

Experto Universitario

Innovación y Tecnología
en el Aula Bilingüe



tech global
university



Experto Universitario Innovación y Tecnología en el Aula Bilingüe

- » Modalidad: **online**
- » Duración: **6 meses**
- » Titulación: **TECH Global University**
- » Acreditación: **18 ECTS**
- » Horario: **a tu ritmo**
- » Exámenes: **online**

Acceso web: www.techtitude.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

La evolución de las nuevas tecnologías y los cambios que se han ido produciendo en el ámbito de la Educación han permitido desarrollar estrategias innovadoras en el aula, incluyendo métodos de enseñanza cada vez más dinámicos, inclusivos y efectivos, también en lo que a idiomas se refiere. Por ello, TECH, junto con un equipo de expertos en esta área han decidido conformar un completo programa que recoge, precisamente, la información más novedosa al respecto. Se trata de una titulación exhaustiva y 100% online en la que el egresado encontrará cientos de horas de material multidisciplinar para ampliar sus conocimientos en el desarrollo de planes de estudio bilingües en el aula de Infantil y Primaria.





“

El programa incluye un repaso exhaustivo por el diseño de proyectos bilingües basados en las últimas corrientes educativas”

La Educación, al igual que la gran mayoría de ámbitos, se ha visto considerablemente beneficiada por el desarrollo de las nuevas tecnologías. El diseño de estrategias de enseñanza que aúnan las nuevas corrientes de la Pedagogía con la aparatología más innovadora (ordenadores, *Tablets*, iPads, pizarras electrónicas, etc.) ha permitido a los docentes participar en el crecimiento cultural de sus alumnos a través de herramientas dinámicas que aportan no solo un carácter lúdico a las clases, sino un matiz más efectivo a la hora de aprender. Los niños muestran más interés y, por ende, se involucran con más iniciativa en las actividades que se lleven a cabo en el aula.

Por ello, TECH ha considerado necesario el diseño y lanzamiento de un programa que recoja, precisamente, toda esta información, sirviéndole de baza a cualquier maestro o profesor que quiera actualizar su praxis de manera especializada en la novedad de la enseñanza de idiomas. Se trata del Experto Universitario en Innovación y Tecnología en el Aula Bilingüe, una experiencia académica de 6 meses en la que los egresados podrán ahondar por las tendencias actuales del aprendizaje basado en proyectos, en la implementación de las principales de herramientas de diseño y creación de contenidos didácticos y en las posibilidades de Google G Suite for Education para los niveles de Infantil y Primaria.

Todo ello, a través de 540 horas del mejor contenido teórico, práctico y adicional diseñado por un equipo docente prestigioso y versado en la enseñanza bilingüe. Además, el plan de estudios contempla, aparte del temario, horas de contenido multidisciplinar presentado en diversos formatos: vídeos *In Focus*, imágenes, esquemas, noticias, artículos de investigación, resúmenes dinámicos, ejercicios de autoconocimiento, etc. Todo ello, compactado en una cómoda modalidad 100% online que permitirá al alumno acceder a la experiencia académica desde donde quiera y cuando quiera, con el único requisito de necesitar de un dispositivo con conexión a internet para cursar el programa.

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

- ♦ El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en Educación Bilingüe en Infantil y Primaria
- ♦ Los contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que está concebido recogen una información 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 con las tendencias más innovadoras en manejo del iPad y la Tablet en el aula a través de 540 horas del mejor contenido teórico, práctico y adicional”

“

Un programa innovador y dinámico que te catapultará hacia la cúspide de la enseñanza a través del mejor contenido teórico, práctico y adicional”

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.

Conviértete en todo un experto en Innovación y Tecnología en el Aula Bilingüe en tan solo 6 meses con TECH y este comodísimo programa.

La biblioteca de recursos didácticos está disponible las 24 horas del día para que accedas cómodamente cuando lo desees desde tu ordenador.



02

Objetivos

El objetivo de este programa no es otro que el de poner a disposición de los egresados la información más completa y novedosa relacionada con la Innovación y la Tecnología en el Aula Bilingüe. Se trata de una titulación diseñada en base a las últimas novedades de la Educación que recoge las tendencias en enseñanza más efectivas, así como los consejos de los mejores expertos para que los egresados puedan trabajar en el perfeccionamiento de sus competencias de manera eficaz y dinámica.



