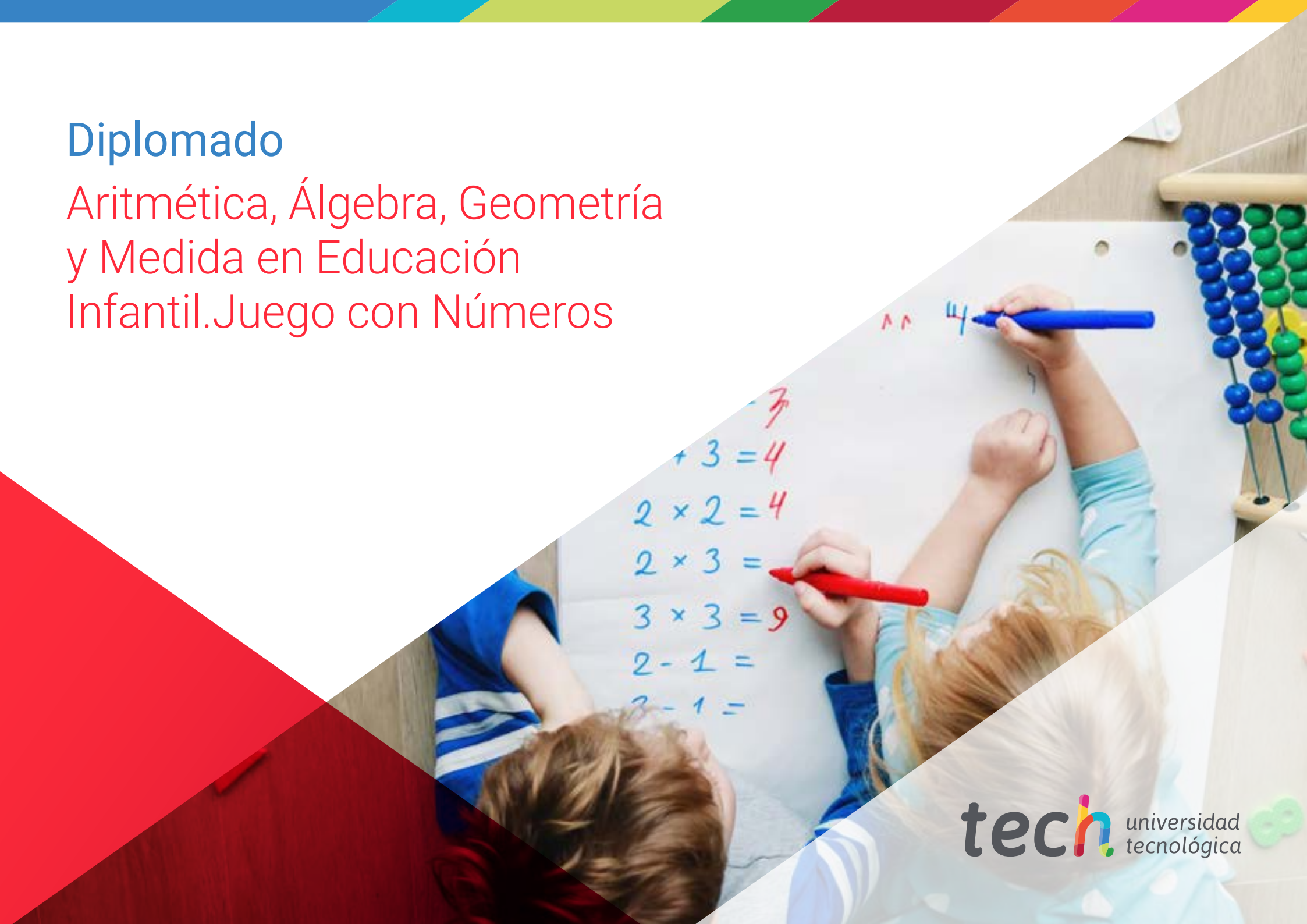
Diplomado

Aritmética, Álgebra, Geometría y Medida en Educación Infantil.Juego con Números



tech universidad tecnológica



tech universidad tecnológica

Diplomado

Aritmética, Álgebra, Geometría y Medidaen Educación Infantil. Juego con Números

Modalidad: **Online**

Duración: **8 semanas**

Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**

Horas lectivas: **150 h.**

Acceso web: **www.techtitute.com/educacion/curso-universitario/aritmetica-algebra-geometria-medida-educacion-infantil**

Índice

01
Presentación
pág. 4

02
Objetivos
pág. 8

03
Dirección del curso
pág. 12

04
Estructura y contenido
pág. 16

05
Metodología
pág. 24

06
Titulación
pág. 32

01

Presentación

Los números son expresiones socioculturales básicas que se utilizan diariamente en diversos contextos y ámbitos. Establecer estrategias novedosas en la enseñanza y facilitar la comprensión numérica por parte del alumno es una ardua tarea si no se cuenta con la instrucción y herramientas necesarias para ello. Por esta razón, TECH ha diseñado un programa con el que el egresado logrará determinar las fases en el aprendizaje de la secuencia numérica, así como los requisitos para el entendimiento de la noción del número. Todo ello, mediante un aprendizaje 100% online y con el respaldo de un equipo de expertos en la materia, que convertirán al alumno en un profesional con alto dominio de Aritmética, Álgebra, Geometría y Medida en Educación Infantil.





