Experto Universitario

Robótica Educativa en Educación Secundaria



tech universidad tecnológica



tech universidad tecnológica

Experto Universitario
Robótica Educativa en Educación Secundaria

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-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. 20

06 Titulación — pág. 28

01

Presentación

El éxito que han tenido los proyectos piloto de Robótica en el aula de Secundaria ha dado lugar a una nueva corriente educativa basada en el empleo de este ámbito como vehículo de aprendizaje, fomentando el desarrollo del pensamiento lógico centrado en el ensayo y el error, al mismo tiempo que impulsan el lado más creativo de los alumnos. Además, se trata de una disciplina que permite adaptar el currículum escolar de distintas asignaturas a sus especificaciones, aunando planes de estudio para consensuar una metodología dinámica, innovadora y que involucra activamente a los adolescentes. Por ello, TECH ha considerado necesario el desarrollo de una titulación que recoja la información más novedosa al respecto, dándole la oportunidad al docente de actualizar su enseñanza en base a los conceptos didácticos más vanguardistas de la Robótica Educativa. Además, su formato 100% online le permitirá llevarlo a cabo de manera compaginada con sus clases, sin horarios y desde cualquier lugar.





Implementar a tu praxis académica los conceptos y fundamentos más innovadores de la Robótica Educativa está ahora al alcance de tu mano gracias a este increíble Experto Universitario 100% online"

La enseñanza creativa se ha convertido en un auténtico reto para los docentes de hoy en día, sobre todo en el aula de Secundaria, donde captar la atención de los adolescentes y estimular su participación requiere de una práctica académica dinámica y vanguardista. Y es que no se puede dejar de lado que los jóvenes están constantemente expuestos al uso de distintas tecnologías, por lo que cualquier profesor que quiera contribuir a su desarrollo cognitivo tiene que abogar por metodologías didácticas que las incluyan. Una alternativa es la Robótica Educativa, una práctica que ha demostrado grandes resultados en cuanto a la potencialización del pensamiento lógico y el aprendizaje centrado en el ensayo y el error y que, por si fuera poco, le encanta a la mayoría de alumnos por su carácter interactivo, dinámico e innovador.

Y en este ámbito es en el que se centra el Experto Universitario que TECH, junto a un equipo versado en Educación e Innovación, han diseñado con el fin de potenciar la docencia tecnológica a través de una práctica basada en los últimos modelos de aprendizaje. Se trata de una experiencia académica de 425 horas en la cual el profesor encontrará un sinfín de recursos teóricos, prácticos y adicionales para ahondar en los fundamentos y en la evolución de las herramientas digitales aplicables el sector de la enseñanza, centrándose en las estrategias didácticas que mejor acogida han tenido hasta ahora entre los alumnos de Secundaria de distintas edades. A continuación, podrá hacer especial hincapié en la inclusión de la Robótica en el aula, a través del conocimiento de los modelos más efectivos y las técnicas pedagógicas que le ayudarán a involucrar a todos los adolescentes en las actividades que realice, potenciando los distintos tipos de inteligencia a través de su participación.

Todo ello a través de una capacitación 100% online a la cual podrá acceder desde cualquier dispositivo con conexión a internet, sin horarios ni clases presenciales y con la posibilidad de adaptar el calendario académico a su total y absoluta disponibilidad. Además, la totalidad del contenido podrá ser descargado para su consulta, incluso, cuando no disponga de cobertura o cuando haya concluido los 6 meses de experiencia académica. Así podrá actualizar su práctica docente de manera garantizada, contribuyendo a una enseñanza del máximo nivel basada en la innovación tecnológica.

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

Trabajarás en el impulso de las distintas competencias educativas de manera dinámica e interactiva a través de la inmersión de la tecnología en el aula”

¿Conoces la metodología de las 4 C's? Con este Experto Universitario no solo ahondarás en sus entresijos, sino que dominarás cada uno de sus apartados, gracias a lo cual te convertirás en un referente educativo"

Un programa que te permitirá despertar en tus alumnos el interés por las carreras científicas mediante la práctica activa en proyectos entretenidos y de última generación basados en Robótica 2.0.

Podrás implementar a tu praxis los últimos modelos de aprendizaje de la Robótica Educativa basados en la enseñanza significativa y activa, así como en la educación centrada en el juego.

