Experto Universitario

Nuevas Tecnologías y Gamificación en Geografía e Historia en Primaria



tech universidad tecnológica



tech universidad tecnológica

Experto Universitario

Nuevas Tecnologías y Gamificación en Geografía e Historia en Primaria

Modalidad: **Online**

Duración: **6 meses**

Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**

Horas lectivas: **450 h.**

Acceso web: **www.techtitute.com/geografia-historia/experto-universitario/experto-nuevas-tecnologias-gamificacion-geografia-historia-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. 22

06 Titulación — pág. 30

01

Presentación

Las Ciencias Sociales tienen la finalidad de investigar al ser humano en su totalidad y para esto se requiere un conocimiento que esté configurado por muchos otros conocimientos surgidos de las diferentes disciplinas que conforman las Ciencias Sociales: Geografía, Historia, Política, Economía, Antropología, Demografía, Sociología, etc.





Este Experto Universitario en Nuevas Tecnologías y Gamificación en Geografía e Historia en Primaria generará una sensación de seguridad en el desempeño de tu profesión, que te ayudará a crecer personal y profesionalmente"

Aunque es importante que el alumno conozca las realidades sociales, los modos de pensar, las formas de vida, etc., del pasado, resulta fundamental que conozca la situación social actual, los elementos que la integran, los mecanismos para poder desenvolverse en ella, etc. En este sentido, los currículos de la Educación Primaria actual adaptan las nociones que se deben impartir según el nivel educativo. Por ejemplo, en los primeros niveles de primaria se proporciona al alumno conocimientos relativos a las relaciones y las construcciones sociales como la familia, la escuela, los amigos, etc., y se va ampliando a los pueblos, las ciudades, la organización de los territorios, el Estado, la Unión Europea y sus organismos, etc. En definitiva, todos estos elementos aportan conocimientos al alumno que le ayudan a comprender la realidad social en la que vive y cómo esta se estructura, pero también aporta conocimientos que le van a servir de herramienta para poder desenvolverse en este mundo con facilidad

Este programa ofrece competencias en las disciplinas de la Geografía e Historia para alumnos de Primaria desde una perspectiva patrimonial, esto es, la enseñanza de la importancia del Patrimonio Cultural, su conservación y puesta en valor a través del aprendizaje de las Ciencias Sociales impartidas en los primeros cursos del colegio, con el fin no sólo de capacitar al alumnado de este máster en las materias de didáctica de ambas materias, sino de prepararlo para la educación sobre el Patrimonio Cultural, y que pueda así transmitir los valores que ello lleva implícito y que formen parte del desarrollo cognitivo, sensorial, social y cultural del niño. Además, incluye recursos y estrategias de gran ayuda para la elaboración de los temarios de cada lección de clase, con el fin de facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje del alumno del máster y la puesta en práctica de lo aprendido.

Este **Experto Universitario en Nuevas Tecnologías y Gamificación en Geografía e Historia en Primaria** contiene el programa más completo y actualizado del mercado. Las características más destacadas del programa son:

- Desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en Nuevas Tecnologías y Gamificación en Geografía e Historia en Primaria. Sus contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que están concebidos, recogen una información científica y práctica sobre aquellas disciplinas indispensables para el ejercicio profesional
- Novedades sobre Nuevas Tecnologías y Gamificación en Geografía e Historia en Primaria
- Contiene ejercicios prácticos donde realizar el proceso de autoevaluación para mejorar el aprendizaje
- Con especial hincapié en metodologías innovadoras en Nuevas Tecnologías y Gamificación en Geografía e Historia en Primaria
- Todo esto se complementará con lecciones teóricas, preguntas al experto, foros de discusión de temas controvertidos y trabajos de reflexión individual
- Disponibilidad de los contenidos desde cualquier dispositivo fijo o portátil con conexión a internet

Actualiza tus conocimientos a través del programa de Experto Universitario en Nuevas Tecnologías y Gamificación en Geografía e Historia en Primaria"

Este Experto Universitario puede ser la mejor inversión que puedes hacer en la selección de un programa de actualización por dos motivos: además de poner al día tus conocimientos en Nuevas Tecnologías y Gamificación en Geografía e Historia en Primaria, obtendrás un título de experto por TECH Universidad Tecnológica"

Aumenta tu seguridad en la toma de decisiones actualizando tus conocimientos a través de este Experto Universitario.

