Curso Universitario

Gamificación y otras Metodologías Innovadoras en Matemáticas

tech universidad

tech universidad

Curso Universitario
Gamificación y otras Metodologías Innovadoras en Matemáticas

- Modalidad: **online**
- Duración: **6 semanas**
- Titulación: **TECH Universidad**
- Acreditación: **9 ECTS**
- Horario: **a tu ritmo**
- Exámenes: **online**

Acceso web: **www.techtitute.com/educacion/curso-universitario/gamificacion-metodologias-innovadoras-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

En los últimos años, los sistemas educativos han incorporado nuevas metodologías que favorecen el aprendizaje al tiempo que lo hacen divertido. Así, ya es habitual encontrar docentes que emplean la Gamificación u otros métodos como *Flipped Classroom*, para poder crear experiencias positivas en torno al conocimiento. De esta forma, el profesional que imparte matemáticas ha logrado romper las principales barreras que tiene el alumnado en el estudio de su materia. En esta línea, TECH facilita un programa avanzado que se adentra en la elaboración de unidades didácticas y sesiones basadas en el juego y nuevas alternativas atractivas para poder enseñar álgebra, geometría o estadística en Secundaria. Todo, en un formato 100% online, accesible las 24 horas del día, desde cualquier dispositivo electrónico con conexión a internet.

Gracias a TECH estarás al tanto de las últimas novedades sobre el uso de la Gamificación y otras Metodologías Innovadoras en Matemáticas"

En un mundo donde impera la tecnología, los videojuegos y el ocio, el conocimiento también es adquirido a través de la diversión y diferentes experiencias en el aula. Una corriente educativa avalada por numerosos estudios científicos que han demostrado el gran potencial de la Gamificación en el proceso de aprendizaje.

En este sentido, es clave que los profesionales de la enseñanza dominen las estructuras de dichas actividades basadas en el juego y nuevas metodologías y las adapten a sus materias. Por eso, TECH ha creado este programa 100% online que ofrece al docente las claves necesarias para poder diseñar, de principio a fin, unidades didácticas más innovadoras.

Se trata de un programa avanzado, que llevará al alumnado a adentrarse en la mecánica del juego, las ventajas de su uso en las clases de matemáticas en Educación Secundaria y la inclusión de recursos como la Realidad Aumentada para realizar lecciones atractivas. Todo, además, complementado por numeroso material pedagógico adicional que aporta una visión mucho más práctica con ejemplos de situaciones reales, que podrá llevar el egresado a su labor educativa.

El profesional está, así, ante una excelente oportunidad de poder progresar en su sector y su desempeño mediante un Curso Universitario que podrá cursar donde y cuando desee. Únicamente necesita de un dispositivo electrónico con conexión a internet con el que poder acceder en cualquier momento del día al temario de esta titulación. Adicionalmente, se contará con la colaboración de un prestigioso Director Invitado Internacional, un experto con una extensa experiencia en investigación, quien presentará una *Masterclass* exclusiva y complementaria, centrada en las últimas innovaciones en la enseñanza de las Matemáticas.

Este **Curso Universitario en Gamificación y otras Metodologías Innovadoras en 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 Gamificación y otras Metodologías Innovadoras en Matemáticas y Bachillerato
- Los contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que está concebido recogen una información técnica y práctica sobre aquellas disciplinas indispensables para el ejercicio profesional
- Los ejercicios prácticos donde realizar el proceso de autoevaluación para mejorar el aprendizaje
- Su especial hincapié en metodologías innovadoras
- Las lecciones teóricas, preguntas al experto, foros de discusión de temas controvertidos y trabajos de reflexión individual
- La disponibilidad de acceso a los contenidos desde cualquier dispositivo fijo o portátil con conexión a internet

"¡Conviértete en un experto en la enseñanza de las Matemáticas con TECH! Tendrás acceso a una Masterclass única y adicional, diseñada por un destacado especialista de renombre internacional en este campo"

Potencia la rapidez de pensamiento matemático de tu alumnado a través de una titulación universitaria 100% online"

Gracias a este programa podrás comprobar las múltiples ventajas de la Gamificación.

