Curso Universitario
Diseño y Elaboración de Materiales Didácticos: Taller de Matemáticas y Juego en el Aula

tech global university

tech global university

Curso Universitario
Diseño y Elaboración de Materiales Didácticos: Taller de Matemáticas y Juego en el Aula

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

Acceso web: **www.techtitute.com/educacion/curso-universitario/diseno-elaboracion-materiales-didacticos-taller-matematicas-juego-aula**

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 realidad de la Educación actual permanece en un constante cambio para adaptarse a la demanda de nuevas y eficientes estrategias académicas. En este sentido, las continuas investigaciones realizadas en el sector educativo apuntan a la importancia de implementar nuevas estrategias y considerablemente más efectivas que las que se venían utilizando hasta ahora. Por ello, las empresas buscan profesionales especializados en la creación de material didáctico que ayude a los alumnos a integrar conocimientos, particularmente en asignaturas menos populares como las Matemáticas. Con el objetivo de que los profesores sean capaces de diseñar y elaborar vanguardistas materiales didácticos, TECH ha elaborado este completo programa. Una titulación 100% online que le permitirá implementar a sus praxis las mejores herramientas y contribuir en una enseñanza de primer nivel.

Un Curso Universitario que te provee de recursos y estrategias para que implementes las Matemáticas mediante el juego y, además, ¡100% online!"

El afamado psicólogo William James afirmó: "Si lo recordáramos todo, estaríamos tan enfermos como si no recordáramos nada". La memoria funciona de manera selectiva, y por ello, recordamos mucho mejor aquello que nos ha impactado, especialmente en un entorno educativo positivo. Así, el diseño de materiales didácticos novedosos que incluya el empleo de las nuevas tecnologías para la enseñanza, en concreto para las Matemáticas, permite al alumno desarrollar un interés real. De este modo, no solo aprenderá más y mejor, sino que lo hará en un entorno dinámico e innovador.

En esta era nueva era en la enseñanza y con el propósito de facilitar a los docentes estrategias didácticas, TECH, junto a un versado equipo de expertos en Educación Infantil, ha desarrollado una completa titulación que recoge la información más exhaustiva al respecto. Se trata de un programa con 150 horas en las que el egresado profundizará en el uso de los materiales manipulativos en el aula a través de herramientas metodológicas activas y participativas.

Para ello, contará con una titulación académica impartida en una modalidad totalmente online y durante 6 semanas en las que tendrá acceso ilimitado a un Campus Virtual, en el que encontrará el mejor material teórico y práctico en distintos formatos. Es decir, no solo tendrá acceso al mejor y más actualizado temario en este campo, sino a casos prácticos, videos al detalle, lecturas complementarias y mucho más. De esta manera, logrará perfeccionar su praxis y convertirse en un profesional de élite en la creación de proyectos educativos beneficiosos para los alumnos en el aprendizaje de las Matemáticas en Educación Infantil.

El programa cuenta con la participación de un prestigioso Director Invitado Internacional. Este especialista, con una trayectoria investigadora sobresaliente, acompañará a los estudiantes en la exploración de las más recientes innovaciones en el ámbito de la Educación y la enseñanza Matemática, mediante una exclusiva y detallada *Masterclass*.

Este **Curso Universitario en Diseño y Elaboración de Materiales Didácticos: Taller de Matemáticas y Juego en el Aula** 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

Potencia tu perfil académico con TECH y disfruta de una Masterclass exclusiva, dirigida por un prestigioso docente internacional de renombre en el área de la enseñanza matemática"

Conviértete en un docente guía capaz de elaborar los contenidos matemáticos más dinámicos para la elaboración de materiales manipulativos”

Profundiza en el diseño y desarrollo de materiales didácticos para establecer una situación académica participativa y renovada.

Actualízate mediante este completo programa en Diseño y Elaboración de Materiales Didácticos Taller de Matemáticas y Juego en el Aula y conviértete en un docente de élite.

