



PROGRAMA FORMATIVO

**Aplicación Didáctica de las TIC en las Aulas +
Experto en Juegos Digitales Como Materiales
Educativos (Doble Titulación con 5 Créditos
ECTS)**

Aplicación Didáctica de las TIC en las Aulas + Experto en Juegos Digitales Como Materiales Educativos (Doble Titulación con 5 Créditos ECTS)

Duración: 325 horas

Precio: 260 € *

Modalidad: Online

* Materiales didácticos, titulación y gastos de envío incluidos.



Titulación Expedida por
EUROINNOVA BUSINESS
SCHOOL y Avalada por la
Escuela Superior de
Cualificaciones Profesionales

Descripción

Este Curso de Aplicación Didáctica de las TIC en las Aulas + Experto en Juegos Digitales Como Materiales Educativos (Doble Titulación + 5 Créditos ECTS) permite establecer una nueva perspectiva psicológica del videojuego en la infancia y la adolescencia a través de la cual podemos desarrollar las competencias básicas. El Curso de Experto en Juegos Digitales Como Materiales Educativos Ofrece formación básica sobre la materia que aporta los conocimientos necesarios relativos al potencial psicosocioeducativo de los videojuegos y juegos digitales. Además la inclusión de las TIC en las aulas es un imperativo para todos los centros escolares y constituye un reto para todos y todas los/as docentes tanto a nivel pedagógico como de gestión. No obstante, supone también una gran oportunidad no solo por ser una herramienta didáctica poderosa, sino también por su potencialidad para construir nuevas formas de comunicación y relación entre el alumnado y una nueva perspectiva de inclusión e igualdad en el aula.

A quién va dirigido

Aplicación Didáctica de las TIC en las Aulas + Experto en Juegos Digitales Como Materiales Educativos (Doble Titulación con 5 Créditos ECTS)

Este Curso de Aplicación Didáctica de las TIC en las Aulas + Experto en Juegos Digitales Como Materiales Educativos (Doble Titulación + 5 Créditos ECTS) está dirigido a profesionales de la Educación y a todas las personas interesadas en el desarrollo de competencias básicas a través del videojuego, así como a los centros educativos que quieran hacer mejoras que influyan en el rendimiento de sus alumnos.

Objetivos

- Describir la evolución de los videojuegos y juegos digitales, así como de los medios de comunicación.
- Estimar la perspectiva psicológica de videojuegos y juegos digitales en las distintas etapas de desarrollo de niños y adolescentes.
- Analizar el potencial psicosocioeducativo de los videojuegos y de los juegos digitales aplicados como materiales educativos.
- Identificar el desarrollo de competencias básicas mediante el uso de videojuegos y juegos digitales como materiales educativos.
- Determinar las posibilidades del uso de videojuegos y juegos digitales como materiales educativos a lo largo de la infancia y la adolescencia.
- Analizar el fuerte impacto que las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC) ejercen en el mundo educativo actual.
- Analizar las características que definen las buenas prácticas en el uso de las TIC así como los principales modelos de uso.
- Conocer las directrices sobre las competencias de los docentes relativas al conocimiento y uso de las TIC.
- Identificar los requisitos y recursos necesarios para la instalación y uso de las TIC en los centros educativos.
- Fomentar el interés por los recursos didácticos de las TIC en las distintas áreas del curriculum.
- Aprender a diseñar y utilizar la WebQuest como recurso didáctico.

Para que te prepara

Aplicación Didáctica de las TIC en las Aulas + Experto en Juegos Digitales Como Materiales Educativos (Doble Titulación con 5 Créditos ECTS)

Este Curso de Aplicación Didáctica de las TIC en las Aulas + Experto en Juegos Digitales Como Materiales Educativos (Doble Titulación + 5 Créditos ECTS) como materiales educativos le prepara para formarse como docente, a la vez que ayuda a ver desde otra perspectiva el potencial de los videojuegos y juegos digitales como material educativo y el desarrollo de competencias básicas a través de estos, todo ello profundizando en aspectos muy concretos sobre las bases de la perspectiva psicológica del videojuego en la infancia y adolescencia. A través de éste curso facilitaremos a los profesores la formación necesaria que les permita el empleo de las TIC e Internet como medios didácticos y además pondremos a disposición del profesorado materiales y recursos de la Red para desarrollar, adaptar y trabajar en el aula actividades curriculares de cada área.