Aprovecha la oportunidad para conocer los últimos avances en Nuevas Tecnologías y Gamificación en Geografía e Historia en Primaria y mejorar la capacitación de tus alumnos.

Incluye en su cuadro docente profesionales pertenecientes al ámbito de las Nuevas Tecnologías y Gamificación en Geografía e Historia en Primaria, que vierten en esta capacitación la experiencia de su trabajo, además de reconocidos especialistas pertenecientes a sociedades de referencia y universidades de prestigio.

Gracias a su contenido multimedia elaborado con la última tecnología educativa, permitirán al profesional un aprendizaje situado y contextual, es decir, un entorno simulado que proporcionará un aprendizaje inmersivo programado para entrenarse ante situaciones reales.

El diseño de este programa está basado en el aprendizaje basado en problemas, mediante el cual el docente deberá tratar de resolver las distintas situaciones de práctica profesional que se le planteen a lo largo del programa. Para ello, el docente contará con la ayuda de un novedoso sistema de vídeo interactivo realizado por reconocidos expertos en el campo de las Nuevas Tecnologías y Gamificación en Geografía e Historia en Primaria y con gran experiencia docente.



02

Objetivos

El Experto Universitario en Nuevas Tecnologías y Gamificación en Geografía e Historia en Primaria está orientado a facilitar la actuación del profesional dedicado a trabajar con alumnos en educación primaria.





Este Experto Universitario está orientado para que consigas actualizar tus conocimientos en Nuevas Tecnologías y Gamificación en Geografía e Historia en Primaria, con el empleo de la última tecnología educativa, para contribuir con calidad y seguridad a la toma de decisiones y seguimiento de tus alumnos"

Objetivos generales

- Definir el currículo de las Ciencias Sociales
- Adquirir conocimientos y capacidades relativas a la Nuevas Tecnologías y Gamificación en Geografía e Historia en Primaria dirigida a alumnos de Primaria, desde una perspectiva integradora y ética en la que el Patrimonio Cultural sea el nexo en común de las ramas que engloban las Ciencias Sociales
- Emplear las herramientas necesarias para poner en práctica los conocimientos aprendidos, así como elaborar y defender con los argumentos necesarios las soluciones a los posibles problemas que se generen en el área de estudio y trabajo correspondiente
- Diseñar y planificar procesos de enseñanza y aprendizaje mediante la utilización de un método que integre los estudios de Historia y Geografía desde una orientación instructiva y cultural
- Definir el valor del Patrimonio Cultural y su papel en el entendimiento, capacitación y desarrollo de la sociedad actual a través de las materias de Geografía e Historia
- Fomentar en el aula, mediante estas materias, la educación democrática, crítica y diversa, teniendo en cuenta la igualdad de género, la equidad y el valor e importancia de los derechos humanos, entre otros
- Explicar la dimensión educadora del docente respecto a las funciones que este desempeña y su papel en el desarrollo cognoscitivo del alumno
- Aplicar en el aula las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) que puedan contribuir de manera beneficiosa al buen funcionamiento de la clase y al aprendizaje del alumno
- Adquirir competencias en las que el alumno del máster sea capaz de interconectar las materias de Geografía e Historia con otras disciplinas, a fin de innovar y enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje en clase





Objetivos específicos

- Explicar la función y finalidad de una unidad didáctica
- Describir los contenidos de los que debe constar, su organización y los elementos y herramientas necesarios para poder llevarla a la práctica en el caso de las materias de Geografía e Historia
- Realizar y supervisar los contenidos de una unidad didáctica
- Capacitará al alumno con las herramientas para un buen uso de las TICs en el aula Aumentar la capacidad de innovación en el aula
- Definir estrategias de adaptación del juego a la dinámica rutinaria de clase

Aprovecha la oportunidad y da el paso para ponerte al día en las últimas novedades en Nuevas Tecnologías y Gamificación en Geografía e Historia en Primaria”

03

Dirección del curso

El programa incluye en su cuadro docente expertos de referencia en Nuevas Tecnologías y Gamificación en Geografía e Historia en Primaria, que vierten en esta capacitación la experiencia de su trabajo. Además, participan, en su diseño y elaboración, otros expertos de reconocido prestigio que completan el programa de un modo interdisciplinar.