El programa incluye en su cuadro docente a un equipo de 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

Las numerosas investigaciones que se han llevado a cabo en el ámbito de la Educación han permitido el desarrollo de nuevas estrategias pedagógicas en función de las necesidades estudiantiles. Por eso, la meta final de este programa consiste en poner a disposición del profesional docente la información más vanguardista relacionada con el uso de materiales manipulativos en el aula. Así, podrá implementar a su ejercicio profesional las herramientas académicas más efectivas en pro de una Educación de primer nivel en tan solo 6 semanas de enseñanza completamente online.

Potencia el desarrollo de tus alumnos y alcanza tus objetivos más ambiciosos con el programa más actualizado y exhaustivo del mercado académico actual"

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

Aprovecha la oportunidad única de crecimiento profesional y personal que te ofrece en exclusiva este Curso Universitario de TECH"

Objetivos específicos

- Conocer los principios básicos para la elaboración de recursos y materiales didácticos
- Diseñar materiales adaptados al aprendizaje de las magnitudes de medida
- Diseñar materiales adaptados al aprendizaje de la Probabilidad y la Estadística
- Diseñar materiales adaptados al aprendizaje de la Geometría
- Relacionar la enseñanza de las Matemáticas desde otras disciplinas
- Crear recursos audiovisuales para la enseñanza de las Matemáticas
- Usar el cómic como un recurso didáctico en la enseñanza de las Matemáticas
- Crear y poner en marcha talleres prácticos para la consolidación de los conceptos matemáticos
- Entender la Geometría dentro del marco curricular de Educación Infantil y Primaria
- Conocer las aportaciones de Piaget, Duval y el matrimonio Van Hiele al campo de la Geometría

03

Dirección del curso

En la estructuración del claustro que conforma este Curso Universitario, TECH ha tenido en cuenta aspectos fundamentales de los candidatos, como su currículum académico, versada trayectoria profesional y calidad laboral. De este modo, ha sido posible elaborar un equipo docente del máximo nivel que acompañará al egresado en el transcurso de esta capacitación. Así, el alumno podrá servirse de su trayectoria y práctica en el contexto actual para ponerse al día en la implementación del juego como herramienta didáctica.

Conseguirás tus objetivos gracias al acompañamiento de un equipo docente especializado en el diseño de materiales para el aprendizaje numérico"

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, Massachussetts, 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

TECH emplea en todas sus titulaciones la eficaz metodología *Relearning*, con la cual el alumno podrá integrar los conceptos más importantes mediante la repetición en diferentes formatos a lo largo de todo el programa. De esta manera, se reducen las horas de estudio ortodoxo y memorización, pasando a una adquisición de conocimientos progresiva y natural. Así, el profesional que decida cursar esta titulación dispondrá de un temario avanzado y completo, que presenta, además, un contenido multimedia innovador. Así, se garantiza al egresado una experiencia académica única, adaptada a las exigencias y necesidades del mercado laboral actual.

Esta es tu oportunidad de acceder a los mejores contenidos teórico-prácticos del panorama académico, solo en la biblioteca de TECH"

Módulo 1. Diseño y Elaboración de Materiales Didácticos: taller de Matemáticas/el juego en Matemáticas

1.1. Los materiales didácticos en la enseñanza de las Matemáticas
- 1.1.1. Introducción
- 1.1.2. Los recursos didácticos
- 1.1.3. Desventajas de los materiales didácticos
- 1.1.4. Ventajas de los materiales didácticos
- 1.1.5. Factores para la utilización del material didáctico
- 1.1.6. Funciones de los materiales didácticos
- 1.1.7. El material didáctico en el proceso de enseñanza-aprendizaje
- 1.1.8. Tipos de materiales

1.2. Introducción al Diseño y Elaboración de Materiales Didácticos
- 1.2.1. Introducción
- 1.2.2. Introducción al diseño de materiales didácticos
- 1.2.3. Establecimiento de una situación didáctica
- 1.2.4. Diseño y desarrollo del material didáctico
- 1.2.5. El material didáctico como apoyo al proceso de enseñanza-aprendizaje
- 1.2.6. La adecuación del material a los fines de la enseñanza
- 1.2.7. La evaluación de material didáctico
- 1.2.8. Autoevaluación