Con este Curso Universitario podrás diseñar una actividad gamificada de principio a fin siguiendo las pautas curriculares de matemáticas.

El programa incluye en su cuadro docente a profesionales del sector que vierten en esta capacitación la experiencia de su trabajo, además de reconocidos especialistas de sociedades de referencia y universidades de prestigio.

Su contenido multimedia, elaborado con la última tecnología educativa, permitirá al profesional un aprendizaje situado y contextual, es decir, un entorno simulado que proporcionará una capacitación inmersiva programada para entrenarse ante situaciones reales.

El diseño de este programa se centra en el Aprendizaje Basado en Problemas, mediante el cual el profesional deberá tratar de resolver las distintas situaciones de práctica profesional que se le planteen a lo largo del curso académico. Para ello, contará con la ayuda de un novedoso sistema de vídeo interactivo realizado por reconocidos expertos.

02

Objetivos

El principal objetivo de este Curso Universitario es ofrecer al profesional docente múltiples metodologías innovadoras para que pueda mejorar el aprendizaje de las matemáticas en su alumnado de Secundaria. Para alcanzar dicha meta, el equipo especializado que imparte esta titulación ha confeccionado un temario avanzado, complementando con numeroso material pedagógico adicional que aporta una visión mucho más práctica.

En tan solo 6 semanas conseguirás mejorar tus competencias docentes y crear unidades didácticas basadas en la Gamificación más efectiva"

Objetivos generales

- Conocer los diferentes tipos de metodologías de aprendizaje innovadoras en educación aplicadas a las matemáticas
- Saber aplicar los diferentes tipos de metodologías de aprendizaje innovadoras en educación a las matemáticas
- Saber discernir cuál es el método de aprendizaje innovador más adecuado para un grupo de alumnos de ESO o Bachillerato aplicado a las matemáticas
- Aprender a diseñar una unidad didáctica utilizando las diferentes metodologías de innovación en educación en matemáticas

¿Quieres aprender la metodología Flipped Classroom y llevarla con éxito a tus clases de matemáticas? Matricúlate ya y sumérgete en ella con este programa"

Objetivos específicos

- Saber cuál es el papel del juego en la infancia
- Saber cuál es el papel del juego en la adolescencia
- Saber discernir entre el papel del juego en la infancia y la adolescencia
- Aprender qué es la Gamificación en matemáticas
- Saber las ventajas que puede aportar la Gamificación al proceso de aprendizaje de las matemáticas
- Aprender los diferentes elementos de la Gamificación aplicada a las matemáticas
- Saber cómo utilizar los elementos de Gamificación para transformar una actividad tradicional de matemáticas en una actividad gamificada de matemáticas
- Aprender a aplicar la Gamificación a las matemáticas
- Saber extrapolar el ejemplo de actividad matemática gamificada a cualquier contenido de matemáticas
- Saber diseñar una actividad gamificada con contenido del currículum de matemáticas
- Conocer diferentes recursos TIC relacionados con la Gamificación de las matemáticas
- Conocer los orígenes del juego en la humanidad
- Conocer diferentes recursos TIC relacionados con los Portfolio/*ePortfolios* de matemáticas
- Conocer diferentes recursos TIC relacionados con el aprendizaje cooperativo aplicado a las matemáticas
- Conocer diferentes recursos TIC relacionados con los proyectos de comprensión de matemáticas
- Aprender a utilizar otras metodologías innovadoras alternativas aplicadas a las matemáticas
- Saber qué es el *Flipped Classroom*
- Conocer las ventajas del *Flipped Classroom* aplicadas a las matemáticas
- Conocer las desventajas del *Flipped Classroom* aplicadas a las matemáticas
- Aprender a aplicar el *Flipped Classroom* a las matemáticas
- Aprender a aplicar el muro digital a las matemáticas
- Saber en qué consiste el diseño de una unidad didáctica de matemáticas

03

Dirección del curso

Esta institución académica ha reunido a un selecto equipo de profesionales de la enseñanza con una gran vocación hacia la enseñanza y con amplio conocimiento sobre la inclusión de nuevas metodologías. De esta forma, el alumnado cuenta con la garantía de poder acceder a la información más actualizada de la mano de auténticos expertos en Gamificación y otras Metodologías Innovadoras en Matemáticas.

