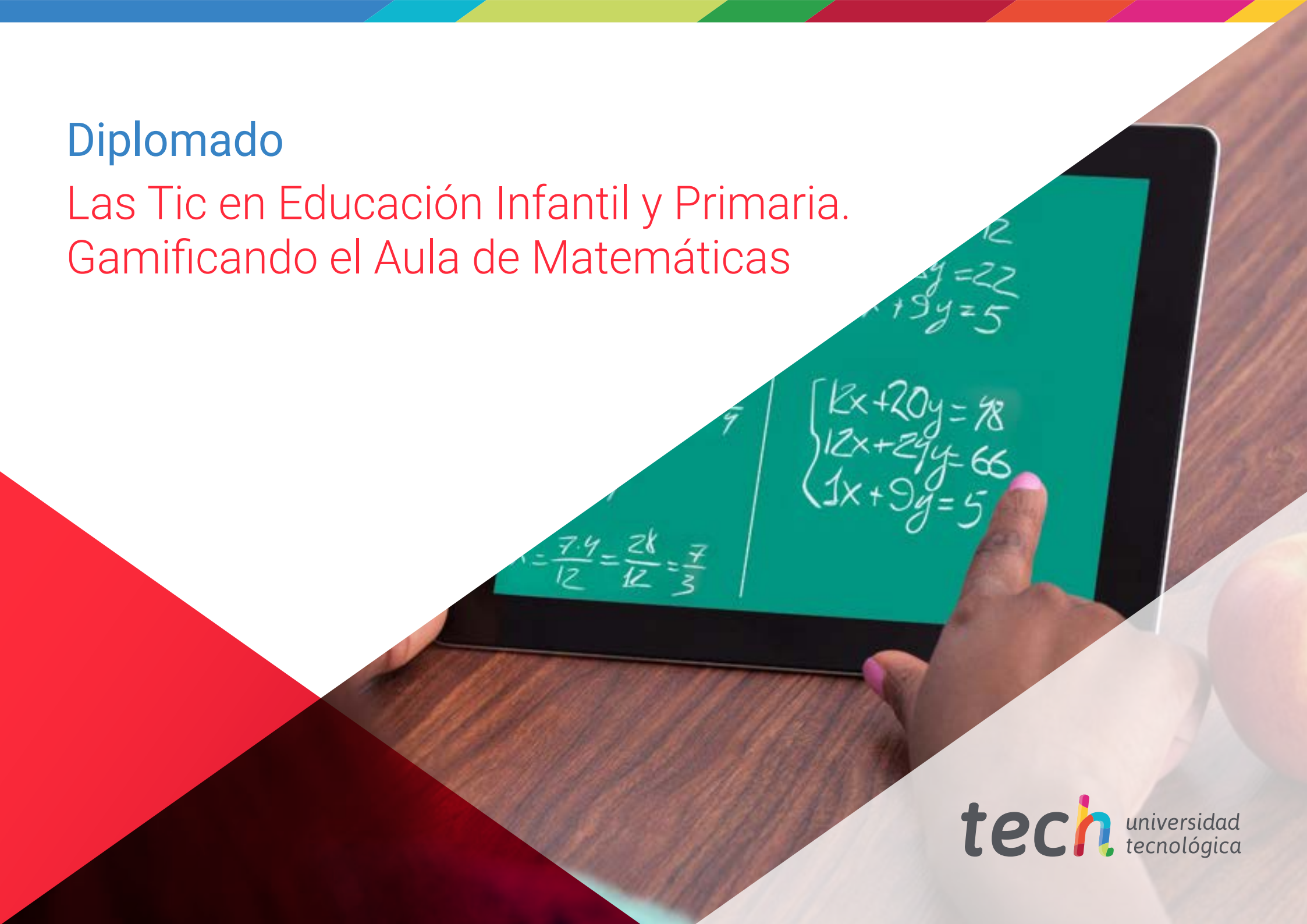
Diplomado

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



tech universidad tecnológica



tech universidad tecnológica

Diplomado

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

Modalidad: **Online**
Duración: **2 meses**
Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**
Horas lectivas: **150 h.**
Acceso web: **www.techtitute.com/educacion/curso-universitario/tic-educacion-infantil-primaria-gamificacion-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

El uso de las nuevas tecnologías en el Aula como recurso didáctico en el área de las Matemáticas está cada día más presente en nuestros centros educativos.