Aprende de profesionales de referencia, los últimos avances en los procedimientos en el ámbito de las Nuevas Tecnologías y Gamificación en Geografía e Historia en Primaria"

Dirección



Dña. Belso Delgado, Marina

- Historiadora del Arte e investigadora
- Máster en Investigación y Gestión del Patrimonio Histórico-Artístico (Universidad de Murcia



Profesores

Dña. Antón López, Estefanía

- Humanista
- Máster en Tutela del Patrimonio Histórico-Artístico. El legado de Al-Andalus (Universidad de Granada)

Dña. Carbonell Andreu, Andrea

- Historiadora del Arte
- Máster en Patrimonio Cultural: identificación, análisis y gestión (Universidad de Valencia)
- Estudiante del Grado en Geografía e Historia

D. Gálvez Ruiz, Antonio

- Arquitecto
- Máster en Habilitante de Arquitectura (Universidad Antonio de Nebrija, Madrid) y Máster en Formación del Profesorado de Educación Secundaria Obligatoria, Bachillerato y Formación Profesional (Universidad Politécnica de Madrid

D. Pueyo García, Luis

- Historiador y profesor de Ciencias Sociales, Geografía, Historia e Historia del Arte
- Jefe del Departamento didáctico (I.E.S La Torreta, Elche)
- Máster en Historia e Identidades Hispánicas en el Mediterráneo Occidental

04

Estructura y contenido

La estructura de los contenidos ha sido diseñada por un equipo de profesionales de los mejores centros educativos y universidades del territorio nacional, conscientes de la relevancia de la actualidad de la información innovadora, y comprometidos con la enseñanza de calidad mediante las nuevas tecnologías educativas.





Este Experto Universitario en Nuevas Tecnologías y Gamificación en Geografía e Historia en Primaria contiene el programa científico más completo y actualizado del mercado"

Módulo 1. El proyecto docente y las unidades didácticas

1.1. Finalidad y uso de una unidad didáctica
- 1.1.1. ¿Qué es una unidad didáctica?
- 1.1.2. Objetivos y finalidad para la docencia

1.2. Programación de una unidad didáctica
- 1.2.1. Componentes que debe tener una unidad didáctica
- 1.2.2. Contenidos: conceptuales, procedimentales y actitudinales

1.3. Estrategias metodológicas de la unidad didáctica
- 1.3.3. Métodos para realizar una unidad didáctica
- 1.3.4. Técnicas para desarrollar una unidad didáctica

1.4. Actividades y tiempos estimados
- 1.4.1. Tareas teóricas para la unidad didáctica
- 1.4.2. Actividades prácticas para la unidad didáctica
- 1.4.3. Estimación del periodo empleado en las actividades. Cronograma
- 1.4.4. Los recursos didácticos: espacios, textos, documentos y otros materiales

1.5. Los recursos para una unidad didáctica
- 1.5.1. Espacios
- 1.5.2. Documentos escritos
- 1.5.3. Otros materiales

1.6. Criterios de evaluación
- 1.6.1. Técnicas para la evaluación de la materia
- 1.6.2. Instrumentos y actividades para evaluar
- 1.6.3. La calificación del alumno: mecanismos de seguimiento

1.7. Otros componentes
- 1.7.1. Contribución de una unidad didáctica a las competencias básicas del alumno
- 1.7.2. La atención a la diversidad
- 1.7.3. El cuadro-resumen de la unidad
- 1.7.4. Las conclusiones de la programación





1.8. Las unidades didácticas de las Ciencias Sociales
- 1.8.1. Consideraciones previas
- 1.8.2. Elaborando una unidad didáctica de Ciencias Sociales: justificación de los contenidos
- 1.8.3. Competencias generales y específicas de la materia
- 1.8.4. Planificación del temario
- 1.8.5. Diseño y estructura de una unidad didáctica para las Ciencias Sociales

