Experto Universitario

Robótica Educativa en Educación Infantil



tech universidad tecnológica



tech universidad tecnológica

Experto Universitario
Robótica Educativa en Educación Infantil

Modalidad: **Online**
Duración: **6 meses**
Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**
Horas lectivas: **425 h.**
Acceso web: **www.techtitute.com/educacion/experto-universitario/experto-robotica-educativa-educacion-infantil**

Índice

01 Presentación — pág. 4

02 Objetivos — pág. 8

03 Dirección del curso — pág. 12

04 Estructura y contenido — pág. 16

05 Metodología — pág. 20

06 Titulación — pág. 28

01

Presentación

El trabajo de múltiples habilidades cognitivas a través de la programación y la robótica aplicada a los distintos campos educativos ha dado pie a la inclusión de este ámbito en los sistemas de enseñanza de muchos centros escolares, potenciando el desarrollo de múltiples habilidades psicomotrices, sociales y para la resolución de problemas. Desde hace algunos años, también se ha aplicado en los primeros niveles de Infantil, trabajando de manera lúdica y multidisciplinar el desarrollo del pensamiento computacional a través de las dinámicas robóticas. Y por el éxito de estos planes académicos surgen programas como este que presenta TECH, dedicado a los profesionales de la enseñanza y diseñado en base a la información más novedosa del campo informático. Así podrán trabajar, de manera 100% online, la implementación a sus clases en Infantil de la robótica educativa a través del dominio de BeeBot y sus herramientas.





El mejor programa del mercado académico actual para trabajar en el desarrollo psicomotriz de tus alumnos de Infantil a través de la robótica y de las pautas didácticas más innovadoras que existen"

La experimentación académica que se ha realizado en los últimos años y que ha permitido la adaptación de las pedagogías educativas al avance de las nuevas tecnologías ha contemplado la inclusión de la Robótica en las clases, desde los primeros niveles de enseñanza y hasta Bachillerato. De esta manera, los niños interactúan con las herramientas digitales desde edades tempranas, desarrollando efectivamente habilidades cognitivas y funcionales excepcionales mientras juegan. Y es que el enriquecimiento de la capacidad de exploración y manipulación a través de su propia experiencia les permite aprender de manera multidisciplinar, favoreciendo, además la socialización y el trabajo en equipo.

Por eso, se trata de una práctica cada vez más extendida en Infantil. Y con el fin de que sus profesionales puedan ponerse al día sobre las novedades didácticas y pedagógicas que contempla, TECH ha desarrollado un Experto Universitario en el que encontrarán la información más exhaustiva e innovadora relacionada con la enseñanza a través de la Robótica en niños de entre 3 y 6 años. A través de 6 meses de capacitación 100% online, el especialista ahondará en diferentes apartados de este ámbito, desde los fundamentos de la evolución tecnológica en la capacitación, al manejo de las herramientas informáticas más beneficiosas para los alumnos, perfectas para potenciar la resolución autónoma de problemas y los pensamientos interactivos a través del juego y la diversión. Además, se centra en el dominio del Bee-Bot, un juguete para iniciarse en la programación de manera lúdica.

Y para ello contará con el mejor temario, casos prácticos basados en situaciones reales y horas de material adicional de gran calidad presentado en diferentes formatos: vídeos al detalle, artículos de investigación, lecturas complementarias, ejercicios de autoconocimiento, noticias, contenido para trabajar con los niños, imágenes, esquemas ¡y mucho más! Todo estará disponible en el Campus Virtual desde el inicio del programa y podrá ser descargado en cualquier dispositivo con conexión a internet, dándole absoluta libertad para diseñar el calendario académico en base a su disponibilidad. Así podrá trabajar de manera garantizada en la actualización de su práctica docente a través de la implementación a la misma de las pautas robóticas más dinámicas y entretenidas para alumnos de Infantil.