Este programa aborda el uso de las TICs en el área de las Matemáticas en las etapas de Educación Infantil y Primaria, la elaboración de materiales interactivos para el Aula y el diseño y creación de Talleres como vehículo para la atención a la Diversidad.





Este programa de Diplomado en Las Tic en Educación Infantil y Primaria. Gamificando el Aula de Matemáticas generará una sensación de seguridad en el desempeño de tu profesión, que te ayudará a crecer personal y profesionalmente"

Este Diplomado ofrece capacitación en diferentes recursos no matemáticos en relación con otras disciplinas como la música, la literatura, el arte y la biología.

Este programa hace una incursión en la aplicación de la Gamificación en el Aula proporcionando conocimientos, destrezas y las herramientas más usuales de esta metodología. Dedica, además, un tema al Aprendizaje Cooperativo en Matemáticas aplicado a las TICs, a través de recursos como la creación de una Wiki o una Webquest, las Google Apps for Education, Edmodo, Padlet, etc.

Presta especial atención a las plataformas educativas y las aulas virtuales en aulas físicas ofreciendo las más destacadas para el ámbito de las Matemáticas.

En cuanto a la evaluación, facilita diferentes recursos TICs para la evaluación en el área de las Matemáticas a través de las herramientas más usuales en estos momentos.

El uso de las nuevas tecnologías en el Aula como recurso didáctico en el área de las Matemáticas está cada día más presente en nuestros centros educativos.

Este Diplomado aborda el uso de las TICs en el área de las Matemáticas en las etapas de Educación Infantil y Primaria, la elaboración de materiales interactivos para el Aula y el diseño y creación de talleres como vehículo para la atención a la diversidad.

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

- Desarrollo de más de 75 casos prácticos presentados por expertos en Las Tic en Educación Infantil y Primaria. Gamificando el Aula de Matemáticas
- Sus contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que están concebidos, recogen una información científica y práctica sobre aquellas disciplinas indispensables para el ejercicio profesional
- Novedades sobre Las Tic en Educación Infantil y Primaria. Gamificando el Aula de Matemáticas
- Contiene ejercicios prácticos donde realizar el proceso de autoevaluación para mejorar el aprendizaje
- Con especial hincapié en metodologías innovadoras en Las Tic en Educación Infantil y Primaria. Gamificando el Aula de Matemáticas

Actualiza tus conocimientos a través del programa de Diplomado en Las Tic en Educación Infantil y Primaria. Gamificando el Aula de Matemáticas"

Este Diplomado es la mejor inversión que puedes hacer en la selección de un programa de actualización por dos motivos: además de poner al día tus conocimientos en Las Tic en Educación Infantil y Primaria. Gamificando el Aula de Matemáticas, obtendrás un título por TECH Universidad Tecnológica"

Incluye, en su cuadro docente, profesionales pertenecientes al ámbito de Las Tic en Educación Infantil y Primaria. Gamificando el Aula de Matemáticas, que vierten en esta capacitación la experiencia de su trabajo, además de reconocidos especialistas pertenecientes a sociedades de referencia y universidades de prestigio.

Gracias a su contenido multimedia elaborado con la última tecnología educativa, permitirán al profesional un aprendizaje situado y contextual, es decir, un entorno simulado que proporcionará un aprendizaje inmersivo programado para entrenarse ante situaciones reales.

El diseño de este programa está basado en el Aprendizaje Basado en Problemas, mediante el cual el alumno deberá tratar de resolver las distintas situaciones de práctica profesional que se le planteen a lo largo del programa académico. Para ello, el alumno contará con la ayuda de un novedoso sistema de vídeo interactivo realizado por reconocidos expertos en el campo de Las Tic en Educación Infantil y Primaria. Gamificando el Aula de Matemáticas y con gran experiencia docente.

Aumenta tu seguridad en la toma de decisiones actualizando tus conocimientos a través de este Diplomado.

Aprovecha la oportunidad para conocer los últimos avances en Las Tic en Educación Infantil y Primaria. Gamificando el Aula de Matemáticas y mejorar el aprendizaje de tus alumnos.



02

Objetivos

El Diplomado en Las TIC en Educación Infantil y Primaria. Gamificando el Aula de Matemáticas está orientado para que el alumno sea capaz identificar los errores y los bloqueos más comunes a la hora de enseñar Matemáticas.