“

Sean cuales sean tus objetivos, en este programa encontrarás la información más exhaustiva no solo para lograrlos, sino para superarlos en menos tiempo del que crees”

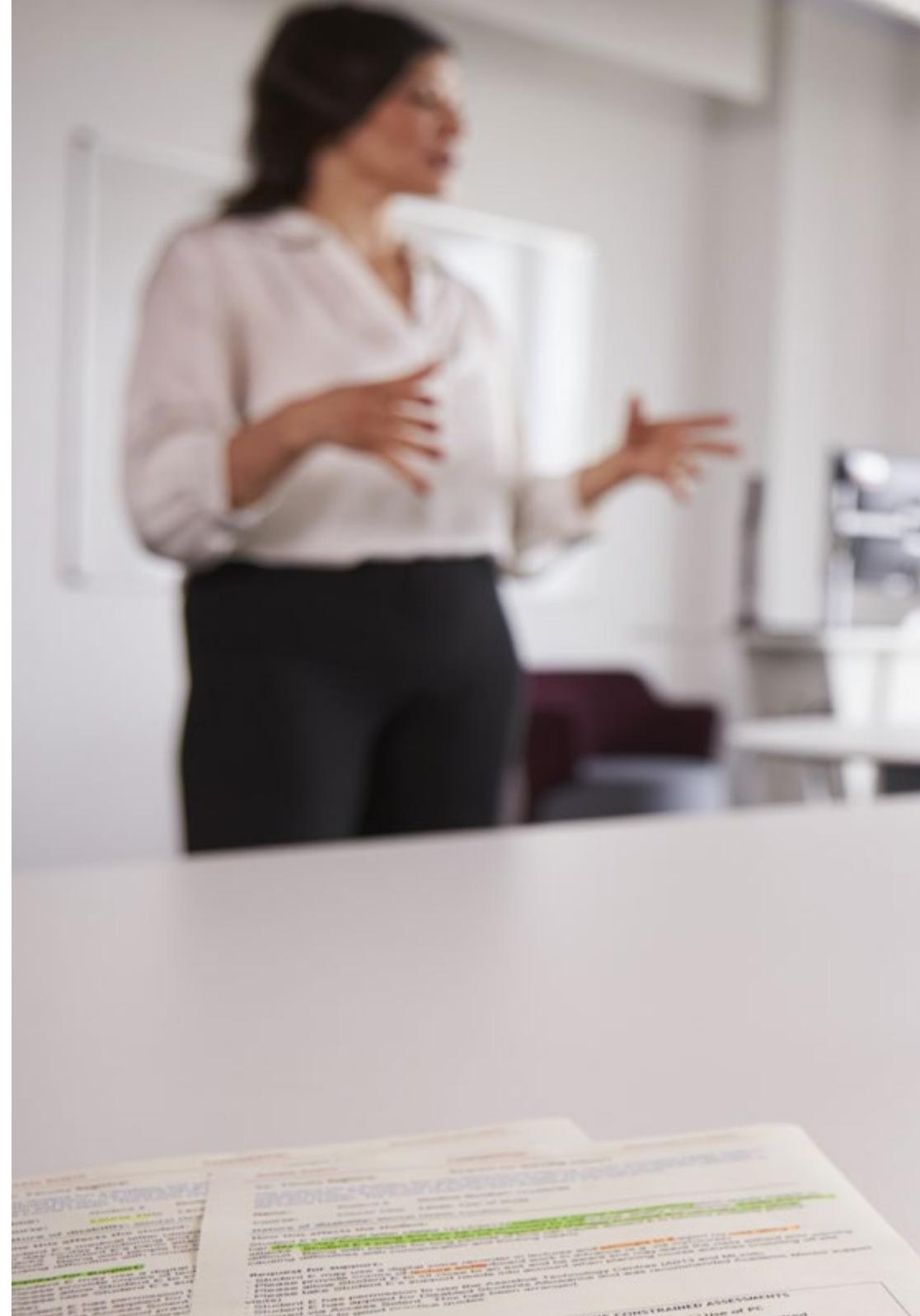


Objetivos generales

- ♦ 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 Respuesta Física Total
- ♦ Proponer herramientas y técnicas para la valoración, selección y análisis de obras literarias infantiles y su utilización como recurso en la enseñanza de un segundo idioma
- ♦ Desarrollar pautas y estrategias de expresión, modulación de la voz e interpretación de textos infantiles en inglés
- ♦ Proponer estrategias educativas basadas en el juego para fomentar el aprendizaje y la experimentación como recurso en la enseñanza de un segundo idioma
- ♦ Establecer actividades lúdicas para utilizar en el aula en función de la situación y nivel de los alumnos



Podrás implementar a tu praxis los criterios curriculares más innovadores para diseñar planes de estudio de última generación





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. iPad 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 lograr la excelencia en la enseñanza del inglés

Módulo 3. Google G Suite for Education

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

03

Dirección del curso

El claustro de este programa ha sido diseñado por TECH con el objetivo de incluir en la experiencia académica una baza que sirva al egresado para sacarle un mayor partido a programa. Se trata de un grupo de profesionales del máximo nivel que han trabajado durante años impartiendo clases bilingües, por lo que, además de estar al día en las tendencias educativas, conocen las estrategias pedagógicas más efectivas para los diferentes niveles de Infantil y Primaria





“

Un equipo docente especializado y con experiencia en docencia en aula bilingüe te guiará para que alcances el éxito profesional”

