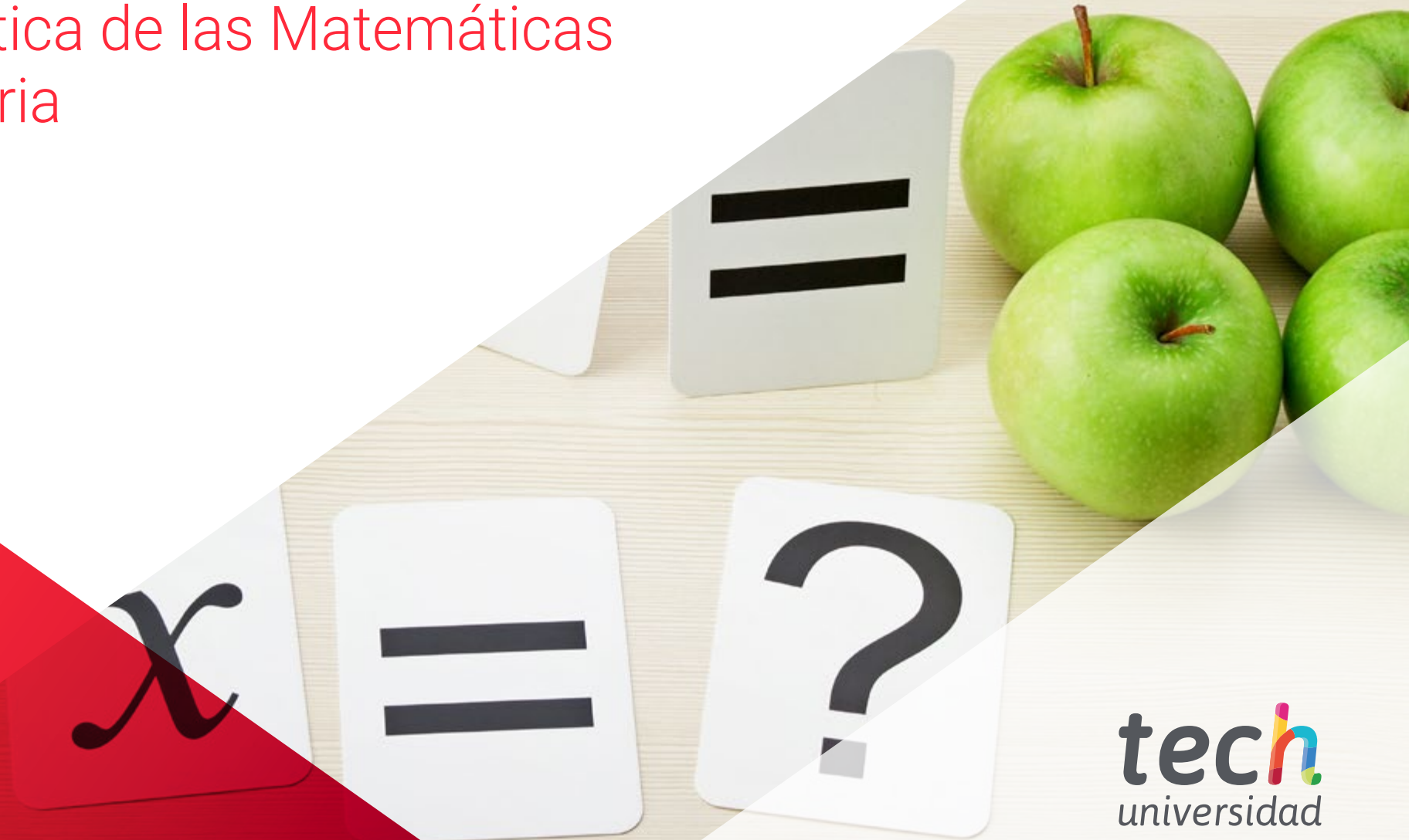


Experto Universitario

Pensamiento Lógico-Matemático
en Didáctica de las Matemáticas
en Primaria





Experto Universitario

Pensamiento Lógico-Matemático en Didáctica de las Matemáticas en Primaria

- » Modalidad: No escolarizada (100% en línea)
- » Duración: 6 meses
- » Titulación: TECH Universidad
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Acceso web: www.techtitute.com/educacion/experto-universitario/experto-pensamiento-logico-matematico-didactica-matematicas-primaria

