

Diplomado

Las TIC en Educación Infantil
y Primaria. Gamificando
el Aula de Matemáticas

$$0.25 = \frac{1}{4}$$
$$x = \frac{12}{9}$$
$$x = \frac{7 \cdot 4}{12} = \frac{28}{12} = \frac{7}{3}$$

$$\begin{cases} 5y = 12 \\ 1x + 8y = 22 \\ 1x + 9y = 5 \end{cases}$$

$$\begin{cases} 12x + 20y = 48 \\ 12x + 29y = 66 \\ 1x + 9y = 5 \end{cases}$$



Diplomado

Las TIC en Educación Infantil y Primaria. Gamificando el Aula de Matemáticas

- » Modalidad: No escolarizada (100% en línea)
- » Duración: 6 semanas
- » Titulación: TECH Universidad
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Acceso web: www.techtute.com/educacion/curso-universitario/tic-educacion-infantil-primaria-gamificando-aula-matematicas

Índice

01

Presentación

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Dirección del curso

pág. 12

04

Estructura y contenido

pág. 18

05

Metodología de estudio

pág. 22

06

Titulación

pág. 32

01

Presentación

La incursión de las nuevas tecnologías para contribuir al procesamiento efectivo de la información por parte de los alumnos establece pautas vanguardistas que permiten a los docentes mejorar su proceso de enseñanza. De este modo y mediante el uso de aplicaciones y juegos, los niños se involucran en su propio aprendizaje. Para que el docente conozca de primera mano estas novedosas metodologías, TECH ha creado una completa titulación a través de la cual el maestro podrá ahondar en la inclusión de plataformas virtuales en el ámbito educativo. Un programa 100% online que le permitirá implementar a su praxis las mejores herramientas y contribuir en pro de una enseñanza de élite mediante la gamificación del Aula de matemáticas.



“

El mejor programa del mercado académico actual para profundizar en el uso de aplicaciones y juegos en la enseñanza de las matemáticas de forma dinámica y participativa es este. No lo dejes escapar”

La educación se ha visto positivamente afectada por los múltiples avances tecnológicos que se producen continuamente en el sector digital. De esta manera, el empleo de nuevas herramientas tecnológicas para fomentar una enseñanza participativa y dinámica permite a los profesionales crear entornos de aprendizaje más efectivos en los que el alumno desea involucrarse. Y es que la fama adquirida por las matemáticas mediante su estudio con la metodología más tradicional y ortodoxa se ha transformado para dar paso a una nueva era, en la que se logra que miles de alumnos recuperen el interés por esta ciencia.

Bajo este contexto, TECH y su equipo de profesionales expertos en tecnología aplicada a la educación han desarrollado un programa completo, que pone a disposición de los egresados la información más novedosa y exhaustiva. Así, el profesional que supere con éxito esta titulación podrá actualizar sus conocimientos sobre las herramientas didácticas y pedagógicas más vanguardistas del panorama de la enseñanza actual. Se trata de una experiencia académica en la que el educador podrá profundizar en las nuevas metodologías docentes apoyadas en las TIC, así como en los medios informáticos que se pueden incluir en la clase de matemáticas. Asimismo, se proveerá de las herramientas y recursos necesarios para la evaluación en un entorno tecnológico y moderno.

Todo ello, a través de 6 semanas de un programa totalmente online con el mejor contenido teórico y práctico presentado en diferentes formatos audiovisuales como vídeos al detalle, lecturas complementarias y resúmenes multimedia, entre muchos otros. A la calidad de sus contenidos se suma la exclusiva metodología *Relearning*, que permite al alumno la adquisición de conocimientos de manera natural y progresiva, huyendo de las largas horas de estudio.

Dentro del equipo docente se encuentra un reconocido Director Invitado Internacional, cuya destacada experiencia investigadora guiará al alumnado a través de las últimas tendencias en Educación y didáctica de las Matemáticas, por medio de una exhaustiva y exclusiva *Masterclass*.