Tienes ante ti el mejor programa del mercado académico actual para ahondar en el desarrollo de las competencias aritméticas y cantinelas, a través de decenas de horas del contenido teórico-práctico"

Las matemáticas y las ramas que la componen representan un reto de comprensión para el estudiante, y de enseñanza para el profesional. Su entendimiento debe abordarse desde los primeros niveles escolares para evitar esa famosa dificultad que la caracteriza. Una base inicial sólida explicada mediante juegos numéricos y metodologías vanguardistas asentará los cimientos para un aprendizaje fluido.

Por ello, el docente especializado en esta área necesita una actualización constante y mejora continua de sus habilidades a la hora de transmitir los conocimientos a sus propios alumnos. Bajo este contexto, TECH ha creado este Diplomado, cuyo objetivo se centra en posibilitar al estudiante la actualización de sus competencias en la enseñanza de la iniciación al número en Educación Infantil. Así, a través de una metodología 100% online que le permite la gestión de sus horarios de estudio según sus necesidades y obligaciones, el alumno obtendrá un aprendizaje eficiente y adquirirá las destrezas necesarias para avanzar hacia una aritmética informal e intuitiva en Educación Infantil.

Para ello contará con 150 horas del mejor contenido teórico y práctico, al que podrá acceder en cualquier momento y lugar, solo necesitando de un dispositivo con conexión a internet. Además, dispondrá de una gran cantidad de material complementario en forma de vídeos al detalle, resúmenes dinámicos de cada unidad, lecturas complementarias, preguntas frecuentes y mucho más, que lo ayudarán a impulsar su carrera y posicionarse como un experto dentro de un sector de alta demanda.

Este **Diplomado en Aritmética, Álgebra, Geometría y Medida en Educación Infantil. Juego con Números** 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 en Educación Infantil.Juego con Números
- 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

Profundiza en las etapas en la enseñanza-aprendizaje de las magnitudes e impulsa tu carrera profesional gracias a este único Diplomado”

Inscríbete ahora y profundiza en el desarrollo de las Habilidades numéricas prelingüísticas en Educación Infantil”

Una oportunidad única de establecer la comparación entre los principios de conteo entre la teoría de Piaget y la de Gelman y Gallister”.

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.

Aprovecha todas las herramientas que te ofrece este exclusivo Diplomado y accede a ellas las 24 horas del día, imponiendo tu propio ritmo de estudio”.