Salidas laborales

Profesionales de la Educación / Educación / Docencia / Centros educativos.

Aplicación Didáctica de las TIC en las Aulas + Experto en Juegos Digitales Como Materiales Educativos (Doble Titulación con 5 Créditos ECTS)

Titulación

Doble Titulación: - Titulación de Experto en Juegos Digitales Como Materiales Educativos expedida por Euroinnova Business School y Avalada por la Escuela Superior de Cualificaciones Profesionales - Titulación Universitaria en Aplicación Didáctica de las TIC en las Aulas por la UNIVERSIDAD ANTONIO DE NEBRIJA con 5 Créditos Universitarios ECTS. Curso puntuable como méritos para oposiciones de acceso a la función pública docente en todas las CC. AA., según R.D. 276/2007 de 23 de febrero (BOE 2/3/2007). Éste se lleva a cabo dentro del plan de formación permanente del profesorado de la Universidad Antonio de Nebrija



EUROINNOVA FORMACION

como centro de Formación acreditado para la impartición a nivel nacional

de formación

EXPIDE EL PRESENTE TÍTULO PROPIO

NOMBRE DEL ALUMNO/A

con D.N.I. XXXXXXXX ha superado los estudios correspondientes de

Nombre de la Acción Formativa

de XXX horas, perteneciente al Plan de Formación EUROINNOVA en la convocatoria de 2014

Y para que surtan los efectos pertinentes queda registrado con Número de Expediente XXXX/XXXX-XXXX-XXXX-XXXXXX

Con una calificación de SOBRESALIENTE

Y para que conste expido la presente TITULACIÓN en
Granada, a 23 de Abril de 2014

La dirección General

El/La interesado/a

Sello



INTERNATIONAL COMMISSION ON DISTANCE EDUCATION
Con Estatuto Consultivo, Categoría Especial del Consejo Económico y Social de la UNESCO (Plan. Resolución 604E)

Forma de pago

Tarjeta de Crédito / PayPal

Eligiendo esta opción de pago, podrá abonar el importe correspondiente, cómodamente en este mismo instante, a través de nuestra pasarela de pago segura concertada con Paypal

Transferencia Bancaria

Eligiendo esta opción de pago, deberá abonar el importe correspondiente mediante una transferencia bancaria.

No será aceptado el ingreso de cheques o similares en ninguna de nuestras cuentas bancarias.

Contrareembolso

Podrá pagar sus compras directamente al transportista cuando reciba el pedido en su casa. Eligiendo esta opción de pago, recibirá mediante mensajería postal, en la dirección facilitada en el formulario, el material del curso, abonando el importe correspondiente a la recepción.

Metodología

Entre el material entregado en este curso se adjunta un documento llamado Guía del Alumno dónde aparece un horario de tutorías telefónicas y una dirección de e-mail dónde podrá enviar sus consultas, dudas y ejercicios. La metodología a seguir es ir avanzando a lo largo del itinerario de aprendizaje online, que cuenta con una serie de temas y ejercicios. Para su evaluación, el alumno/a deberá completar todos los ejercicios propuestos en el curso. La titulación será remitida al alumno/a por correo una vez se haya comprobado que ha completado el itinerario de aprendizaje satisfactoriamente.

