Experto Universitario
Innovación y Tecnología en el Aula Bilingüe



tech universidad tecnológica



tech universidad tecnológica

Experto Universitario
Innovación y Tecnología en el Aula Bilingüe

Modalidad: **Online**
Duración: **6 meses**
Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**
Horas lectivas: **450 h.**
Acceso web: **www.techtitute.com/educacion/experto-universitario/experto-innovacion-tecnologia-aula-bilingue**

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

El diseño de modelos pedagógicos innovadores basados en el fomento de las inteligencias múltiples, así como en la inclusión de las TIC y las TAC en el entorno educativo de primer y segundo nivel, ha favorecido la incorporación del inglés al aula como segunda lengua vehicular. Esto ha apoyado y motivado el desarrollo de proyectos bilingües en Infantil y Primaria. De esta forma, los procesos de enseñanza-aprendizaje han vivido un cambio significativo, implementando a sus pautas didácticas materiales, métodos y contenidos cada vez más dinámicos, innovadores y, sobre todo, efectivos. Por ello, TECH ha considerado necesario el desarrollo de un programa a través del cual el docente pueda conocer al detalle estos avances, permitiéndole aplicar a sus estrategias educativas los conceptos pedagógicos de la lengua anglosajona más eficaces de la actualidad. De esta manera, en tan solo 6 meses y a través de una experiencia académica 100% online, trabajará para convertirse en todo un experto de la enseñanza bilingüe 2.0.





¿Te gustaría convertirte en todo un experto en enseñanza bilingüe 2.0? Apuesta, entonces, por un programa como este, que te aporta todo el material y el conocimiento que necesitas dominar para llevarlo a cabo"

Sin duda alguna, la educación ha cambiado de manera vertiginosa en los últimos años. El desarrollo de la tecnología y su implementación al entorno académico ha permitido fomentar modelos de enseñanza más dinámicos y participativos, motivando el refuerzo de las habilidades cognitivas de los niños a través de herramientas digitales especializadas en los diferentes niveles. En este sentido, el desarrollo de los proyectos bilingües se ha visto claramente beneficiado por el impulso de estrategias pedagógicas y didácticas cada vez más innovadoras, haciendo uso, por ejemplo, de tablets, la suite de Google o diversas apps para la creación de contenidos.

Y es que los niños "ya no vienen con un pan bajo el brazo", sino con un dispositivo electrónico, por lo que incluirlos en el currículum académico se ha convertido en una baza significativa en pro de la enseñanza 2.0. En base a ello, TECH ha diseñado un completo programa a través del cual el docente podrá conocer al detalle las pautas más efectivas para la inclusión de la tecnología en el entorno académico para reforzar los proyectos bilingües no solo con las TIC, sino también con las TAC. Y es que con el curso de este Experto Universitario ahondará en las claves del aprendizaje basado en proyectos, centrándose en los requisitos actuales para desarrollar pautas educativas efectivas, dinámicas y entretenidas para los diferentes niveles de Infantil y Primaria. Además, recorrerá las principales apps y herramientas del contexto educativo, haciendo especial hincapié en el universo de *Google for Education*

Para ello contará con 450 horas del mejor contenido teórico, práctico y adicional, este último presentado en diferentes formatos: vídeos al detalle, artículos de investigación, lecturas complementarias, noticias, ejercicios, etc. Todo estará disponible en el Campus Virtual desde el comienzo de la actividad académica y podrá acceder a él desde cualquier dispositivo con conexión a internet. Así, tendrá la oportunidad de compaginar el curso del programa con la actividad de sus clases, trabajando concienzudamente en el perfeccionamiento de sus habilidades docentes a lo largo de 6 meses. Y es que como dijo el escritor británico Reg Hindley, "la dificultad de un idioma es inversamente proporcional a la fuerza de la motivación para aprenderlo", y con este programa el maestro potenciará el interés de sus alumnos a través de una enseñanza de última generación.

Este **Experto Universitario en Innovación y Tecnología en el Aula Bilingüe** contiene el programa más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas del programa son:

- El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en Educación Bilingüe
- 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 metodología de este programa 100% online se centra en el impulso del aprendizaje basado en proyectos, haciendo especial hincapié en el CLIL y en el método TASC Wheel"

Nelson Mandela dijo que 'la Educación es el arma más poderosa que puedes usar para cambiar el mundo'. ¿Qué te parece si, además, TECH te da las claves para que lo consigas a través del idioma más hablado?"

