnológica**
Horas lectivas: **450 h.**
Acceso web: **www.techtitute.com/docencia/experto-universitario/experto-formacion-profesor-tecnologia-informatica-educacion-secundaria**

Índice

01
Presentación
pág. 4

02
Objetivos
pág. 8

03
Dirección del curso
pág. 12

04
Estructura y contenido
pág. 16

05
Metodología
pág. 22

06
Titulación
pág. 30

01

Presentación

Especialízate en Tecnología e Informática como docente de Educación Secundaria, con esta capacitación de alto nivel diseñada minuciosamente por profesionales en activo, con amplia experiencia en la materia. Una oportunidad única de alcanzar la excelencia académica desde la comodidad de tu casa, gracias a la modalidad 100% online que presenta este programa capacitado.

Aprende de los mejores profesionales de las nuevas tecnologías y complementa tu capacitación en el ámbito de la Formación del Profesor de Tecnología e Informática en Educación Secundaria.





Aquí tienes la oportunidad que estabas esperando para ampliar tus conocimientos y habilitarte como profesor, poner en práctica tus conocimientos en el aula y colaborar en el aprendizaje de los estudiantes de secundaria"

La docencia en educación secundaria es capital para preparar a los jóvenes para el futuro y contribuir a la creación una sociedad basada en el conocimiento. Este programa recoge la estructura académica y características para ejercer como Profesor de Tecnología e Informática en Educación Secundaria.

A lo largo de 6 meses de capacitación aprenderás a comunicar conclusiones a públicos especializados y no especializados, alumnos, familias y profesionales relacionados con la educación, de una manera clara y sin ambigüedades, entre muchas otras cuestiones.

Los alumnos de este Experto Universitario accederán al conocimiento sobre la labor docente tanto a nivel teórico como aplicado, de forma que le sirva para su desempeño presente o futuro, ofreciendo de esta forma una ventaja cualitativa sobre otros profesionales del sector. Facilitando, igualmente, la incorporación al mercado de trabajo o la promoción en el mismo, con un extenso conocimiento teórico y práctico que mejorará sus habilidades en el trabajo diario.

Una oportunidad única de especializarse en un sector con alta demanda de profesionales, de la mano de profesionales con amplia experiencia en la materia.

Este Experto en Formación del Profesor de Tecnología e Informática en Educación Secundaria es una herramienta fundamental para que los docentes estén preparados para impartir lecciones”

Este **Experto Universitario en la Formación del Profesor de Tecnología e Informática en Educación Secundaria** contiene el programa científico más completo y actualizado del mercado. Las características más destacadas de la capacitación son:

- El desarrollo de decenas de casos prácticos presentados por expertos en Formación del Profesor de Tecnología e Informática en Educación Secundaria. 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.
- Las novedades sobre Formación del Profesor de Tecnología e Informática en Educación Secundaria.
- Sus ejercicios prácticos donde realizar el proceso de autoevaluación para mejorar el aprendizaje.
- El sistema interactivo de aprendizaje basado en algoritmos para la toma de decisiones sobre las situaciones planteadas.
- Su especial hincapié en metodologías basadas en la evidencia en Formación del Profesor de Tecnología e Informática en Educación Secundaria.
- Las lecciones teóricas, preguntas al experto, foros de discusión de temas controvertidos y trabajos de reflexión individual.
- La disponibilidad de los contenidos desde cualquier dispositivo fijo o portátil con conexión a internet.

Este programa capacita cuenta con ejercicios prácticos que facilitarán la tarea al alumnado"