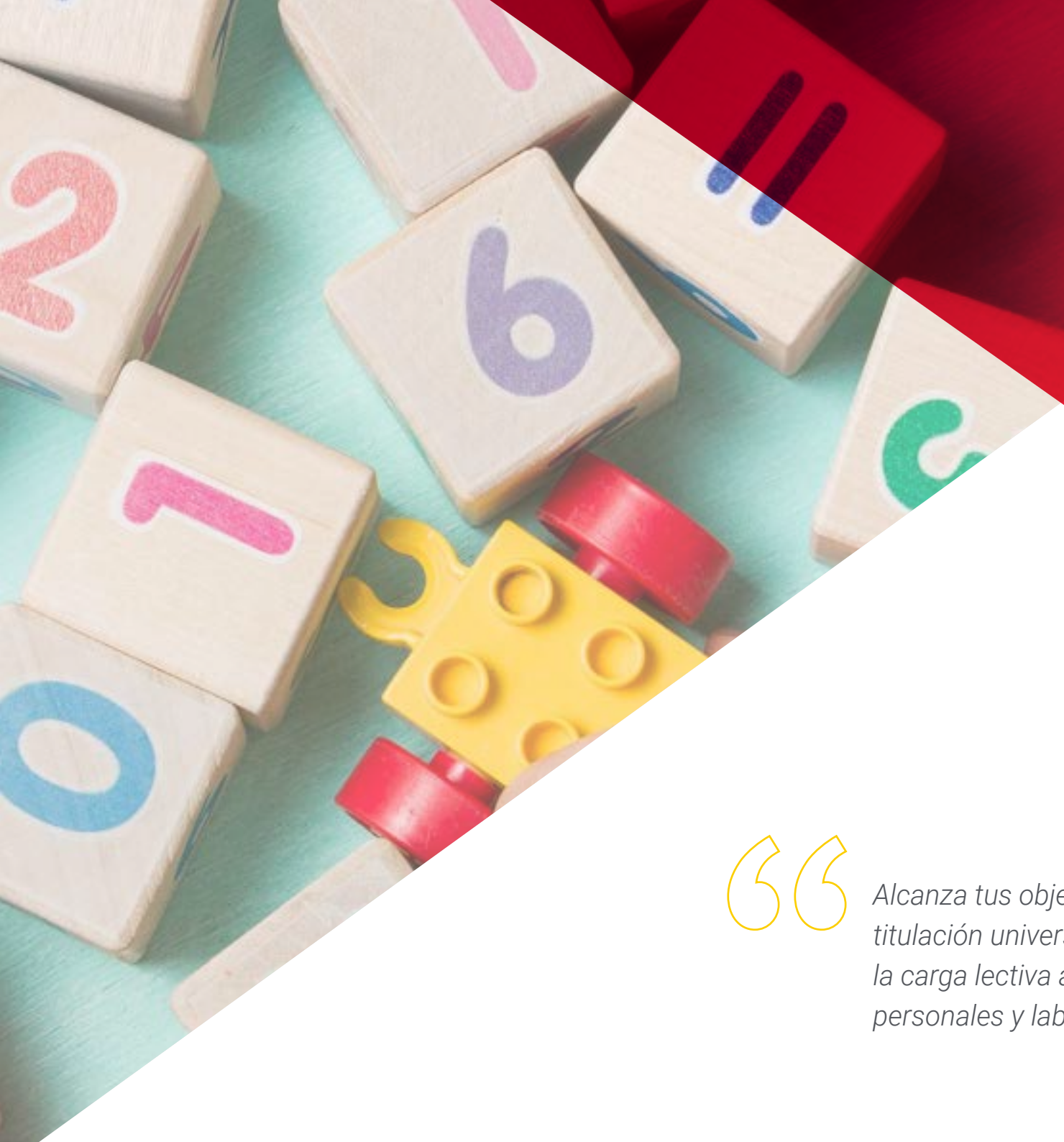


02

Objetivos

En su compromiso por fomentar la educación de élite, TECH se ha dotado de las herramientas más vanguardistas y de un cuadro docente de expertos en la enseñanza de Aritmética, Álgebra, Geometría y Medida para el desarrollo de este programa. Este Diplomado tiene como principal objetivo conseguir que el docente logre una exitosa actualización de los conocimientos en las estrategias para potenciar el concepto y uso del número que, a su vez, garanticen el aprendizaje de sus alumnos en Educación Infantil. Así, mediante un completo contenido teórico-práctico y en una modalidad totalmente online, adquirirá las habilidades necesarias para lograr sus objetivos profesionales.





Alcanza tus objetivos profesionales con una titulación universitaria que te permite distribuir la carga lectiva acorde con tus necesidades personales y labores profesionales”

Objetivo general

- 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

Consigue tus objetivos de la mano de un equipo docente especializado y con experiencia en los requisitos necesarios para el entendimiento de la noción del número"





Objetivos específicos

- Tener la capacidad de planificar distintas situaciones de juegos y actividades
- Participar con gusto en los distintos tipos de juegos y regular su comportamiento y emoción a la acción
- Aprender a contar, a familiarizarse con los números, a distinguir entre cardinal y ordinal
- Trabajar y aprender los números cardinales en serie, a través de la manipulación del material adecuado, conocer su composición y descomposición en otros inferiores

03

Dirección del curso

TECH ha reunido a un equipo de expertos en Aritmética, Álgebra, Geometría y Medida en Educación Infantil.Juego con Números para el diseño de este Diplomado. Por ello, la calidad de sus contenidos se fundamenta en los pilares de la excelencia. Gracias a ello, el alumno que decida cursar esta titulación se beneficiará de la oportunidad de aprender de los profesionales más cualificados en esta área. Expertos versados que pondrán al servicio del egresado el bagaje de su experiencia real, cuyo objetivo principal es ofrecer al estudiante una enseñanza de primer nivel, acorde con el entorno académico actual.





Perfecciona tus habilidades desde la psicología experimental y alcanza tus metas profesionales de la mano de los mejores expertos del sector educativo"

Dirección



Dña. Delgado Pérez, María José

- Profesora de Secundaria y Bachillerato experta en Dirección de Centros educativos
- Profesora de TPR y Matemáticas. Colegio Peñalar
- Autora libros Tecnología mac graw hillautora libros tecnología mac graw hill. Mac graw hill
- Máster en Dirección y Gestión de Centros Educativos
- Dirección y gestión en Primaria, Secundaria y Bachillerato
- Diplomada en Magisterio con especialidad en Inglés
- Ingeniera Industrial



Profesores

Dña. Hitos, María

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

Dña. Iglesias Serranilla, Elena

- Profesora de Educación Infantil y Primaria, especialidad en Música
- Coordinadora de Primer Ciclo de Primaria
- Formación en nuevas metodologías de aprendizaje

D. López Pajarón, Juan

- Biólogo con experiencia en el campo de la conservación del medio ambiente
- Profesor de Ciencias de Secundaria y Bachillerato
- Máster en Dirección y Gestión de Centros Educativos
- Técnico. Tragsa
- Coordinador de Segundo Ciclo de Secundaria y responsable de proyectos del centro

Dña. Soriano de Antonio, Nuria

- Profesora de Lengua y Literatura de Educación Secundaria y Bachillerato en Colegio Montesclaros de Madrid
- Filóloga en Lengua Española

Dña. Vega, Isabel

- Maestra de Educación Primaria
- Coordinadora de Ciclo de Primaria
- Especialización en Educación Especial y Didáctica de las matemáticas
- Graduada en Magisterio

04

Estructura y contenido

TECH es pionera en el ámbito de la enseñanza por el uso de la revolucionaria metodología Relearning para el desarrollo de todos sus programas. Gracias a la reiteración continua de los conceptos más importantes a lo largo de todo el temario, el alumno adquiere nuevos conocimientos de manera natural y progresiva. Así y dejando atrás la tediosa tarea de la memorización, el egresado que realice este programa ahondará en la ordenación espacial numérica para profundizar de manera más detallada en los procedimientos que utiliza el niño en el conteo.