Este **Experto Universitario en Robótica Educativa en Educación Infantil** contiene el programa más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en Educación e Innovación
- Los contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que está concebido recogen una información técnica y práctica sobre aquellas disciplinas indispensables para el ejercicio profesional
- Los ejercicios prácticos donde realizar el proceso de autoevaluación para mejorar el aprendizaje
- Su especial hincapié en metodologías innovadoras
- Las lecciones teóricas, preguntas al experto, foros de discusión de temas controvertidos y trabajos de reflexión individual
- La disponibilidad de acceso a los contenidos desde cualquier dispositivo fijo o portátil con conexión a internet

La experiencia académica está conformada por 425 horas del mejor y más vanguardista material teórico, práctico y adicional basado en los aspectos fundamentales de la tecnología aplicada a la Educación”

¿Por qué es necesario innovar en Educación? TECH tiene la respuesta. Y si tú también quieres conocerla solo tienes que matricularte y comenzar con el programa que marcará un antes y un después en tu carrera docente"

Una titulación 100% online a la vanguardia de la Educación Infantil gracias a la cual podrás conocer al detalle las herramientas analíticas del conocimiento e implementarlas a tus clases de manera inmediata.

Este Experto Universitario incluye un apartado con los 6 tips para potenciar de manera garantizada las diversas inteligencias en alumnos de 0 a 6 años.

El programa incluye, en su cuadro docente, a profesionales del sector que vierten en esta capacitación la experiencia de su trabajo, además de reconocidos especialistas de sociedades de referencia y universidades de prestigio.

Su contenido multimedia, elaborado con la última tecnología educativa, permitirá al profesional un aprendizaje situado y contextual, es decir, un entorno simulado que proporcionará una capacitación inmersiva programada para entrenarse ante situaciones reales.

El diseño de este programa se centra en el Aprendizaje Basado en Problemas, mediante el cual el profesional deberá tratar de resolver las distintas situaciones de práctica profesional que se le planteen a lo largo del curso académico. Para ello, contará con la ayuda de un novedoso sistema de vídeo interactivo realizado por reconocidos expertos.



02

Objetivos

El objetivo de este Experto Universitario no es otro que el de poner a disposición del egresado la información más novedosa y exhaustiva relacionada con el empleo de la Robótica en el ámbito educativo, concretamente en los niveles de Infantil. De esta manera, podrá ahondar en las estrategias y técnicas didácticas más efectivas, dinámicas e innovadoras relacionadas con este sector tecnológico, gracias a las cuales podrá diseñar clases del más alto nivel basadas en el aprendizaje a través de la participación activa del alumno, de la experimentación y de la resolución de problemas.





Sean cuales sean tus objetivos, TECH ha diseñado este programa para que seas capaz de alcanzarlos y superarlos a través de una titulación académica del más alto nivel"

Objetivos generales

- Aprender a planificar de forma transversal y curricular en las etapas educativas infantiles, donde los profesionales de la Educación puedan incorporar las nuevas tecnologías y metodologías en el aula
- Concienciar al profesorado de la importancia de una transformación en la Educación, motivada por las nuevas generaciones
- Conocer los nuevos modelos de aprendizaje y aplicación de la Robótica Educativa que permita motivar a los alumnos/as hacia las carreras tecnológicas

Dominarás las características estructurales de cada una de las partes de un robot, así como las leyes de la Robótica Pedagógica para las técnicas DIY"



Objetivos específicos

Módulo 1. Fundamentos y evolución de la tecnología aplicada en la Educación

- Concienciar a los docentes de las nuevas corrientes educativas y hacia donde se dirige su rol en la Educación
- Facilitar el conocimiento de las nuevas competencias de las tecnologías de la información y la comunicación
- Preparar al docente para impulsar el cambio educativo dentro del aula para crear entornos que mejoren el rendimiento de los alumnos
- Introducir en las teorías del aprendizaje relacionadas con la Robótica Educativa
- Comprender las leyes de la Robótica

Módulo 2. Robótica educativa. Robots en el aula

- Fundamentar la aplicación de la pedagogía de la Robótica en el aula
- Conocer los aspectos legales y éticos de la Robótica e impresión 3D
- Enseñar las competencias STEAM como modelo de aprendizaje
- Trasladar al profesor de nuevos entornos físicos que mejoren la práctica educativa
- Conocer las competencias del pensamiento computacional
- Conocer los aspectos de la Robótica, la Robótica educativa
- Aprender la repercusión entre la Inteligencia Emocional y la Robótica Educativa
- Explicar la aparición de la Robótica en Educación infantil