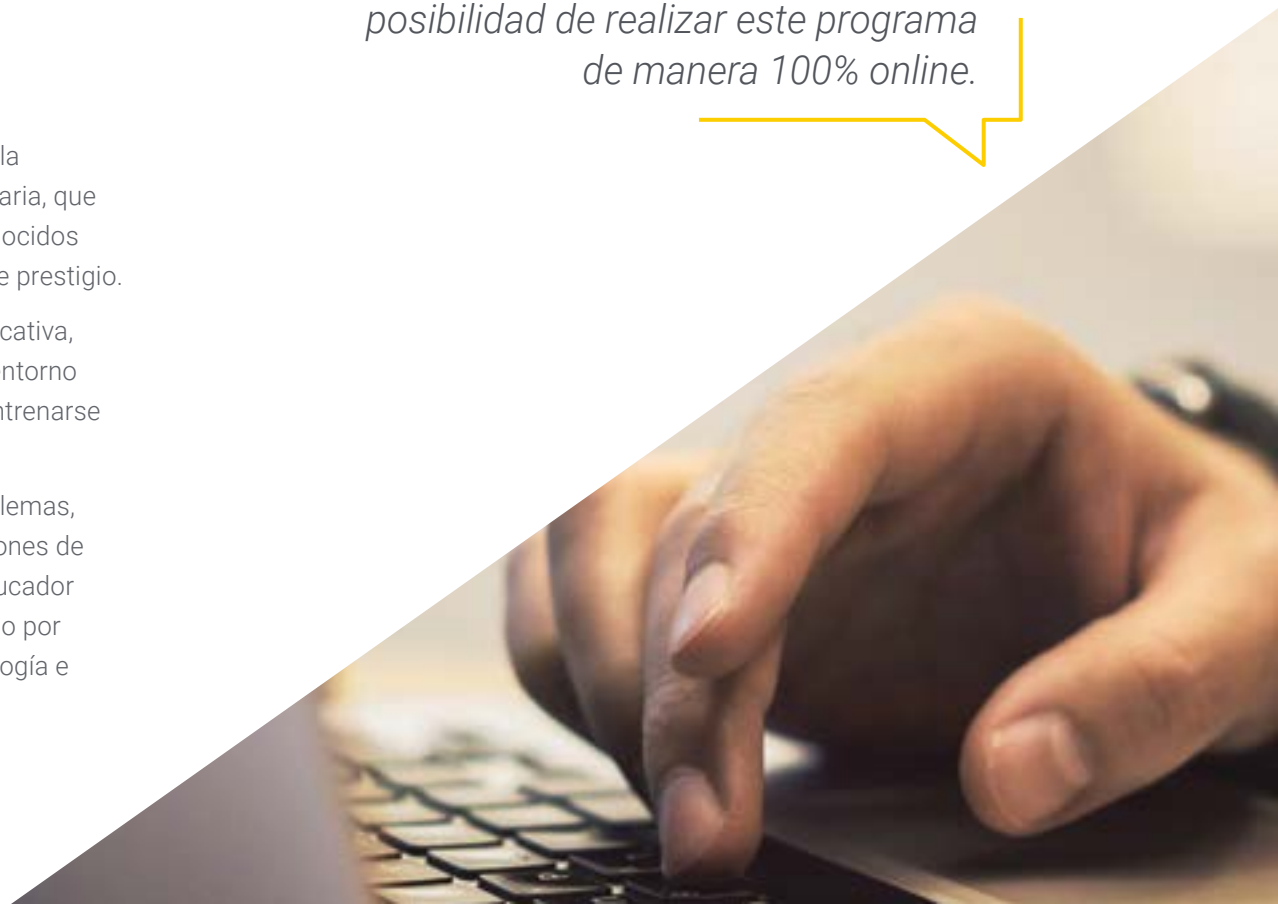
El contenido multimedia permitirá al profesorado estudiar en un entorno simulado, lo que le proporcionará un aprendizaje inmersivo.

Compagina tu capacitación con tu vida laboral y privada gracias a la posibilidad de realizar este programa de manera 100% online.

Incluye en su cuadro docente a profesionales pertenecientes al ámbito de la Formación del Profesor de Tecnología e Informática en Educación Secundaria, que vierten en esta capacitación 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 basado 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. Para ello, el educador contará con la ayuda de un novedoso sistema de vídeo interactivo realizado por reconocidos expertos en el campo de la Formación del Profesor de Tecnología e Informática en Educación Secundaria y con gran experiencia docente.



02

Objetivos

El Experto Universitario en la Formación del Profesor de Tecnología e Informática en Educación Secundaria está orientado a facilitar la actuación del profesional de más alto nivel dedicado a la enseñanza con los últimos avances y tratamientos más novedosos en el sector.





Este Experto Universitario te permitirá estar actualizado en la Formación del Profesor de Tecnología e Informática en Educación Secundaria para hacer tus lecciones más dinámicas"

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
- 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 capacitación continuada del alumnado.

Objetivos específicos

Módulo 1. Complementos para la formación disciplinar de tecnología e informática

- Conocer la importancia de la tecnología en la sociedad.
- Exponer las áreas de capacitación profesional.
- Enumerar las competencias para crear soluciones tecnológicas.
- Presentar las bases de datos y repositorios para docentes y alumnos.
- Ofrecer recursos para la gestión del conocimiento.
- Proporcionar herramientas para la generación de contenidos.
- Mostrar ejemplos de uso de plataformas e-learning.
- Conocer la importancia de la gestión de la inteligencia emocional.