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

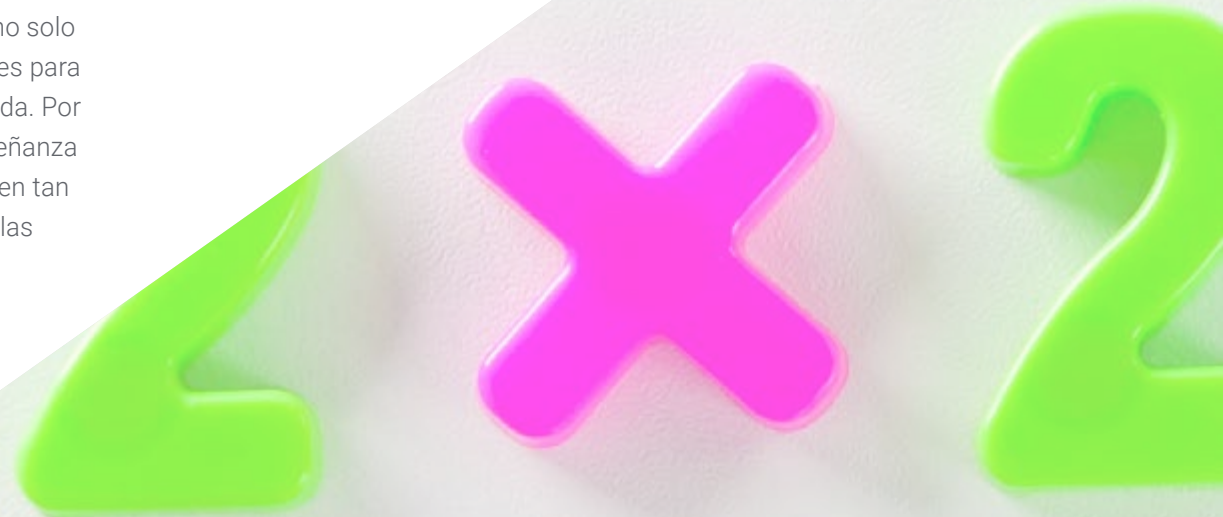
Titulación

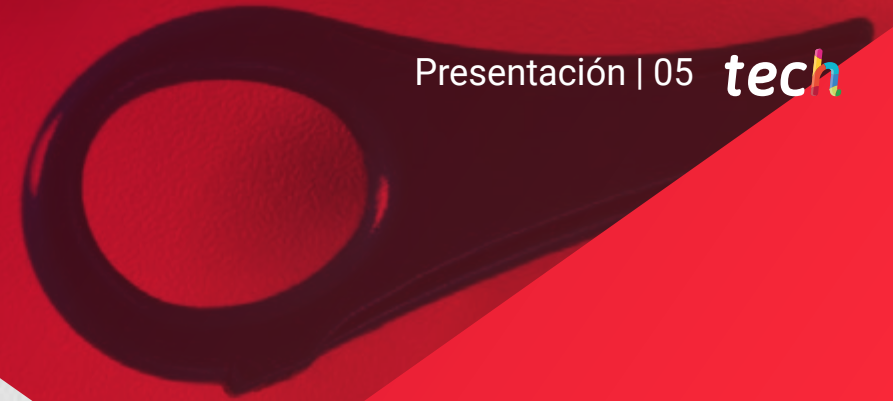
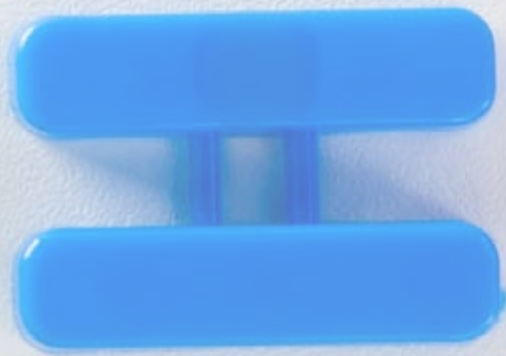
pág. 32

01

Presentación

Las distintas corrientes educativas que han surgido en los últimos años han determinado que el aprendizaje a través de la potencialización del pensamiento lógico, sobre todo en los más pequeños, es muy beneficiosa para su desarrollo cognitivo, ya que no solo le permite dominar las técnicas de un área determinada, sino que le da las claves para perfeccionar las capacidades que necesitará para dirigir otros aspectos de la vida. Por ello, TECH ha diseñado un completo programa que centra su temario en la enseñanza de las Matemáticas en Educación Infantil a través del pensamiento lógico. Así, en tan solo 6 meses de capacitación 100% online, el docente podrá conocer al detalle las metodologías más vanguardistas para la educación gamificada el aula actual.





“

¿Te gustaría revolucionar la enseñanza de las Matemáticas en Primaria? Si la respuesta es afirmativa, estás ante la opción académica perfecta para enterarte de cómo puedes conseguirlo. ¿Vas a dejarla pasar?”

El escritor estadounidense Joseph Wood Krutch describió la lógica como “el arte de equivocarse con confianza”. Y es que se trata de un concepto abstracto con la que distintas corrientes filosóficas han determinado el desarrollo coherente de las cosas, cuya conclusión puede variar en función a la atención que se haya tenido en el procedimiento.

Precisamente en esta cuestión es en la que se centran las nuevas corrientes educativas que dan más valor al saber, al dominio de las técnicas y al razonamiento de por qué se lleva a cabo de esa manera, ya que, según sus expertos, dominar estos aspectos contribuye a un desarrollo cognitivo que, tras la práctica intensiva, permitirá al alumno alcanzar los objetivos del procedimiento que está realizando.