Tendrás a tu disposición a docentes con una amplia experiencia en la enseñanza educativa, versado en las nuevas metodologías académicas"

Director Invitado Internacional

El Doctor Jack Dieckmann ha sido un destacado **Asesor Senior de Matemáticas**, quien se ha enfocado en la revisión de materiales curriculares para fortalecer el **desarrollo del lenguaje en Matemáticas**. De hecho, su especialización ha abarcado la evaluación y mejora de los **recursos educativos**, apoyando la integración de prácticas efectivas en el aula. Además, ha ocupado el cargo de **Director de Investigación** en la Universidad de Stanford, donde se ha dedicado a documentar la efectividad de las oportunidades de aprendizaje ofrecidas por **Youcubed**, incluyendo los cursos en línea de **Jo Boaler** sobre **mentalidad matemática** y otros materiales basados en **investigación**.

Asimismo, a lo largo de su trayectoria profesional, ha ocupado roles clave en instituciones de renombre. Así, se ha desempeñado como **Director Asociado de Currículo** en el **Centro de Evaluación, Aprendizaje y Equidad (SCALE)**, donde ha liderado al equipo de **Matemáticas** en el desarrollo de **evaluaciones de rendimiento**, demostrando su capacidad para innovar en la **evaluación educativa** y aplicar **técnicas de enseñanza avanzadas**.

En este sentido, a nivel internacional, el Doctor Jack Dieckmann ha sido reconocido por su impacto en la **educación matemática**, a través de su participación científica en múltiples actividades. Igualmente, ha obtenido méritos significativos en su campo, participando en **conferencias y consultorías** en países como **China**, **Brasil** y **Chile**. Por ello, su trabajo ha sido crucial para la implementación de mejores prácticas en la **enseñanza de Matemáticas**, y su experiencia ha sido fundamental para avanzar en la **educación matemática** a nivel global.

De este modo, su investigación adicional se ha centrado en el **"lenguaje para fines matemáticos"**, especialmente para estudiantes del **Inglés** como **segundo idioma**. A su vez, ha continuado contribuyendo a la **educación matemática** a través de su trabajo en **Youcubed**, así como de sus actividades de **consultoría** a nivel global, demostrando su posición como líder destacado en este campo.

Dr. Dieckmann, Jack

- Director de Investigación en Youcubed en la Universidad de Stanford, San Francisco, Estados Unidos
- Director Asociado del Centro de Evaluación, Aprendizaje y Equidad (SCALE) de Stanford
- Instructor en el Programa de Formación del Profesorado de Stanford (STEP)
- Consultor Internacional de Enseñanza en países como China, Brasil y Chile
- Doctorado en Educación Matemática en Stanford GSE en 2009

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

Dirección

D. Jurado Blanco, Juan

- Docente de Secundaria y Experto en Electrónica Industrial
- Profesor de Matemáticas y Tecnología en Educación Secundaria Obligatoria en la Escuela Santa Teresa de Jesús en Villanueva y Geltrú. España
- Experto en Altas Capacidades
- Ingeniero Técnico Industrial con Especialidad de Electrónica Industrial

Profesores

Dr. De la Serna, Juan Moisés

- Psicólogo Independiente y Escritor experto en Neurociencias
- Escritor especialista en Psicología y Neurociencias
- Autor de la Cátedra Abierta de Psicología y Neurociencias
- Divulgador científico
- Doctor en Psicología
- Licenciado en Psicología. Universidad de Sevilla
- Máster en Neurociencias y Biología del Comportamiento. Universidad Pablo de Olavide, Sevilla
- Experto en Metodología Docente. Universidad de la Salle
- Especialista Universitario en Hipnosis Clínica, Hipnoterapia. Universidad Nacional de Educación a Distancia - U.N.E.D.
- Diplomado en Graduado Social, Gestión de recursos humanos, Administración de personal. Universidad de Sevilla
- Experto en Dirección de Proyectos, Administración y gestión de empresas. Federación de Servicios U.G.T.
- Formador de Formadores. Colegio Oficial de Psicólogos de Andalucía