Este Diplomado está orientado para que consigas actualizar tus conocimientos en Las TIC en Educación Infantil y Primaria. Gamificando el Aula de Matemáticas, con el empleo de la última tecnología educativa, para contribuir con calidad y seguridad a la toma de decisiones y seguimiento de tus alumnos"

Objetivo general

- Proporcionar al alumnado una capacitación avanzada, de carácter especializado, basada en un conocimiento teórico e instrumental que le permita tanto adquirir como desarrollar las competencias y habilidades necesarias, para obtener una cualificación como profesional de la Didáctica de las Matemáticas en las etapas de Infantil y Primaria

Aprovecha la oportunidad y da el paso para ponerte al día en las últimas novedades en el manejo de la Las TIC en Educación Infantil y Primaria. Gamificando el Aula de Matemáticas"





Objetivos específicos

- Comprender la importancia del uso de las TIC en el Aula de Infantil y Primaria y las consideraciones previas a tener en cuenta
- Tener en cuenta cuáles son las necesidades a la hora de implementar las TIC en el Aula, tanto personales como materiales
- Manejar recursos informáticos aplicados a la enseñanza de las Matemáticas
- Conocer el manejo de internet y de la búsqueda de información en la web para su aplicación en el Aula de Matemáticas
- Crear y diseñar contenidos y recursos interactivos para su posterior uso en el Aula
- Gamificar el Aula, un nuevo recurso para la motivación y el aprendizaje aplicado a las Matemáticas
- Concienciar de la importancia del trabajo colaborativo en el Aula y las herramientas disponibles
- Evaluar los conocimientos adquiridos con las nuevas tecnologías usando nuevas tecnologías
- Desarrollar talleres para la didáctica de las Matemáticas en Infantil y en Primaria

03

Dirección del curso

El programa incluye en su cuadro docente expertos de referencia en Las Tic en Educación Infantil y Primaria. Gamificando el Aula de Matemáticas que vierten en esta capacitación la experiencia de su trabajo. Además, participan, en su diseño y elaboración, otros expertos de reconocido prestigio que completan el programa de un modo interdisciplinar.





Aprende de profesionales de referencia, los últimos avances en los procedimientos en el ámbito de la Las Tic en Educación Infantil y Primaria. Gamificando el Aula de Matemáticas"

Dirección



Dña. Delgado Pérez, María José

- Ingeniera Industrial
- Diplomada en magisterio con especialidad en inglés
- Profesora de secundaria y bachillerato de Matemáticas, tecnología, programación, robótica, biología, plástica, física y química
- Máster en Dirección y Gestión de Centros Educativos
- Profesional con amplia experiencia en la dirección y gestión en Primaria, Secundaria y Bachillerato, gestionando un grupo humano de más de 25 profesores
- Excelente comunicadora, orientada a resultados, empática y muy cercana a todos

Profesores

Dña. Hitos, María

- Maestra de Educación Infantil y Primaria
- Coordinadora de inglés de Infantil
- Habilitación lingüística en inglés por la Comunidad de Madrid
- Amplia experiencia en la didáctica de las Matemáticas en las dos etapas

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
- 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 (Cerceda, Madrid)
- Filología Hispánica

Dña. Vega, Isabel

- Maestra de educación Primaria especializada en Educación Especial
- Coordinadora de ciclo de Primaria
- Amplia experiencia en la didáctica de las Matemáticas y problemas de aprendizaje



04

Estructura y contenido

La estructura de los contenidos ha sido diseñada por un equipo de profesionales de los mejores centros educativos y universidades del territorio nacional, conscientes en la relevancia de la actualidad en la capacitación innovadora, y comprometidos con la enseñanza de calidad mediante las nuevas tecnologías educativas.





Este Diplomado en Las TIC en Educación Infantil y Primaria. Gamificando el Aula de Matemáticas contiene el programa más completo y actualizado del mercado"

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

1.1. 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 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.