Módulo 2. Diseño curricular de tecnología e informática

- Conocer el currículum y su estructura.
- Revisar la legislación educativa nacional y autonómica actual.
- Presentar el sistema educativo español y sus niveles de enseñanza.
- Analizar el currículo para tecnología e informática.
- Definir los elementos básicos de la programación didáctica.
- Ofrecer ejemplos de unidad didáctica.
- Proporcionar las herramientas para la programación de una unidad didáctica en eso, bachillerato, formación profesional y educación de adultos.
- Desarrollar los conceptos de unidad didáctica y unidad de trabajo.



Módulo 3. Didáctica de tecnología e informática

- Desarrollar el concepto de didáctica general.
- Conocer las diferentes teorías del aprendizaje para la era digital.
- Exponer las técnicas y estrategias de aprendizaje científico-tecnológico.
- Detallar los recursos didácticos en tecnología, informática y capacitación profesional.
- Presentar metodologías docentes para la enseñanza de tecnología y metodologías innovadoras.
- Mostrar las teorías acerca de las dificultades de aprendizaje.
- Introducir el aprendizaje productivo.
- Proporcionar las herramientas para evaluar los resultados de aprendizaje con metodologías activas.

El programa invita a aprender y a crecer, a desarrollarnos como docentes, a conocer herramientas y estrategias educativas en relación a las necesidades más habituales en nuestras aulas"

03

Dirección del curso

El programa incluye en su cuadro docente especialistas de referencia en Formación del Profesor de Tecnología e Informática en Educación Secundaria, que vierten en esta capacitación la experiencia de su trabajo. Además, participan en su diseño y elaboración otros especialistas de reconocido prestigio que completan el programa de un modo interdisciplinar.





Incluye en su cuadro docente a reconocidos especialistas en Formación del Profesorado que han depositado toda su experiencia y conocimientos en la elaboración de este programa"

Dirección



Dra. Barboyón Combey, Laura

- Doctora en Educación.
- Estudios predoctorales en el departamento de Teoría de la Educación de la Facultad de Filosofía y Ciencias de la Educación de la Universidad de Valencia.
- Máster en Psicopedagogía, en Itinerario Social y Comunitario, por la Universidad de Valencia.
- Grado de Maestro de Educación Primaria con mención cualificadora en Enseñanza del Inglés (Qualifying Program of Teaching English as a Second Language – TESL) por la Universidad Católica de Valencia San Vicente Mártir.
- Directora del Máster Universitario en Formación para el Profesorado de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato, Formación Profesional y Enseñanzas de Idiomas de TECH-Universidad Tecnológica.



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, comprometidos con la enseñanza de calidad mediante las nuevas tecnologías educativas.





Ponemos a tu disposición el programa educativo más completo y actualizado del mercado. Buscamos la excelencia y que tú también la logres”

Módulo 1. Complementos para la formación disciplinar de tecnología e informática

1.1. La tecnología en la sociedad. Evolución de la educación tecnológica
- 1.1.1. Conceptos previos.
- 1.1.2. Importancia de la tecnología en la sociedad.
- 1.1.3. Renovación tecnológica.
- 1.1.4. Importancia de enseñar el desarrollo tecnológico e informático en la sociedad.
- 1.1.5. Evolución histórica de la tecnología educativa.
- 1.1.6. Conceptualización de la tecnología educativa.

1.2. La formación profesional
- 1.2.1. Áreas de formación profesional.
- 1.2.2. Las demandas de profesionales tecnológicos.
- 1.2.3. Competencias para crear soluciones tecnológicas.
- 1.2.4. Buenas prácticas en el fomento de las vocaciones STEM.

1.3. Gestión de la información y comunicación del conocimiento
- 1.3.1. Buscar y recuperar información: buscadores, marcadores sociales y agregadores.
- 1.3.2. Bases de datos y repositorios para docentes y alumnos.
- 1.3.3. Recursos para la gestión del conocimiento.

1.4. Generar y distribuir conocimiento con tic. Comunicación con tic en tecnología
- 1.4.1. Herramientas para la generación de contenidos.
- 1.4.2. Medios para la distribución de contenidos.
- 1.4.3. Producción y edición de material multimedia.
- 1.4.4. Redes sociales. Microblogging.
- 1.4.5. Curación de contenidos.
- 1.4.6. El docente como community manager.