1.9. Métodos y estrategias para la enseñanza y aprendizaje de las Ciencias Sociales
- 1.9.1. La incorporación del Método Histórico en la Enseñanza de las Ciencias Sociales
- 1.9.2. Estrategias cooperativas para la reconstrucción del conocimiento social: resolución de problemas, simulaciones, estudio de casos, etc

Módulo 2. Uso de las nuevas tecnologías en Geografía e Historia en Primaria

2.1. Introducción a las TICs en el mundo educativo: evolución e impacto
- 2.1.1. Modernizando el aula: los primeros intentos
- 2.1.2. Evolución de la tecnología en la enseñanza
- 2.1.3. Impacto en el desarrollo educativo y sociológico del alumno

2.2. Funciones principales y niveles de integración
- 2.2.1. Funciones básicas de las TICs en el aula. Complemento a la enseñanza
- 2.2.2. Las TICs como herramienta de integración social

2.3. Ventajas e inconvenientes de las TICs en el aula. Buenas prácticas
- 2.3.1. Ventajas de su aplicación en la escuela
- 2.3.2. Inconvenientes de su aplicación en la escuela
- 2.3.3. Recomendaciones para su uso durante la clase

2.4. La imagen como recurso educativo
- 2.4.1. El papel de la imagen como documento gráfico básico de enseñanza
- 2.4.2. La importancia actual de la cultura visual
- 2.4.3. La complejidad de la lectura de la imagen y su aplicación en el aula: la coherencia con la edad y el contenido que se imparte

2.5. El video y su aplicación didáctica
- 2.5.1. Funciones del video en clase
- 2.5.2. El video como mediador de aprendizaje, frente a otros medios

2.6. Las TICs en Geografía e Historia
- 2.6.1. Cómo afrontar las Ciencias Sociales a través de las nuevas tecnologías
- 2.6.2. Valoración de la disponibilidad tecnológica del alumno y del centro educativo
- 2.6.3. Lista de TICs aplicables a Geografía e Historia para niños de Primaria

2.7. El Patrimonio Cultural, los museos y las TICs
- 2.7.1. Hacia la actualización de las prestaciones y comunicación del Patrimonio Cultural
- 2.7.2. Las TICs para alumnos en monumentos patrimoniales
- 2.7.3. El nuevo concepto de museo: las TICs y los visitantes escolares

2.8. La educación artística y adecuación de las TICs
- 2.8.1. Qué es la Educación Artística. Aportaciones al desarrollo del niño y su vinculación con la Geografía e Historia
- 2.8.2. La creatividad a través de las nuevas tecnologías. Recursos didácticos
- 2.8.3. Ventajas y desventajas de las TICs en la educación artística

2.9. Nuevas propuestas de recursos tecnológicos y su aplicación en el aula
- 2.9.1. Herramientas de comunicación, debate y colaboración
- 2.9.2. Herramientas de organización e intercambio de archivos
- 2.9.3. Las aplicaciones móviles
- 2.9.4. Proyectos en 3D, realidad virtual y otros

Módulo 3. ¿Jugamos en clase?

3.1. El juego en el aula. Teoría, evolución e importancia como herramienta de aprendizaje
- 3.1.1. ¿Qué es el juego didáctico? Planteamientos teóricos y otros puntos de vista
- 3.1.2. Objetivos y fines educativos del juego
- 3.1.3. Evolución del juego en el aula
- 3.1.4. El juego y el desarrollo de habilidades por áreas

3.2. La memoria vs. la experiencia. Ventajas e inconvenientes
- 3.2.1. Aspectos en torno a memorizar datos: ¿beneficioso o contraproducente? Su aplicación el juego
- 3.2.2. El papel de los sentidos como herramienta de juego

3.3. Aspectos relevantes de su funcionamiento en la enseñanza. El juego como socializador y transmisor de valores
- 3.3.1. La explotación lúdica con fines educativos
- 3.3.2. Enseñar a jugar y aprendiendo jugando
- 3.3.3. Estrategia de atención a la diversidad
- 3.3.4. Estudio de actividades psicológicas durante el juego





