

Curso Universitario

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

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

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

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



Curso Universitario

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

- » Modalidad: online
- » Duración: 6 semanas
- » Titulación: TECH Universidad Tecnológica
- » Acreditación: 6 ECTS
- » Dedicación: 16h/semana
- » 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. 16

05

Metodología

pág. 20

06

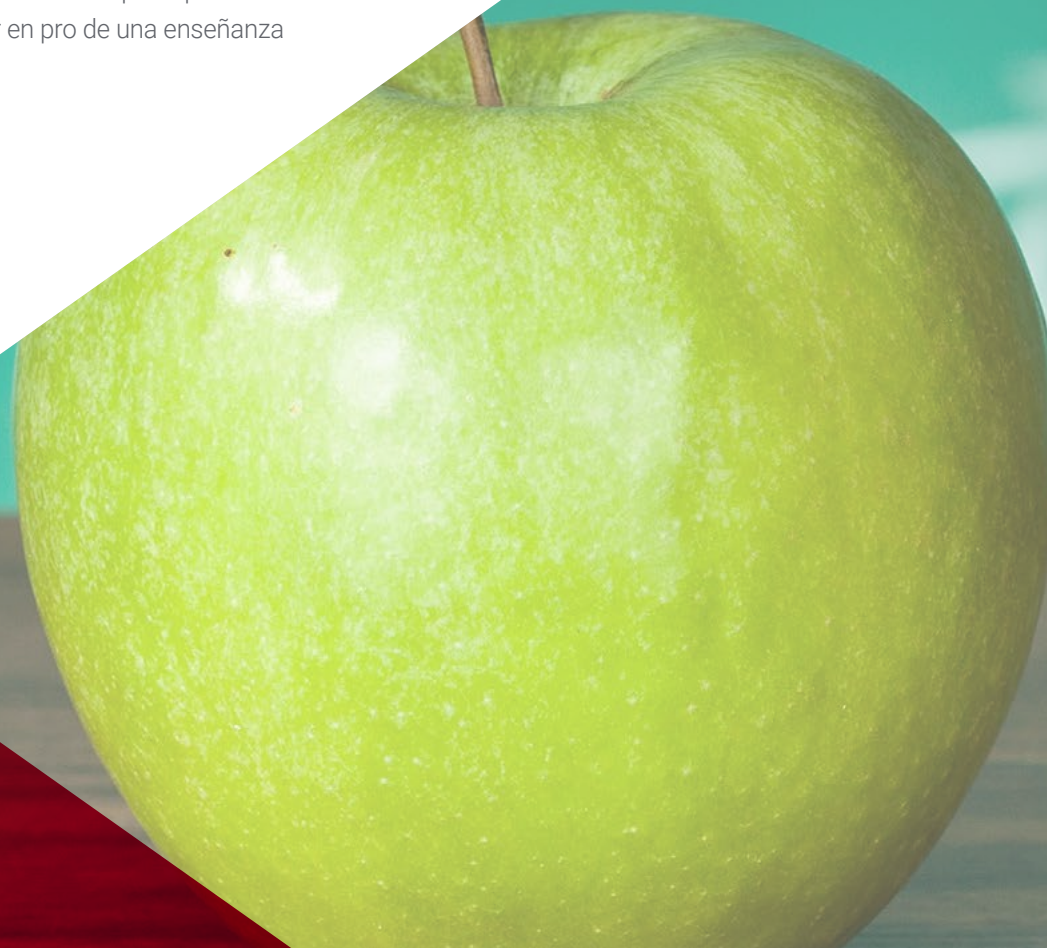
Titulación

pág. 28

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. Así, las TIC han llegado para quedarse y es imperativo que el docente actualice sus conocimientos para mantener y potenciar el interés de sus alumnos por una de las asignaturas troncales menos populares hasta ahora.

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.