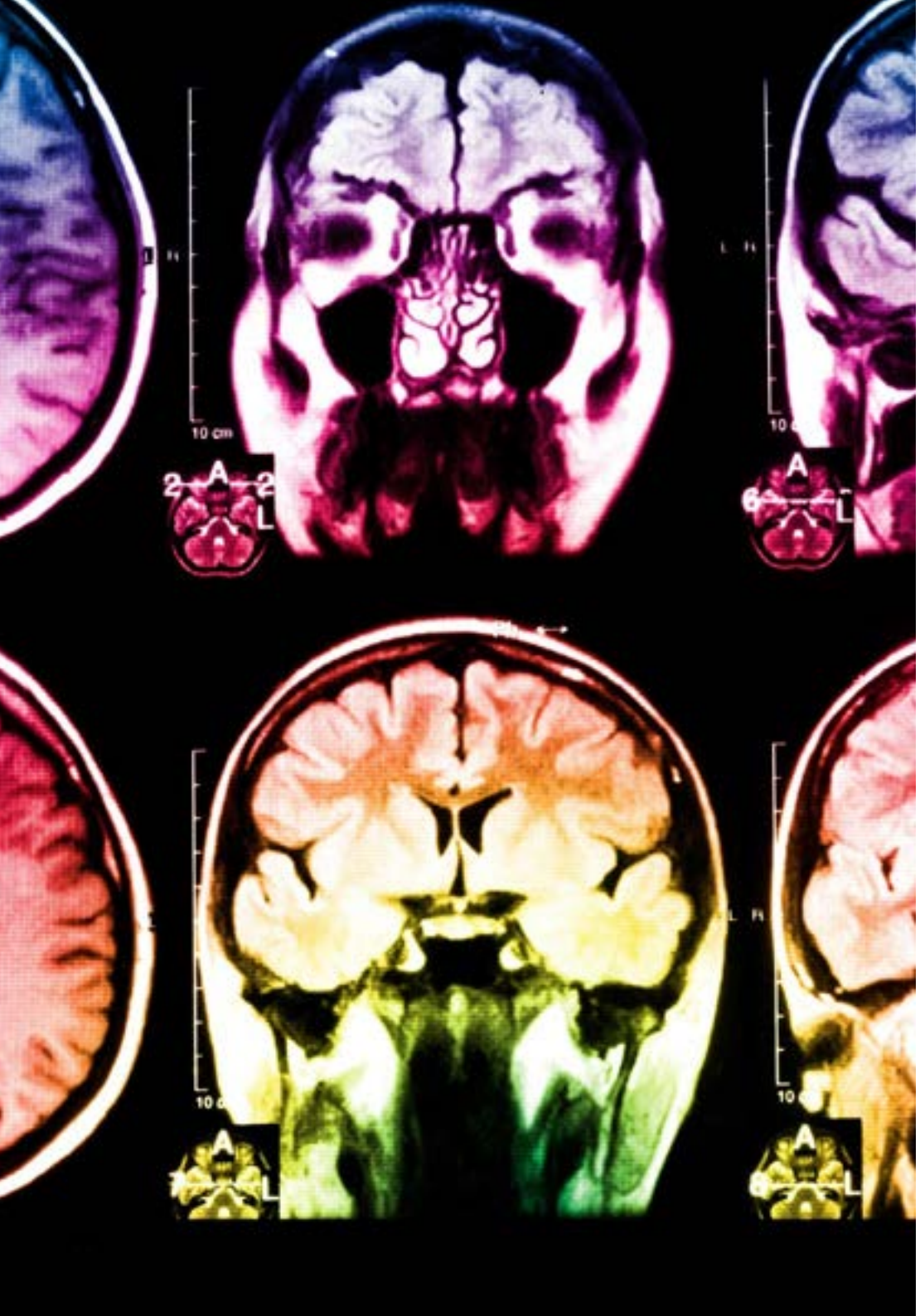
Relearning Methodology

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.

