Experto Universitario

Robótica Educativa en Educación Primaria



tech universidad tecnológica



tech universidad tecnológica

Experto Universitario
Robótica Educativa en Educación Primaria

Modalidad: **Online**
Duración: **6 meses**
Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**
17 créditos ECTS
Acceso web: **www.techtitute.com/educacion/experto-universitario/experto-robotica-educativa-educacion-primaria**

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 desarrollo del pensamiento lógico, las habilidades digitales y manuales y la orientación especial son solo algunas de las ventajas que obtiene el alumno de Primaria que asiste a un aprendizaje en el que la Robótica está presente. Y es que la práctica didáctica a través de esta técnica permite trabajar en su crecimiento cognitivo a través del ensayo-error, convirtiéndolo en una persona más autónoma y perfeccionando sus aptitudes en el trabajo en equipo y la cooperación. Y si el maestro quiere también potenciar estas competencias en sus alumnos a través de una enseñanza lúdica, dinámica y altamente capacitante, puede contar con este programa que, precisamente, recoge la información más innovadora para llevarla a cabo. Así, a través de una experiencia académica multidisciplinar y online, tendrá la oportunidad de conocer al detalle los fundamentos de la Robótica aplicables al entorno escolar de los niños de entre 6 y 13 años.





Un programa 100% online que te permitirá adquirir los conocimientos más especializados sobre la Robótica aplicada al ámbito educativo de la etapa e Primaria en tan solo 6 meses”

La Robótica para niños es una práctica cada vez más frecuente en el entorno académico de la Educación Primaria gracias a los múltiples beneficios cognitivos que se desarrollan con la experimentación y el juego. Y es que se trata de una estrategia didáctica que potencia la atención, la orientación espacial, el trabajo en equipo, la creatividad, la cooperación, el pensamiento lógico el trabajo autónomo y, sobre todo, el interés por la tecnología y la ciencia. Por esa razón, cada vez más centros educativos deciden implementar en sus currículums escolares herramientas digitales relacionadas con este sector, dándole la oportunidad a sus alumnos de aprender y crecer divirtiéndose.

Y así surge este Experto Universitario en Robótica Educativa en Educación Primaria, como una respuesta a la demanda creciente que existe en el mercado de titulaciones que se centren específicamente en esta área y en el aprendizaje creativo e innovador. Para ello, TECH y su equipo versado en Educación Primaria ha seleccionado 425 horas de la mejor información relacionada con los fundamentos tecnológicos de la informática y la programación adaptados a la enseñanza para edades comprendidas entre los 6 y los 13 años. Así, el egresado podrá profundizar en los distintos modelos de la Educación para impulsar el desarrollo cognitivo de los niños a través de las mejores y más entretenidas metodologías. Además, trabajará de manera intensiva en las distintas herramientas que existen en la actualidad para trabajar con robótica en el aula: LEGO©, WeDo 2.0, mBot, etc.

Y para superar los criterios que le otorgarán la categoría de experto contará con 6 meses de capacitación 100% online, sin clases presenciales ni horarios encorsetados, ya que todo el material estará alojado en un Campus Virtual de última generación. Así podrá diseñar el calendario lectivo en base a su propia disponibilidad. Es, por lo tanto, una oportunidad única de actualizar su praxis docente en base a los fundamentos más innovadores de la Robótica en Primaria, gracias a lo cual sus alumnos elevarán su talento al máximo nivel mientras aprenden divirtiéndose.

Este **Experto Universitario en Robótica Educativa en Educación Primaria** 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

¿Te gustaría ampliar tu catálogo de actividades DIY para la práctica tecnológica en clase? Porque este Experto Universitario incluye un módulo concreto dedicado a este ámbito”

Gracias al curso de este Experto Universitario podrás adaptar los distintos proyectos robóticos a los requisitos y exigencias del currículo escolar del programa en el que impartas tu docencia"

Dominarás el mBot y la construcción de "mi primer robot", pudiéndolo implementar a tus clases y permitiendo a tus alumnos experimentar con la informática de manera autónoma y lúdica.

El programa también incluye un apartado concreto dedicado al mundo LEGO©, para que conozcas las distintas herramientas de las que dispone la empresa danesa para la práctica educativa.

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

La docencia basada en el conocimiento y el manejo de la Robótica en el ámbito de la Educación Primaria es una práctica cada vez más extendida en el ámbito académico actual. Por ello, el objetivo de este Experto Universitario es proporcionar al maestro las claves para dominar las estrategias tecnológicas y didácticas que le permitan implementar la enseñanza basada en el trabajo autónomo con robots en el aula. Así, a través de una experiencia 100% online logrará transformar sus clases en base a las pautas de la vanguardia educativa en tan solo 6 meses.