Dña. Sánchez García, Manuela

- Profesora de Educación Secundaria Obligatoria
- Profesora de Matemáticas en Educación Secundaria Obligatoria en la Escuela Santa Teresa de Jesús en Vilanova i la Geltrú
- Formación Profesional y Enseñanza de Idiomas
- Especialidad en Biología Sanitaria
- Máster Universitario en Formación del Profesorado de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato
- Licenciada en Biología

04

Estructura y contenido

El profesional de la enseñanza requiere de metodologías más innovadoras para poder atraer al alumnado y mejorar su aprendizaje. En este sentido, TECH aporta en este Curso Universitario la didáctica más actualizada, basada fundamentalmente en la inclusión de la Gamificación en la enseñanza de las matemáticas. Para alcanzar dicha meta, además, facilita numeroso contenido multimedia al que podrá acceder cómodamente desde cualquier dispositivo con conexión a internet y en cualquier momento del día.

Un temario avanzado 100% online que te permitirá incorporar el juego de manera efectiva en tus lecciones de matemáticas"

Módulo 1. La Gamificación en las matemáticas

1.1. El juego
- 1.1.1. El juego
- 1.1.2. El juego desde la edad media

1.2. El juego en la infancia
- 1.2.1. Áreas que desarrolla el juego

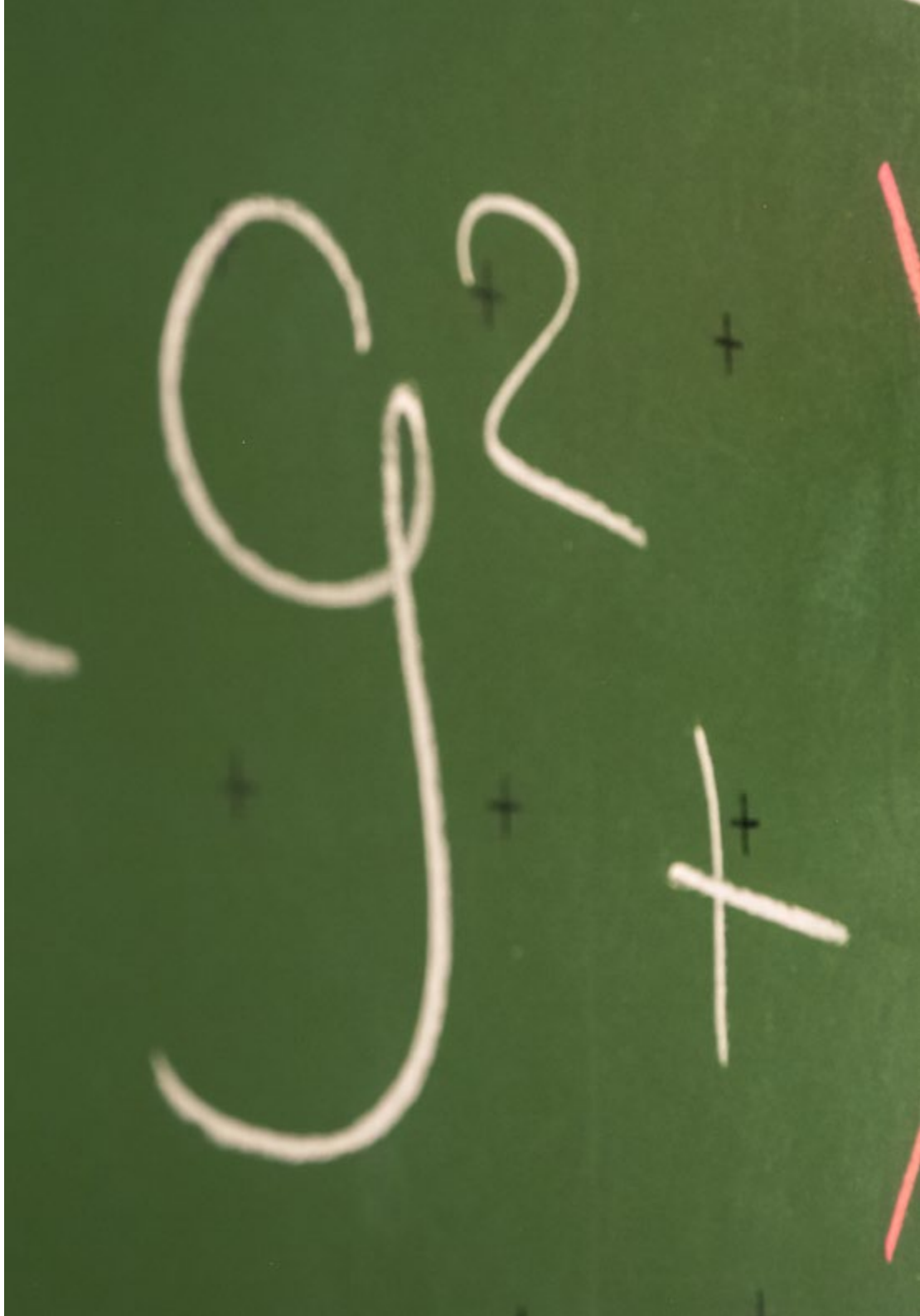
1.3. El juego en la adolescencia
- 1.3.1. Introducción
  - 1.3.1.1. Elementos por los que los juegos son tan importantes en los adolescentes
  - 1.3.1.2. Adolescentes y los videojuegos
  - 1.3.1.3. Mejor coordinación mano-ojo
  - 1.3.1.4. Pensamiento más rápido, memoria más aguda
  - 1.3.1.5. Más creatividad
  - 1.3.1.6. Favorecen el aprendizaje
- 1.3.2. El videojuego como herramienta educativa
  - 1.3.2.1. ¿Cuándo hay que actuar? ¿Cuándo el videojuego perjudica?