1.3. Materiales manipulativos
- 1.3.1. Introducción
- 1.3.2. Bloques lógicos
- 1.3.3. El ábaco
- 1.3.4. Bloques multibase
- 1.3.5. Regletas Cuisenaire
- 1.3.6. El geoplano
- 1.3.7. El Tangram
- 1.3.8. Metros, balanza y vasos graduados
- 1.3.9. Otros materiales

1.4. Uso de los materiales manipulativos en el aula
- 1.4.1. Metodología activa y participativa
- 1.4.2. Los materiales manipulativos
- 1.4.3. Introducción de los materiales manipulativos en el aula mediante retos
- 1.4.4. Criterios de los materiales manipulativos
- 1.4.5. El desarrollo de los alumnos
- 1.4.6. El docente como guía del proyecto
- 1.4.7. Los contenidos matemáticos para la elaboración de materiales manipulativos
- 1.4.8. Proyecto de trabajo en el aula
- 1.4.9. El docente y los materiales didácticos

1.5. Materiales para el aprendizaje numérico
- 1.5.1. Introducción
- 1.5.2. Tipos de número: naturales, enteros, fraccionarios y decimales
- 1.5.3. Contenidos
- 1.5.4. El Pensamiento Lógico-Matemático
- 1.5.5. Materiales para trabajar los números enteros
- 1.5.6. Materiales para trabajar las fracciones
- 1.5.7. Materiales para trabajar los decimales
- 1.5.8. Materiales para trabajar las operaciones
- 1.5.9. Manualidades para aprender los números

1.6. Materiales para el aprendizaje de la medida
- 1.6.1. Introducción
- 1.6.2. Unidades e instrumentos de medida de magnitudes
- 1.6.3. Contenidos del bloque de medida
- 1.6.4. Recursos didácticos
- 1.6.5. Materiales para trabajar las unidades de longitud
- 1.6.6. Materiales para trabajar las unidades de masa
- 1.6.7. Materiales para trabajar las unidades de capacidad o volumen
- 1.6.8. Materiales para trabajar las unidades de superficie
- 1.6.9. Materiales para trabajar las unidades de tiempo y el dinero

1.7. Materiales para el aprendizaje geométrico
- 1.7.1. Bloque 3: la Geometría
- 1.7.2. La importancia de la Geometría
- 1.7.3. El puzle de la gallina ciega
- 1.7.4. El geoplano cuadrado
- 1.7.5. Oriéntate
- 1.7.6. El juego de los barcos
- 1.7.7. Tangram chino
- 1.7.8. Juego de memoria

1.8. El cómic para el aprendizaje de las Matemáticas
- 1.8.1. Introducción
- 1.8.2. Concepto de historieta
- 1.8.3. Estructura de la historieta
- 1.8.4. Usos educativos de la historieta digital
- 1.8.5. Objetivos logrados según experiencias desarrolladas
- 1.8.6. Forma de utilización propuestas
- 1.8.7. ¿Cómo usarlo según los ciclos de enseñanza?
- 1.8.8. Actividades propuestas
- 1.8.9. Historietas, TIC y Matemáticas

1.9. Los recursos audiovisuales en la enseñanza-aprendizaje de las Matemáticas
- 1.9.1. El lenguaje audiovisual: un nuevo lenguaje, un nuevo método
- 1.9.2. Beneficios del lenguaje audiovisual en la enseñanza
- 1.9.3. Competencia audiovisual en el aula
- 1.9.4. 10 principios para el uso de los audiovisuales en el aula
- 1.9.5. Recursos audiovisuales y la enseñanza de las Matemáticas
- 1.9.6. Importancia del uso de las nuevas tecnologías en las Matemáticas
- 1.9.7. El vídeo en Matemáticas
- 1.9.8. La fotografía matemática

1.10. El juego en la Didáctica de las Matemáticas
- 1.10.1. Introducción
- 1.10.2. Concepto de juego
- 1.10.3. La importancia del juego
- 1.10.4. La importancia del juego en las Matemáticas
- 1.10.5. Ventajas del juego
- 1.10.6. Inconvenientes del juego
- 1.10.7. Fases del juego
- 1.10.8. Estrategias
- 1.10.9. Juegos matemáticos

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.