3.4. El diseño del juego en clase: pautas a tener en cuenta
- 3.4.1. Características generales del juego didáctico
- 3.4.2. Pasos para su elaboración
- 3.4.3. Formato del juego didáctico
- 3.4.4. Las reglas del juego
- 3.4.5. Materiales disponibles

3.5. El papel del profesor en el juego
- 3.5.1. Habilidades a tener en cuenta
- 3.5.2. Sugerencias previas antes de la realización de un juego
- 3.5.3. Modelos y patrones a seguir
- 3.5.4. El rol del maestro durante el desarrollo de la actividad

3.6. El juego y las TICs
- 3.6.1. La introducción de la tecnología en el juego
- 3.6.2. Ejemplos significativos

3.7. La Geografía y el juego
- 3.7.1. Componentes geográficos que debe tener un juego
- 3.7.2. Ejemplos significativos

3.8. La Historia y el juego
- 3.8.1. Componentes históricas que debe tener un juego
- 3.8.2. Ejemplos significativos

3.9. El Patrimonio Cultural: otro campo de juego
- 3.9.1. Iniciación al estudio patrimonial a través del juego
- 3.9.2. Jugando con el Patrimonio: métodos y aportaciones al aprendizaje
- 3.9.3. Ejemplos significativos

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 empleamos el Método del caso

Nuestro programa ofrece un método revolucionario de desarrollo de habilidades y conocimientos. Nuestro objetivo es afianzar competencias en un contexto cambiante, competitivo y de alta exigencia.

Con TECH podrás experimentar una forma de aprender que está moviendo los cimientos de las Universidades tradicionales de todo el mundo"



Nuestra Universidad es la primera en el mundo que combina los case studies de Harvard Business School con un sistema de aprendizaje 100 % online basado en la reiteración.



El alumno aprenderá, mediante actividades colaborativas y casos reales, la resolución de situaciones complejas en entornos empresariales reales.

Un método de aprendizaje innovador y diferente

Este programa intensivo de Geografía e Historia de TECH Universidad Tecnológica prepara para afrontar todos los retos en este área, tanto en el ámbito nacional como internacional. Su objetivo principal es favorecer el crecimiento personal y profesional ayudándo a conseguir el éxito. Para ello nos basamos en los case studies de la Harvard Business School, con la que tenemos un acuerdo estratégico que nos permite emplear los materiales con los que se estudia en la más prestigiosa Universidad del mundo.

> *Somos la única Universidad online que ofrece los materiales de Harvard como material docente en sus cursos"*

El método del caso ha sido el sistema de aprendizaje más utilizado por las mejores escuelas de negocios del mundo desde que éstas existen. Desarrollado en 1912 para que los estudiantes de Derecho no solo aprendiesen las leyes a base de contenidos teóricos, el método del caso consistió en presentarles situaciones complejas reales para que tomasen decisiones y emitiesen juicios de valor fundamentados sobre cómo resolverlas. En 1924 se estableció como método estándar de enseñanza en Harvard

Ante una determinada situación, ¿qué debería hacer un profesional? Esta es la pregunta a la que nos enfrentamos en el método del caso, un método de aprendizaje orientado a la acción. A lo largo del programa, los estudiantes se enfrentarán a múltiples casos reales. Deberán integrar todos sus conocimientos, investigar, argumentar y defender sus ideas y decisiones.

Relearning Methodology

Nuestra Universidad es la primera en el mundo que combina los case studies de Harvard University con un sistema de aprendizaje 100 % online basado en la reiteración, que combina 8 elementos didácticos diferentes en cada lección.