1.5. Evolución de la educación tecnológica
- 1.5.1. ¿Qué son los PLE y para qué sirven?
- 1.5.2. Aplicaciones y herramientas.
- 1.5.3. Identidad digital y su gestión.



1.6. Herramientas de creación y gestión de comunidades virtuales educativas
- 1.6.1. La construcción de la inteligencia colectiva: comunidades virtuales.
- 1.6.2. Tipos y ejemplos de comunidades virtuales.

1.7. Software libre en educación. Plataformas e-learning. Pedagogía móvil y ubicua
- 1.7.1. Software libre. Aplicaciones educativas.
- 1.7.2. Plataformas e-learning. Ejemplos de uso.
- 1.7.3. B-learning en Secundaria y Formación Profesional.
- 1.7.4. Aprendizaje móvil.
- 1.7.5. Tabletas y smartphones.
- 1.7.6. Gestión del aprendizaje con app. Creación de aplicaciones móviles.
- 1.7.7. Fortaleza y debilidades de uso de aplicaciones móviles en el aula.

1.8. Criterios de selección de herramientas educativas. Diseño instruccional con tic
- 1.8.1. Diseño de herramientas educativas.
- 1.8.2. Principales criterios de selección de herramientas educativas.
- 1.8.3. Aspectos esenciales del diseño instruccional.
- 1.8.4. Diseño de una propuesta formativa presencial con soporte de TIC.
- 1.8.5. Diseño de materiales y recursos: herramientas.

1.9. Gestión de la creatividad y la inteligencia emocional en tecnología.
- 1.9.1. Pensamiento creativo.
- 1.9.2. Creatividad y solución de problemas en tecnología.
- 1.9.3. Métodos para el desarrollo de la creatividad.
- 1.9.4. Algunos recursos.
- 1.9.5. Inteligencia emocional, sus elementos y maneras de manifestarse.
- 1.9.6. Importancia de la gestión de la inteligencia emocional.
- 1.9.7. Implicaciones del desarrollo de la inteligencia emocional en el ejercicio docente.
- 1.9.8. Técnicas y estrategias para el desarrollo de la inteligencia emocional dentro y fuera del aula de tecnología.

1.10. La naturaleza como inspiración en el desarrollo tecnológico
- 1.10.1. La naturaleza como inspiración en el desarrollo tecnológico.
- 1.10.2. Obsolescencia programada.
- 1.10.3. Ejemplos y buenas prácticas con la tecnología.

Módulo 2. Diseño curricular de tecnología e informática

2.1. El currículum y su estructura
- 2.1.1. Currículum escolar: concepto y componentes.
- 2.1.2. Diseño curricular: concepto, estructura y funcionamiento.
- 2.1.3. Niveles de concreción del currículum.
- 2.1.4. Modelos de currículum.
- 2.1.5. La programación didáctica como instrumento de trabajo en el aula.

2.2. La legislación como guía del diseño curricular y las competencias clave
- 2.2.1. Revisión de la legislación educativa nacional actual.
- 2.2.2. ¿Qué son las competencias?
- 2.2.3. Tipos de competencias.
- 2.2.4. Las competencias clave.
- 2.2.5. Descripción y componentes de las competencias clave.

2.3. El sistema educativo español. Niveles y modalidades de enseñanza
- 2.3.1. Sistema educativo: interacción sociedad, educación y sistema escolar.
- 2.3.2. El sistema educativo: factores y elementos.
- 2.3.3. Características generales del sistema educativo español.
- 2.3.4. Configuración del sistema educativo español.
- 2.3.5. Educación Secundaria Obligatoria.
- 2.3.6. Bachillerato.
- 2.3.7. Enseñanzas artísticas.
- 2.3.8. Enseñanzas de idiomas.
- 2.3.9. Enseñanzas deportivas.
- 2.3.10 Enseñanzas de personas adultas.

2.4. Análisis del currículo para tecnología e informática
- 2.4.1. Aspectos PGA en Tecnología e Informática.
- 2.4.2. Bloques de asignaturas por etapas educativas.
- 2.4.3. Bloques de contenidos por asignaturas.

2.5. La programación didáctica: elementos básicos
- 2.5.1. Contexto.
- 2.5.2. Objetivos competencias clave.
- 2.5.3. Contenidos.