Módulo 3. Trabajando con robots en infantil. "No para aprender Robótica, sino para aprender con Robótica"

- Convertir las aulas como espacios de trabajo de su propio aprendizaje
- Acercar a los docentes conocimientos relacionados con el funcionamiento del cerebro
- Enseñar al docente a transformar la metodología tradicional en una metodología lúdica
- Conocer que es un robot, tipos y elementos que lo componen
- Trabajar Beebot como Robot para iniciarse
- Conocer las aportaciones de BeeBot en Educación
- Analizar el funcionamiento de BeeBot
- Crear sesiones con Bee-Bot
- Conocer otros recursos BeeBot para docentes
- Incorporar la Robótica como recurso de aprendizaje en los primeros ciclos

03

Dirección del curso

El cuadro docente de este Experto Universitario en Robótica Educativa en Educación Infantil ha sido diseñado por TECH con el fin de ofrecer al alumno un acompañamiento del más alto nivel, así como para que disponga de una referencia profesional significativa que les muestre las mejores y más eficaces estrategias académicas. Y es que los especialistas que forman parte de este claustro han trabajado durante varios años en el sector educativo, diseñando y gestionando proyectos relacionados con la Robótica, por lo que conocen al detalle las técnicas y pautas que el egresado debe seguir para implementar en sus clases el uso de esta tecnología de manera efectiva.





El equipo docente ha seleccionado casos de uso basados en situaciones académicas reales, para que pongas en práctica tus habilidades a través de la resolución de problemas en el entorno escolar"

Dirección



Dña. Muñoz Gambín, Marina

- Docente y experta en tecnología educativa
- Responsable del área de Robótica Educativa y Programación de Infantil y Primaria en Robotuxc Academy
- Certificada en la metodología Lego Education©
- Grado en Magisterio de Educación Infantil por la Universidad CEU Cardenal Herrera
- Coach Educativo certificada por la Cámara de Comercio de Alicante
- Formadora de Inteligencia Emocional en el Aula
- Capacitación Docente en Neurociencias
- Experto en Programación Neurolingüistica certificada por Richard Bandler
- Certificada en Educación Musical como terapia

Profesores

Dña. Gambín Pallarés, María del Carmen

- Trabajadora social y terapeuta familiar
- Terapeuta Familiar Sistémica
- Trabajadora Social
- Fundadora y directora de "Educa Diferente" Disciplina Positiva Alicante
- Educadora de familias y docentes en Disciplina positiva
- Facilitadora de la metodología Lego Serious Play
- Formación en Coaching para profesionales

D. Coccaro Quereda, Alejandro

- Especialista en Robótica Educativa
- Experto en Robótica Educativa, Diseño e Impresión 3D
- Especialista en Retos de Competiciones Nacionales de Robótica de Robotuxc Academy
- Certificado en la metodología Lego Education©
- Responsable del Área de Robótica Educativa, Diseño e impresión 3D de Primaria y
- Secundaria en Robotuxc Academy



04

Estructura y contenido

TECH es una de las universidades más importantes en el entorno de la docencia online. Esto es así gracias a la altísima calidad y especificidad de sus titulaciones, las cuales se diseñan siguiendo los criterios de un equipo docente versado en el tema y siguiendo las pautas de la novedosa y efectiva metodología *Relearning*. De esta manera, se lanzan al mercado experiencias académicas inmersivas, dinámicas y altamente capacitantes, las cuales les sirven a los egresados para elevar su talento profesional al máximo nivel a través de una práctica laboral basada en las últimas estrategias y técnicas de su sector.





Gracias a la metodología Relearning no tendrás que invertir horas de más en memorizar, sino que asistirás a un aprendizaje natural, progresivo ¡y sin darte cuenta!"