Este **Diplomado en Las TIC en Educación Infantil y Primaria. Gamificando el Aula de Matemáticas** contiene el programa universitario más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- ♦ El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en Aritmética, Álgebra, Geometría y Medida
- ♦ Los contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que está concebido recogen una información didáctica 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



Mejora tus habilidades con TECH y participa en una Masterclass exclusiva y complementaria, impartida por un reconocido especialista internacional en el campo de la Educación Matemática”

“

Tendrás a tu disposición un Campus Virtual disponible las 24 horas del día y podrás descargar el material para consultarlo cada vez que lo necesites”

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.

Accede ahora a una biblioteca atestada de contenido multimedia de gran calidad.

Conviértete en un experto y accede a los puestos más demandados destacando con las habilidades y destrezas que te brinda este Diplomado.



02

Objetivos

Este exclusivo programa ha sido creado con el fin de que el profesional de la educación pueda adquirir las herramientas necesarias para desarrollarse en la docencia de las matemáticas a través de las TIC y la gamificación de los contenidos matemáticos. Así, mediante una enseñanza académica de primer nivel, integrará a su labor las novedosas estrategias que debe emplear en la docencia para transmitir los conocimientos a sus propios alumnos con una metodología renovada y adaptada a los requerimientos actuales.



“

Actualiza tus competencias en la didáctica de las matemáticas en Educación Infantil y Primaria mediante la metodología teórico-práctica más innovadora del mercado académico online”



Objetivos generales

- Proporcionar al alumnado un conocimiento teórico e instrumental que le permita tanto adquirir como desarrollar las competencias y habilidades necesarias, para desempeñar su labor docente
- Diseñar juegos didácticos para el aprendizaje de las matemáticas
- Gamificar el Aula, un nuevo recurso para la motivación y el aprendizaje aplicado a las matemáticas



Desarrolla todo tu potencial y alcanza tus metas profesionales mediante el dominio de las metodologías activas y el aprendizaje basado en proyectos”





Objetivos específicos

- ♦ Comprender la importancia del uso de las TIC en el Aula de Infantil y Primaria y las consideraciones previas para tener en cuenta
- ♦ Tener en cuenta cuáles son las necesidades a la hora de implementar las TIC en el Aula, tanto personales como materiales
- ♦ Familiarizarse con la Taxonomía de Bloom, así como con su actualización y su aplicación digital
- ♦ Crear y diseñar contenidos y recursos interactivos para su posterior uso en el Aula

03

Dirección del curso

TECH ha seleccionado a un equipo de expertos en TIC en educación para el diseño de este Diplomado. Por ello, la calidad de sus contenidos se fundamenta en la excelencia de los contenidos y acorde con las exigencias educativas actuales. Gracias a ello, el alumno que decida cursar este programa disfrutará la oportunidad de renovar sus conocimientos y de aprender de los profesionales más cualificados en este ámbito. Expertos que pondrán al servicio del alumno su experiencia real para ayudarlo a convertirse en un profesional de élite en educación.



“

Profundiza en la gamificación del Aula de matemáticas en Educación Infantil y Primaria de la mano de versados expertos que TECH pone a tu disposición en esta exclusiva titulación”

Director Invitado Internacional

El Doctor Noah Heller es un destacado profesional en el ámbito de la Educación, especializado en la enseñanza de **Matemáticas** y **Ciencias**. Con un enfoque en la **innovación pedagógica**, ha dedicado su carrera a mejorar las **prácticas educativas** en el **sistema K-12**. Además, sus intereses principales incluyen el **desarrollo profesional** de **maestros** y la creación de **estrategias didácticas** para mejorar la comprensión de las **Matemáticas**, en los estudiantes de **Primaria** y **Secundaria**, a través de **apuestas didácticas** novedosas.