2.6. La programación didáctica: metodología, resultados esperados, materiaes, evaluación y elementos complementarios
- 2.6.1. Criterios de evaluación y resultados de aprendizaje.
- 2.6.2. Metodología.
- 2.6.3. Materiales, recursos.
- 2.6.4. Evaluación: procedimientos y criterios de calificación otros apartados: actividades TIC y socioculturales, medidas de atención a la diversidad y adaptaciones curriculares.

2.7. Unidad didáctica en eso y bachillerato
- 2.7.1. Definición de unidad didáctica.
- 2.7.2. Elementos de los que consta una unidad didáctica.
- 2.7.3. Metodología.

2.8. Unidad didáctica en formación profesional y educación de adultos
- 2.8.1. Definición de unidad de trabajo.
- 2.8.2. Elementos de los que consta una unidad didáctica.
- 2.8.3. Metodología.

2.9. Programación de una unidad didáctica en eso, bachillerato, formación profesional y educación de adultos
- 2.9.1. Cómo programar una unidad didáctica en ESO.
- 2.9.2. Cómo programar una unidad didáctica en Bachillerato.
- 2.9.3. Cómo programar una unidad de trabajo en Formación Profesional.
- 2.9.4. Cómo programar una unidad didáctica en Educación para Adultos.

2.10. Ejemplos de unidad didáctica
- 2.10.1. Metodologías.
- 2.10.2. Tipologías de las actividades.
- 2.10.3. Agrupamientos.
- 2.10.4. Recursos a utilizar.
- 2.10.5. Unidad de trabajo en Formación Profesional Básica.
- 2.10.6. Unidad didáctica en Educación Secundaria para Adultos.

Módulo 3. Didáctica de tecnología e informática

3.1. Didáctica general y teorías del aprendizaje
- 3.1.1. Concepto.
- 3.1.2. Teorías de aprendizaje.
- 3.1.3. Teoría del aprendizaje para la era digital.
- 3.1.4. Teorías sociales del aprendizaje.

3.2. Técnicas y estrategias de aprendizaje científico-tecnológico
- 3.2.1. Aprendizaje por indagación y TIC.
- 3.2.2. Técnicas y estrategias de aprendizaje científico-tecnológico.

3.3. Técnicas y estrategias de aprendizaje activo aplicadas a la especialidad
- 3.3.1. Aprendizaje colaborativo-aprendizaje cooperativo.
- 3.3.2. Aprender haciendo.
- 3.3.3. Aprender participando.

3.4. Metodologías docentes para la enseñanza de tecnología y metodologías innovadoras
- 3.4.1. Modelo académico-expositivo.
- 3.4.2. Modelo de resolución de problemas.
- 3.4.3. Modelo de resolución de proyectos.
- 3.4.4. Modelo de aprendizaje por descubrimiento.
- 3.4.5. Modelo de aprendizaje incidental.
- 3.4.6. Modelo interdisciplinar.
- 3.4.7. Modelo con materiales didácticos específicos.
- 3.4.8. Modelo científico o indagación.
- 3.4.9. Modelo de análisis de productos.
- 3.4.10. Aprendizaje basado en juegos (GBL).
- 3.4.11. Aplicaciones online: Clash of clans.
- 3.4.12. Flipped classroom.

3.5. Principales enfoques teóricos de las dificultades de aprendizaje.
- 3.5.1. Teorías neurobiológicas u organicistas.
- 3.5.2. Teorías de los procesos cognitivos deficitarios.
- 3.5.3. Teorías psicolingüísticas.
- 3.5.4. Teorías psicogénicas.
- 3.5.5. Teorías ambientalistas.

3.6. Actividades para el aprendizaje de la asignatura: nuevas tendencias
- 3.6.1. Introducción al aprendizaje productivo.
- 3.6.2. Tradición vs innovación.
- 3.6.3. Mentoring en las aulas de tecnología, informática y formación.
- 3.6.4. Aprendizaje basado en eventos.
- 3.6.5. Design thinking.

3.7. Recursos didácticos en tecnología, informática y formación profesional
- 3.7.1. Recursos didácticos en tecnología, informática y formación profesional.
- 3.7.2. Taller/aula de informática/maquinarias y equipos.
- 3.7.3. Software y simuladores.

3.8. Recursos didácticos: programación, robótica e impresoras 3d. Tendencias emergentes
- 3.8.1. Programación.
- 3.8.2. Robótica.
- 3.8.3. Impresoras 3D.
- 3.8.4. Realidad aumentada.
- 3.8.5. Códigos QR.
- 3.8.6. Videojuegos y simuladores.

