

Experto Universitario

Innovación Tecnológica y TIC en Educación





tech *universidad*
FUNDEPOS

Experto Universitario Innovación Tecnológica y TIC en Educación

- » Modalidad: online
- » Duración: 6 meses
- » Titulación: TECH Universidad FUNDEPOS
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Acceso web: www.techtute.com/educacion/experto-universitario/experto-innovacion-tecnologica-tic-educacion

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

Los profesionales cualificados necesitan incorporar los avances tecnológicos en su día a día y para ello debe perfeccionarse en un marco curricular adaptado a las exigencias del centro y del alumnado.



“

Este Experto Universitario en Innovación Tecnológica y TIC en Educación generará una sensación de seguridad en el desempeño de tu profesión, que te ayudará a crecer personal y profesionalmente”

Los avances tecnológicos resultan de un incalculable valor dentro del mundo de la enseñanza, y los educadores tienen que adquirir los conocimientos necesarios para poder incorporarlos a su actividad diaria con destreza y seguridad.

Con la llegada de las TIC los profesores y educadores han tenido que entrar de lleno en una nueva forma de enseñanza y adaptarse rápidamente a esta tecnología que además no para de crecer.

El conocimiento de lo que son las TIC, sus objetivos y su uso en el ámbito educativo dotarán al docente una base sólida para seguir aprendiendo más formas de adaptar estos valiosos conocimientos en pro de una enseñanza adaptada a la era digital.

El educador tiene que conocer bien las herramientas tecnológicas con las que cuenta porque de su buena aplicación depende la eficacia de su trabajo y la rapidez con la que los alumnos pueden emplearlas.

El docente se enfrenta a un gran reto porque después de una vida enseñando en una forma tradicional tiene que evolucionar y adquirir nuevas técnicas de enseñanza sobre todo de características virtuales.

En la actualidad los educadores necesitan adquirir conocimientos básicos en diversas áreas porque los métodos educativos han evolucionado notablemente y ya no bastan las palabras o los libros de texto para interesar a los estudiantes.

Los educadores necesitan adquirir conocimientos básicos de áreas muy diversas que tienen relación con la programación, la gamificación y la robótica. Todo ello ayudará a hacer las clases más interesantes y atraer la atención del estudiante.

Este **Experto Universitario en Innovación Tecnológica y TIC en Educación** contiene el programa científico más completo y actualizado del mercado. Las características más destacadas son:

- ♦ Desarrollo de más de 75 casos prácticos presentados por expertos en Innovación Tecnológica y TIC en Educación
- ♦ 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 detección e intervención en Innovación Tecnológica y TIC en Educación
- ♦ Contiene ejercicios prácticos donde realizar el proceso de autoevaluación para mejorar el aprendizaje
- ♦ Sistema interactivo de aprendizaje basado en algoritmos para la toma de decisiones sobre las situaciones planteadas
- ♦ Con especial hincapié en metodologías basadas en la evidencia en Innovación Tecnológica y TIC en Educación
- ♦ 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 Experto Universitario en Innovación Tecnológica y TIC en Educación”

“

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 Innovación Tecnológica y TIC en Educación, obtendrás un título por la TECH Universidad FUNDEPOS”

Incluye en su cuadro docente profesionales pertenecientes al ámbito del área de Innovación Tecnológica y TIC en Educación, 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 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, el profesional contará con la ayuda de un novedoso sistema de vídeo interactivo realizado por reconocidos expertos en el campo de la Innovación Tecnológica y TIC en Educación y con amplia experiencia docente.

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 Innovación Tecnológica y TIC en Educación y mejorar la capacitación de tus alumnos.



02

Objetivos

El programa en Innovación Tecnológica y TIC en Educación está orientado a facilitar la actuación del profesional docente que desea obtener nuevos conocimientos sobre las TIC en el ámbito de la educación y otros contenidos de la mayor actualidad en las aulas.