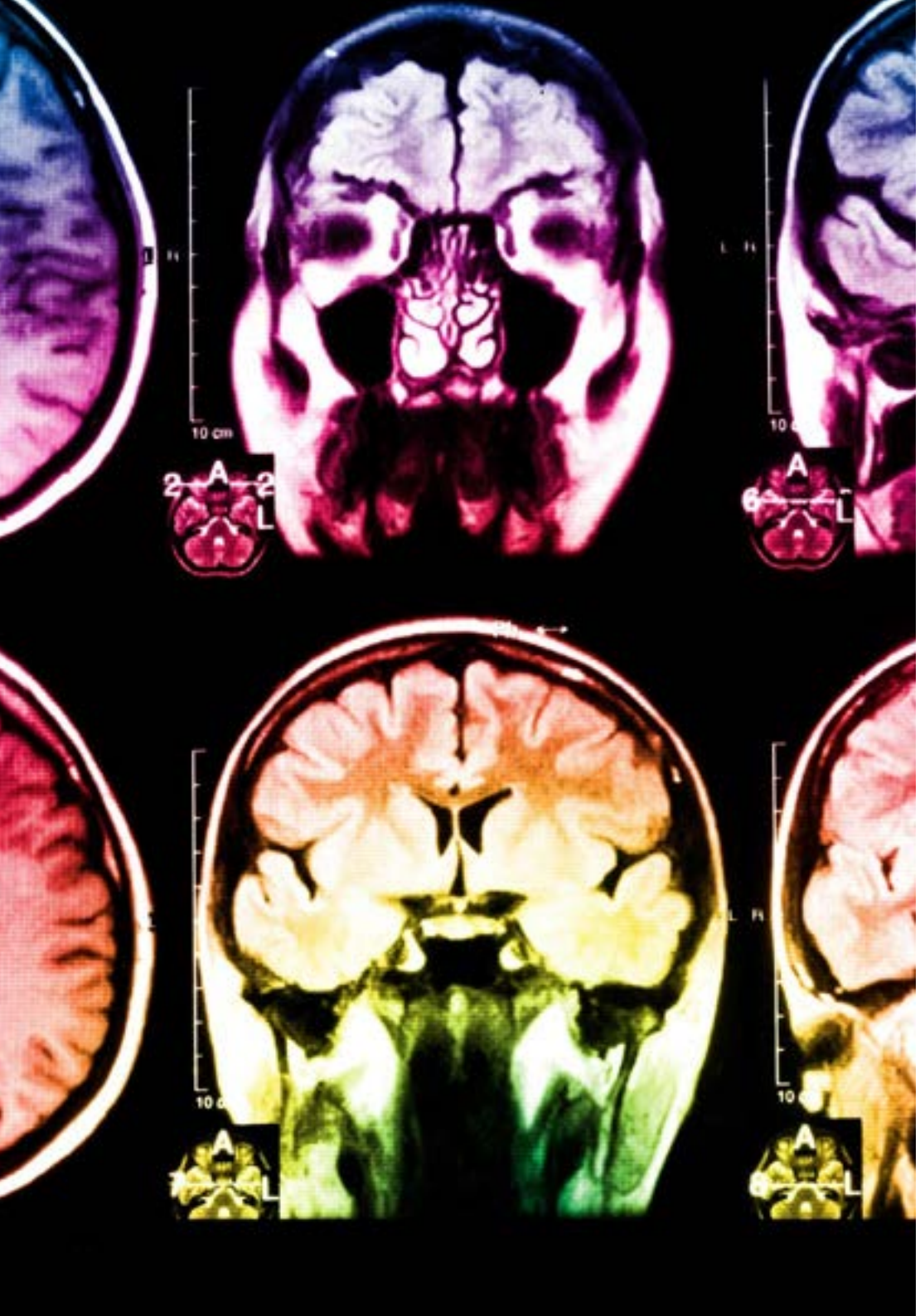
Potenciamos los case studies de Harvard con el mejor método de enseñanza 100 % online: el Relearning.

En 2019 obtuvimos los mejores resultados de aprendizaje de todas las universidades online en español en el mundo.

En TECH aprenderás con una metodología vanguardista concebida para capacitar a los directivos del futuro. Este método, a la vanguardia pedagógica mundial, se denomina Relearning.

Nuestra Universidad es la única en habla hispana licenciada para emplear este exitoso método. En 2019 hemos conseguido mejorar los niveles de satisfacción global de nuestros alumnos (calidad docente, calidad de los materiales, estructura del curso, objetivos…) con respecto a los indicadores de la mejor universidad online en español.