Módulo 1. Fundamentos y evolución de la tecnología aplicada en la Educación

1.1. Alinearse con HORIZONTE 2020
- 1.1.1. Primeros avances de las TICS y la participación del docente
- 1.1.2. Evolución del Plan Europeo HORIZONTE 2020
- 1.1.3. UNESCO: competencia TIC para docentes
- 1.1.4. El docente como coach

1.2. Fundamentos pedagógicos de la Robótica educativa
- 1.2.1. El MIT centro pionero de la innovación
- 1.2.2. Jean Piaget precursor del constructivismo
- 1.2.3. Seymour Papert transformador de la Educación tecnológica
- 1.2.4. El Conectivismo de George Siemens

1.3. Regularización de un entorno tecnológico-legal
- 1.3.1. Aspectos curriculares de la LOMCE en el aprendizaje de la Robótica Educativa e Impresión 3D
- 1.3.2. Informe europeo acuerdo ético de la Robótica aplicada
- 1.3.3. Robotiuris: I Congreso sobre Robótica legal en España

1.4. La importancia de la implantación curricular de la Robótica y la tecnología
- 1.4.1. Las competencias educativas
  - 1.4.1.1. ¿Qué es una competencia?
  - 1.4.1.2. ¿Qué es una competencia educativa?
  - 1.4.1.3. Las competencias básicas en Educación
  - 1.4.1.4. Aplicación de la Robótica educativa a las competencias educativas
- 1.4.2. STEAM. Nuevo modelo de aprendizaje. Educación innovadora para formar profesionales del futuro
- 1.4.3. Modelos de aulas tecnológicas
- 1.4.4. Inclusión de la creatividad y la innovación en el modelo curricular
- 1.4.5. El aula como un MAKERSPACE
- 1.4.6. El pensamiento crítico

1.5. Otra forma de enseñar
- 1.5.1. ¿Por qué es necesario innovar en la Educación?
- 1.5.2. NeuroEducación; la Emoción como éxito en la Educación
  - 1.5.2.1. Un poco de neurociencia para entender ¿cómo producimos aprendizaje en los niños?
- 1.5.3. Las 10 claves para gamificar tu aula
- 1.5.4. Robótica Educativa: la metodología estrella de la era digital
- 1.5.5. Beneficios de la Robótica en Educación
- 1.5.6. El diseño junto con la impresión 3D y su impacto en la Educación
- 1.5.7. Flipped Clasroom & Flipped Learning

1.6. Gardner y las Inteligencias Múltiples
- 1.6.1. Los 8 tipos de inteligencia
  - 1.6.1.1. Inteligencia lógico-matemática
  - 1.6.1.2. Inteligencia lingüística
  - 1.6.1.3. Inteligencia espacial
  - 1.6.1.4. Inteligencia musical
  - 1.6.1.5. Inteligencia corporal y cinestésica
  - 1.6.1.6. Inteligencia intrapersonal
  - 1.6.1.7. Inteligencia interpersonal
  - 1.6.1.8. Inteligencia naturalista
- 1.6.2. Las 6 tips para aplicar las diversas inteligencias

1.7. Herramientas analíticas del conocimiento
- 1.7.1. Aplicación de los BIG DATA en Educación

Módulo 2. Robótica Educativa; robots en el aula

2.1. Comienzos de la Robótica
2.2. ¿Robo…qué?
  2.2.1. ¿Qué es un robot? ¿Qué no lo es?
  2.2.2. Tipos y clasificación de robots
  2.2.3. Elementos de un robot
  2.2.4. Asimov y las leyes de la Robótica
  2.2.5. Robótica, Robótica Educativa y Robótica Pedagógica
  2.2.6. Técnicas DIY (*Do It Yourself*)
2.3. Modelos de aprendizaje de la Robótica Educativa
  2.3.1. Aprendizaje significativo y activo
  2.3.2. Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP)
  2.3.3. Aprendizaje basado en el juego
  2.3.4. Aprender a aprender y resolución de problemas
2.4. El Pensamiento Computacional (PC) llega a las aulas
  2.4.1. Naturaleza
  2.4.2. Concepto del PC
  2.4.3. Técnicas del Pensamiento Computacional
  2.4.4. Pensamiento algorítmico y pseudocódigo
  2.4.5. Herramientas del Pensamiento Computacional
2.5. Fórmula de trabajo en Robótica Educativa
2.6. Metodología de las cuatro C para impulsar a los alumnos
2.7. Beneficios generales de la Robótica Educativa