START

START

ONLINE TEACHING

pulvinar egetas, dolor metus volutpat
males, non molesti sed diam a sed
sed diam non interdum ut nulla

pulvinar egetas, dolor metus volutpat
males, non molesti sed diam a sed
sed diam non interdum ut nulla

START

START



“

Este programa está orientado para que consigas actualizar tus conocimientos en innovación tecnológica y TIC en educación, 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

- ♦ Adquirir conocimientos y competencias fundamentales para poder ejercer su profesión aprendiendo todo lo que necesita saber de las TIC y su aplicación a la enseñanza
- ♦ Conocer los retos de la educación presencial y las nuevas tendencias en la virtual: realidad aumentada
- ♦ Adquirir conocimientos básicos sobre programación, robótica y gamificación que le serán muy útiles en su aplicación en el ámbito educativo

“

Aprovecha la oportunidad y da el paso para ponerte al día en las últimas novedades en Innovación Tecnológica y TIC en Educación”





Objetivos específicos

Módulo 1. Las TIC y su aplicación práctica e interactiva

- ♦ Describir las nuevas tecnologías en la educación
- ♦ Saber implementar las TIC en el aula y sus diferentes aplicaciones
- ♦ Entender las Redes Sociales y sus aplicaciones en la docencia
- ♦ Conocer las nuevas metodologías en el aula

Módulo 2. Las TIC en la orientación académica

- ♦ Explicar el uso de la tecnología en el ocio entre el alumnado
- ♦ Identificar el uso de la tecnología educativa por parte del alumnado
- ♦ Distinguir entre Migrante vs. Nativo digital
- ♦ Identificar las dificultades tecnológicas en adultos
- ♦ Distinguir entre redes móviles y wifi
- ♦ Aprender sobre la pizarra electrónica
- ♦ Entender la gestión del alumnado informatizado
- ♦ Explicar las clases y tutorización online

Módulo 3. Innovación tecnológica en educación

- ♦ Distinguir entre redes móviles y wifi
- ♦ Clasificar los dispositivos móviles: *tablets* y smartphones
- ♦ Descubrir la extensión del uso de *tablets* en el aula
- ♦ Aprender sobre la pizarra electrónica
- ♦ Entender la gestión del alumnado informatizado
- ♦ Explicar las clases y tutorización online

03

Dirección del curso

El programa incluye en su cuadro docente expertos de referencia en Innovación Tecnológica y TIC en Educación 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 la Innovación Tecnológica y TIC en Educación”

Dirección



D. Cabezuelo Doblaré, Álvaro

- ♦ Psicólogo
- ♦ Experto en Identidad Digital y Máster en Comunicación
- ♦ Marketing Digital y Redes Sociales
- ♦ Docente en Identidad Digital
- ♦ Social Media Manager en Agencia de Comunicación
- ♦ Docente en Aula Salud

Profesores

Dr. De la Serna, Juan Moisés

- ♦ Doctor en Psicología y Máster en Neurociencias y Biología del Comportamiento
- ♦ Autor de la Cátedra Abierta de Psicología y Neurociencias y divulgador científico

D. Gris Ramos, Alejandro

- ♦ Ingeniero Técnico en Informática de Gestión.
- ♦ Máster en Comercio Electrónico y Especialista en Últimas Tecnologías
- ♦ Marketing Digital, Desarrollo de Aplicaciones Web y de Negocios en Internet

D. Albiol Martín, Antonio

- ♦ Máster en Educación y Tecnologías de la Información y de la Comunicación por la UOC
- ♦ Máster en Estudios Literarios
- ♦ Licenciado en Filosofía y Letras
- ♦ Responsable de CuriosiTIC: Programa de Integración de las TIC en el aula del Colegio JABY



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 en la actualidad de la capacitación para poder intervenir en la especialización y acompañamiento de los alumnos con alta capacidad, y comprometidos con la enseñanza de calidad mediante las nuevas tecnologías educativas.





“

Este Experto Universitario en Innovación Tecnológica y TIC en Educación contiene el programa científico más completo y actualizado del mercado”