Adéntrate en las estrategias para potenciar el concepto y uso del número con un programa que te permite distribuir la carga lectiva en función de tus necesidades”

Módulo 1. Aritmética, Álgebra, Geometria y Medida. Juego con números

1.1. Iniciación al número
- 1.1.1. Concepto del número
- 1.1.2. Construcción de la estructura del número
- 1.1.3. Desarrollo numérico: el conteo
  - 1.1.3.1. Fases en el aprendizaje de la secuencia numérica
    - 1.1.3.1.1. Nivel de cuerda o hilera
    - 1.1.3.1.2. Nivel cadena irrompible
    - 1.1.3.1.3. Nivel cadena rompible
    - 1.1.3.1.4. Nivel cadena numerable
    - 1.1.3.1.5. Nivel cadena bidireccional
- 1.1.4. Principios del conteo
  - 1.1.4.1. Principio de correspondencia uno a uno
  - 1.1.4.2. Principio del orden estable
  - 1.1.4.3. Principio de cardinalidad
  - 1.1.4.4. Principio de abstracción
  - 1.1.4.5. Principio de irrelevancia de orden
- 1.1.5. Procedimientos que utiliza el niño en el conteo
  - 1.1.5.1. Correspondencia termino a termino
  - 1.1.5.2. Correspondencia subconjunto a subconjunto
  - 1.1.5.3. Estimación puramente visual
  - 1.1.5.4. Subitizacion
  - 1.1.5.5. Contar los elementos de una colección
  - 1.1.5.6. Recontar
  - 1.1.5.7. Descontar
  - 1.1.5.8. Sobrecontar
  - 1.1.5.9. Procedimientos de cálculo
- 1.1.6. Situaciones fundamentales para el cardinal y el ordinal
- 1.1.7. La importancia del cero
- 1.1.8. Estrategias para potenciar el concepto y uso del número





1.2. Proceso de adquisición del número
- 1.2.1. Introducción
- 1.2.2. Concepto del número
  - 1.2.2.1. Percepción de cantidades generales
  - 1.2.2.2. Distinción y comparación de cantidades de objetos
  - 1.2.2.3. El principio de la unicidad
  - 1.2.2.4. Generalización
  - 1.2.2.5. Acción sumativa
  - 1.2.2.6. Captación de cantidades nombradas
    - 1.2.2.6.1. Serie numérica oral
    - 1.2.2.6.2. Contar objetos
    - 1.2.2.6.3. Representación del cardinal
    - 1.2.2.6.4. Comparar magnitudes
  - 1.2.2.7. Identificación del nombre con su representación
  - 1.2.2.8. Invariabilidad de las cantidades nombradas
- 1.2.3. Desde la psicología experimental
  - 1.2.3.1. El efecto distancia
  - 1.2.3.2. El efecto tamaño
  - 1.2.3.3. La ordenación espacial numérica
- 1.2.4. Desde la psicología del desarrollo
  - 1.2.4.1. Teoría conductista, cognitiva y constructivista
    - 1.2.4.1.1. Ley del ejercicio
    - 1.2.4.1.2. Ley del efecto
- 1.2.5. Teorías sobre el proceso de adquisición del número
- 1.2.6. Piaget
  - 1.2.6.1. Estadios
  - 1.2.6.2. Requisitos para el entendimiento de la noción del número
- 1.2.7. Dienes
  - 1.2.7.1. Principios
    - 1.2.7.1.1. Principio dinámico
    - 1.2.7.1.2. Principio constructivo
    - 1.2.7.1.3. Principio de variabilidad económica
    - 1.2.7.1.4. Principio de variabilidad constructiva