A lo largo de su trayectoria, ha ocupado puestos de gran relevancia, por ejemplo, como **Director de Liderazgo Educativo**, en **Harvard Graduate School of Education**. También ha dirigido el **Programa de Beca para Maestros "Master Math for America"**, en el que ha supervisado la instrucción y expansión de un programa que ha impactado a más de 700 maestros de **Matemáticas** y **Ciencias** en la ciudad de **Nueva York**, trabajando estrechamente con **profesionales matemáticos** y **científicos** de alto nivel.

A su vez, ha colaborado como investigador en diversas publicaciones sobre la **enseñanza** de las **Matemáticas** y **nuevas didácticas** aplicadas a la **Educación Primaria**. Igualmente, ha ofrecido conferencias y seminarios en los que ha promovido **enfoques pedagógicos** que fomenten el **pensamiento crítico** en los estudiantes, haciendo de la **enseñanza** de las **Matemáticas** un proceso **dinámico** y **accesible**.

A nivel internacional, el Doctor Noah Heller ha sido reconocido por su capacidad para implementar estrategias innovadoras en la **educación STEM**. De hecho, su liderazgo en el **"Master Math for America"** lo ha posicionado como una figura clave en la **capacitación** de docentes, recibiendo elogios por su habilidad para conectar el **ámbito académico** con la **práctica en el aula**. Asimismo, su trabajo ha sido fundamental en la creación de uno de los programas más prestigiosos de **desarrollo profesional** en **Educación**.



Dr. Heller, Noah

- ♦ Director de Instrucción en Matemáticas, Harvard School of Education, Massachusetts, Estados Unidos
- ♦ Director de Liderazgo Educativo en Harvard Graduate School of Education, Massachusetts, EE.UU.
- ♦ Director del Programa de Beca para Maestros *"Master Math for America"*
- ♦ Doctor en Filosofía por la Universidad de New York
- ♦ Licenciado en Ciencias, Física y Matemáticas por The Evergreen State College

“

Gracias a TECH podrás aprender con los mejores profesionales del mundo”

Dirección



Dña. Delgado Pérez, María José

- ♦ Profesora de TPR y Matemáticas en el Colegio Peñalar
- ♦ Profesora de Secundaria y Bachillerato
- ♦ Experta en Dirección de Centros Educativos
- ♦ Coautora de libros de tecnología con la Editorial McGraw Hill
- ♦ Máster en Dirección y Gestión de Centros Educativos
- ♦ Dirección y Gestión en Primaria, Secundaria y Bachillerato
- ♦ Diplomatura en Magisterio con Especialidad en Inglés
- ♦ Ingeniera Industrial

Profesores

D. López Pajarón, Juan

- ♦ Profesor de Ciencias de Secundaria y Bachillerato en el Colegio Montesclaros del Grupo Educare
- ♦ Coordinador y Responsable de Proyectos Educativos en Secundaria y Bachillerato
- ♦ Técnico en Tragsa
- ♦ Biólogo con Experiencia en el Campo de la Conservación del Medio Ambiente
- ♦ Máster en Dirección y Gestión de Centros Educativos por la Universidad Internacional de La Rioja

Dña. Vega, Isabel

- ♦ Maestra Especializada en Didácticas de las Matemáticas y Problemas de Aprendizaje
- ♦ Maestra de Educación Primaria
- ♦ Coordinadora del Ciclo de Primaria
- ♦ Especialización en Educación Especial y Didáctica de las Matemáticas
- ♦ Graduada en Magisterio



Dña. Hitos, María

- ♦ Maestra de Educación Infantil y Primaria Especializada en Matemáticas
- ♦ Maestra de Educación Infantil y Primaria
- ♦ Coordinadora del Departamento de Inglés en Infantil
- ♦ Habilitación Lingüística en Inglés por la Comunidad de Madrid

Dña. Iglesias Serranilla, Elena

- ♦ Profesora de Educación Infantil y Primaria con Especialidad en Música
- ♦ Coordinadora de Primer Ciclo de Primaria
- ♦ Formación en Nuevas Metodologías de Aprendizaje