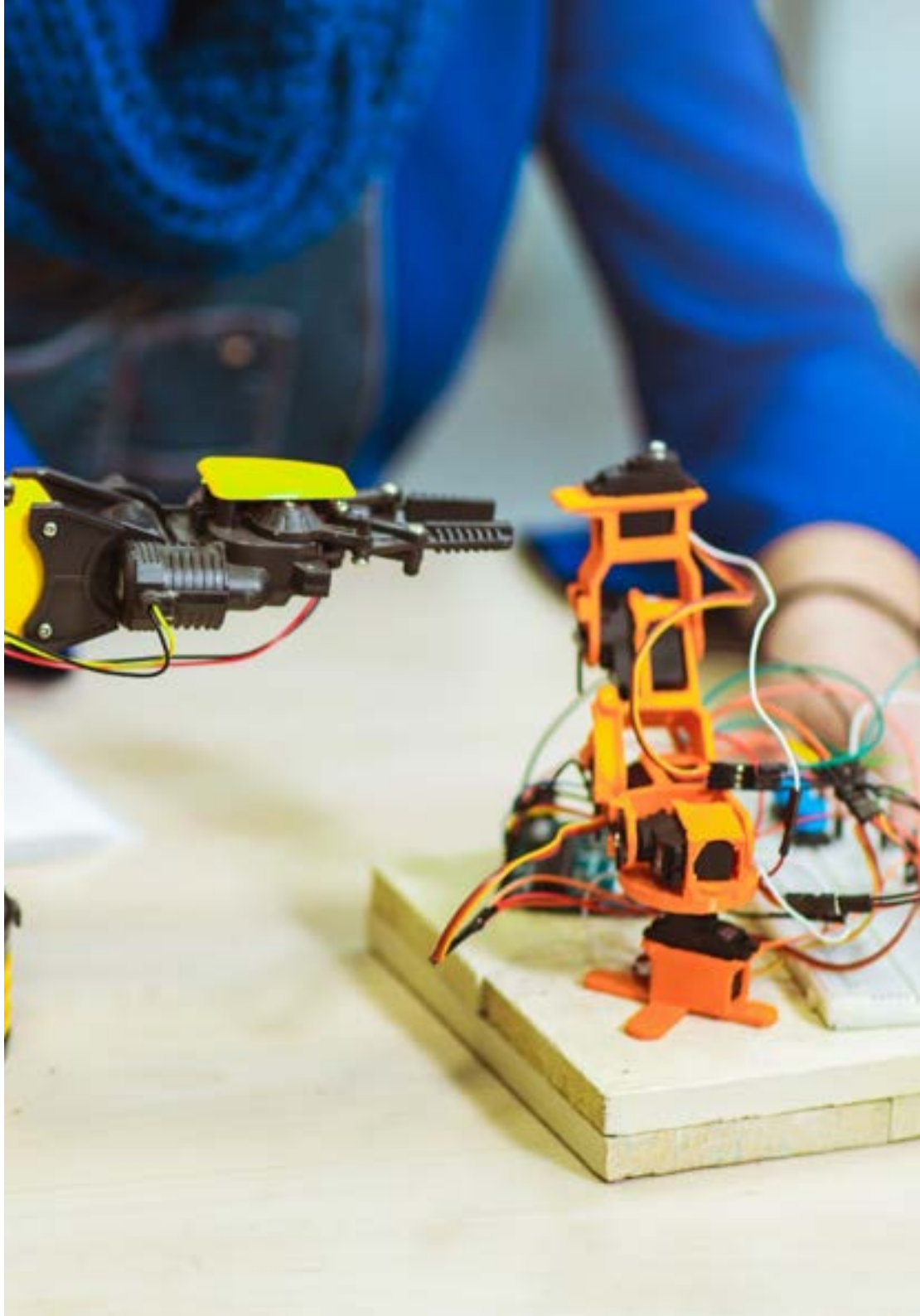


TECH diseña cada uno de sus programas con el objetivo de que sus alumnos alcancen y superen los suyos propios antes de lo que esperan gracias al altísimo nivel de sus contenidos teóricos, prácticos y adicionales"