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 Robótica Educativa está cada vez más instaurada en el ámbito académico, sobre todo en el aula de Secundaria. Por esa razón, TECH y su equipo versado en Educación ha considerado necesario el desarrollo de este Experto Universitario, el cual persigue el objetivo de poner a disposición del profesor la información más completa y actualizada relacionada con la docencia tecnológica, permitiéndole adaptar los distintos currículums escolares a las especificaciones de esta innovadora práctica en tan solo 6 meses de capacitación 100% online.





Gracias a este Experto Universitario lograrás dominar el pensamiento computacional a través de la metodología algorítmica y del pseudocódigo en el aula de Secundaria"

Objetivos generales

- Aprender a planificar de forma transversal y curricular en la etapa educativa secundaria 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

Alcanzar hasta tus objetivos académicos más ambiciosos se convertirá en una tarea sencilla de realizar gracias a la flexibilidad de este programa y a las innovadoras técnicas educativas que encontrarás en él"





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. Enfocando a los alumnos de secundaria a las carreras del futuro

- Conocer los Kits Robóticos Lego y sus componentes electrónicos
- Adquirir primeras nociones de mecánica construyendo un robot
- Entender los diferentes Sensores y aplicaciones para el movimiento del Robot
- Conocer la App móvil del Robot mBot
- Aprender diferentes estrategias de resolución de problemas para impulsar el instinto investigador del alumno
- Diseñar diferentes materiales didácticos para el aula
- Introducir a los docentes en el uso de la Robótica avanzada para que los alumnos la superación de retos
- Trabajar la Robótica como elemento motivador y de enfoque en las carreras del futuro
- Aplicación de la Robótica Educativa como asignatura curricular en el aula de secundaria

03

Dirección del curso

El egresado que acceda a este Experto Universitario contará con el apoyo de un equipo docente del máximo nivel, gracias a su altísimo grado de especialización en el ámbito de la Educación Secundaria. Pero eso no es todo, ya que además de ello se trata de un grupo de profesionales con amplia experiencia en el diseño, gestión y dirección de proyectos relacionados con la Robótica en el aula, gracias a lo cual conocen al detalle las estrategias didácticas más efectivas y eficaces con alumnos de instituto. Así TECH garantiza una experiencia académica basada en la realidad del sector y con la cual el profesor podrá actualizar su praxis de la mano de los mejores.





Un equipo especializado en Robótica Educativa en el aula de Secundaria te acompañará durante los 6 meses de capacitación para aportarte el contenido más vanguardista y resolver cualquier duda que te surja durante el programa"