Dirección



Dña. Puertas Yáñez, Amaya

- ♦ Maestra de Primaria
- ♦ Coordinadora de Bilingüismo e Internacionalización en el Colegio JABY
- ♦ Licenciada en Ciencias de la Información por la Universidad Complutense de Madrid
- ♦ Especialista en Inglés como Lengua Extranjera por la Universidad Autónoma de Madrid
- ♦ Máster en Educación Bilingüe por la Universidad de Alcalá de Henares
- ♦ Máster en Atención a las NEE en Educación Infantil y Primaria
- ♦ Miembro de: Subred Universitaria de Comunidades de Aprendizaje de Madrid (SUCAM)

Profesores

Dña. García-Vao Bel, María José

- ♦ Asesora y Formadora en Actuaciones Educativas basadas en Evidencias Científicas
- ♦ Especialista Aprendizaje Dialógico y en Actuaciones Educativas de Éxito para la Organización Inclusiva en los centros educativos
- ♦ Coordinación, Asesoramiento e Intervención en centros educativos en la Asociación ARAMBOL

- ♦ Grado en Magisterio de Educación Infantil
- ♦ Máster en Atención a las Necesidades Educativas Especiales en Educación Infantil y Primaria
- ♦ Curso de Directores de Centros de Servicios Sociales
- ♦ Miembro de: Subred Universitaria de Comunidades de Aprendizaje de Madrid (SUCAM) y Asociación Multidisciplinar de Investigación Educativa (AMIE)



D. Gris Ramos, Alejandro

- ♦ Ingeniero Técnico en Informática de Gestión
- ♦ CEO & Founder de Club de Talentos
- ♦ CEO Persatrace, Agencia de Marketing Online
- ♦ Director de Desarrollo de Negocio en Alenda Golf
- ♦ Director del Centro de Estudios PI
- ♦ Director del Departamento de Ingeniería de Aplicaciones Web en Brilogic
- ♦ Programador Web en Grupo Ibergest
- ♦ Programador Software/Web en Reebok Spain
- ♦ Ingeniero Técnico en Informática de Gestión
- ♦ Máster en Digital Teaching and Learning, Tech Education
- ♦ Máster en Altas Capacidades y Educación Inclusiva
- ♦ Máster en Comercio Electrónico
- ♦ Especialista en Últimas Tecnologías Aplicadas a la Docencia, Marketing Digital, Desarrollo de Aplicaciones Web y de Negocios en Internet

D. Moreno Amores, José Francisco

- ♦ Profesor
- ♦ Lengua extranjera

04

Estructura y contenido

TECH es pionera en el entorno académico por el empleo de la metodología *Relearning* para el desarrollo de todos sus programas. Se trata de una estrategia pedagógica que reitera los conceptos más importantes a lo largo del temario, de tal forma que el alumno accede a un aprendizaje progresivo y natural, sin tener que invertir hora de más en memorizar. Además, el plan de estudios incluye cientos de horas de material adicional, el cual favorece la fijación del conocimiento y aumenta la efectividad de la experiencia académica.



“

Podrás acceder a la plataforma virtual de TECH desde cualquier dispositivo con conexión a internet, ya sea PC, Tablet o móvil”

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. iPad 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. Vídeos
 - 2.6.2. *Explain Everything*
- 2.7. Apps para la enseñanza del inglés en Primaria
 - 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 iPad y la educación 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 Portafolio
 - 2.10.4. El iPad y la evaluación con rúbricas
 - 2.10.5. Apps para la evaluación

Módulo 3. Google G Suite 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 G Suite
 - 3.2.5. Usuarios y grupos
- 3.3. G Suite, 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 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 profesional 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 profesional 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 tomaran 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 alumnos 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 profesional 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 video

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 Global University.



“

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

Este programa te permitirá obtener el título propio de **Experto Universitario en Innovación y Tecnología en el Aula Bilingüe** avalado por **TECH Global University**, la mayor Universidad digital del mundo.

TECH Global University, es una Universidad Oficial Europea reconocida públicamente por el Gobierno de Andorra (*boletín oficial*). Andorra forma parte del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES) desde 2003. El EEES es una iniciativa promovida por la Unión Europea que tiene como objetivo organizar el marco formativo internacional y armonizar los sistemas de educación superior de los países miembros de este espacio. El proyecto promueve unos valores comunes, la implementación de herramientas conjuntas y fortaleciendo sus mecanismos de garantía de calidad para potenciar la colaboración y movilidad entre estudiantes, investigadores y académicos.

Este título propio de **TECH Global University**, es un programa europeo de formación continua y actualización profesional que garantiza la adquisición de las competencias en su área de conocimiento, confiriendo un alto valor curricular al estudiante que supere el programa.

Título: **Experto Universitario en Innovación y Tecnología en el Aula Bilingüe**

Modalidad: **online**

Duración: **6 meses**

Acreditación: **18 ECTS**





Experto Universitario
Innovación y Tecnología
en el Aula Bilingüe

- » Modalidad: online
- » Duración: 6 meses
- » Titulación: TECH Global University
- » Acreditación: 18 ECTS
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Experto Universitario

Innovación y Tecnología
en el Aula Bilingüe