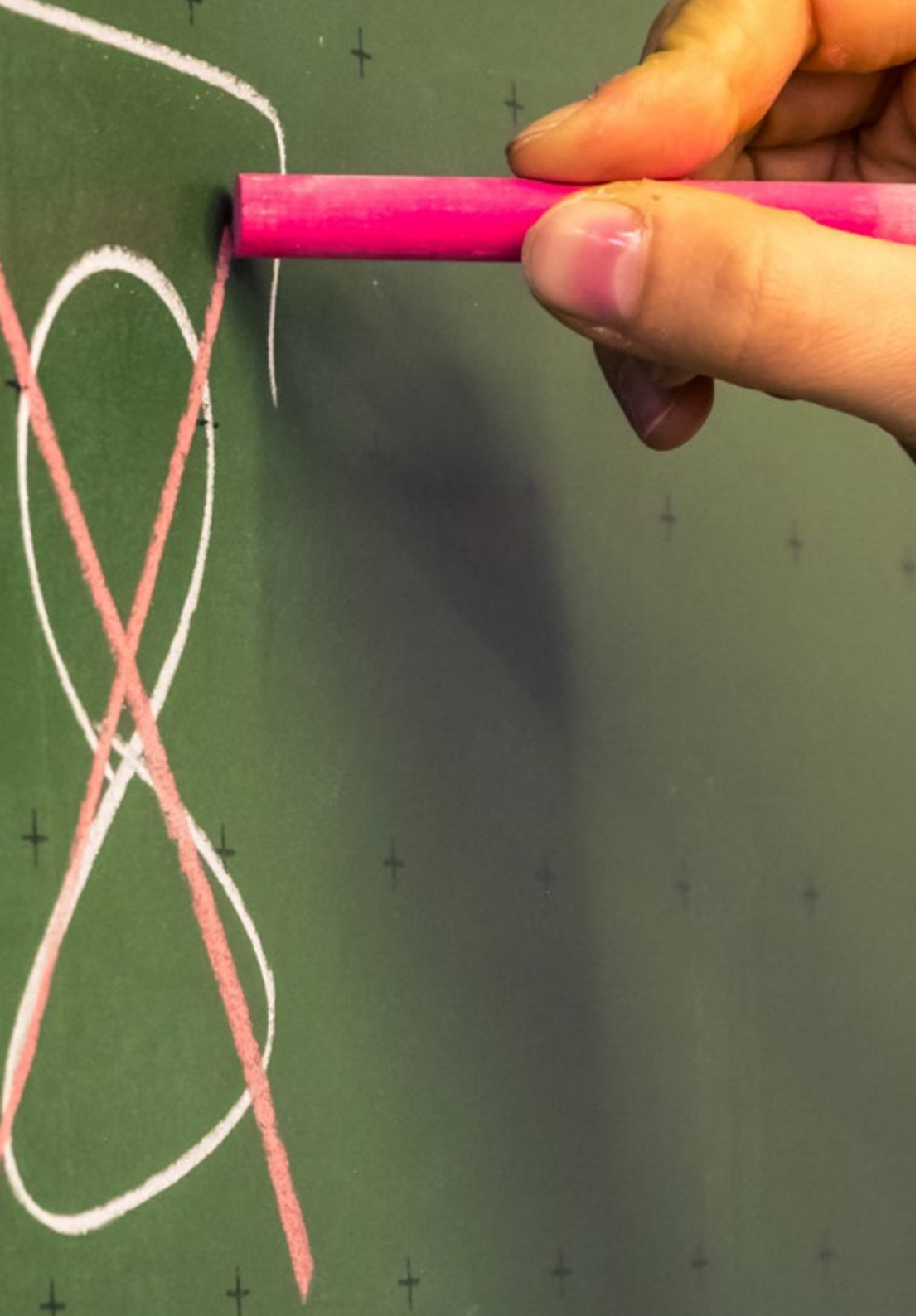
1.4. La Gamificación
- 1.4.1. La motivación y el *"Feedback continuo"*
  - 1.4.1.1. La educación personalizada
- 1.4.2. El cambio de la sociedad
- 1.4.3. Elementos de la Gamificación