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

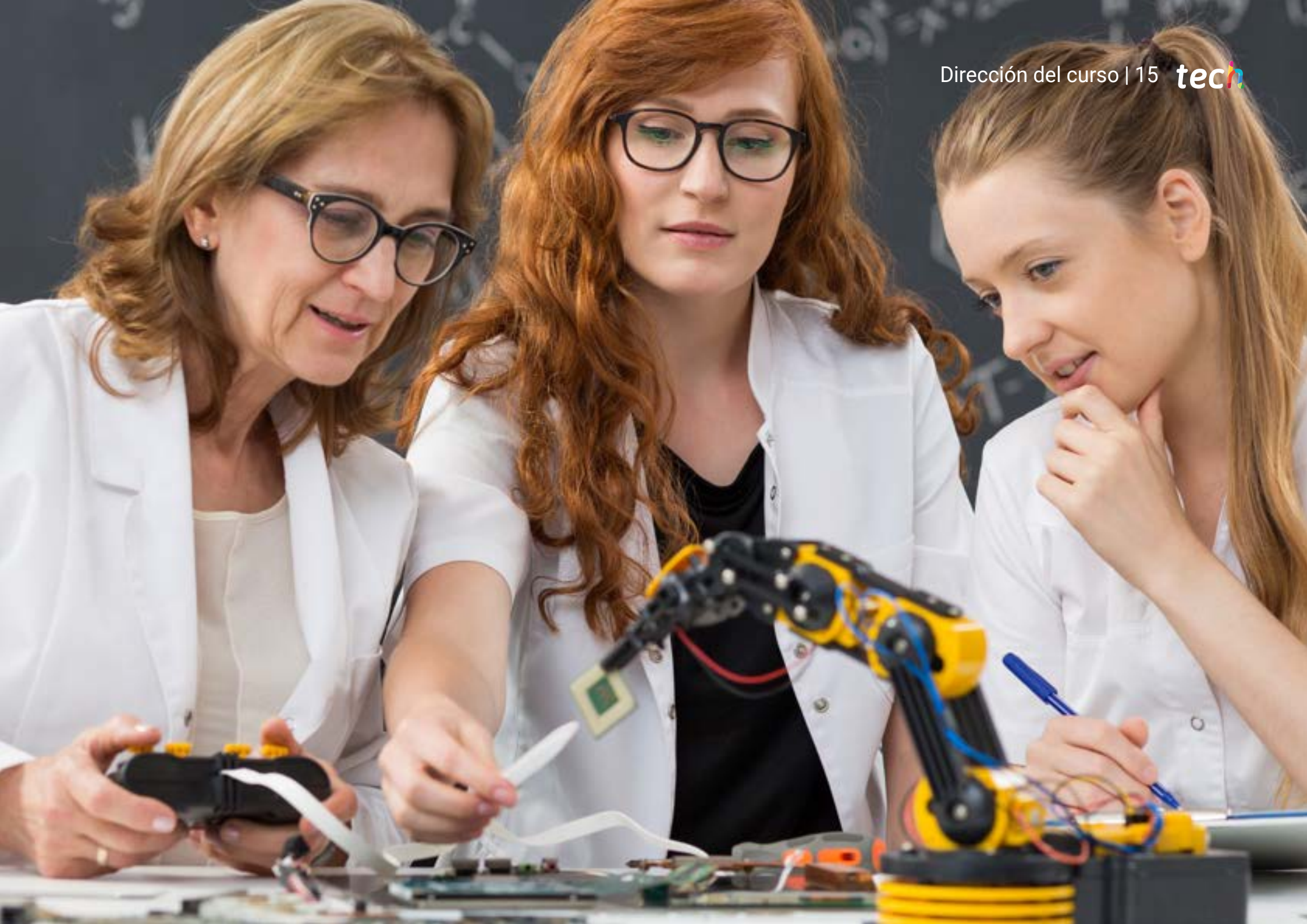
Profesores

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

El plan de estudios de este programa presentado por TECH contempla 425 horas del mejor contenido teórico, práctico y adicional basado en las últimas novedades de la Robótica Educativa en el aula de Secundaria. De esta manera, el profesional que acceda a él contará con diverso material gracias al cual no solo podrá actualizar su praxis, sino especializarse en las técnicas y estrategias didácticas y pedagógicas que mejores resultados están teniendo en el entorno académico actual. Así podrá adaptar sus clases a la vanguardia de la enseñanza, contribuyendo a un aprendizaje de última generación a través de la tecnología y la innovación.





Tendrás acceso a un Campus Virtual de última generación al cual podrás acceder desde cualquier dispositivo con conexión a internet, para que te conectes siempre que quieras y desde cualquier lugar"

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. Enfocando a los alumnos de secundaria a las carreras del futuro

3.1. La Robótica como Elemento Motivador
- 3.1.1. Motivación como estrategia de aprendizaje
- 3.1.2. La Robótica Educativa contra el abandono escolar. Informe de la OECD
- 3.1.3. El camino hacia las carreras del futuro
- 3.1.4. Robótica como asignatura en la enseñanza secundaria
- 3.1.5. Robótica para el emprendimiento de los jóvenes

3.2. ¿Qué recursos podemos introducir en las aulas de secundaria?

3.3. Ser electrónicos
- 3.3.1. Importancia del *Open Source Hardware* (OSH)
- 3.3.2. Utilidades Educativas de la tecnología *Open Source*
- 3.3.3. ¿Qué es arduino?
- 3.3.4. Partes de arduino
- 3.3.5. Tipos de arduino
- 3.3.6. Software arduino
- 3.3.7. Funcionamiento de la *protoboard*
- 3.3.8. *Fritzing*. Como plataforma de entrenamiento

3.4. LEGO *Mindstorms Education* EV3
- 3.4.1. Desarrollo de LEGO *Mindstorms*. MIT + LEGO©
- 3.4.2. Generaciones *Mindstorms*
- 3.4.3. Componentes kit Robótico LEGO *Mindstorms*
- 3.4.4. Software EV3
- 3.4.5. Bloques de programación

3.5. Retomando mBot
- 3.5.1. Reto: robot rastreador de paredes
- 3.5.2. Reto el robot resuelve laberintos
- 3.5.3. Reto sigue lineas avanzado
- 3.5.4. Reto vehículo autónomo
- 3.5.5. Reto SumoBot

3.6. Las competencias: el desafío de los mejores
- 3.6.1. Tipos de competiciones de Robótica Educativa
- 3.6.2. RoboCup
- 3.6.3. Competencia Robótica
- 3.6.4. *First LEGO League* (FLL)
- 3.6.5. *World Robot Olympiad* (WRO)
- 3.6.6. *Robotlypic*

Apuesta por el programa que te dará las claves para elevar el talento de tus alumnos al máximo a través de proyectos de Robótica Educativa innovadores, dinámicos y que potenciarán su creatividad al máximo”

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.