Objetivos generales

- Capacitar a los docentes de Educación Primaria en el uso de materiales y metodologías que mejoren la motivación, la creatividad y la innovación mediante la Robótica Educativa
- Aprender a planificar de forma transversal y curricular en la etapa educativa Primaria donde los profesionales de la educación puedan incorporar las nuevas tecnologías y metodologías en el aula
- Conocer los nuevos modelos de aprendizaje y aplicación de la Robótica Educativa que permita motivar a los alumnos/as hacia las carreras tecnológicas

Si entre tus objetivos está el dominar las herramientas analíticas del conocimiento, no busques más porque este Experto Universitario es perfecto para ti"



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. ¡Ya soy mayor! Conocimiento de la Robótica educativa en la etapa de Primaria

- Aprender técnicas Do it Yourself, para desarrollar la creatividad de los alumnos/as
- Fundamentar las distintas aplicaciones pedagógicas en la intervención educativa
- Conocer los fundamentos del pensamiento computacional y utilizarlo como habilidad de la resolución de problemas
- Analizar el pensamiento algorítmico
- Valorar la evolución de las nuevas Tecnologías en los primeros ciclos

03

Dirección del curso

El acompañamiento docente con el que contará el egresado que se matricule en el Experto Universitario en Robótica Educativa en Educación Primaria será del máximo nivel, basado en la presencia de profesionales versados en la Enseñanza Tecnológica y la Innovación. Gracias a su vasta experiencia en el ámbito académico ha sido posible recopilar la información más exhaustiva y efectiva para desarrollar proyectos académicos centrados en el uso exitoso de la Robótica con alumnos de entre 6 y 13 años, algo que, sin duda, compartirán con los egresados de este programa.





El equipo docente estará a tu disposición para resolver cualquier duda que te surja durante el transcurso del programa haciendo uso de la herramienta de comunicación directa del Campus Virtual"

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

Elaborar este Experto Universitario ha sido un auténtico reto para TECH y su equipo, quienes, a pesar de ser versados de la Educación y la Innovación, han tenido que llevar a cabo una tarea de investigación exhaustiva para conformar un programa completo, exhaustivo, actualizado y adaptado a los criterios pedagógicos que definen y diferencian a esta universidad. Además, incidiendo en el factor multidisciplinar que caracteriza a todas las titulaciones de este centro, también han incluido en su contenido horas de material adicional en formato audiovisual, artículos de investigación, resúmenes dinámicos y lecturas complementarias para que el egresado pueda aprovechar esta experiencia académica al máximo y ahondar en los aspectos del temario más relevantes para su desempeño profesional.





Contarás con decenas de horas de material adicional diverso para ampliar cada apartado en función a tus exigencias”

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. ¡Ya soy mayor! Conocimiento de la Robótica Educativa en la etapa de primaria

3.1. Aprendiendo Robótica, construyendo aprendizajes
- 3.1.1. Enfoque pedagógico en las aulas de primaria
- 3.1.2. Importancia del trabajo colaborativo
- 3.1.3. Método *Enjoying By Doing*
- 3.1.4. De las TIC (Nuevas Tecnologías) a las TAC (Tecnología del aprendizaje y el conocimiento)
- 3.1.5. Relacionando Robótica y contenidos curriculares

3.2. ¡Nos convertimos en ingenieros!
- 3.2.1. La Robótica como recurso educativo
- 3.2.2. Recursos Robóticos para introducir en la etapa de primaria

3.3. Conociendo LEGO©
- 3.3.1. Kit LEGO WeDo 9580
  - 3.3.1.1. Contenido del kit
  - 3.3.1.2. Software LEGO WeDo 9580
- 3.3.2. Kit LEGO WeDo 2.0
  - 3.3.2.1. Contenido del kit
  - 3.3.2.2. Software WeDo 2.0
- 3.3.3. Primeras nociones de mecánica
  - 3.3.3.1. Principios científicos–tecnológicos de palancas
  - 3.3.3.2. Principios científicos–tecnológicos de ruedas y ejes
  - 3.3.3.3. Principios científicos–tecnológicos de engranajes
  - 3.3.3.4. Principios científicos–tecnológicos de poleas

3.4. Práctica docente. Construyendo mi primer robot
- 3.4.1. Introducción a mBot, primeros pasos
- 3.4.2. Movimiento del robot
- 3.4.3. Sensor IR (Sensor de Luz)
- 3.4.4. Sensor Ultrasonidos. Detector de obstáculos
- 3.4.5. Sensor sigue líneas
- 3.4.6. Sensores adicionales que no encontramos en el Kit
- 3.4.7. mBot Face
- 3.4.8. Manejo del Robot con la APP

3.5. ¿Cómo diseñar tus materiales didácticos?
- 3.5.1. Desarrollo de competencias con la tecnología
- 3.5.2. Trabajando proyectos vinculados con el currículo escolar
- 3.5.3. ¿Cómo se desarrolla una sesión de Robótica en el aula de primaria?