Materiales didácticos

- Manual teórico 'Aplicación Didáctica de las TIC en las Aulas'

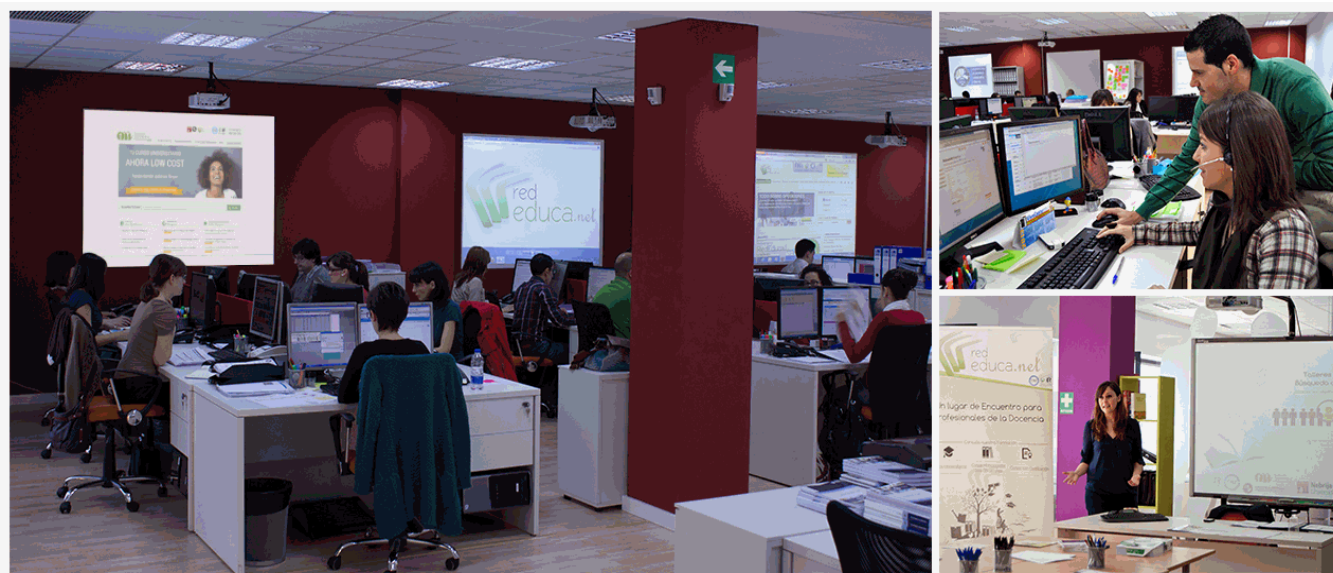


Profesorado y servicio de tutorías

"RedEduca" está formado por un equipo multidisciplinar de profesionales especialistas en incorporar las Nuevas Tecnologías al ámbito educativo.

Nuestro principal objetivo es conseguir una formación didáctico-pedagógica innovadora y de calidad. Por ello, ponemos al alcance de nuestro alumnado una serie de herramientas y recursos que les permitirán potenciar su aprendizaje a lo largo del curso.

Además, a lo largo del curso, nuestro alumnado cuenta con un equipo de tutores expertos en las distintas especialidades ofertadas, con una amplia experiencia en el mundo de la enseñanza que resolverán todas tus dudas y consultas y con un equipo de soporte técnico que le ayudarán con



Bolsa de empleo y Prácticas

El alumnos tendrá posibilidad de incluir su currículum en nuestra Bolsa de Empleo y Prácticas, participando así en los distintos procesos de selección y empleo gestionados por empresas y organismos públicos colaboradores en territorio nacional y abrir su abanico de posibilidades en el mundo laboral.

Plazo de Finalización

El alumnado cuenta con un periodo máximo de tiempo para la finalización del curso, que dependerá del tipo del curso elegido:

- **Master a distancia y online:** El plazo de finalización será de 12 meses a contar desde la fecha de recepción de las materiales del curso.

- **Curso a distancia y online:** El plazo de finalización será de 6 meses a contar desde la fecha de recepción de los materiales del curso.

En ambos casos, si una vez cumplido el plazo no se han cumplido los objetivos mínimos exigidos (entrega de ejercicios y evaluaciones correspondientes), el alumno podrá solicitar una prórroga con causa justificada de 3 meses

Red Social Educativa

La Red Social Educativa es un lugar de encuentro para docentes y opositores donde poder compartir conocimiento. Aquí encontrarás todas las novedades del mundo de la educación que puedan ser de tu interés, así como noticias relacionadas con oposiciones. Es un espacio abierto donde podrás escribir y participar en todas las noticias y foros.