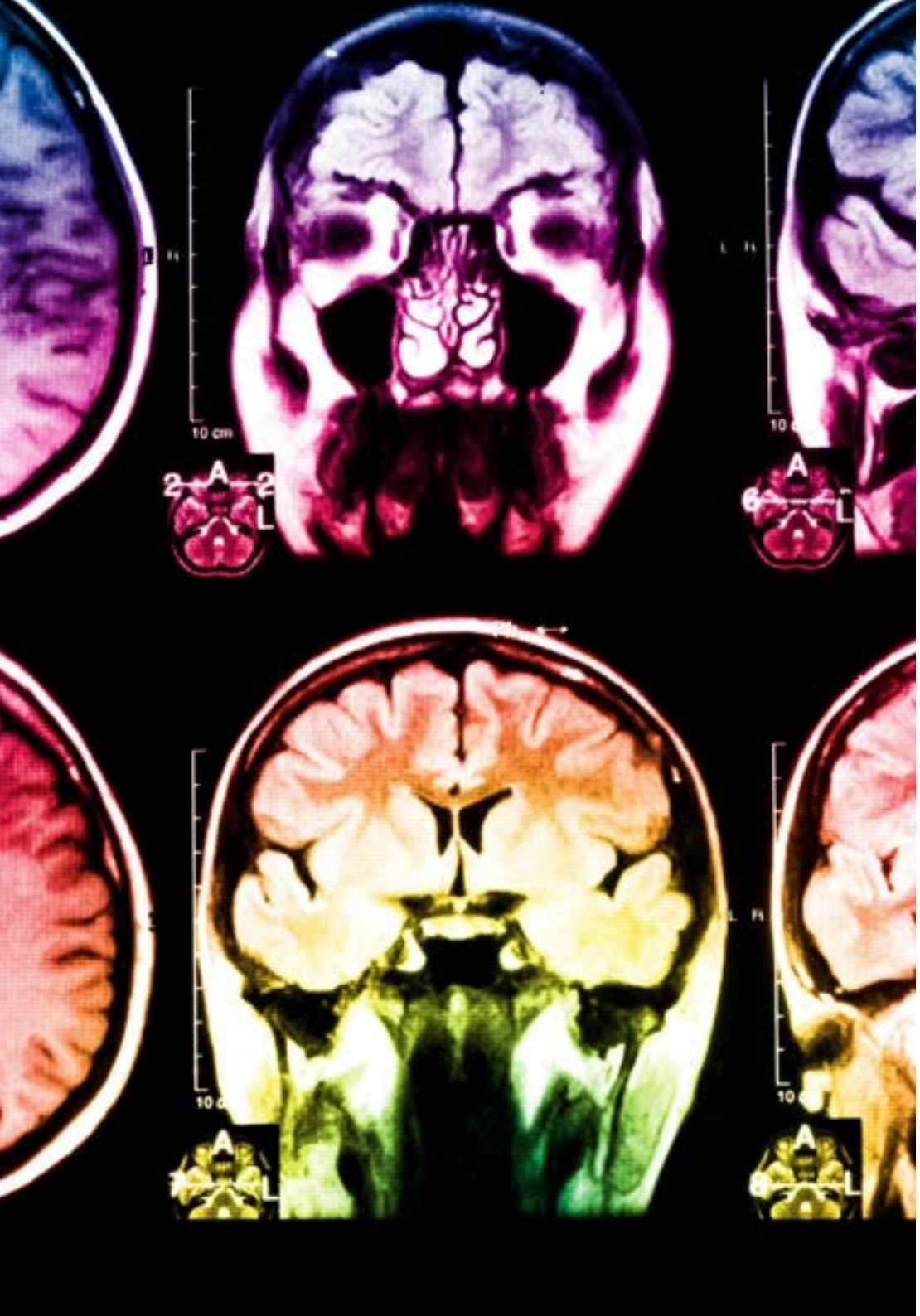
Relearning Methodology

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.