Enseña Robótica y construye aprendizajes del máximo nivel con este completísimo Experto Universitario”

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.



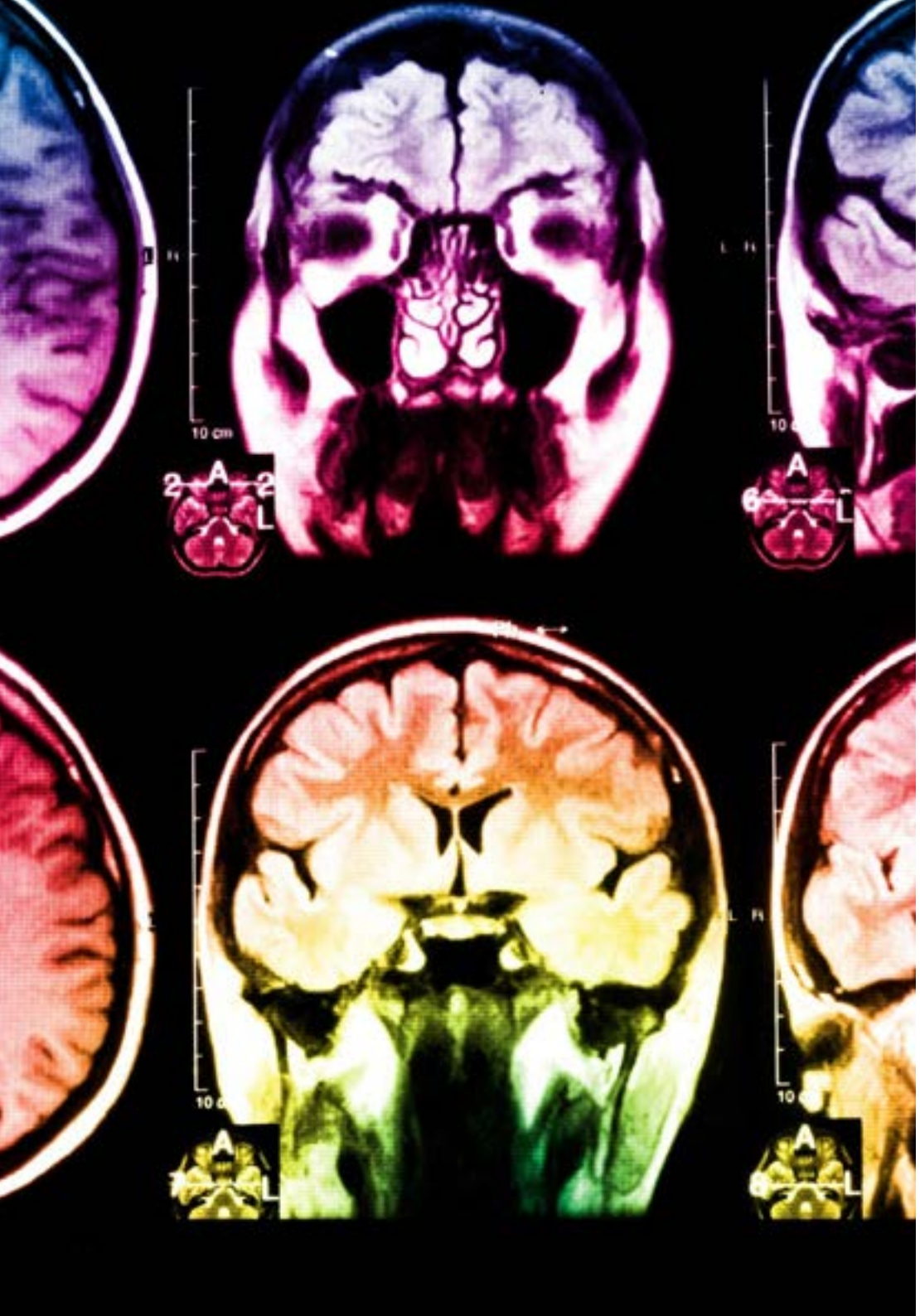
Relearning Methodology

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.