En nuestro programa el aprendizaje no es un proceso lineal, sino que sucede en espiral (aprender, desaprender, olvidar y reaprender). Por eso, combinamos cada uno de estos elementos de forma concéntrica. Con esta metodología se han formado más de 650.000 graduados universitarios con un éxito sin precedentes. En ámbitos tan distintos como la bioquímica, la genética, la cirugía, el derecho internacional, las habilidades directivas, las ciencias del deporte, la filosofia, el derecho, la ingeniería, el periodismo, la historia o los mercados e instrumentos financieros. Todo ello en un entorno de alta exigencia, con un alumnado universitario de un perfil socioeconómico 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 capacitación, desarrollando el espíritu crítico, la defensa de argumentos y el contraste de opiniones: una ecuación directa al éxito.

A partir de la última evidencia científica en el ámbito de la neurociencia, no solo sabemos organizar la información, las ideas, las imágenes, los recuerdos, sino que sabemos que el lugar y el contexto donde hemos aprendido algo es fundamental para que seamos capaces de recordarlo y almacenarlo en el hipocampo, para retenerlo en nuestra memoria a largo plazo.

De esta manera, y en lo que se denomina Neurocognitive context-dependent e-learning, los diferentes elementos de nuestro programa están conectados con el contexto donde el participante desarrolla su práctica profesional.

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

Material de estudio

Todos los contenidos didácticos son creados por los especialistas que van a impartir el curso, 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.

Clases magistrales

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

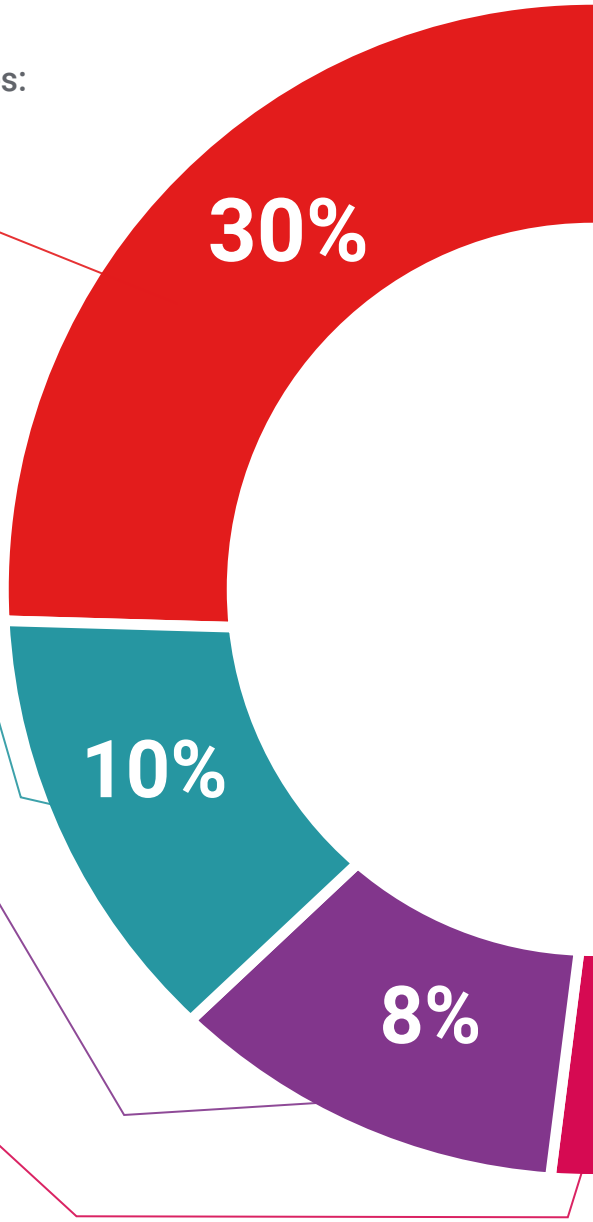
El denominado Learning from an Expert afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en las futuras decisiones difíciles.