A través del análisis de distintos proyectos bilingües de Ciencias Naturales, Música y Arte, podrás implementar a tu estrategia docente las pautas pedagógicas más innovadoras y efectivas.

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 programa no es otro que el de poner a disposición del egresado la información más novedosa y exhaustiva que le permita rediseñar sus clases en base a las pautas de innovación tecnológica relacionadas con la enseñanza del inglés como segunda lengua vehicular en el entorno académico bilingüe. De esta manera, podrá trabajar, además, en el perfeccionamiento de sus habilidades docentes a través del conocimiento de los modelos pedagógicos y didácticos más efectivos para los diferentes niveles de Infantil y Primaria.





¿Te gustaría ponerte al día de las principales apps de producción multimedia para las diferentes asignaturas? En este programa encontrarás un catálogo diverso de las mismas, compatibles con Apple y Android"

Objetivos generales

- Proponer la utilización de las nuevas tecnologías para fomentar el aprendizaje de un segundo idioma y la creación de materiales didácticos que faciliten y enriquezcan el aprendizaje de un segundo idioma
- Desarrollar estrategias de aprendizaje a través del juego dirigido y estrategias de RFT
- Proponer herramientas y técnicas para la valoración, selección y análisis de obras literarias infantiles y su utilización como recurso en la enseñanza un segundo idioma

Ahondarás de manera pormenorizada en la Suite de Google for Education, conociendo al detalle sus herramientas y las características de las mismas para la inclusión en el entorno académico"





Objetivos específicos

Módulo 1. Aprendizaje Basado en Proyectos

- Definir una guía metodológica de aplicación del juego en función del nivel y etapa educativa del alumnado
- Definir un repertorio de juegos educativos para el aprendizaje de vocabulario en inglés
- Proponer una colección básica de juguetes educativos según el objetivo educacional que se persiga
- Establecer la importancia de la aplicación de las canciones y los ritmos en la enseñanza de un idioma

Módulo 2. *Ipads* y tablets en el aula CLIL

- Analizar las principales herramientas de diseño y creación de contenidos y actividades en la web
- Definir los principales componentes de la pizarra digital y su uso en un contexto educativo. Utilizar la pizarra digital como recurso educativo para la enseñanza de un segundo idioma
- Buscar y analizar recursos educativos en la web
- Utilizar las nuevas tecnologías en la creación de libros digitales
- Argumentar sobre la importancia del uso de la tecnología para la creación de actividades educativas para logar la excelencia en la enseñanza del inglés

Módulo 3. *Google Workspace for Education*

- Enseñar métodos de búsqueda y selección de información en la web
- Crear y utilizar blogs y wikis

03

Dirección del curso

TECH considera necesario el diseño de los mejores claustros, haciendo especial hincapié en este aspecto, sobre todo, en aquellos programas especializados en el ámbito educativo. Por esa razón, para este Experto Universitario ha seleccionado a un equipo docente del máximo nivel especializado en la enseñanza bilingüe en el entorno de Infantil y Primaria. Se trata de un grupo de profesionales caracterizado, además, por su calidad humana y por su interés exhaustivo en promocionar la educación a través del uso de los idiomas, aspectos que le dan a esta titulación un plus significativo que se traducirá en una mayor especificidad y efectividad de sus contenidos.





Contar con el apoyo de un equipo docente versado en la enseñanza bilingüe te dará el impulso que necesitas para elevar el nivel de tus clases al máximo a través del uso de las TIC y las TAC"

Dirección



Dña. Puertas Yáñez, Amaya

- Maestra de Primaria
- Coordinadora Bilingüismo e Internacionalización Colegio JABY
- Miembro SUCAM (Subred Universitaria de CdA de Madrid)
- Licenciada en Ciencias de la Información (UCM)
- Especialista en Inglés como Lengua Extranjera (UAM)
- Máster en Educación Bilingüe (UAH)
- Máster en en Atención a las NEE en Educación Infantil y Primaria


I learn English

04

Estructura y contenido

Este programa está constituido por 450 horas de contenido diverso: desde el temario, hasta casos prácticos y multitud de material adicional de máxima calidad. Además, su cómodo y flexible formato 100% online aporta un plus de dinamismo a la experiencia académica, permitiendo al alumno acceder a la totalidad del material desde cualquier dispositivo con conexión a internet. De esta manera, podrá trabajar en el perfeccionamiento de sus competencias para la enseñanza bilingüe desde donde quiera y cuando quiera, sin tener que preocuparse por clases presenciales y horarios encorsetados.