1.5. La Gamificación de las matemáticas
- 1.5.1. Representación de funciones de todo tipo
- 1.5.2. Resolución de ecuaciones 1er y 2do grado
- 1.5.3. Resolución de sistemas de ecuaciones

1.6. Aplicación de la gamificación en las matemáticas (Parte I)
- 1.6.1. Funcionamiento de la Gamificación
- 1.6.2. Final de la Gamificación
- 1.6.3. Las combinaciones
- 1.6.4. Los candados
- 1.6.5. Análisis de los elementos gamificadores

1.7. Aplicación de la Gamificación en las matemáticas (parte II)
- 1.7.1. Introducción a la Realidad Aumentada
- 1.7.2. Creando las auras
- 1.7.3. Configuración del móvil





Módulo 2. Otras Metodologías Innovadoras en Matemáticas

2.1. *Flipped Classroom* aplicado a las matemáticas
- 2.1.1. La clase tradicional
- 2.1.2. ¿Qué es el *Flipped Classroom*?
- 2.1.3. Ventajas del *Flipped Classroom* aplicado a las matemáticas
- 2.1.4. Desventajas *Flipped Classroom* aplicado a las matemáticas
- 2.1.5. Ejemplo de *Flipped Classroom* aplicado a las matemáticas

2.2. Tutoría entre iguales en matemáticas
- 2.2.1. Definición de tutoría
- 2.2.2. ¿Qué es la tutoría entre Iguales?
- 2.2.3. Ventajas de la tutoría entre iguales en matemáticas
- 2.2.4. Desventajas de la tutoría entre iguales en matemáticas
- 2.2.5. Ejemplo de tutoría entre iguales aplicado a las matemáticas