Módulo 3. Trabajando con robots en infantil. "No para aprender Robótica, sino para aprender con Robótica"

3.1. La revolución de las nuevas tecnologías en educación infantil
  3.1.1. ¿Cómo han evolucionado las nuevas tecnologías en educación infantil?
  3.1.2. Competencia digital docente
  3.1.3. La importancia de la fusión entre la inteligencia emocional y la Robótica Educativa
  3.1.4. Enseñar a Innovar a los niños desde la edad temprana
3.2. Robótica en el aula de infantil. Educando para el futuro
  3.2.1. Aparición de la Robótica Educativa en el aula de Infantil
  3.2.2. ¿Por qué iniciar el desarrollo del pensamiento computacional en educación infantil?
  3.2.3. Uso de la Robótica Educativa como estrategia de aprendizaje
  3.2.4. Integración curricular de la Robótica Educativa
3.3. ¡Robots en las aulas!
  3.3.1. ¿Qué robots podemos introducir en educación infantil?
  3.3.2. LEGO Duplo como herramienta complementaria
  3.3.3. Softwares para iniciarse en la programación
3.4. ¡Conociendo a Bee-Bot!
  3.4.1. El Robot programable Bee-Bot
  3.4.2. Aportaciones de los Robots Bee-Bot en la educación
  3.4.3. Estudio del software y funcionamiento
  3.4.4. Bee-Bot Cards
  3.4.5. Recursos y más para utilizar en el aula
3.5. Herramientas para el aula
  3.5.1. ¿Cómo introduzco la Robótica en el aula?
  3.5.2. Trabajando Robótica Educativa dentro del curriculum de infantil
  3.5.3. Relación de la Robótica con los contenidos
  3.5.4. Desarrollo de una sesión con Bee-Bot en el aula

05

Metodología

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

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





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

En TECH Education School empleamos el Método del Caso

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

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



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

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

La eficacia del método se justifica con cuatro logros fundamentales:

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



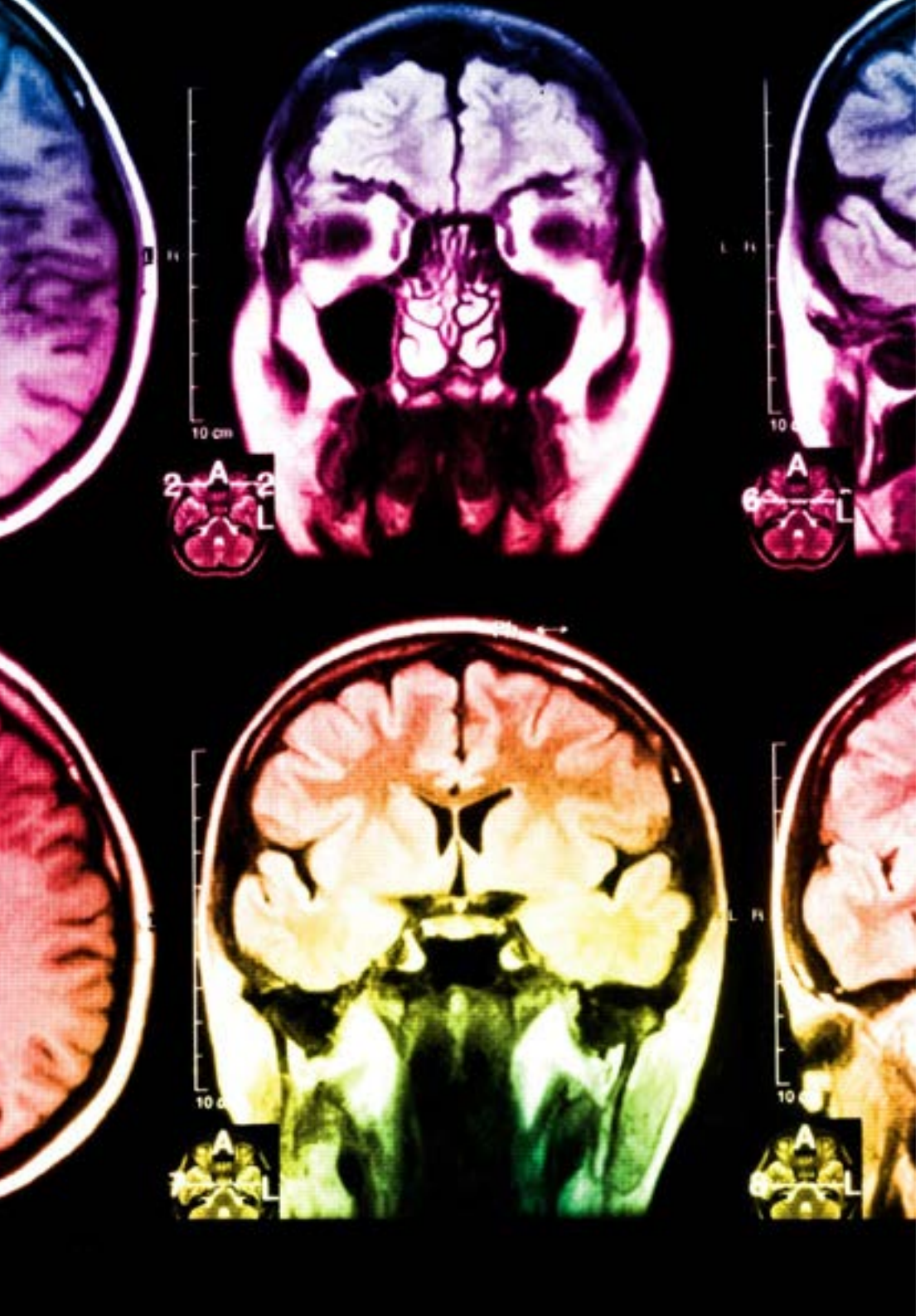
Relearning Methodology

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

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

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





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

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

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

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

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

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

Material de estudio

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

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

Técnicas y procedimientos educativos en vídeo

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

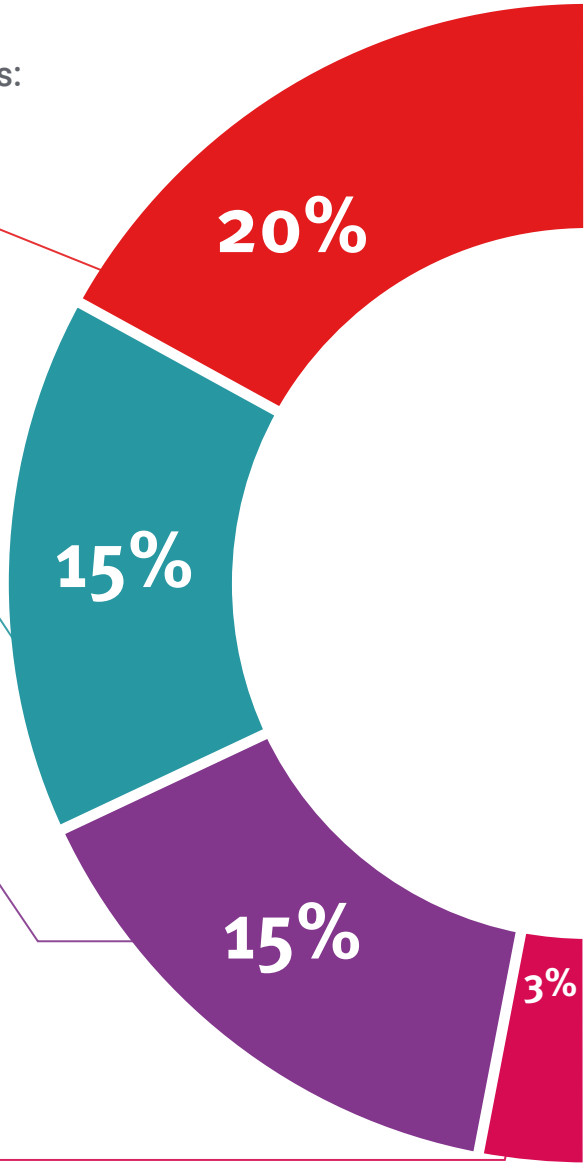
Resúmenes interactivos

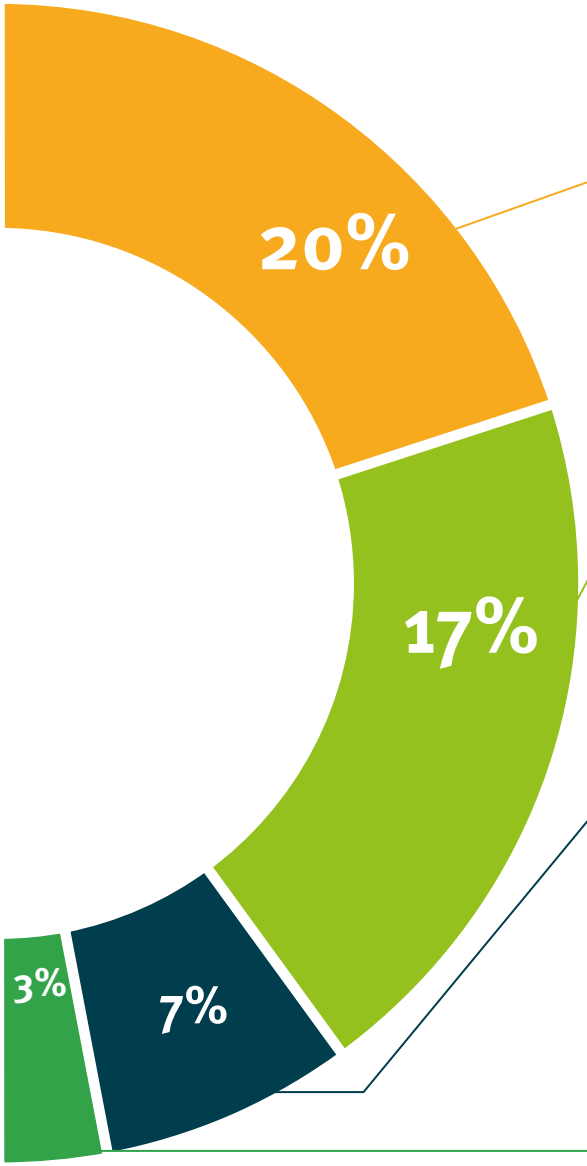
El equipo de TECH presenta los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audios, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

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

Lecturas complementarias

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





Análisis de casos elaborados y guiados por expertos

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

Testing & Retesting

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

Clases magistrales

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

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

Guías rápidas de actuación

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

06

Titulación

El Experto universitario en Robótica Educativa en Educación Infantil garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Experto Universitario expedido por TECH Universidad Tecnológica.





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

Este **Experto Universitario en Robótica Educativa en Educación Infantil** contiene el programa más completo y actualizado del mercado.

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

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

Título: **Experto Universitario en Robótica Educativa en Educación Infantil**

N.º Horas Oficiales: **425 h.**


tech universidad tecnológica

Otorga la presente

CONSTANCIA

a

C. _____, con documento de identificación nº_____

Por haber superado con éxito y acreditado el programa de

EXPERTO UNIVERSITARIO

en

Robótica Educativa en Educación Infantil

Se trata de un título propio de esta Universidad con una duración de 425 horas, con fecha de inicio dd/mm/aaaa y fecha de finalización dd/mm/aaaa.

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

A 17 de junio de 2020

Mtra.Tere Guevara Navarro
Rectora

código único TECH: AFWOR23S techtitute.com/titulos

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



tech universidad tecnológica

Experto Universitario
Robótica Educativa en Educación Infantil

Modalidad: **Online**
Duración: **6 meses**
Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**
Horas lectivas: **425 h.**

Experto Universitario

Robótica Educativa en Educación Infantil



tech universidad tecnológica