Y con el fin de que el profesional docente pueda aplicar esta estrategia en Educación Primaria, TECH ha diseñado un programa innovador, exhaustivo y multidisciplinar a través del cual podrá ponerse al día de las corrientes académicas que están marcando tendencia en los principales sistemas de enseñanza de todo el mundo. Para ello contará con 450 horas del mejor contenido teórico, práctico y adicional, con el cual podrá ahondar en aspectos como el Pensamiento Lógico-Matemático, la gamificación del álgebra, la aritmética, la geometría y la medida para un aprendizaje dinámico o las distintas metodologías para la práctica de las habilidades cognitivas.

Todo ello durante 6 meses de capacitación 100% online en los que, además de tener acceso al temario más completo, podrá hacer uso de horas de material extra variado: vídeos al detalle, artículos de investigación, lecturas complementarias, noticias, ejercicios de autoconocimientos, resúmenes dinámicos, etc.

El cuerpo docente del programa se enriquece con la presencia de un afamado Director Invitado Internacional. Este experto, con una destacada carrera en la investigación, orientará a los estudiantes en las novedades más importantes en el campo de la Enseñanza Matemática, a través de unas detalladas y exclusivas *Masterclasses*.

Este **Experto Universitario en Pensamiento Lógico-Matemático en Didáctica de las Matemáticas en Primaria** contiene el programa educativo más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- ♦ El desarrollo de casos prácticos presentados por expertos en docencia de las Matemáticas
- ♦ Los contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que está concebido recogen una información técnica y práctica sobre aquellas disciplinas indispensables para el ejercicio profesional
- ♦ Los ejercicios prácticos donde realizar el proceso de autoevaluación para mejorar el aprendizaje
- ♦ Su especial hincapié en metodologías innovadoras
- ♦ Las lecciones teóricas, preguntas al experto, foros de discusión de temas controvertidos y trabajos de reflexión individual
- ♦ La disponibilidad de acceso a los contenidos desde cualquier dispositivo fijo o portátil con conexión a internet



Expande tu aprendizaje con TECH y aprovecha la oportunidad de acceder a exclusivas Masterclasses, lideradas por un especialista internacional de prestigio en la Educación Matemática”

“

Además de actualizar tu praxis docente, también podrás ponerte al día de las estrategias de evaluación más efectivas y sencillas del entorno académico actual”

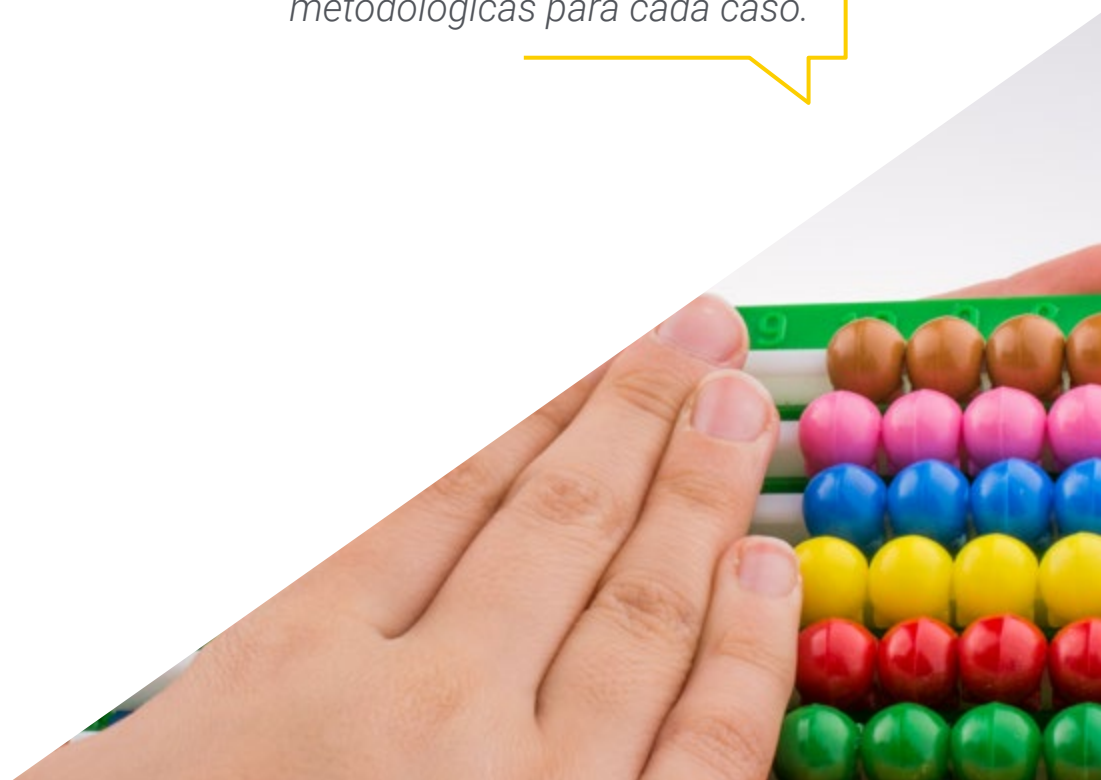
El programa incluye, en su cuadro docente, a profesionales del sector que vierten en esta capacitación la experiencia de su trabajo, además de reconocidos especialistas de sociedades de referencia y universidades de prestigio.