Dña. Soriano de Antonio, Nuria

- ♦ Filóloga Especialista en Lengua Castellana y Literatura
- ♦ Máster en Educación Secundaria Obligatoria, Bachillerato y FP por la Universidad Alfonso X el Sabio
- ♦ Máster en Español para Extranjeros
- ♦ Experta en Dirección y Gestión de Centros Educativos
- ♦ Experta en Didáctica del Español
- ♦ Licenciada en Filología Hispánica por la Universidad Complutense de Madrid



*Una experiencia de capacitación
única, clave y decisiva para impulsar
tu desarrollo profesional”*

04

Estructura y contenido

El diseño del plan de estudios de esta titulación académica ha corrido a cargo de un equipo versado en el área de la enseñanza, concretamente en matemáticas. Gracias a ello ha sido posible conformar un programa único e intensivo que recoge la información necesaria para que el egresado que la supere sea capaz de dominar esta disciplina en tan solo 6 semanas de capacitación. Además, TECH emplea en todas sus titulaciones la eficaz metodología *Relearning*, diseñada para asegurar que el proceso de aprendizaje del alumno sea natural y progresivo, asimilando los conceptos más importantes de forma reiterada a lo largo de todo el temario.



“

¿Te gustaría implementar el uso de las TIC en los centros educativos donde impartes matemáticas? Con este Diplomado podrás hacerlo de forma eficiente”

Módulo 1. Las TIC en Educación Infantil y Primaria. Elaboración de materiales interactivos para el Aula. Talleres

- 1.1. Las Tecnologías de la Información y la Comunicación
 - 1.1.1. ¿Qué son las TIC?
 - 1.1.2. Marco teórico
 - 1.1.3. Características generales de las TIC
 - 1.1.4. Problemáticas de las TIC en educación
 - 1.1.5. Necesidad de la utilización de las TIC en los centros educativos
 - 1.1.6. El uso de las TIC en los centros educativos
 - 1.1.7. Plan de integración de las TIC
- 1.2. Necesidades para la implementación de las TIC en el Aula
 - 1.2.1. Equipamiento
 - 1.2.2. Formación
 - 1.2.3. Papel del coordinador/a
 - 1.2.4. El profesor frente a las TIC
 - 1.2.5. Las TIC en las aulas de Infantil
 - 1.2.6. Proyectos TIC
 - 1.2.7. Las TIC en educación Primaria
 - 1.2.8. Las TIC en educación: inconvenientes
 - 1.2.9. Evaluación de las TIC
- 1.3. Las TIC en Educación Infantil
 - 1.3.1. Las TIC en las aulas de Infantil
 - 1.3.2. Las TIC en el marco legal de Educación Infantil
 - 1.3.3. Las TIC y las inteligencias múltiples de Gardner
 - 1.3.4. Algunas posibilidades del uso de las TIC en Infantil
 - 1.3.5. El rincón del ordenador
 - 1.3.6. Aproximación al potencial de las TIC en Educación Infantil
 - 1.3.7. Didáctica de las Matemáticas en Educación Infantil
 - 1.3.8. Recursos TIC para la Educación Infantil