3.9. Evaluación en tecnología, informática y formación profesional
- 3.9.1. Evaluar los resultados de aprendizaje con metodologías activas.
- 3.9.2. Evaluación estándar, evaluación personalizada.
- 3.9.3. Evaluación formativa y sumativa/autoevaluación-coevaluación-evaluación.
- 3.9.4. Ventajas de la evaluación continua y adquisición de competencias.
- 3.9.5. Evaluación de la acción docente con TIC.
- 3.9.6. Indicadores de la evaluación con TIC.
- 3.9.7. Herramientas de evaluación: e-portfolios y e-rúbricas.

3.10. El profesorado en el aula: ¿cómo crear un lugar apropiado para la enseñanza-aprendizaje?
- 3.10.1. Desarrollo de habilidades en el aula.
- 3.10.2. Clima en el aula.

Decídete a estudiar con nosotros y te capacitarás con el contenido más actualizado del mercado”

05

Metodología

Esta capacitación te 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 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 haría usted? A lo largo del programa, usted se enfrentará a múltiples casos simulados, basados en situaciones reales en los que deberá investigar, establecer hipótesis y, finalmente, resolver la situación. Existe abundante evidencia científica sobre la eficacia del método.

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



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

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

La eficacia del método se justifica con cuatro logros fundamentales:

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



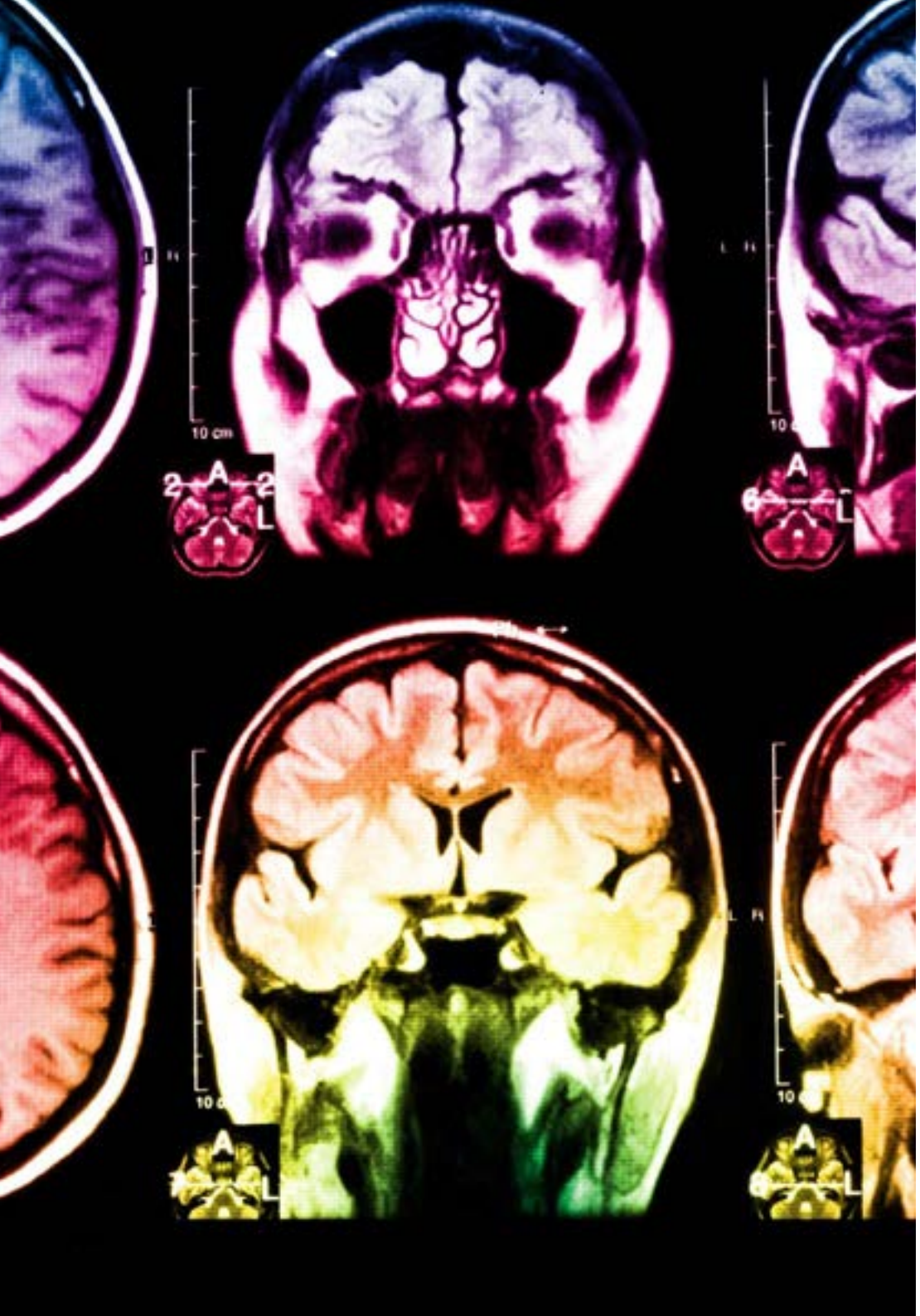
Relearning Methodology

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

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

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

En nuestro programa, el aprendizaje no es un proceso lineal, sino que sucede en espiral (aprendemos, desaprendemos, olvidamos y reaprendemos). Por eso, combinamos 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.

En este programa tendrás acceso a los mejores materiales educativos, preparados a conciencia para ti:

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 que creará nuestra manera de trabajo online, con las técnicas más novedosas que nos permiten ofrecerte una gran calidad, en cada una de las piezas que pondremos a tu servicio.

Técnicas y procedimientos educativos en video

Te acercamos a 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 tu asimilación y comprensión. Y lo mejor, puedes verlos las veces que quieras.