1.2.7.2. Etapas
1.2.7.2.1. Juego libre
1.2.7.2.2. Juego con reglas
1.2.7.2.3. Juegos isomorfos
1.2.7.2.4. Representación
1.2.7.2.5. Descripción
1.2.7.2.6. Deducción
1.2.8. Mialaret
1.2.8.1. Etapas
1.2.8.1.1. Acción misma
1.2.8.1.2. Acción acompañada por el lenguaje
1.2.8.1.3. Conducta del relato
1.2.8.1.4. Aplicación del relato a situaciones reales
1.2.8.1.5. Expresión gráfica de las acciones ya relatadas y representadas
1.2.8.1.6. Traducción simbólica del problema estudiado
1.2.9. Procesamiento de la información
1.2.9.1. El modelo de aprehensión numérica
1.2.9.2. Habilidades numéricas prelingüísticas
1.2.10. Principios de conteo (Gelman y Gallister)
1.2.10.1. Principio de correspondiente biunívoca
1.2.10.2. Principio de orden estable
1.2.10.3. Principio de cardinalidad
1.2.10.4. Principio de abstracción
1.2.10.5. Principio de intranscendencia de orden
1.2.11. Comparación de los principios de conteo entre la teoría de Piaget y la de Gelman y Gallister
1.3. Aritmética informal I
1.3.1. Introducción
1.3.2. Hacia una aritmética informal e intuitiva en Educación Infantil
1.3.2.1. Reconocer cantidades
1.3.2.2. Relacionar cantidades
1.3.2.3. Operar cantidades
1.3.3. Objetivos
1.3.4. Capacidades aritméticas precoces
1.3.4.1. La conservación de la desigualdad
1.3.5. Competencias aritméticas y cantinelas
1.3.5.1. Consideraciones previas
1.3.5.1.1. El conflicto socio-cognitivo
1.3.5.1.2. El papel del lenguaje
1.3.5.1.3. La creación de contextos
1.3.5.2. Procedimientos y dominio de la cantinela
1.4. Aritmética informal II
1.4.1. La memorización de hechos numéricos
1.4.1.1. Actividades para trabajar la memorización
1.4.1.2. El domino
1.4.1.3. La rayuela
1.4.2. Situaciones didácticas para la introducción de la adición
1.4.2.1. Juego del número marcado
1.4.2.2. La carrera hasta el 10
1.4.2.3. Las felicitaciones de navidad
1.5. Operaciones básicas de la aritmética
1.5.1. Introducción
1.5.2. Estructura aditiva
1.5.2.1. Fases de Mialaret
1.5.2.1.1. Acercamiento a través de la manipulación
1.5.2.1.2. Acción acompañada del lenguaje
1.5.2.1.3. Trabajo mental apoyado en la verbalización
1.5.2.1.4. Trabajo puramente mental
1.5.2.2. Estrategias para sumar
1.5.2.3. Iniciación a la resta
1.5.2.4. La suma y la resta
1.5.2.4.1. Modelado directo y con objetos
1.5.2.4.2. Secuencias de recuento
1.5.2.4.3. Datos numéricos recordados
1.5.2.4.4. Estrategias para sumar
1.5.2.4.5. Estrategias para restar

1.5.3. La multiplicación y la división
1.5.4. Resolución de problemas aritméticos
1.5.4.1. Sumas y restas
1.5.4.2. Multiplicaciones y divisiones
1.6. Espacio y geometría en Educación Infantil
1.6.1. Introducción
1.6.2. Objetivos propuestos por el NCTM
1.6.3. Consideraciones psicopedagógicas
1.6.4. Recomendaciones para la enseñanza de la geometría
1.6.5. Piaget y su aportación a la geometría
1.6.6. El modelo de Van Hiele
1.6.6.1. Niveles
1.6.6.1.1. Visualización o reconocimiento
1.6.6.1.2. Análisis
1.6.6.1.3. Ordenación y clasificación
1.6.6.1.4. Rigor
1.6.6.2. Fases de aprendizaje
1.6.6.2.1. Fase 1: discernimiento
1.6.6.2.2. Fase 2: orientación dirigida
1.6.6.2.3. Fase 3: explicación
1.6.6.2.4. Fase 4: orientación
1.6.6.2.5. Fase 5: integración
1.6.7. Tipos de geometría
1.6.7.1. Topológica
1.6.7.2. Proyectiva
1.6.7.3. Métrica
1.6.8. Visualización y razonamiento
1.6.8.1. La orientación espacial
1.6.8.2. La estructuración espacial
1.6.8.3. Gálvez y Brousseau
1.6.8.3.1. Microespacio
1.6.8.3.2. Mesoespacio
1.6.8.3.3. Macroespacio
1.7. Las magnitudes y su medida
1.7.1. Introducción
1.7.2. La construcción de la noción de magnitud en el niño
1.7.2.1. Fases piagetianas en la construcción de las magnitudes
1.7.2.1.1. Consideración y percepción de una magnitud
1.7.2.1.2. Conservación de la magnitud
1.7.2.1.3. Ordenación respecto a la magnitud
1.7.2.1.4. Correspondencia de números a cantidades de magnitud
1.7.2.2. Etapas en la construcción de la medida
1.7.2.2.1. Comparación perceptiva directa
1.7.2.2.2. Desplazamiento de objetos
1.7.2.2.3. Operatividad de la propiedad transitiva
1.7.2.3. Etapas en la enseñanza-aprendizaje de las magnitudes
1.7.2.3.1. Estimulación sensorial
1.7.2.3.2. Comparación directa
1.7.2.3.3. Comparación indirecta
1.7.2.3.4. Elección de la unidad
1.7.2.3.5. Sistema de medidas irregulares
1.7.2.3.6. Sistema de medida regulares
1.7.3. Midiendo magnitudes
1.7.4. La medida de la longitud
1.7.5. La medida de la masa
1.7.6. La medida de la capacidad y el volumen
1.7.7. La medida del tiempo
1.7.8. Fase de las diferentes magnitudes
1.7.8.1. Fase preparación
1.7.8.2. Fase de práctica de medidas
1.7.8.3. Fase de consolidación de técnicas y conceptos
1.8. El juego en Educación Infantil
1.8.1. Introducción
1.8.2. Objetivos
1.8.3. Características del juego
1.8.4. Evolución del juego
1.8.4.1. Tipos de juego