- 1.4. Las TIC en Educación Primaria
 - 1.4.1. Impacto de las TIC en Educación Primaria
 - 1.4.2. Incorporación de las TIC en educación: posibilidades y retos
 - 1.4.3. La legislación educativa: las TIC en Educación Primaria
 - 1.4.4. Ventajas e inconvenientes de la incorporación de las TIC
 - 1.4.5. Nuevas metodologías docentes apoyadas en las TIC: una pedagogía activa y constructiva
 - 1.4.6. Inclusión de las plataformas virtuales en el proceso de enseñanza-aprendizaje
 - 1.4.7. Adaptación de una nueva metodología. Las enseñanzas online y virtuales
 - 1.4.8. Aplicaciones educativas
- 1.5. El uso de las TIC y las metodologías activas
 - 1.5.1. Metodologías activas
 - 1.5.2. Ventajas
 - 1.5.3. Principios educativos de las metodologías activas
 - 1.5.4. Metodologías activas con uso de TIC
 - 1.5.5. El aprendizaje basado en proyectos
 - 1.5.6. Aprendizaje colaborativo y cooperativo
 - 1.5.7. Aprendizaje servicio en el uso de las TIC
 - 1.5.8. *Flipped Classroom*
 - 1.5.9. Aprendizaje basado en problemas
- 1.6. Recursos informáticos para el Aula de Matemáticas
 - 1.6.1. *Tablets* en educación
 - 1.6.2. TIC en Educación Primaria, una propuesta formativa
 - 1.6.3. Las mejores herramientas para tu clase de Matemáticas según AulaPlaneta
 - 1.6.4. Recursos TIC para Educación Infantil
- 1.7. El ordenador e internet en la educación
 - 1.7.1. Aprendizaje asistido por ordenador
 - 1.7.2. Internet
 - 1.7.3. Internet y la expansión del marco educativo
 - 1.7.4. Los beneficios de internet en la educación
 - 1.7.5. Desventajas de internet sobre la educación
 - 1.7.6. Las Matemáticas en internet
 - 1.7.7. Páginas web para trabajar las Matemáticas
- 1.8. Gamificación en el Aula
 - 1.8.1. ¿Qué es gamificación y cuál es su importancia?
 - 1.8.2. Elementos de la gamificación
 - 1.8.3. Objetivos de la gamificación
 - 1.8.4. Fundamentos de gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje
 - 1.8.5. ¿Cómo gamificar en educación?
 - 1.8.6. Gamificación en Educación Infantil
 - 1.8.7. Las recompensas. Clasificaciones
 - 1.8.8. Gamificación vs. Ludificación
 - 1.8.9. Aspectos negativos de la gamificación
 - 1.8.10. Uso de las TIC en gamificación
- 1.9. Herramientas y recursos TIC para la evaluación
 - 1.9.1. La evaluación
 - 1.9.2. Las TIC como medio de evaluación
 - 1.9.3. Herramientas TIC de evaluación
 - 1.9.4. Otras herramientas para evaluar de una manera diferente
- 1.10. Las TIC en la atención a las Necesidades Educativas Especiales
 - 1.10.1. Marco legal
 - 1.10.2. Cómo favorecen las TIC a los alumnos con NEE
 - 1.10.3. Las TIC en alumnos con discapacidad física
 - 1.10.4. Las TIC en alumnos con discapacidad psíquica
 - 1.10.5. Las TIC en alumnos con discapacidad auditiva
 - 1.10.6. Las TIC en alumnos con discapacidad visual
 - 1.10.7. Trastornos generalizados del desarrollo
 - 1.10.8. Recursos TIC para NEE

05

Metodología de estudio

TECH es la primera universidad en el mundo que combina la metodología de los **case studies** con el **Relearning**, un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración dirigida.

Esta disruptiva estrategia pedagógica ha sido concebida para ofrecer a los profesionales la oportunidad de actualizar conocimientos y desarrollar competencias de un modo intensivo y riguroso. Un modelo de aprendizaje que coloca al estudiante en el centro del proceso académico y le otorga todo el protagonismo, adaptándose a sus necesidades y dejando de lado las metodologías más convencionales.



“

TECH te prepara para afrontar nuevos retos en entornos inciertos y lograr el éxito en tu carrera”

El alumno: la prioridad de todos los programas de TECH

En la metodología de estudios de TECH el alumno es el protagonista absoluto. Las herramientas pedagógicas de cada programa han sido seleccionadas teniendo en cuenta las demandas de tiempo, disponibilidad y rigor académico que, a día de hoy, no solo exigen los estudiantes sino los puestos más competitivos del mercado.