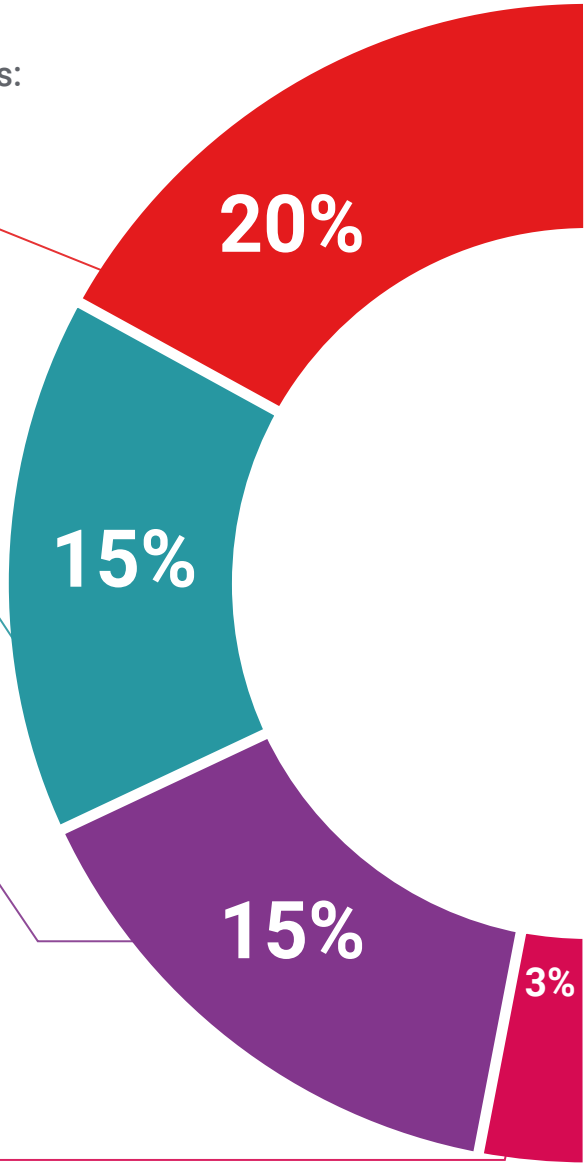
Resúmenes interactivos

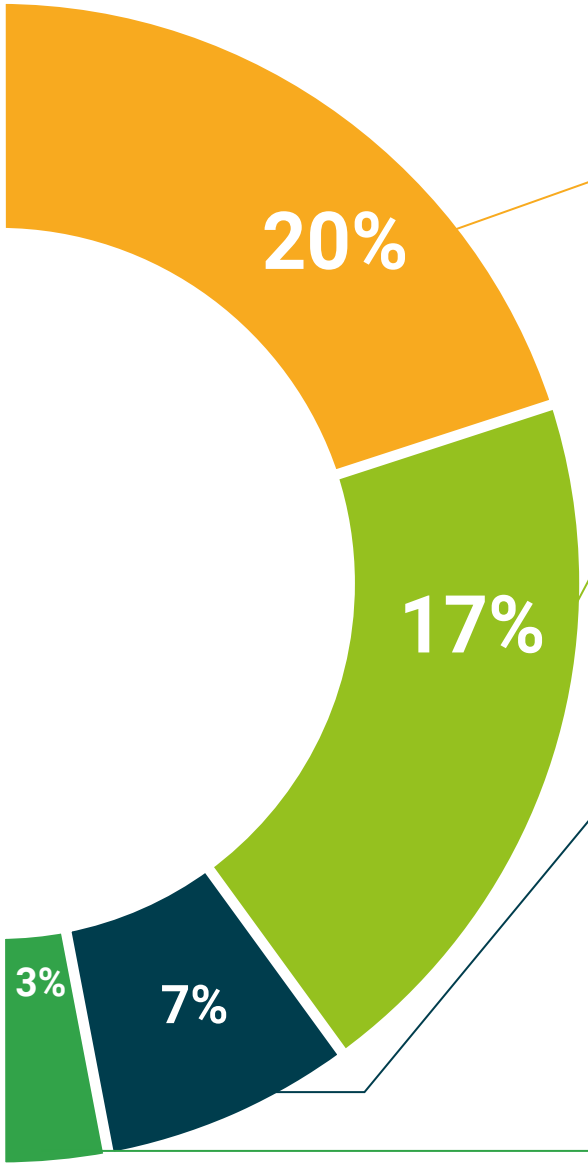
El equipo de TECH presenta los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audios, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

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 Secundaria 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 Secundaria** 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 Secundaria**

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 Secundaria

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.

Experto Universitario
Robótica Educativa en Educación Secundaria

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

Experto Universitario

Robótica Educativa en Educación Secundaria



tech universidad tecnológica