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.

El mejor programa del entorno académico actual para aprender las mejores técnicas didácticas para potenciar las capacidades aritméticas en alumno de 6 a 13 años.

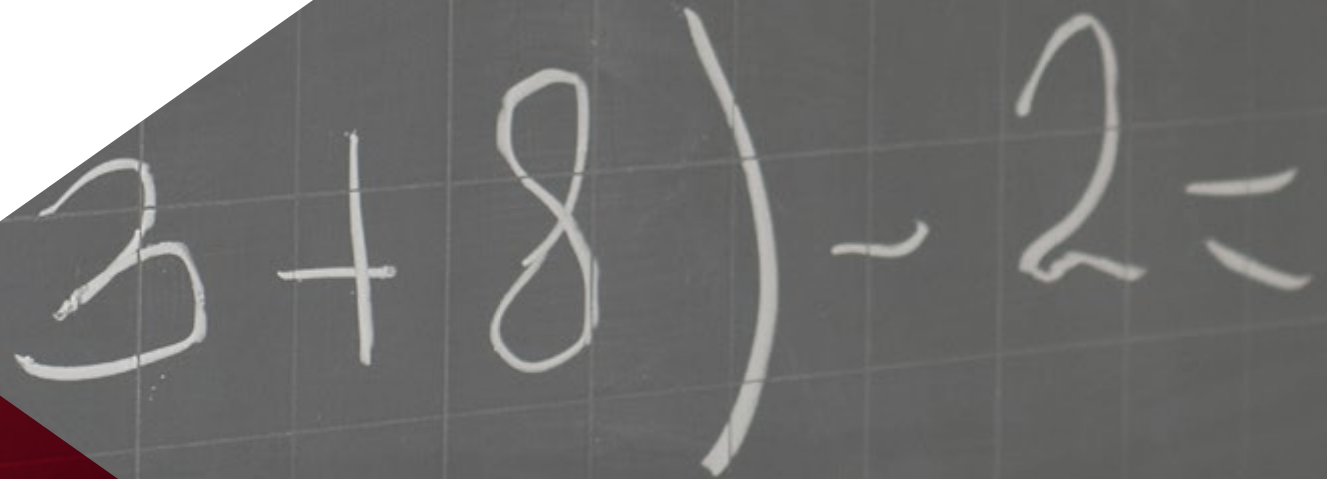
Trabajarás con distintas situaciones didácticas en las cuales podrás poner en práctica tus competencias a través del empleo de distintos juegos y estrategias metodológicas para cada caso.



02

Objetivos

TECH y su equipo de expertos en enseñanza para Educación Primaria han diseñado este programa multidisciplinar con el objetivo de que el egresado pueda ponerse al día sobre las corrientes metodológicas que están marcando la vanguardia de la docencia en el contexto académico actual de las Matemáticas. De esta manera, en tan solo 6 meses de capacitación 100% online logrará actualizar su praxis a través del conocimiento y el dominio de las estrategias más efectivas para el fomento del pensamiento lógico en niños de entre 6 y 13 años.



A chalkboard background with a grid pattern. The equation $(3 + 8) - 2 =$ is written in white chalk. The numbers are slightly blurred, giving a sense of being written on a real board. The background is dark grey, and there are some faint, larger numbers visible in the upper right corner, possibly from another page or a different part of the board.

$$(3 + 8) - 2 =$$



“

A través del conocimiento de los principales fundamentos psicopedagógicos en la construcción del criterio matemático, lograrás elevar la calidad de tu docencia al máximo”



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

“

El programa incluye un apartado centrado en los juegos de seriación, gracias a los cuales podrás potenciar la solución de operaciones lógicas mediante la construcción de esquemas lineales”





Objetivos específicos

Módulo 1. Pensamiento Lógico-Matemático en Educación Primaria

- ♦ Conocer el Pensamiento Lógico-Matemático y las aportaciones de la Psicología y la Didáctica
- ♦ Conocer la resolución de problemas a través del desarrollo del Pensamiento Lógico-Matemático
- ♦ Aprender a utilizar los recursos materiales lógico-matemáticos

Módulo 2. Aritmética, álgebra y medida. El juego

- ♦ Iniciarse en el concepto de cantidad, en la expresión numérica y en las operaciones aritméticas, a través de la manipulación y la experimentación
- ♦ Diseñar materiales adaptados al aprendizaje del número, la aritmética, las operaciones y el álgebra
- ♦ Conocer el número natural y el sistema de numeración decimal
- ♦ Entender la estructura aditiva, multiplicativa y de la división, y sus posibles dificultades y errores a la hora de aplicarla
- ♦ Comprender el concepto de número decimal dentro del currículo de Primaria, así como su ordenación, comparación y operaciones básicas
- ♦ Tomar conciencia de la medida de magnitudes y sus dificultades en el proceso de medición

Módulo 3. Metodología y aprendizaje basado en el aula de Educación Primaria. Alumnos con adaptaciones