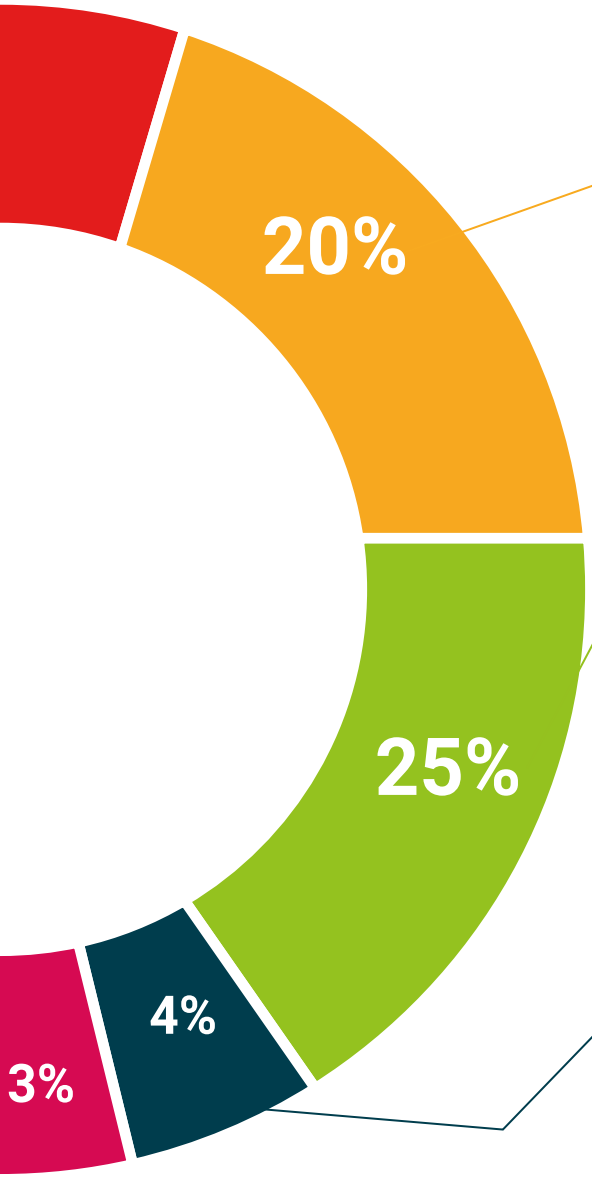
Prácticas de habilidades y competencias

Realizarán actividades de desarrollo de competencias y habilidades específicas en cada área temática. Prácticas y dinámicas para adquirir y desarrollar las destrezas y habilidades que un especialista precisa desarrollar en el marco de la globalización que vivimos.

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.





Case Studies

Completarán una selección de los mejores cases studies de la materia que se emplean en Harvard. Casos presentados, analizados y tutorizados por los mejores especialistas del panorama internacional.

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".

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.

06

Titulación

El Experto Universitario en Nuevas Tecnologías y Gamificación en Geografía e Historia en 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 esta programa y recibe tu titulación universitaria sin desplazamientos ni farragosos trámites”

Este **Experto Universitario en Nuevas Tecnologías y Gamificación en Geografía e Historia en Primaria** contiene el programa más completo y actualizado del mercado.

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

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

Título: **Experto en Nuevas Tecnologías y Gamificación en Geografía e Historia en Primaria**

Nº Horas Oficiales: **450**


tech universidad tecnológica

Otorga la presente

CONSTANCIA

a

C. _____, con documento de identificación nº_____

Por haber superado con éxito y acreditado el programa de

EXPERTO UNIVERSITARIO

en

Nuevas Tecnologías y Gamificación en Geografía e Historia en Primaria

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

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

A 17 de junio de 2020

Mtra.Tere Guevara Navarro
Rectora

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

*Apostilla de La Haya. En caso de que el alumno solicite que su 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
Nuevas Tecnologías y Gamificación en Geografía e Historia en Primaria

Modalidad: **Online**

Duración: **6 meses**

Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**

Horas lectivas: **450 h.**

Experto Universitario

Nuevas Tecnologías y Gamificación en Geografía e Historia en Primaria



tech universidad tecnológica