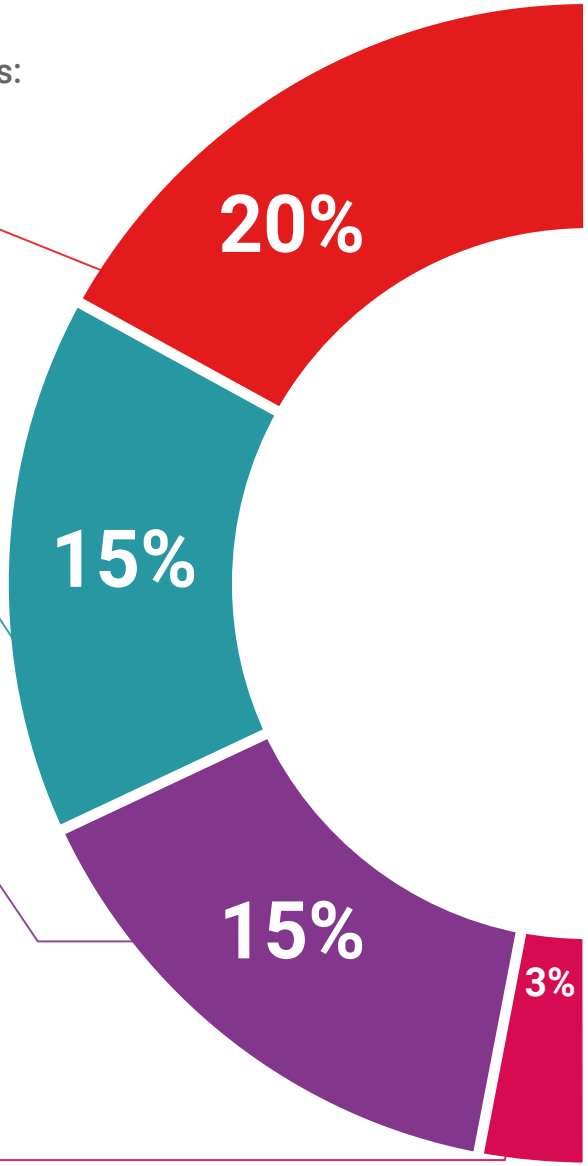
Resúmenes interactivos

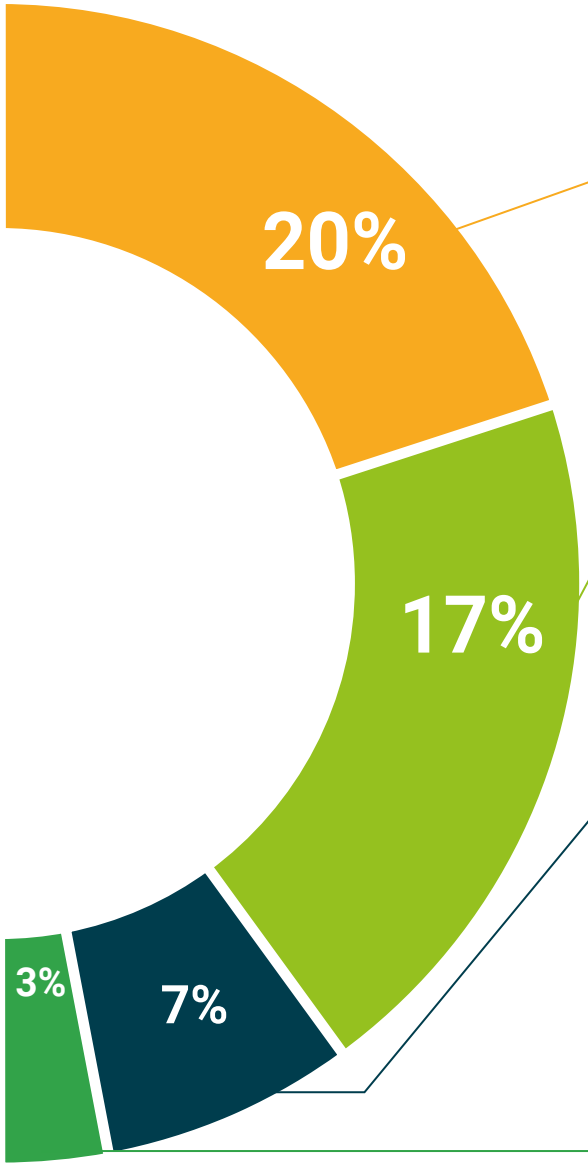
El equipo de TECH presenta los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audios, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

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 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 por TECH Universidad Tecnológica.





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

Este **Diplomado en Las Tic en Educación Infantil y Primaria. Gamificando el Aula de Matemáticas** contiene el programa más completo y actualizado del mercado.

Tras la superación de la evaluación, el alumno recibirá por correo postal* con acuse de recibo su correspondiente título de **Diplomado** emitido por **TECH Universidad 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 Las Tic en Educación Infantil y Primaria. Gamificando el Aula de Matemáticas**
N.º Horas lectivas: **150 h.**


tech universidad tecnológica

Otorga la presente

CONSTANCIA

a

C. _____, con documento de identificación nº_____

Por haber superado con éxito y acreditado el programa de

DIPLOMADO

en

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

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

Este título propio se deberá acompañar siempre del título universitario habilitante expedido por la autoridad competente para ejercer profesionalmente en cada país. 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

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

Modalidad: **Online**
Duración: **2 meses**
Titulación: **TECH Universidad Tecnológica**
Horas lectivas: **150 h.**

Diplomado

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



tech universidad tecnológica