- ♦ Ser capaz de utilizar criterios de evaluación
- ♦ Integrar conocimientos de diferentes tipos de metodologías tales como *Core Standards*, *EntusiasMat*, *Jump Math* y *ABN*
- ♦ Desarrollar materiales y recursos para trabajar los problemas en el aula

03

Dirección del curso

TECH da muchísima importancia al acompañamiento docente en cada una de sus titulaciones, sobre todo en aquellas que están relacionadas con el ámbito educativo. Por esa razón, para este Experto Universitario ha seleccionado un claustro del máximo nivel compuesto por especialistas versados en la enseñanza de las Matemáticas en la Educación Primaria, así como en otras áreas como la Psicología o la Pedagogía infantil. De esta manera, los egresados podrán ponerse al día de las novedades de su profesión a través de la experiencia de referentes de este ámbito, haciendo del curso de este programa una experiencia dinámica y altamente capacitante.





“

Contarás con el apoyo de un equipo docente de máximo nivel compuesto por expertos en Educación, en Psicología y Pedagogía, para que adquieras diferentes perspectivas sobre el aprendizaje de las Matemáticas en Primaria”

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

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

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. Soriano de Antonio, Nuria

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

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

“*Aprovecha la oportunidad para conocer los últimos avances en esta materia para aplicarla a tu práctica diaria*”

04

Estructura y contenido

TECH es pionera en el ámbito académico por el empleo de la metodología *Relearning* para el desarrollo de sus programas. Esta estrategia pedagógica consiste en la reiteración de los conceptos más importantes a lo largo de todo el temario, favoreciendo un aprendizaje paulatino y natural, sin tener que invertir horas de más en memorizar. Además, se apoya en la resolución de situaciones reales a través de la simulación práctica, en la cual el egresado tiene que aplicar las estrategias desarrolladas durante el programa. Por ello, asiste a una capacitación que no solo eleva su conocimiento al máximo nivel, sino con la que logra perfeccionar sus competencias de manera garantizada y en menos tiempo del que cree.





“

Podrás descargar la totalidad del contenido en cualquier dispositivo con conexión a internet, para que puedas acceder a él, incluso, cuando hayas culminado la totalidad del programa”

Módulo 1. Pensamiento Lógico-Matemático en Educación Primaria

- 1.1. La naturaleza y desarrollo del Pensamiento Lógico-Matemático
 - 1.1.1. Conceptualización
 - 1.1.2. Piaget y el Pensamiento Lógico-Matemático
 - 1.1.3. Definición de conceptos básicos de las teorías de Piaget
 - 1.1.4. El Pensamiento Lógico-Matemático en el currículo de Educación Infantil
 - 1.1.5. El Pensamiento Lógico-Matemático en el currículo de Educación Primaria
 - 1.1.6. El Pensamiento Lógico-Matemático en el NCTM
 - 1.1.7. Aprendizaje significativo de Ausubel
 - 1.1.8. Relaciones lógico-matemáticas en el método Montessori
- 1.2. Taxonomía de Bloom en el desarrollo del Pensamiento Lógico-Matemático
 - 1.2.1. Benjamín Bloom
 - 1.2.2. Concepto
 - 1.2.3. Dimensiones
 - 1.2.4. Desarrollo del dominio cognitivo
 - 1.2.5. Renovación de la teoría
 - 1.2.6. Aplicación digital
 - 1.2.7. Aplicaciones digitales
 - 1.2.8. Críticas
- 1.3. Conocimientos prenuméricos
 - 1.3.1. Introducción
 - 1.3.2. Contenidos lógico-matemáticos en Educación Infantil
 - 1.3.3. La clasificación
 - 1.3.4. Procesos de centración y decantación
 - 1.3.5. Las series
 - 1.3.6. La enumeración
 - 1.3.7. La correspondencia
 - 1.3.8. Conservación de la cantidad
- 1.4. Conocimiento numérico
 - 1.4.1. Concepto de número
 - 1.4.2. Sistemas de numeración
 - 1.4.3. Concepto de número desde la Psicología del desarrollo
 - 1.4.4. Concepto de número desde la Psicología experimental
 - 1.4.5. Situación actual en la enseñanza de la aritmética y del concepto de número
 - 1.4.6. Competencia para contar
 - 1.4.7. Aplicación al aula
 - 1.4.8. La grafía
- 1.5. Desarrollo del Pensamiento Lógico-Matemático a través de la resolución de problemas
 - 1.5.1. ¿Qué es un problema? Definición de problema
 - 1.5.2. Tipología
 - 1.5.3. La resolución de problemas en propuestas curriculares
 - 1.5.4. Dificultades en la resolución de problemas
 - 1.5.5. Aprendizaje Basado en Problemas
- 1.6. Dificultades en el aprendizaje de matemáticas
 - 1.6.1. Dificultades de aprendizaje en primaria
 - 1.6.2. Dificultades en el área de las matemáticas
 - 1.6.3. Discalculia
 - 1.6.4. Clasificación
 - 1.6.5. Síntomas
 - 1.6.6. Funciones afectadas
 - 1.6.7. Sugerencias para trabajar con niños con discalculia
 - 1.6.8. Métodos e instrumentos para detectar las dificultades de las matemáticas
- 1.7. Flipped Classroom y gamificación
 - 1.7.1. Flipped Classroom
 - 1.7.2. Metodología
 - 1.7.3. Fases
 - 1.7.4. Ventajas e inconvenientes
 - 1.7.5. Pautas