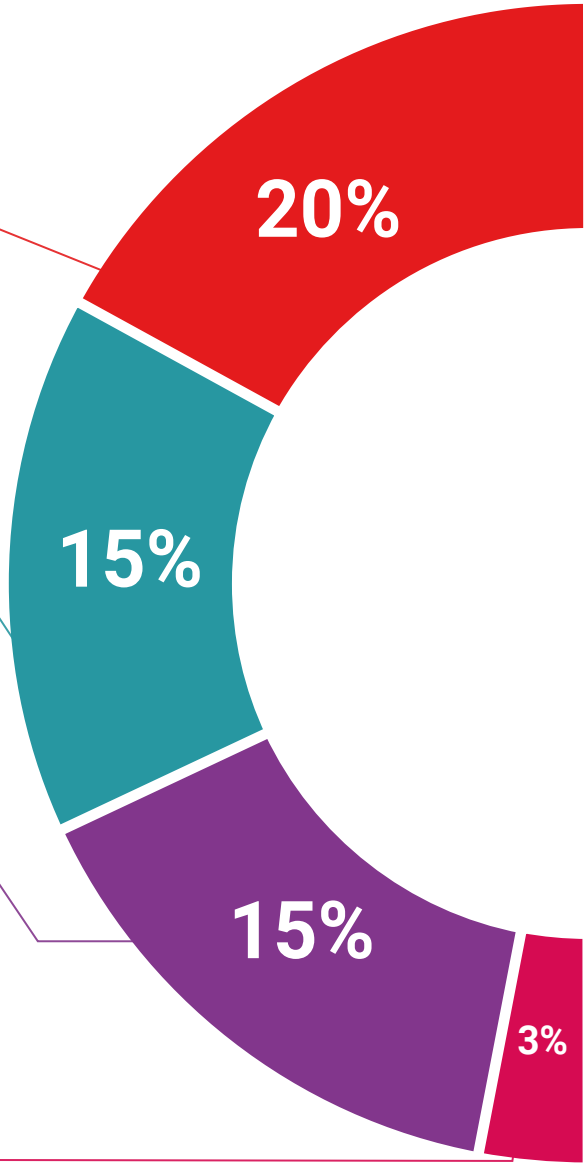
Resúmenes interactivos

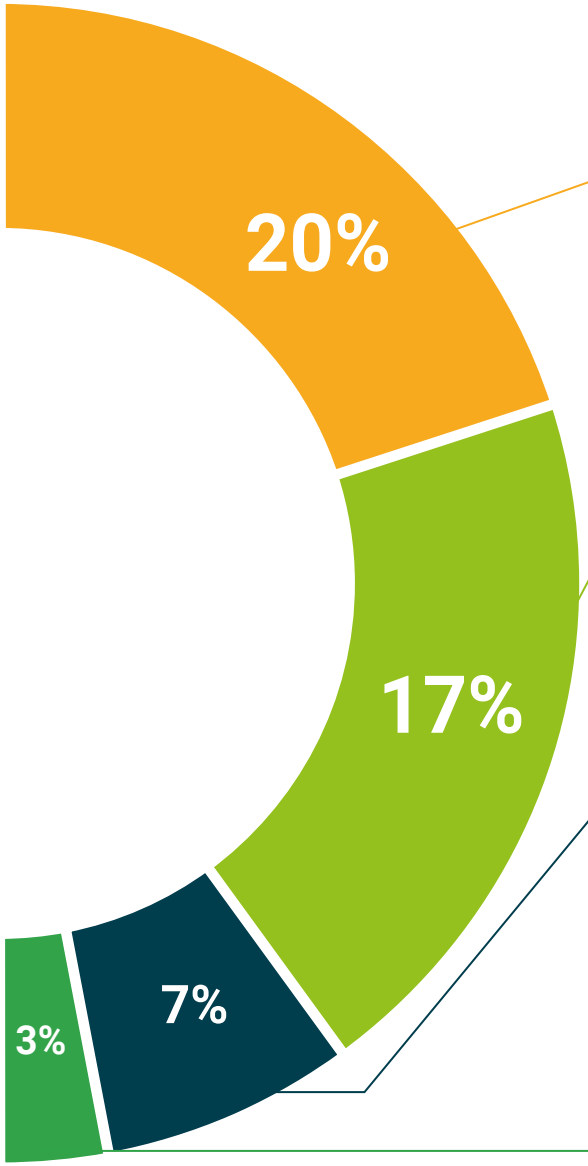
Presentamos los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audio, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

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 Curso Universitario en Diseño y Elaboración de Materiales Didácticos: Taller de Matemáticas y Juego en el Aula garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Curso Universitario expedido por TECH Global University.