Con el modelo educativo asincrónico de TECH, es el alumno quien elige el tiempo que destina al estudio, cómo decide establecer sus rutinas y todo ello desde la comodidad del dispositivo electrónico de su preferencia. El alumno no tendrá que asistir a clases en vivo, a las que muchas veces no podrá acudir. Las actividades de aprendizaje las realizará cuando le venga bien. Siempre podrá decidir cuándo y desde dónde estudiar.

“

*En TECH NO tendrás clases en directo
(a las que luego nunca puedes asistir)”*



Los planes de estudios más exhaustivos a nivel internacional

TECH se caracteriza por ofrecer los itinerarios académicos más completos del entorno universitario. Esta exhaustividad se logra a través de la creación de temarios que no solo abarcan los conocimientos esenciales, sino también las innovaciones más recientes en cada área.

Al estar en constante actualización, estos programas permiten que los estudiantes se mantengan al día con los cambios del mercado y adquieran las habilidades más valoradas por los empleadores. De esta manera, quienes finalizan sus estudios en TECH reciben una preparación integral que les proporciona una ventaja competitiva notable para avanzar en sus carreras.

Y además, podrán hacerlo desde cualquier dispositivo, pc, tableta o smartphone.

“

El modelo de TECH es asincrónico, de modo que te permite estudiar con tu pc, tableta o tu smartphone donde quieras, cuando quieras y durante el tiempo que quieras”

Case studies o Método del caso

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

Con este modelo de enseñanza es el propio alumno quien va construyendo su competencia profesional a través de estrategias como el *Learning by doing* o el *Design Thinking*, utilizadas por otras instituciones de renombre como Yale o Stanford.

Este método, orientado a la acción, será aplicado a lo largo de todo el itinerario académico que el alumno emprenda junto a TECH. De ese modo se enfrentará a múltiples situaciones reales y deberá integrar conocimientos, investigar, argumentar y defender sus ideas y decisiones. Todo ello con la premisa de responder al cuestionamiento de cómo actuaría al posicionarse frente a eventos específicos de complejidad en su labor cotidiana.



Método Relearning

En TECH los *case studies* son potenciados con el mejor método de enseñanza 100% online: el *Relearning*.

Este método rompe con las técnicas tradicionales de enseñanza para poner al alumno en el centro de la ecuación, proveyéndole del mejor contenido en diferentes formatos. De esta forma, consigue repasar y reiterar los conceptos clave de cada materia y aprender a aplicarlos en un entorno real.

En esta misma línea, y de acuerdo a múltiples investigaciones científicas, la reiteración es la mejor manera de aprender. Por eso, TECH ofrece entre 8 y 16 repeticiones de cada concepto clave dentro de una misma lección, presentada de una manera diferente, con el objetivo de asegurar que el conocimiento sea completamente afianzado durante el proceso de estudio.

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.



Un Campus Virtual 100% online con los mejores recursos didácticos

Para aplicar su metodología de forma eficaz, TECH se centra en proveer a los egresados de materiales didácticos en diferentes formatos: textos, vídeos interactivos, ilustraciones y mapas de conocimiento, entre otros. Todos ellos, diseñados por profesores cualificados que centran el trabajo en combinar casos reales con la resolución de situaciones complejas mediante simulación, el estudio de contextos aplicados a cada carrera profesional y el aprendizaje basado en la reiteración, a través de audios, presentaciones, animaciones, imágenes, etc.

Y es que las últimas evidencias científicas en el ámbito de las Neurociencias apuntan a la importancia de tener en cuenta el lugar y el contexto donde se accede a los contenidos antes de iniciar un nuevo aprendizaje. Poder ajustar esas variables de una manera personalizada favorece que las personas puedan recordar y almacenar en el hipocampo los conocimientos para retenerlos a largo plazo. Se trata de un modelo denominado *Neurocognitive context-dependent e-learning* que es aplicado de manera consciente en esta titulación universitaria.