El programa incluye material adicional de gran calidad para que ahondes de manera personalizada en los diferentes apartados del temario: vídeos al detalle, artículos de investigación, ejercicios, noticias ¡y mucho más!"

Módulo 1. Aprendizaje Basado en Proyectos

1.1. Historia, definición y conceptos
- 1.1.1. Historia del ABP
- 1.1.2. Definición
- 1.1.3. Características

1.2. Desarrollo del APB
- 1.2.1. Pasos para su realización
- 1.2.2. Elección del tema
- 1.2.3. Trabajo docente
- 1.2.4. Búsqueda de información

1.3. El trabajo por proyectos en CLIL
- 1.3.1. Los proyectos en el área de inglés
- 1.3.2. Los proyectos en ciencias
- 1.3.3. Claves para su uso en CLIL

1.4. Evaluación
- 1.4.1. Listas de chequeo
- 1.4.2. Rúbricas
- 1.4.3. *Output*/productos para la evaluación

1.5. Método TASC Wheel
- 1.5.1. Presentación de la TASC Wheel
- 1.5.2. Las destrezas de pensamiento
- 1.5.3. Pasos para su uso
- 1.5.4. Productos y evaluación

1.6. Ejemplo de proyecto en Ciencias Naturales
- 1.6.1. Tema y objetivos
- 1.6.2. Organización del trabajo
- 1.6.3. Desarrollo
- 1.6.4. Productos
- 1.6.5. Evaluación

1.7. Ejemplo de proyecto en Ciencias Sociales
- 1.7.1. Tema y objetivos
- 1.7.2. Organización del trabajo
- 1.7.3. Desarrollo
- 1.7.4. Productos
- 1.7.5. Evaluación

1.8. Ejemplo de proyecto en *Arts and Crafts*
- 1.8.1. Tema y objetivos
- 1.8.2. Organización del trabajo
- 1.8.3. Desarrollo
- 1.8.4. Productos
- 1.8.5. Evaluación

1.9. Ejemplo de proyecto en Música
- 1.9.1. Tema y objetivos
- 1.9.2. Organización del trabajo
- 1.9.3. Desarrollo
- 1.9.4. Productos
- 1.9.5. Evaluación

1.10. Materiales y recursos
- 1.10.1. Tipos de materiales
- 1.10.2. Dónde encontrar los materiales
- 1.10.3. Recursos para el andamiaje



Módulo 2. *Ipads y tablets* en el aula CLIL

2.1. Modelos de introducción del *iPad/Tablet* en el aula
- 2.1.1. El aula de TIC
- 2.1.2. El rincón de los *iPads*
- 2.1.3. Modelo 1:1

2.2. Introducción al entorno *Apple*
- 2.2.1. El *Apple ID y Apple School Manager*
- 2.2.2. El MDM
- 2.2.3. Los puntos de acceso
- 2.2.4. El *Apple* TV

2.3. El *iPad/Tablet* como soporte o como generador de contenidos
- 2.3.1. Presentaciones
- 2.3.2. Manuales de contenidos
- 2.3.3. Creación de contenidos visuales

2.4. Gestión del aula
- 2.4.1. Aula
- 2.4.2. *IDoceo*
- 2.4.3. *iTunesU*
- 2.4.4. *Google Classroom*

2.5. Investigación y creación de contenidos a través del *iPad/Tablet*

2.6. *Apps* de producción multimedia
- 2.6.1. Videos
- 2.6.2. *Explain Everything*

2.7. *Apps* para la enseñanza del inglés en Educación Infantil
- 2.7.1. El *iPad/Tablet* en Primaria
- 2.7.2. Selección de *Apps* para el aula
- 2.7.3. *Apps* y cuentos en inglés
- 2.7.4. *Apps* específicas para inglés