Módulo 1. Las TIC y su aplicación práctica e interactiva

- 1.1. Las nuevas tecnologías en la educación
 - 1.1.1. El contexto educativo 2.0
 - 1.1.2. ¿Por qué usar las TIC?
 - 1.1.3. Las competencias digitales del docente y alumno
 - 1.1.4. Resumen
- 1.2. TIC en el aula y su aplicación
 - 1.2.1. Libro digital
 - 1.2.2. Pizarra digital
 - 1.2.3. Mochila digital
 - 1.2.4. Dispositivos móviles
 - 1.2.5. Resumen
- 1.3. TIC en la web y su aplicación
 - 1.3.1. Navegar, buscar y filtrar la información
 - 1.3.2. *Software* educativo
 - 1.3.3. Actividades guiadas en internet
 - 1.3.4. Blogs educativos y páginas web
 - 1.3.5. Wikis de profesores de lengua y literatura
 - 1.3.6. Plataformas de aprendizaje: Moodle y Schoology
 - 1.3.7. Google Classroom
 - 1.3.8. Google Docs
 - 1.3.9. MOOCs
 - 1.3.10. Resumen
- 1.4. Redes sociales y sus aplicaciones en la docencia
 - 1.4.1. Introducción a las redes sociales
 - 1.4.2. Facebook
 - 1.4.3. Twitter
 - 1.4.4. Instagram
 - 1.4.5. LinkedIn
 - 1.4.6. Resumen



- 1.5. Nuevas metodologías en el aula
 - 1.5.1. Esquemas, mapas conceptuales y mentales
 - 1.5.2. Infografías
 - 1.5.3. Presentaciones y textos en movimiento
 - 1.5.4. Creación de vídeos y tutoriales
 - 1.5.5. Gamificación
 - 1.5.6. *Flipped classroom*
 - 1.5.7. Resumen
- 1.6. Diseño de actividades colaborativas
 - 1.6.1. Creación de actividades colaborativas
 - 1.6.2. Leer y escribir con TIC
 - 1.6.3. Ampliar el diálogo y las habilidades de razonamiento con TIC
 - 1.6.4. Atención a la diversidad del grupo
 - 1.6.5. Programación y seguimiento de las actividades
 - 1.6.6. Resumen
- 1.7. Evaluación con TIC
 - 1.7.1. Sistemas de evaluación con TIC
 - 1.7.2. El *e-Portfolio*
 - 1.7.3. Autoevaluación, evaluación entre pares y retroalimentación
 - 1.7.4. Resumen
- 1.8. Posibles riesgos de la web
 - 1.8.1. Filtrar la información y la infoxicación
 - 1.8.2. Distractores en la red
 - 1.8.3. El seguimiento de actividades
 - 1.8.4. Resumen
- 1.9. Mis recursos TIC
 - 1.9.1. Almacenamiento y recuperación de los recursos, materiales y herramientas
 - 1.9.2. Actualización de recursos, materiales y herramientas
 - 1.9.3. Resumen

Módulo 2. Las TIC en la orientación académica

- 2.1. Tecnología en la educación
 - 2.1.1. Historia y evolución de la tecnología
 - 2.1.2. Nuevos retos
 - 2.1.3. Resumen
- 2.2. Internet en las escuelas
 - 2.2.1. Historia y primeros años de Internet
 - 2.2.2. El impacto de internet en la educación
 - 2.2.3. Resumen
- 2.3. Dispositivos para profesores y alumnos
 - 2.3.1. Dispositivos en el aula
 - 2.3.2. La pizarra electrónica
 - 2.3.3. Dispositivos para alumnos
 - 2.3.4. Las tablets
 - 2.3.5. 7 Formas de usar los dispositivos móviles en el aula
 - 2.3.6. Resumen
- 2.4. Tutoría online
 - 2.4.1. ¿Por qué tutorizar online?
 - 2.4.2. Adaptación de los alumnos
 - 2.4.3. Ventajas e inconvenientes
 - 2.4.4. Tareas del tutor
 - 2.4.5. Puesta en práctica
 - 2.4.6. Resumen
- 2.5. Creatividad en escuelas
 - 2.5.1. La creatividad en las escuelas
 - 2.5.2. Pensamiento lateral práctico
 - 2.5.3. Los primeros docentes tecnológicos
 - 2.5.4. El nuevo perfil docente
 - 2.5.5. Resumen