1.8.4.1.1. Juego funcional
1.8.4.1.2. Juego de imitación ó simbólico
1.8.4.1.3. Juego de reglas
1.8.4.1.4. Juego de construcción
1.8.5. Azar y estrategia
1.8.6. La competencia en los juegos
1.8.7. Consideraciones didácticas sobre el juego
1.9. Recursos didácticos del juego
1.9.1. Los juegos y el pensamiento lógico
1.9.1.1. Las tres en raya
1.9.1.2. El quarto
1.9.1.3. Juegos de retrato
1.9.2. Los juegos cuantitativos
1.9.2.1. El número para comparar
1.9.2.1.1. ¡¡A casa!!
1.9.2.2. El número para calcular
1.9.2.2.1. Las parejas
1.9.2.2.2. ¡¡No va más!!
1.9.2.2.3. El ratón y el gato
1.9.3. Los juegos y la estructura del espacio
1.9.3.1. Puzzles
1.9.3.1.1. Los cuadros bicolores
1.9.3.1.2. El hex
1.10. Juegos en diferentes espacios
1.10.1. Introducción
1.10.2. Juegos dentro del aula
1.10.2.1. El juego de la mariposa
1.10.2.2. El juego de las particiones
1.10.2.3. Trenes de imágenes
1.10.2.4. El periódico
1.10.2.5. Figuras planas
1.10.2.6. Lo recipientes
1.10.3. Juegos en psicomotricidad
1.10.3.1. Trabajar los tamaños
1.10.3.2. Clasificar
1.10.3.3. Jugamos con los aros
1.10.4. Juegos en el exterior
1.10.5. Juegos matemáticos con las TICs
1.10.5.1. Juega con la mente la tortuga
1.10.5.2. Figuras geométricas
1.10.5.3. Para alumnos de 3 años
1.10.5.4. Variedad de actividades
1.10.5.5. Unidad didáctica

Adéntrate en los juegos matemáticos mediante el uso de las TIC, gracias al exclusivo contenido multimedia que te aporta TECH"



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 tomasen 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.



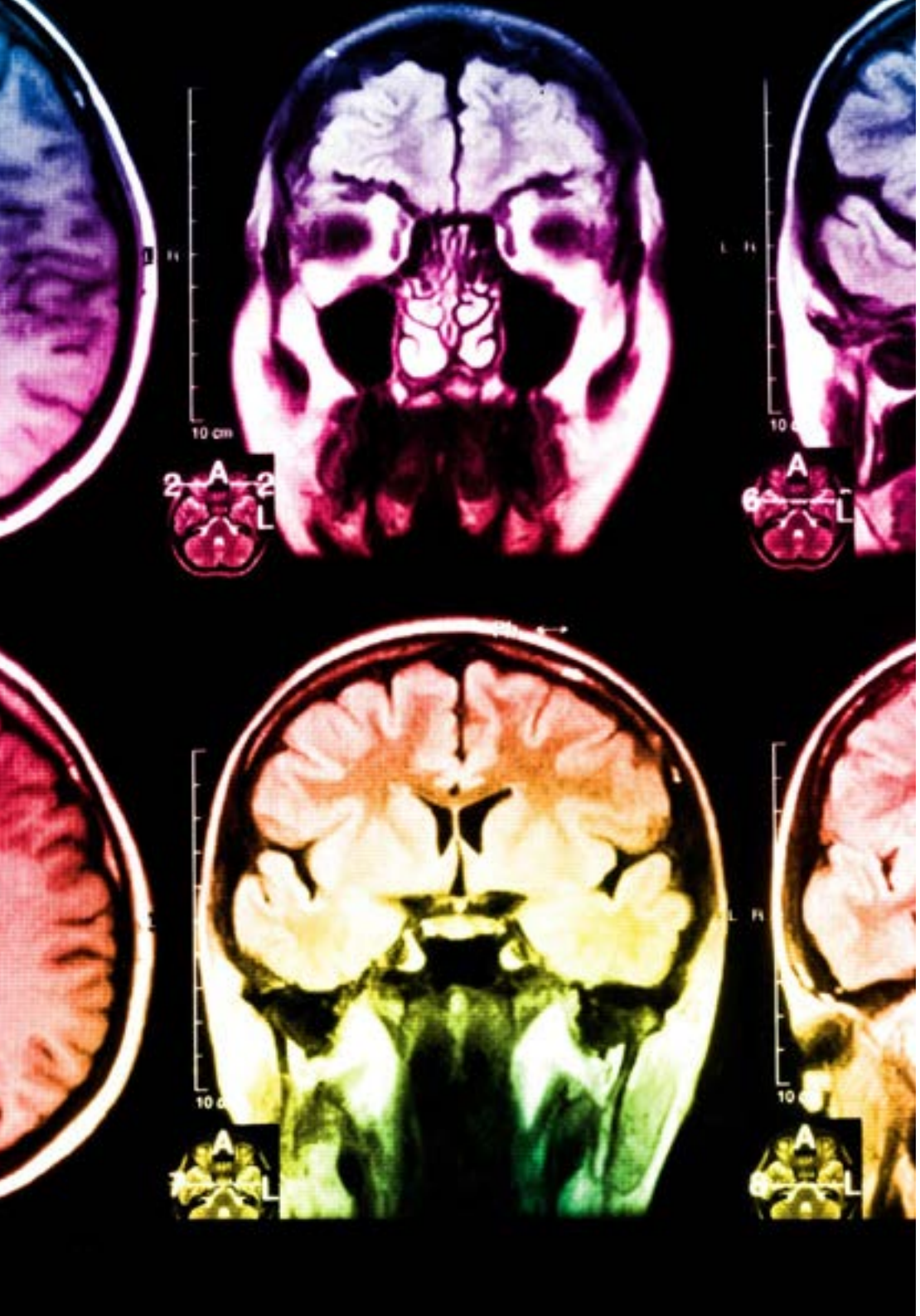
Relearning Methodology

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 video

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.