- 1.7.6. Conclusiones
- 1.7.7. Gamificación en el aula
- 1.7.8. Gamificación y motivación
- 1.7.9. Aplicación en el aula
- 1.8. Aprendizaje cooperativo
 - 1.8.1. Aprendizaje cooperativo
 - 1.8.2. Metodología
 - 1.8.3. Esquema del trabajo en clase
 - 1.8.4. Los grupos de trabajo cooperativo
 - 1.8.5. Organización interna de los grupos
 - 1.8.6. Estructuras simples de aprendizaje 1.º y 2.º
 - 1.8.7. Estructuras simples de aprendizaje 2.º y 4.º
 - 1.8.8. Estructuras simples de aprendizaje 5.º y 6.º
- 1.9. Pedagogía Montessori, Reggio Emilia, Waldorf
 - 1.9.1. Pedagogías alternativas
 - 1.9.2. Pedagogía Montessori
 - 1.9.3. Método Montessori
 - 1.9.4. Currículo
 - 1.9.5. Pedagogía Reggio Emilia
 - 1.9.6. Ventajas y desventajas de la pedagogía Reggio Emilia
 - 1.9.7. Pedagogía Waldorf
 - 1.9.8. Diferencia entre la educación Waldorf y la educación tradicional
- 1.10. Inteligencias múltiples, EntusiasMat, ABN
 - 1.10.1. Marco teórico
 - 1.10.2. Inteligencia lingüístico-verbal
 - 1.10.3. Inteligencia lógico-matemática
 - 1.10.4. Inteligencia espacial o visual
 - 1.10.5. Inteligencia musical
 - 1.10.6. Inteligencia corporal-kinestésica
 - 1.10.7. Inteligencia intrapersonal
 - 1.10.8. Inteligencia interpersonal
 - 1.10.9. Inteligencia naturalista

Módulo 2. Aritmética, algebra y medida. El juego

- 2.1. El número natural y su didáctica
 - 2.1.1. Números naturales y sistemas de numeración decimal en el currículo escolar
 - 2.1.2. Correspondencia
 - 2.1.3. Número natural
 - 2.1.4. Uso del número
 - 2.1.5. Sistemas de numeración
 - 2.1.6. Sistema de numeración decimal
 - 2.1.7. Dificultades y errores
 - 2.1.8. Etapas y estrategias de enseñanza
 - 2.1.9. Materiales
- 2.2. Aritmética de un número natural
 - 2.2.1. Estructura aditiva
 - 2.2.2. Dificultades y errores en el proceso y aprendizaje de las operaciones aditivas
 - 2.2.3. Estructura de la multiplicación y la división
 - 2.2.4. Dificultades y errores en el aprendizaje de las operaciones multiplicativas
 - 2.2.5. Propiedades
 - 2.2.6. Problemas aditivos
 - 2.2.7. Clasificación problemas multiplicativos
 - 2.2.8. Currículo escolar
 - 2.2.9. Técnicas de Cálculo Mental
- 2.3. Enseñanza y aprendizaje de los números racionales
 - 2.3.1. Número racional y el currículo
 - 2.3.2. Fracciones
 - 2.3.3. Operaciones con fracciones
 - 2.3.4. Equivalencia
 - 2.3.5. Comparaciones de fracciones
 - 2.3.6. Enseñanza
 - 2.3.7. Materiales