- 2.6. Los padres y profesores como migrantes digitales
 - 2.6.1. Nativos digitales vs migrantes digitales
 - 2.6.2. Formación tecnológica en migrantes digitales
 - 2.6.3. Desarrollo y potenciación de los nativos digitales
 - 2.6.4. Resumen
- 2.7. Uso responsable de las nuevas tecnologías
 - 2.7.1. Privacidad
 - 2.7.2. Protección de datos
 - 2.7.3. Ciberdelitos
 - 2.7.4. Resumen
- 2.8. Adicciones y patologías
 - 2.8.1. Definición de adicción a la tecnología
 - 2.8.2. Evitar una adicción
 - 2.8.3. ¿Cómo salir de una adicción?
 - 2.8.4. Nuevas patologías producidas por la tecnología
 - 2.8.5. Resumen
- 2.9. Algunos proyectos y experiencias de orientación y TICs
 - 2.9.1. Introducción
 - 2.9.2. Proyecto HOLA. (Herramienta para la Orientación Laboral de Asturias)
 - 2.9.3. "My vocational e-portfolio" (MYVIP)
 - 2.9.4. MyWayPass (plataforma online gratuita para la toma de decisiones)
 - 2.9.5. Uveni (plataforma de orientación para secundaria y bachillerato)
 - 2.9.6. A golpe de timbre
 - 2.9.7. Sociescuela
 - 2.9.8. Orientaline
 - 2.9.9. Salón virtual del estudiante
 - 2.9.10. Descubre la FP
 - 2.9.11. Resumen

- 2.10. Algunos recursos digitales para la orientación educativa
 - 2.10.1. Introducción
 - 2.10.2. Asociaciones y portales de interés en el campo de la orientación
 - 2.10.3. Blogs
 - 2.10.4. Wikis
 - 2.10.5. Redes sociales de profesionales o instituciones de orientación académico-laboral
 - 2.10.6. Grupos de Facebook
 - 2.10.7. Apps asociadas al campo de la orientación
 - 2.10.8. Hashtags interesantes
 - 2.10.9. Otros recursos TIC
 - 2.10.10. Entornos personales de aprendizaje en orientación; el orientaPLE

Módulo 3. Innovación tecnológica en educación

- 3.1. Ventajas e inconvenientes del uso la tecnología en educación
 - 3.1.1. La tecnología como medio de educación
 - 3.1.2. Ventajas del uso
 - 3.1.3. Inconvenientes y adicciones
 - 3.1.4. Resumen
- 3.2. Neurotecnología educativa
 - 3.2.1. Neurociencia
 - 3.2.2. Neurotecnología
 - 3.2.3. Resumen
- 3.3. La programación en educación
 - 3.3.1. Beneficios de la programación en la educación
 - 3.3.2. Plataforma Scratch
 - 3.3.3. Confección del primer "Hola mundo"
 - 3.3.4. Comandos, parámetros y eventos
 - 3.3.5. Exportación de proyectos
 - 3.3.6. Resumen



- 3.4. Introducción a la *Flipped Classroom*
 - 3.4.1. En qué se basa
 - 3.4.2. Ejemplos de uso
 - 3.4.3. Grabación de vídeos
 - 3.4.4. YouTube
 - 3.4.5. Resumen
- 3.5. Introducción a la gamificación
 - 3.5.1. ¿Qué es la gamificación?
 - 3.5.2. Herramientas de gamificación
 - 3.5.3. Casos de éxito
 - 3.5.4. Resumen
- 3.6. Introducción a la robótica
 - 3.6.1. La importancia de la robótica en la educación
 - 3.6.2. Arduino (*hardware*)
 - 3.6.3. Arduino (lenguaje de programación)
 - 3.6.4. Resumen
- 3.7. Introducción a la realidad aumentada
 - 3.7.1. ¿Qué es la RA?
 - 3.7.2. ¿Qué beneficios tiene en la educación?
 - 3.7.3. Resumen
- 3.8. ¿Cómo desarrollar tus propias aplicaciones de RA?
 - 3.8.1. La realidad aumentada profesional
 - 3.8.2. Unity/Vuforia
 - 3.8.3. Ejemplos de uso
 - 3.8.4. Resumen
- 3.9. Samsung *Virtual School Suitcase*
 - 3.9.1. Aprendizaje inmersivo
 - 3.9.2. La mochila del futuro
 - 3.9.3. Resumen
- 3.10. Consejos y ejemplos de uso en el aula
 - 3.10.1. Combinación de herramientas de innovación en el aula
 - 3.10.2. Ejemplos reales
 - 3.10.3. Resumen

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 Universidad FUNDEPOS 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 Universidad FUNDEPOS 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 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 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 Universidad FUNDEPOS 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 Universidad FUNDEPOS. 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 Universidad FUNDEPOS 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 Universidad FUNDEPOS 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.