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

Este programa te permitirá obtener el título propio de **Curso Universitario enDiseño y Elaboración de Materiales Didácticos: Taller de Matemáticas y Juego en el Aula** avalado por **TECH Global University**, la mayor Universidad digital del mundo.

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

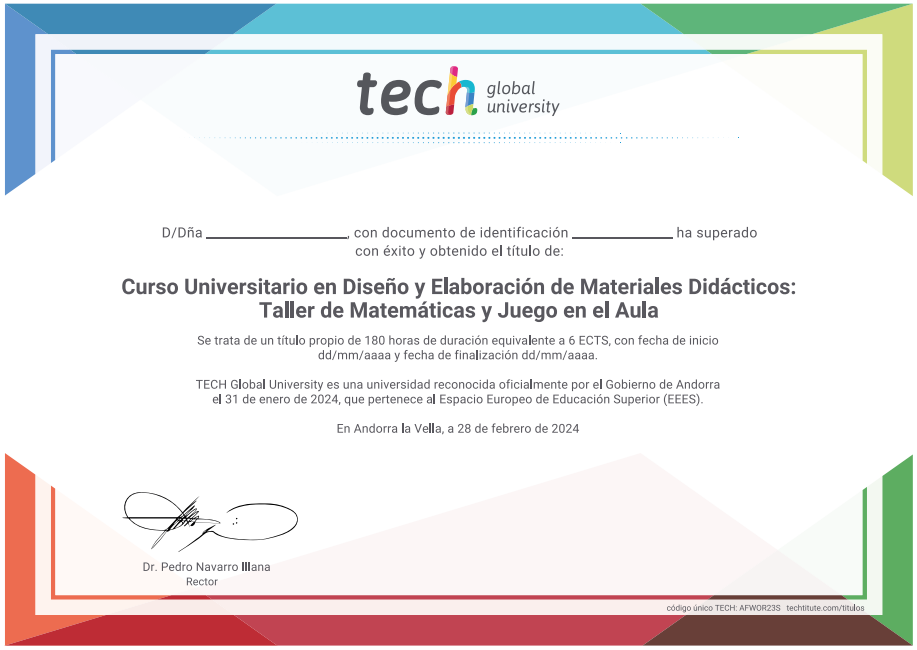
Este título propio de **TECH Global University**, es un programa europeo de formación continua y actualización profesional que garantiza la adquisición de las competencias en su área de conocimiento, confiriendo un alto valor curricular al estudiante que supere el programa.

Título: **Curso Universitario en Diseño y Elaboración de Materiales Didácticos: Taller de Matemáticas y Juego en el Aula**

Modalidad: **online**

Duración: **6 semanas**

Acreditación: **6 ECTS**


tech global university

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

Curso Universitario en Diseño y Elaboración de Materiales Didácticos: Taller de Matemáticas y Juego en el Aula

Se trata de un título propio de 180 horas de duración equivalente a 6 ECTS, con fecha de inicio dd/mm/aaaa y fecha de finalización dd/mm/aaaa.

TECH Global University es una universidad reconocida oficialmente por el Gobierno de Andorra el 31 de enero de 2024, que pertenece al Espacio Europeo de Educación Superior (EEES).

En Andorra la Vella, a 28 de febrero de 2024

Dr. Pedro Navarro Illana
Rector

código único TECH: AFWOR23S 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 Global University realizará las gestiones oportunas para su obtención, con un coste adicional.

tech global university

Curso Universitario

Diseño y Elaboración de Materiales Didácticos: Taller de Matemáticas y Juego en el Aula

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

Curso Universitario
Diseño y Elaboración de Materiales Didácticos: Taller de Matemáticas y Juego en el Aula

tech global university