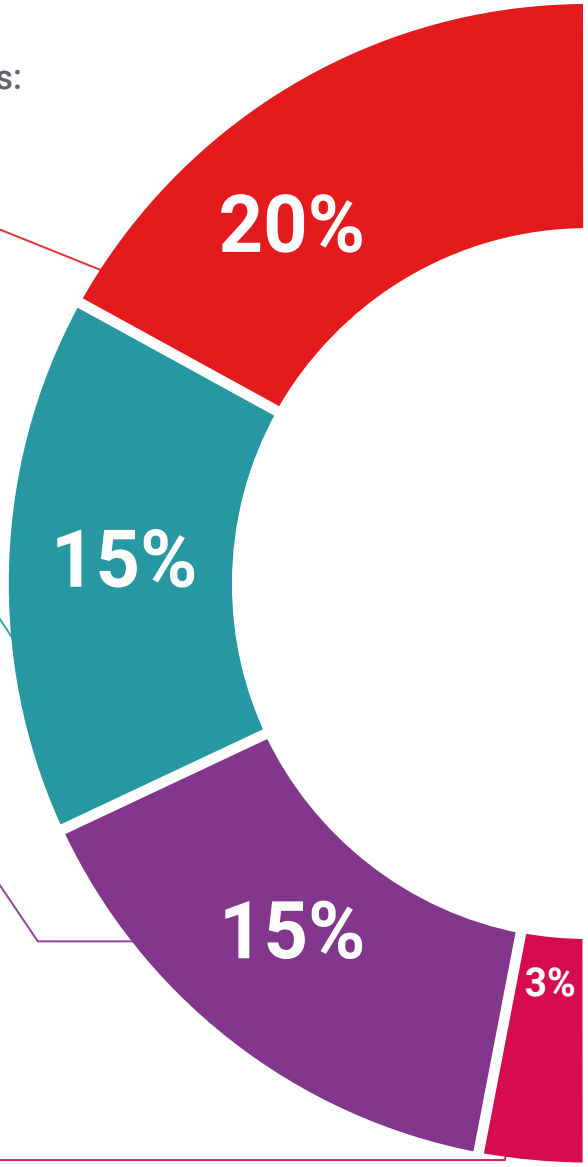
Resúmenes interactivos

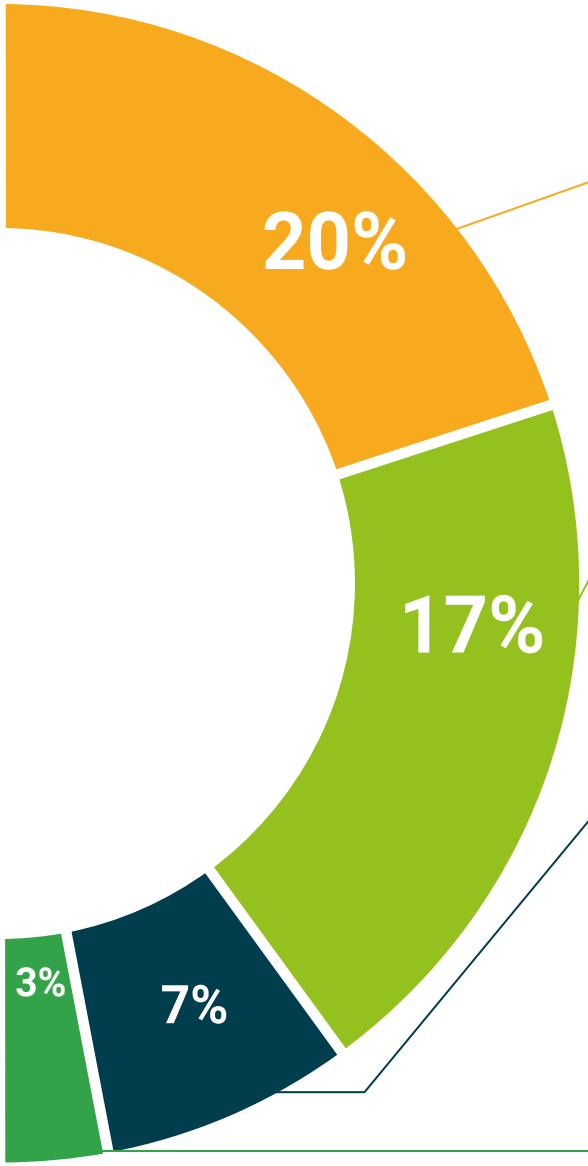
El equipo de TECH presenta los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audios, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

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 Diplomado en Aritmética, Álgebra, Geometría y Medida en Educación Infantil.Juego con Números. Garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Diplomado expedido por TECH Universidad Tecnológica.





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

Este **Diplomado en Aritmética, Álgebra, Geometría y Medida en Educación Infantil. Juego con Números** contiene el programa científico más 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 Tecnológica**.