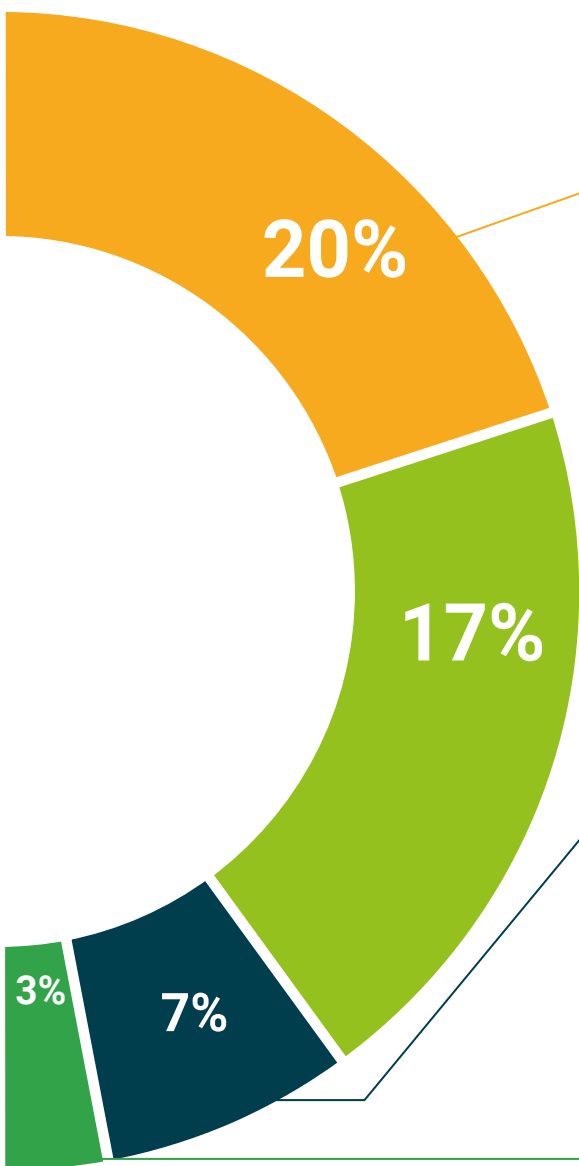
Este exclusivo sistema educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".



Lecturas complementarias

Artículos recientes, documentos de consenso y guías internacionales, entre otros. En la biblioteca virtual de TECH Universidad FUNDEPOS 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 Universidad FUNDEPOS 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 Universidad FUNDEPOS 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 Tecnológica y TIC en Educación garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a dos diplomas de Experto Universitario, uno expedido por TECH Universidad Tecnológica y otro expedido por Universidad FUNDEPOS.



“

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

El programa del **Experto Universitario en Innovación Tecnológica y TIC en Educación** es el más completo del panorama académico actual. A su egreso, el estudiante recibirá un diploma universitario emitido por TECH Universidad Tecnológica, y otro por Universidad FUNDEPOS.

Estos títulos de formación permanente y actualización profesional de TECH Universidad Tecnológica y Universidad FUNDEPOS garantizan la adquisición de competencias en el área de conocimiento, otorgando un alto valor curricular al estudiante que supere las evaluaciones y acredite el programa tras cursarlo en su totalidad.

Este doble reconocimiento, de dos destacadas instituciones universitarias, suponen una doble recompensa a una formación integral y de calidad, asegurando que el estudiante obtenga una certificación reconocida tanto a nivel nacional como internacional. Este mérito académico le posicionará como un profesional altamente capacitado y preparado para enfrentar los retos y demandas en su área profesional.

Título: **Experto Universitario en Innovación Tecnológica y TIC en Educación**

N.º Horas: **450 h.**



*Apostilla de la Haya. En caso de que el alumno solicite que su diploma de TECH Universidad Tecnológica recabe la Apostilla de La Haya, TECH Universidad FUNDEPOS realizará las gestiones oportunas para su obtención, con un coste adicional.

futuro
salud confianza personas
educación información tutores
garantía acreditación enseñanza
instituciones tecnología aprendizaje
comunidad compromiso
atención personalizada innovación
conocimiento presente
desarrollo web formación
aula virtual idiomas

tech universidad
FUNDEPOS

Experto Universitario Innovación Tecnológica y TIC en Educación

- » Modalidad: online
- » Duración: 6 meses
- » Titulación: TECH Universidad FUNDEPOS
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Experto Universitario
Innovación Tecnológica
y TIC en Educación