2.8. *Apps* para las áreas CLIL. SCIENCES
- 2.8.1. Los *iPads* y la eduación científica
- 2.8.2. Uso del *iPad* en el aula de Ciencias
- 2.8.3. *Apps* para STEM (*Science, Technology, Engineering, Maths*)
- 2.8.4. *Apps* para Ciencias Sociales

2.9. *Apps* para las áreas CLIL. ARTS
- 2.9.1. El uso del *iPad* en el aula de Arte
- 2.9.2. *Apps* para "*Arts and Crafts*"
- 2.9.3. El *iPad* en el aula de "*Music*"

2.10. Evaluación a través del *iPad/Tablet*
- 2.10.1. El *iPad* y la evaluación en Primaria
- 2.10.2. *Apps* y utilidades integradas para la evaluación
- 2.10.3. El *iPad* y la evaluación a través del Portfolio
- 2.10.4. El *iPad* y la evaluación con rúbricas
- 2.10.5. *Apps* para la evaluación

To have a another language is to possess a second soul. ¿Quieres ser tú el que permita a tus alumnos conseguirlo? Matricúlate en este Experto Universitario y da un paso adelante hacia la docencia bilingüe del futuro"



Módulo 3. Google *GSuite for Education*

3.1. El Universo Google
- 3.1.1. Historia de Google
- 3.1.2. Quién es Google hoy
- 3.1.3. La importancia de asociarse con Google
- 3.1.4. Catálogo de aplicaciones de Google

3.2. Google y la Educación
- 3.2.1. Implicación de Google en la Educación
- 3.2.2. Gestiones para la solicitud en tu centro
- 3.2.3. Versiones y tipos de soporte técnico
- 3.2.4. Primeros pasos con la consola de gestión de *GSuite*
- 3.2.5. Usuarios y grupos

3.3. *GSuite*, uso avanzado
- 3.3.1. Perfiles
- 3.3.2. Informes
- 3.3.3. Funciones de administrador
- 3.3.4. Administración de dispositivos
- 3.3.5. Seguridad
- 3.3.6. Dominios
- 3.3.7. Migración de datos
- 3.3.8. Grupos y listas de difusión
- 3.3.9. Política de Privacidad y protección de datos

3.4. Herramientas para la búsqueda de información en el aula CLIL
- 3.4.1. El buscador de Google
- 3.4.2. Búsqueda avanzada de información
- 3.4.3. Integración del motor de búsqueda
- 3.4.4. *Google Chrome*
- 3.4.5. *Google News*
- 3.4.6. *Google Maps*
- 3.4.7. *Youtube*

3.5. Herramientas de Google para la comunicación en el aula
- 3.5.1. Introducción a *Google Classroom*
- 3.5.2. Instrucciones de uso para profesores
- 3.5.3. Instrucciones de uso para alumnos

3.6. *Google Classroom*: usos avanzados y componentes adicionales
- 3.6.1. Usos avanzados de *Google Classroom*
- 3.6.2. *Flubaroo*
- 3.6.3. *FormLimiter*
- 3.6.4. *Autocrat*
- 3.6.5. *Doctopus*

3.7. Herramientas para la organización de la información
- 3.7.1. Primeros pasos *Google Drive*
- 3.7.2. Organización de archivos y carpetas
- 3.7.3. Compartir archivos
- 3.7.4. Almacenamiento

3.8. Herramientas para trabajo cooperativo de Google
- 3.8.1. *Calendar*
- 3.8.2. *Google Sheets*
- 3.8.3. *Google Docs*
- 3.8.4. *Google Presentations*
- 3.8.5. *Google Forms*

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.