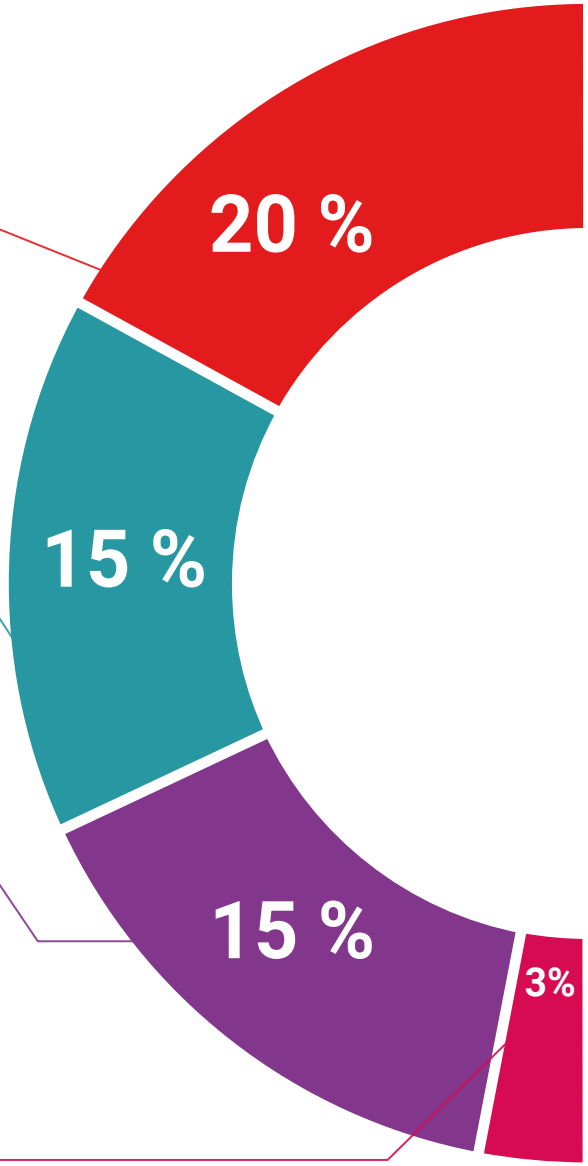
Resúmenes interactivos

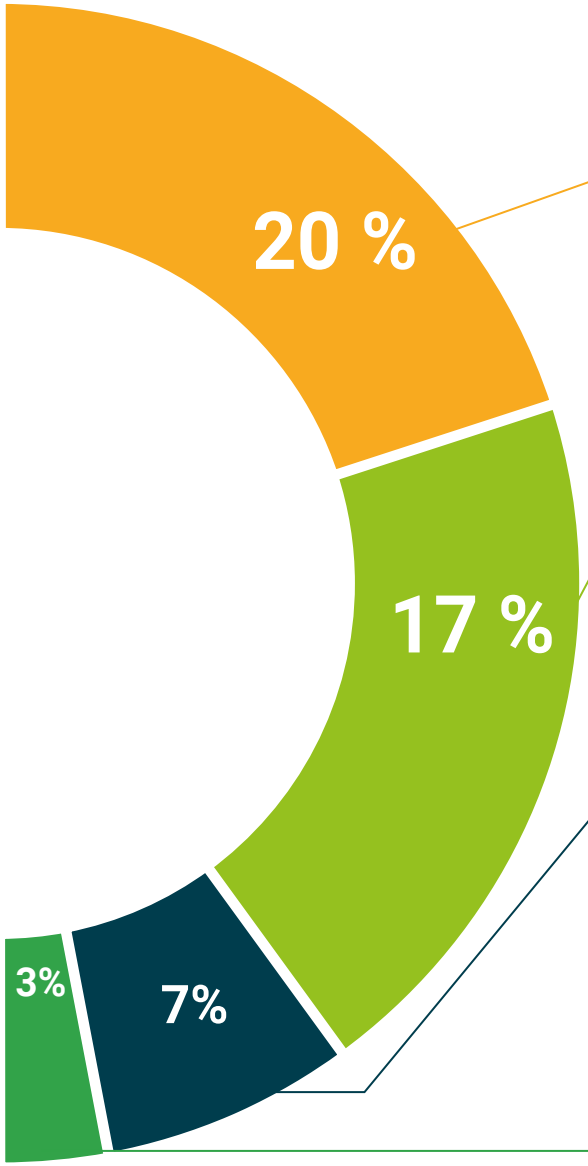
Presentamos los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audio, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

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

Lecturas complementarias

Artículos recientes, documentos de consenso, guías internacionales..., en nuestra biblioteca virtual tendrás acceso a todo lo que necesitas para completar tu capacitación.





Análisis de casos elaborados y guiados por expertos

El aprendizaje eficaz tiene, necesariamente, que ser contextual. Por eso, te presentaremos los desarrollos de casos reales en los que el experto te guiará 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

Evaluamos y reevaluamos periódicamente tu conocimiento a lo largo del programa, mediante actividades y ejercicios evaluativos y autoevaluativos: para que compruebes cómo vas consiguiendo tus 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 nuestras futuras decisiones difíciles.

Guías rápidas de actuación

Te ofrecemos los contenidos más relevantes del curso en forma de fichas o guías rápidas de actuación. Una manera sintética, práctica y eficaz de ayudarte a progresar en tu aprendizaje.

06

Titulación

El **Experto Universitario en Formación del Profesor de Tecnología e Informática en Educación Secundaria** te garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título universitario de Experto Universitario expedido por **TECH - Universidad Tecnológica.**





Supera con éxito esta capacitación y recibe tu titulación universitaria sin desplazamientos ni farragosos trámites"

Este **Experto Universitario en Formación del Profesor de Tecnología e Informática en Educación Secundaria** contiene el programa científico más completo y actualizado del mercado.

Tras la superación de las evaluaciones por parte del alumno, éste recibirá por correo postal con acuse de recibo su correspondiente **Título de Experto Universitario** emitido por **TECH - Universidad Tecnológica.**

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

Título: **Experto Universitario en Formación del Profesor de Tecnología e Informática en Educación Secundaria**

Nº Horas Oficiales: **450**


tech universidad tecnológica

Otorga la presente

CONSTANCIA

a

C. _____ con documento de identificación nº_____

Por haber superado con éxito y acreditado el programa de

EXPERTO UNIVERSITARIO

en

Formación del Profesor de Tecnología e Informática en Educación Secundaria

Se trata de un título propio de esta Universidad con una duración de 450 horas, con fecha de inicio dd/mm/aaaa y fecha de finalización dd/mm/aaaa.

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

A 17 de junio de 2020

Mtra.Tere Guevara Navarro
Rectora

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

*Apostilla de La Haya. En caso de que el alumno solicite que su titulo en papel recabe la Apostilla de La Haya, TECH EDUCATION realizará las gestiones oportunas para su obtención con un coste añadido de 140€ más gastos de envío del título apostillado.

tech universidad tecnológica

Experto Universitario

Formación del Profesor de Tecnología e Informática en Educación Secundaria

Modalidad: **Online**

Duración: **6 meses**

Titulación: **TECH - Universidad Tecnológica**

Horas lectivas: **450 h.**

Experto Universitario

Formación del Profesor de Tecnología e Informática en Educación Secundaria



tech universidad tecnológica