El título expedido por **TECH Universidad Tecnológica** 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 Aritmética, Álgebra, Geometría y Medida en Educación Infantil. Juego con Números**

N.º Horas oficiales: **150 h.**


tech universidad tecnológica

Otorga la present e

CONSTANCIA

a

C. _____, con documento de identificación nº_____

Por haber superado con éxito y acreditado el programa de

DIPLOMADO

en

Aritmética, Álgebra, Geometría y Medidaen Educación Infantil.
Juego con Números

Se trata de un título propio de esta Universidad con una duración de 150 horas, con fecha de inicio dd/mm/aaaa y fecha de finalización dd/mm/aaaa .

TECH es una Institución Particular de Educación Superior reconocida por la Secretaría de Educación Pública a partir del 28 de junio de 2018 .

A 17 de junio de 2020

Mtra.Tere Guevara Navarro
Rectora

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 EDUCATION realizará las gestiones oportunas para su obtención, con un coste adicional

tech universidad tecnológica

Diplomado

Aritmética, Álgebra, Geometría y Medida en Educación Infantil. Juego con Números

Modalidad: **Online**

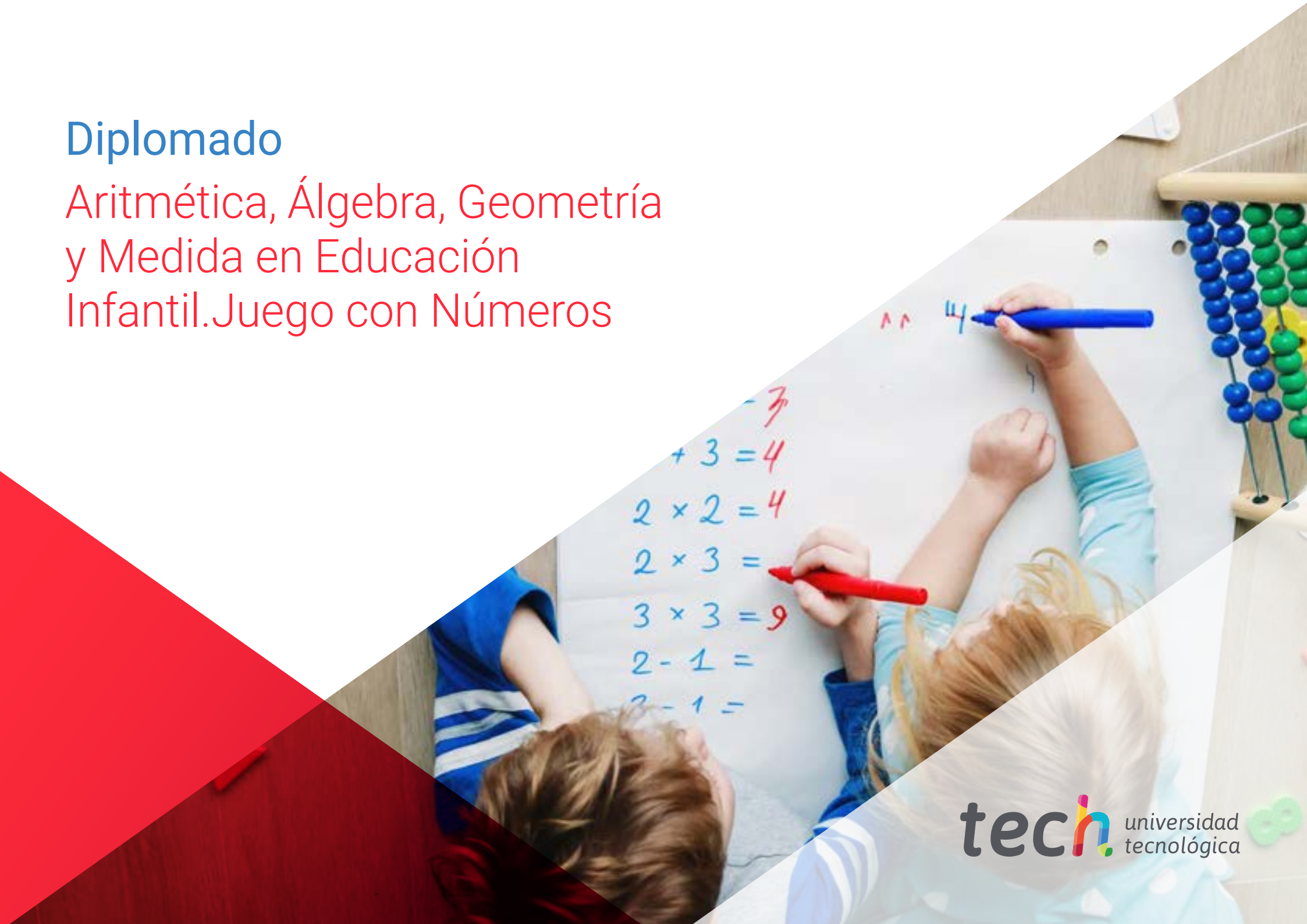
Duración: **8 semanas**

Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**

Horas lectivas: **150 h.**

Diplomado

Aritmética, Álgebra, Geometría y Medida en Educación Infantil.Juego con Números



tech universidad tecnológica