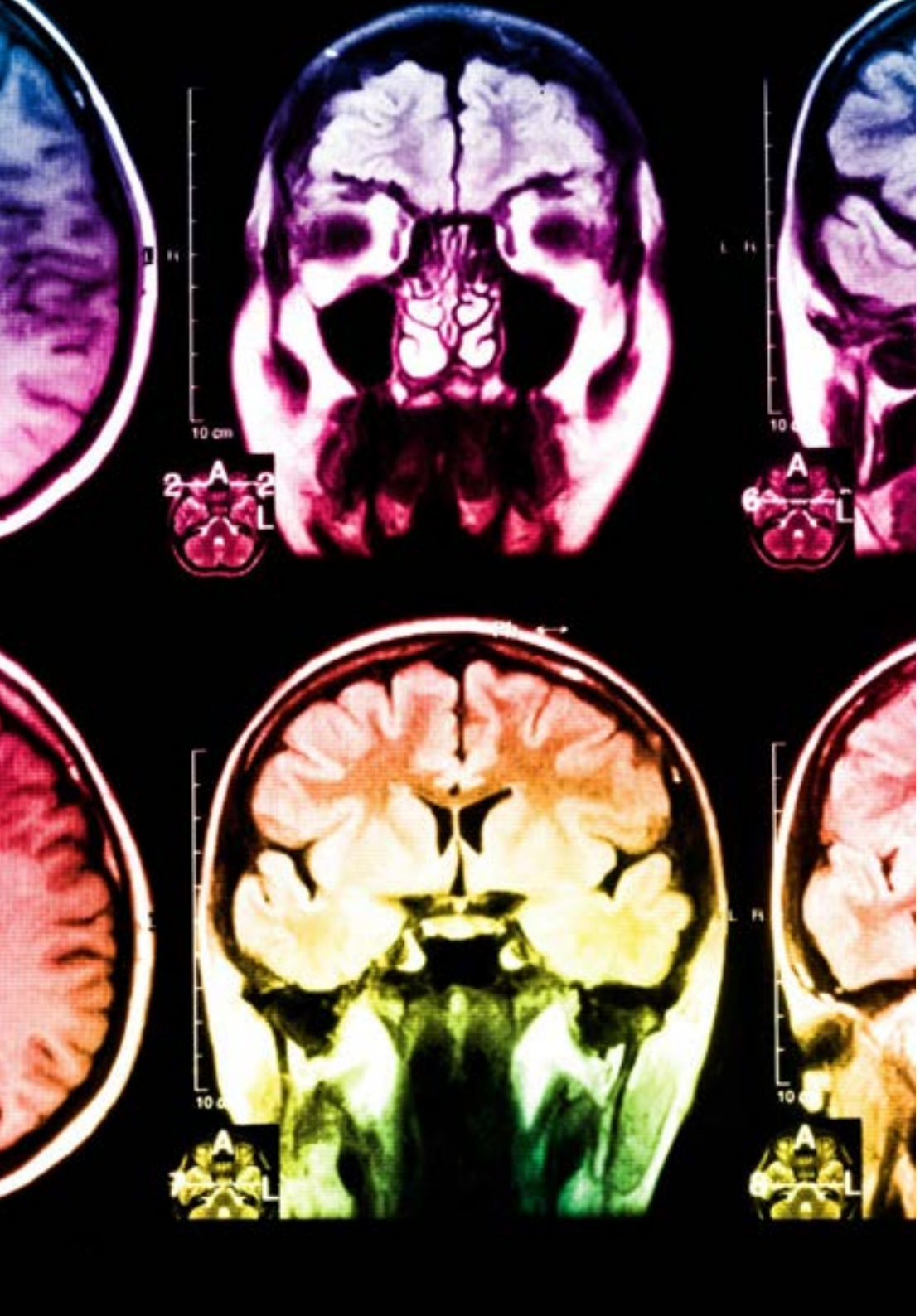
Relearning Methodology

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.