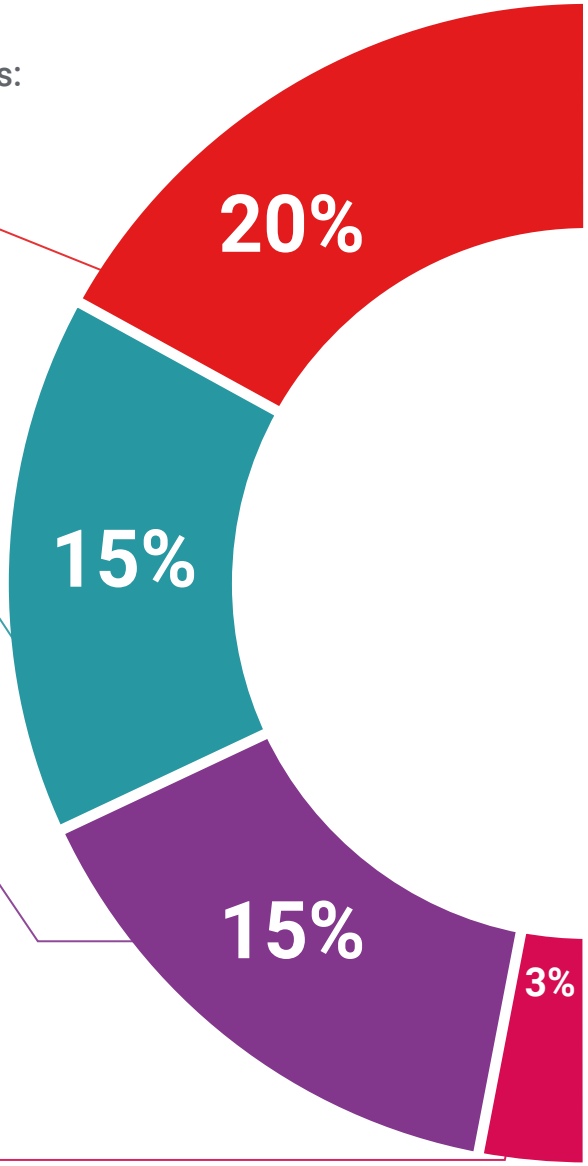
Resúmenes interactivos

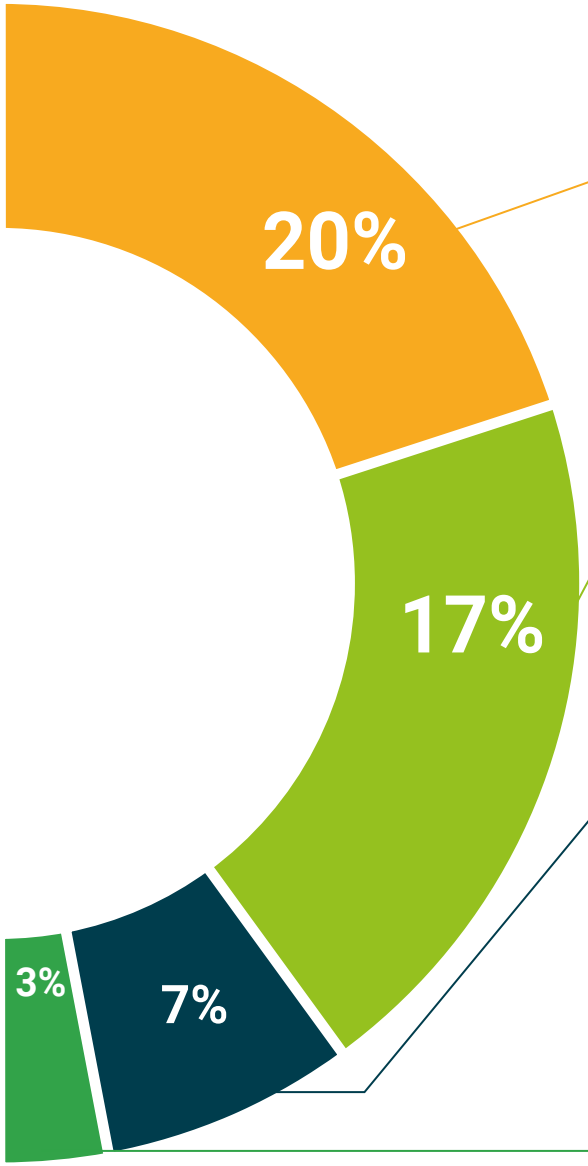
El equipo de TECH presenta los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audios, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

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 Primaria 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 Primaria** 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 Primaria**

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 Primaria

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 Primaria

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

Experto Universitario

Robótica Educativa en Educación Primaria



tech universidad tecnológica