- 2.4. Enseñanza y aprendizaje de los números decimales
 - 2.4.1. Los números decimales en el currículo oficial
 - 2.4.2. Historia de la notación decimal
 - 2.4.3. Los números decimales
 - 2.4.4. Ampliando el sistema de numeración
 - 2.4.5. Operaciones con decimales, números decimales
 - 2.4.6. La aproximación decimal
 - 2.4.7. ¿Cuántos decimales tiene una fracción?
 - 2.4.8. La introducción de los decimales a partir de la medida
- 2.5. La medida de magnitudes y su didáctica
 - 2.5.1. Contexto e historia
 - 2.5.2. Magnitudes y medida. Medidas directas
 - 2.5.3. Objetivos de la enseñanza de las magnitudes y su medida en Primaria
 - 2.5.4. Aprendizaje de la medida de magnitudes
 - 2.5.5. Dificultades y errores en el aprendizaje de las magnitudes y su medida
 - 2.5.6. Unidad de medida
 - 2.5.7. Medida directa. Procedimientos de medida
 - 2.5.8. Medida indirecta y proporcionalidad
 - 2.5.9. Proporcionalidad aritmética
- 2.6. Geometría en el plano
 - 2.6.1. La geometría en el currículo
 - 2.6.2. El inicio de la geometría
 - 2.6.3. Elementos de la geometría
 - 2.6.4. Poligonales
 - 2.6.5. Polígonos
 - 2.6.6. Triángulos
 - 2.6.7. Cuadriláteros
 - 2.6.8. Figuras curvilíneas
- 2.7. Geometría en el espacio y movimientos geométricos en el plano
 - 2.7.1. Consideraciones curriculares
 - 2.7.2. Reconocimiento de objetos. Objetos geométricos
 - 2.7.3. Ángulos en el espacio
 - 2.7.4. Poliedros
 - 2.7.5. Cuerpos redondos
 - 2.7.6. Las isometrías en el currículo
 - 2.7.7. ¿Qué es la simetría?
 - 2.7.8. Transformaciones geométricas
- 2.8. Las aportaciones de Piaget y del matrimonio Van Hiele al campo de la geometría
 - 2.8.1. Las investigaciones de Piaget sobre el desarrollo de conceptos geométricos
 - 2.8.2. El matrimonio Van Hiele
 - 2.8.3. Nivel 0. Visualización del reconocimiento
 - 2.8.4. Nivel 1. Análisis
 - 2.8.5. Nivel 2. Deducción informal
 - 2.8.6. Nivel 3. Deducción formal
 - 2.8.7. Nivel 4. Rigor
 - 2.8.8. Teoría cognitiva de Duval
- 2.9. Estadística y probabilidad
 - 2.9.1. La estadística y probabilidad en el currículo escolar
 - 2.9.2. Estadística y sus aplicaciones
 - 2.9.3. Conceptos básicos
 - 2.9.4. Tablas y gráficos
 - 2.9.5. El lenguaje del cálculo de probabilidades
 - 2.9.6. Enseñanza de la estadística y probabilidad
 - 2.9.7. Etapas del aprendizaje de la estadística y probabilidad
 - 2.9.8. Errores y dificultades en el aprendizaje de la estadística y probabilidad
- 2.10. Aprendizaje de las matemáticas a través del juego
 - 2.10.1. Introducción
 - 2.10.2. El juego como recurso para el aprendizaje
 - 2.10.3. El juego como estrategia para el aprendizaje lógico-matemático
 - 2.10.4. La importancia de los rincones en Educación Infantil
 - 2.10.5. LEGO como recurso
 - 2.10.6. Geometría y fracciones con piezas de LEGO
 - 2.10.7. EntusiasMat
 - 2.10.8. ABN

Módulo 3. Metodología y Aprendizaje Basado en el Aula de Educación Primaria. Alumnos con Adaptaciones

- 3.1. El currículo de Matemáticas en Educación Primaria
 - 3.1.1. Consideraciones generales del currículo de Educación Primaria en España
 - 3.1.2. Consideraciones generales del currículo de Matemáticas en Educación Primaria en España
 - 3.1.3. Objetivos del currículo de Matemáticas
 - 3.1.4. Estándares de aprendizaje
 - 3.1.5. Competencias básicas
 - 3.1.6. Contribución de las Matemáticas al desarrollo de las competencias
 - 3.1.7. Criterios de evaluación
 - 3.1.8. Rúbricas
 - 3.1.9. Aplicación de la evaluación
- 3.2. Metodología didáctica en Educación Primaria
 - 3.2.1. Introducción a la metodología didáctica en Educación Primaria
 - 3.2.2. Metodología didáctica para la enseñanza de las Matemáticas en primaria
 - 3.2.3. Metodologías didácticas del siglo XXI, la educación 3.0
 - 3.2.4. Metodologías: ¿cuál escoger?
 - 3.2.5. Enunciar-memorizar-comprender vs. Comprender-enunciar-memorizar-aplicar
 - 3.2.6. Metalenguaje y lenguaje objeto
 - 3.2.7. Las competencias del maestro de Matemáticas
 - 3.2.8. La práctica educativa
- 3.3. La evaluación en el aula de Matemáticas
 - 3.3.1. ¿Qué es la evaluación?
 - 3.3.2. La evaluación según el currículo de Matemáticas
 - 3.3.3. La evaluación del aprendizaje
 - 3.3.4. La evaluación de la adquisición de conceptos clave
 - 3.3.5. La evaluación de la metodología de enseñanza
 - 3.3.6. Diseño de exámenes de Matemáticas
 - 3.3.7. La corrección de los exámenes de Matemáticas
 - 3.3.8. Las rúbricas
 - 3.3.9. Autoevaluación del alumno
- 3.4. Errores, dificultades y bloqueos en la enseñanza y el aprendizaje de las Matemáticas
 - 3.4.1. La memoria visual
 - 3.4.2. La comprensión de conceptos sobre magnitudes
 - 3.4.3. La comprensión de los conceptos abstractos
 - 3.4.4. La lectura e interpretación de enunciados
 - 3.4.5. Las operaciones básicas
 - 3.4.6. Las tablas de multiplicar
 - 3.4.7. Las fracciones
 - 3.4.8. La resolución de problemas
 - 3.4.9. Las prisas
- 3.5. Materiales y recursos para la enseñanza y el aprendizaje de las Matemáticas
 - 3.5.1. Introducción a los materiales y recursos
 - 3.5.2. Sentido y finalidad de su uso para la mejora del aprendizaje
 - 3.5.3. Clasificación de los materiales
 - 3.5.4. El libro de Matemáticas
 - 3.5.5. Libros de Matemáticas divulgativas
 - 3.5.6. Materiales manipulativos vs. Materiales digitales
 - 3.5.7. Materiales
 - 3.5.8. Discusión sobre el uso de la calculadora
 - 3.5.9. Materiales audiovisuales
- 3.6. Enseñanza globalizada: aprendizaje por proyectos
 - 3.6.1. Breve conceptualización
 - 3.6.2. Introducción al aprendizaje basado en proyectos
 - 3.6.3. Requisitos para trabajar las Matemáticas desde el aprendizaje basado en proyectos
 - 3.6.4. Un modelo aplicable al aula
 - 3.6.5. Fichas de proyectos
 - 3.6.6. Descripción de los objetivos del proyecto
 - 3.6.7. Temporalización
 - 3.6.8. Implementación
 - 3.6.9. Evaluación