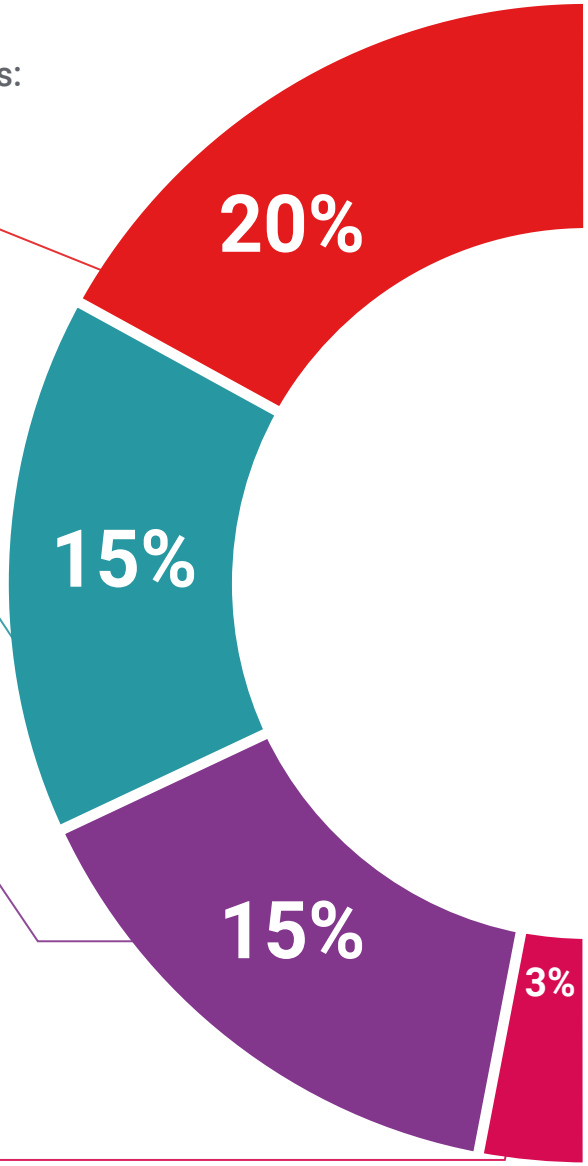
Resúmenes interactivos

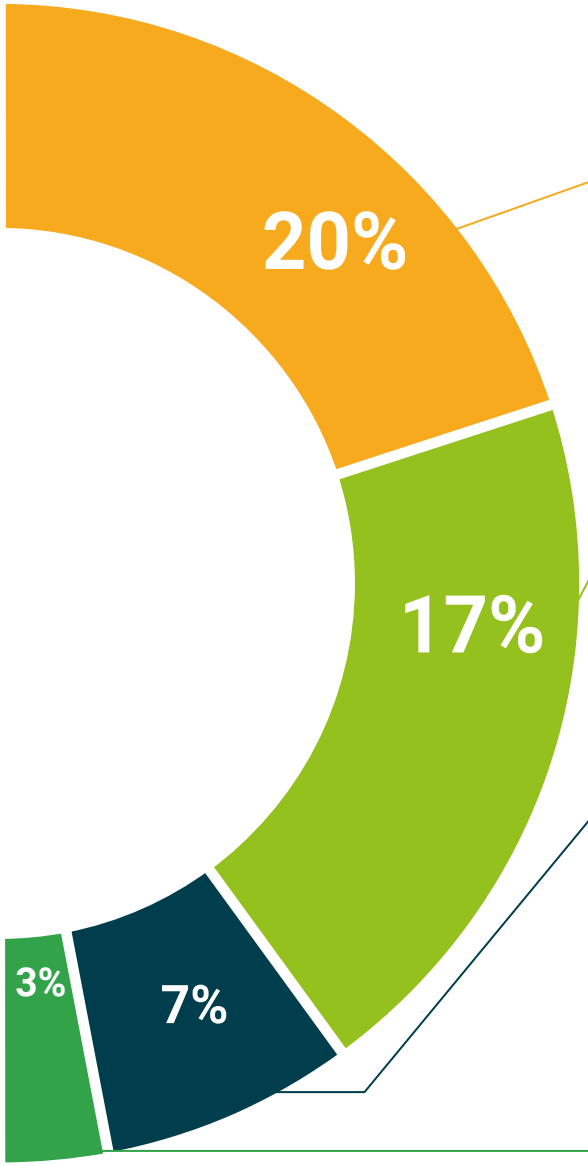
El equipo de TECH presenta los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audios, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

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 Innovación y Tecnología en el Aula Bilingüe 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 Innovación y Tecnología en el Aula Bilingüe** 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 Innovación y Tecnología en el Aula Bilingüe**

N.º Horas Oficiales: **450 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

Innovación y Tecnología en el Aula Bilingüe

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

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
Innovación y Tecnología en el Aula Bilingüe

Modalidad: **Online**

Duración: **6 meses**

Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**

Horas lectivas: **450 h.**

Experto Universitario
Innovación y Tecnología en el Aula Bilingüe



tech universidad tecnológica