Este **Curso Universitario en Las TIC en Educación Infantil y Primaria. Gamificando el Aula de Matemáticas** contiene el programa educativo 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



Tienes ante ti la oportunidad única de convertirte en un profesional actualizado y capacitado que lleve la enseñanza de las matemáticas al siguiente nivel"

“

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 Curso Universitario.



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 Curso Universitario. 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”

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
- ♦ 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

- ♦ Profesora de Lengua y Literatura de Educación Secundaria y Bachillerato
- ♦ Profesora de Lengua y Literatura de Educación Secundaria y Bachillerato en el Colegio Montesclaros. Madrid, España
- ♦ Filóloga Española Especializada en Lengua y Literatura

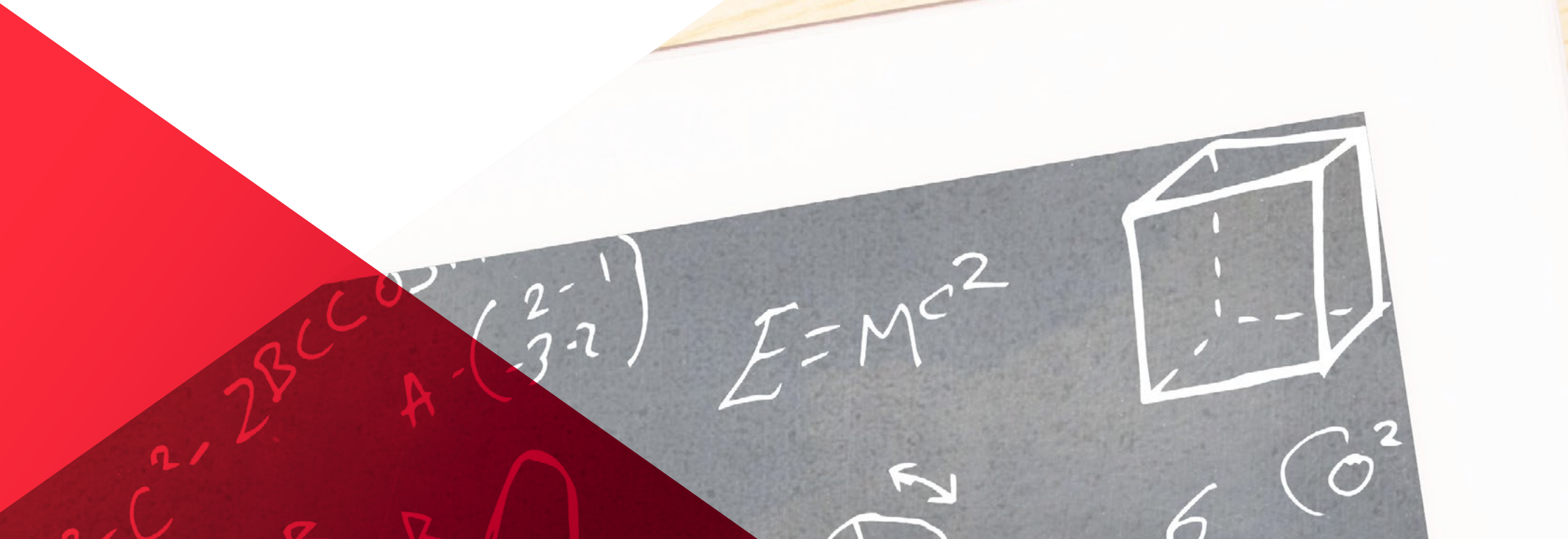


*Una experiencia de capacitación
única, clave y decisiva para impulsar
tu desarrollo profesional"*

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 Curso Universitario 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

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 Education School 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 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 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. 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 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 Curso Universitario 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 título de Curso Universitario expedido por TECH Universidad Tecnológica.



“

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

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

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

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

ECTS: 6

N.º Horas Oficiales: 150 h.



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



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

- » Modalidad: online
- » Duración: 6 semanas
- » Titulación: TECH Universidad Tecnológica
- » Acreditación: 6 ECTS
- » Dedicación: 16h/semana
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Curso Universitario

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