2.3. Rompecabezas conceptual aplicado a las matemáticas
- 2.3.1. Definición de rompecabezas
- 2.3.2. ¿Qué es un rompecabezas conceptual?
- 2.3.3. Ventajas del rompecabezas conceptual en matemáticas
- 2.3.4. Desventajas del rompecabezas conceptual en matemáticas
- 2.3.5. Ejemplo de rompecabezas conceptual aplicado a las matemáticas

2.4. El muro digital aplicado a las matemáticas
- 2.4.1. Definición de muro
- 2.4.2. El muro digital en las matemáticas
- 2.4.3. Herramientas para hacer muros digitales en matemáticas
- 2.4.4. Ventajas del muro digital en matemáticas
- 2.4.5. Desventajas del muro digital en matemáticas
- 2.4.6. Ejemplo de muro digital aplicado a las matemáticas

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.

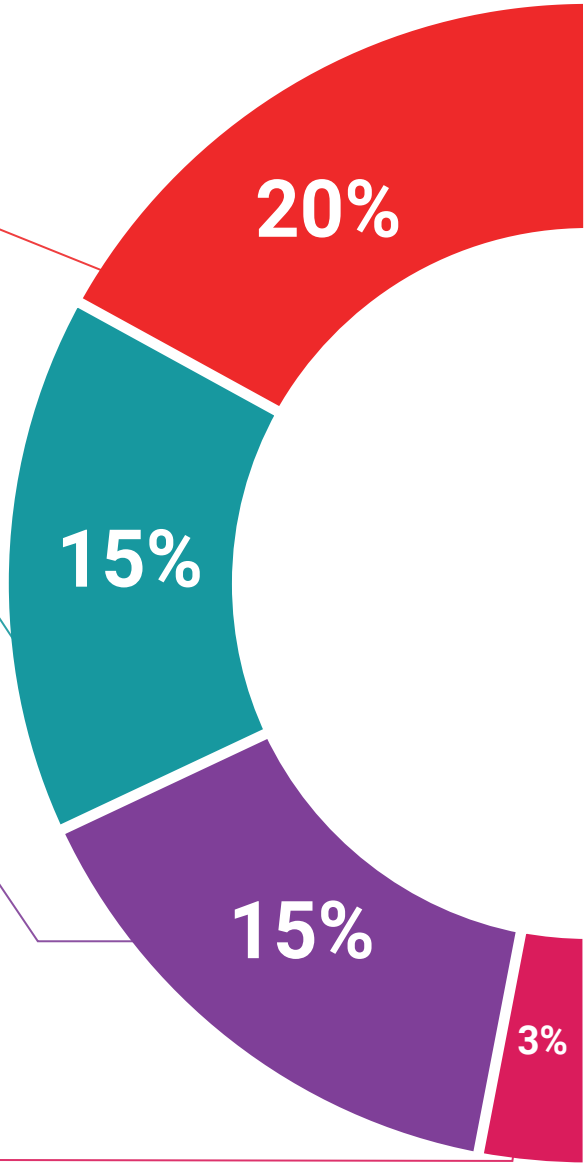
Resúmenes interactivos

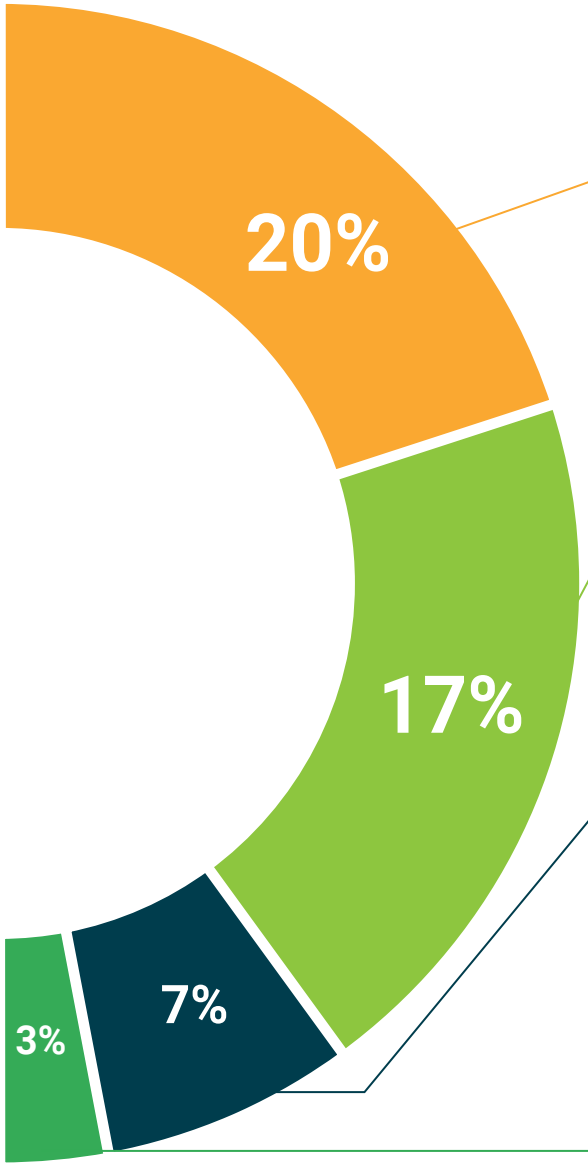
Presentamos los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audio, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

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

Este programa en Gamificación y otras Metodologías Innovadoras en Matemáticas garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Curso Universitario expedido por TECH Universidad.

Supera con éxito esta capacitación y recibe tu titulación universitaria sin desplazamientos ni farragosos trámites"

Este programa te permitirá obtener el título de **Curso Universitario en Gamificación y otras Metodologías Innovadoras en Matemáticas** emitido por TECH Universidad.

TECH es una Universidad española oficial, que forma parte del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES). Con un enfoque centrado en la excelencia académica y la calidad universitaria a través de la tecnología.

Este título propio contribuye de forma relevante al desarrollo de la educación continua y actualización del profesional, garantizándole la adquisición de las competencias en su área de conocimiento y aportándole un alto valor curricular universitario a su formación. Es 100% válido en todas las Oposiciones, Carrera Profesional y Bolsas de Trabajo de cualquier Comunidad Autónoma española.