Por otro lado, también en aras de favorecer al máximo el contacto mentor-alumno, se proporciona un amplio abanico de posibilidades de comunicación, tanto en tiempo real como en diferido (mensajería interna, foros de discusión, servicio de atención telefónica, email de contacto con secretaría técnica, chat y videoconferencia).

Asimismo, este completísimo Campus Virtual permitirá que el alumnado de TECH organice sus horarios de estudio de acuerdo con su disponibilidad personal o sus obligaciones laborales. De esa manera tendrá un control global de los contenidos académicos y sus herramientas didácticas, puestas en función de su acelerada actualización profesional.



La modalidad de estudios online de este programa te permitirá organizar tu tiempo y tu ritmo de aprendizaje, adaptándolo a tus horarios”

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 alumno una mejor integración en el mundo real.
3. Se consigue una asimilación más sencilla y eficiente de las ideas y conceptos, gracias al planteamiento de situaciones que han surgido de la realidad.
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.

La metodología universitaria mejor valorada por sus alumnos

Los resultados de este innovador modelo académico son constatables en los niveles de satisfacción global de los egresados de TECH.

La valoración de los estudiantes sobre la calidad docente, calidad de los materiales, estructura del curso y sus objetivos es excelente. No en valde, la institución se convirtió en la universidad mejor valorada por sus alumnos según el índice global score, obteniendo un 4,9 de 5.

Accede a los contenidos de estudio desde cualquier dispositivo con conexión a Internet (ordenador, tablet, smartphone) gracias a que TECH está al día de la vanguardia tecnológica y pedagógica.

Podrás aprender con las ventajas del acceso a entornos simulados de aprendizaje y el planteamiento de aprendizaje por observación, esto es, Learning from an expert.



Así, en este programa estarán disponibles los mejores materiales educativos, preparados a conciencia:



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 que creará nuestra manera de trabajo online, con las técnicas más novedosas que nos permiten ofrecerte una gran calidad, en cada una de las piezas que pondremos a tu servicio.



Prácticas de habilidades y competencias

Realizarás 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.



Resúmenes interactivos

Presentamos los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audio, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

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



Lecturas complementarias

Artículos recientes, documentos de consenso, guías internacionales... En nuestra biblioteca virtual tendrás acceso a todo lo que necesitas para completar tu capacitación.





Case Studies

Completarás una selección de los mejores *case studies* de la materia. Casos presentados, analizados y tutorizados por los mejores especialistas del panorama internacional.



Testing & Retesting

Evaluamos y reevaluamos periódicamente tu conocimiento a lo largo del programa. Lo hacemos sobre 3 de los 4 niveles de la Pirámide de Miller.



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 nuestras 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 Diplomado en Las TIC en Educación Infantil y Primaria. Gamificando el Aula de Matemáticas garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un Diplomado expedido por TECH Universidad.



“

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

Este **Diplomado en Las TIC en Educación Infantil y Primaria. Gamificando el Aula de Matemáticas** contiene el programa universitario 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 **Diplomado** emitido por **TECH Universidad**.

Este título expedido por **TECH Universidad** expresará la calificación que haya obtenido en el **Diplomado**, y reunirá los requisitos comúnmente exigidos por las bolsas de trabajo, oposiciones y comités evaluadores de carreras profesionales.

Título: **Diplomado en Las TIC en Educación Infantil y Primaria. Gamificando el Aula de Matemáticas**

Modalidad: **No escolarizada (100% en línea)**

Duración: **6 semanas**



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



Diplomado

Las TIC en Educación
Infantil y Primaria.
Gamificando el Aula
de Matemáticas

- » Modalidad: No escolarizada (100% en línea)
- » Duración: 6 semanas
- » Titulación: TECH Universidad
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Diplomado

Las TIC en Educación Infantil
y Primaria. Gamificando
el Aula de Matemáticas