- 3.7. Trabajo cooperativo en el aula de Matemáticas
 - 3.7.1. Breve conceptualización
 - 3.7.2. Requisitos para trabajar las Matemáticas desde el trabajo cooperativo
 - 3.7.3. Ventajas y desventajas en el aula de Matemáticas
 - 3.7.4. El maestro ante el trabajo cooperativo
 - 3.7.5. Un modelo aplicable al aula
 - 3.7.6. El aula de Matemáticas para desarrollar el trabajo cooperativo
 - 3.7.7. Modelos de aprendizaje cooperativo
 - 3.7.8. Implementación del trabajo cooperativo
 - 3.7.9. Evaluación del trabajo cooperativo
- 3.8. Otras metodologías
 - 3.8.1. Método *Singapur*
 - 3.8.2. Método *Common Core Standards*
 - 3.8.3. *EntusiasMat*
 - 3.8.4. *Jump Math*
 - 3.8.5. *ABN*
 - 3.8.6. Aprendizaje dialógico
 - 3.8.7. Comunidades de aprendizaje: Reggio Emilia
 - 3.8.8. Comunidades de aprendizaje: Montessori
 - 3.8.9. Análisis de las metodologías.
- 3.9. Atención a la diversidad
 - 3.9.1. Principios generales de atención a la diversidad
 - 3.9.2. Concepto de adaptación curricular
 - 3.9.3. Características de las adaptaciones curriculares
 - 3.9.4. Fases y componentes del proceso de adaptación
 - 3.9.5. La respuesta a la diversidad: un trabajo colaborativo
 - 3.9.6. Estrategias
 - 3.9.7. Recursos
 - 3.9.8. Materiales didácticos específicos
 - 3.9.9. Medios técnicos
- 3.10. Propuestas metodológicas para alumnos con necesidades Educativas Especiales
 - 3.10.1. Las NEE a la hora de la enseñanza de las Matemáticas
 - 3.10.2. Discalculia
 - 3.10.3. TDH
 - 3.10.4. Altas capacidades
 - 3.10.5. Pautas cuando las dificultades se deben a la propia naturaleza de las Matemáticas
 - 3.10.6. Pautas recomendadas cuando las dificultades se deben a la organización metodológica de las Matemáticas
 - 3.10.7. Pautas recomendadas cuando las dificultades se deben a factores internos del alumno
 - 3.10.8. Las TIC para la enseñanza de alumnos con NEE
 - 3.10.9. Pautas recomendadas para la realización de algoritmos



No lo pienses más y apuesta por una titulación con la que no solo lograrás elevar tu talento docente al máximo, sino con la que podrás ofrecer una enseñanza de última generación a tus alumnos”



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 Experto Universitario en Pensamiento Lógico-Matemático en Didáctica de las Matemáticas en Primaria garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Experto Universitario expedido por TECH Universidad.



“

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

Este **Experto Universitario en Pensamiento Lógico-Matemático en Didáctica de las Matemáticas en Primaria** 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 **Experto Universitario** emitido por **TECH Universidad**.

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

Título: **Experto Universitario en Pensamiento Lógico-Matemático en Didáctica de las Matemáticas en Primaria**

Modalidad: **No escolarizada (100% en línea)**

Duración: **6 meses**



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



Experto Universitario

Pensamiento Lógico-Matemático
en Didáctica de las Matemáticas
en Primaria

- » Modalidad: No escolarizada (100% en línea)
- » Duración: 6 meses
- » Titulación: TECH Universidad
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Experto Universitario

Pensamiento Lógico-Matemático
en Didáctica de las Matemáticas
en Primaria

A young child with brown hair, wearing a green and blue striped shirt, is focused on playing with a wooden abacus. The child's hands are positioned to move the colorful beads. The background is softly blurred, showing a classroom or play area with other toys. The image is overlaid with a large red diagonal shape on the left side.

tech
universidad