Además, el riguroso sistema de garantía de calidad de TECH asegura que cada título otorgado cumpla con los más altos estándares académicos, brindándole al egresado la confianza y la credibilidad que necesita para destacarse en su carrera profesional.

Título: **Curso Universitario en Gamificación y otras Metodologías Innovadoras en Matemáticas**

Modalidad: **online**

Duración: **6 semanas**

Acreditación: **9 ECTS**

tech universidad

D/Dña _____, con documento de identificación _____ ha superado con éxito y obtenido el título de:

Curso Universitario en Gamificación y otras Metodologías Innovadoras en Matemáticas

Se trata de un título propio de 225 horas de duración equivalente a 9 ECTS, con fecha de inicio dd/mm/aaaa y fecha de finalización dd/mm/aaaa.

TECH es una universidad Oficial Española legalmente reconocida mediante la Ley 1/2024, del 16 de abril, de la Comunidad Autónoma de Canarias, publicada en el Boletín Oficial del Estado (BOE) núm. 181, de 27 de julio de 2024 (pág. 96.369) e integrada en el Registro de Universidades, Centros y Títulos (RUCT) del Ministerio de Ciencia, Innovación y Universidades con el código 104.

En San Cristóbal de la Laguna, a 28 de febrero de 2024

Dr. Pedro Navarro Illana
Rector

código único TECH: AFWDR23S 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 Universidad realizará las gestiones oportunas para su obtención, con un coste adicional.

tech universidad

Curso Universitario
Gamificación y otras Metodologías Innovadoras en Matemáticas

- Modalidad: **online**
- Duración: **6 semanas**
- Titulación: **TECH Universidad**
- Acreditación: **9 ECTS**
- Horario: **a tu ritmo**
- Exámenes: **online**

Curso Universitario

Gamificación y otras Metodologías Innovadoras en Matemáticas

tech universidad