Te invitamos a registrarte y a comenzar a participar en esta red de profesionales de la educación.

Visítanos en: www.redsocial.rededuca.net



Campus Virtual

Es el aula virtual donde encontrarás todos los contenidos de los cursos, cuidadosamente revisados y actualizados por nuestro equipo de profesores y especialistas.

El campus virtual se convierte en el principal escenario de aprendizaje y es aquí donde el alumnado podrá acceder a los contenidos del curso con tan sólo un clic.

Este nuevo sistema de aprendizaje online puede facilitar el trabajo del alumnado y del equipo docente en varios sentidos:

La presentación online de la acción formativa hace posible incluir contenidos en muy diversos



Aplicación Didáctica de las TIC en las Aulas + Experto en Juegos Digitales Como Materiales Educativos (Doble Titulación con 5 Créditos ECTS)

Asimismo, el alumnado puede descargarse en pdf el temario de su curso conforme vaya avanzando en los contenidos para que pueda tenerlos guardados.

Además, el campus virtual permite establecer contacto directo con el tutor o tutora a través del sistema de comunicación por correo electrónico que también permitirá intercambiar archivos entre las partes.

El entorno virtual simplifica y agiliza la evaluación y seguimiento del alumnado, tanto para el propio alumno o alumna como para el equipo docente. Por un lado, el alumnado podrá observar su avance a lo largo del itinerario formativo y recibirá retroalimentación inmediata sobre sus resultados en las pruebas de evaluación. En segundo lugar, el equipo docente verá simplificado su trabajo, puesto que todos los datos acerca de la actividad del alumnado en la plataforma, así como los resultados de las pruebas quedan registrados de manera automática, evitando así la labor de corrección manual y permitiendo al profesor o profesora tener una visión del progreso de sus alumnos/as con tan sólo un clic.

Puede acceder a nuestro Campus Virtual a través de: <https://campusrededuca.euoinnova.edu.es>

Programa formativo

PARTE 1. APLICACIÓN DIDÁCTICA DE LAS TIC EN LAS AULAS

UNIDAD DIDÁCTICA 1. LAS TIC Y EL MUNDO EDUCATIVO

- - El impacto de las TICs en el mundo educativo
- - Funciones de las TIC en Educación
- - Niveles de Integración y Formas Básicas de Uso
- - Ventajas en Inconvenientes de las TIC
- - Decálogo de M.Área (2007) sobre uso didáctico de las TIC en el aula
- - Entornos Tecnológicos de E/A
- - Buenas Practicas en el uso de las TIC: Modelos de uso
- - Las editoriales de libros de Texto (y otras empresas) antes las TIC
- - Factores que inciden en la incorporación de Internet y las TIC en la Enseñanza

UNIDAD DIDÁCTICA 2. ESTÁNDARES DE LA UNESCO PARA LA FORMACIÓN DEL PROFESORADO EN EL USO DE LAS TICs

- - Introducción a los Estándares de las UNESCO
- - Módulos UNESCO de competencia en TIC para docentes
- - Estándares de UNESCO de competencia en TIC para Docentes-Programa

UNIDAD DIDÁCTICA 3. INTEGRACIÓN DE LAS TIC EN LOS CENTROS EDUCATIVOS. REQUISITOS, RECURSOS Y MODALIDADES

- - Integración de las TIC en los Centros Educativos.
- - ¿Dónde?
- - ¿Cuántos?
- - ¿Cuáles?
- - Conectividad
- - Acceso a Internet
- - Contenidos Digitales (Software y Recursos Internet)

UNIDAD DIDÁCTICA 4. LA INTEGRACIÓN DE LAS TICs EN LAS ÁREAS DEL CURRÍCULO

- - TIC en el aula de Educación Secundaria
- - La integración de las TIC en Matemáticas
- - La integración de las TIC en Ciencias Naturales

Aplicación Didáctica de las TIC en las Aulas + Experto en Juegos Digitales Como Materiales Educativos (Doble Titulación con 5 Créditos ECTS)

- - Comprensión de lectora en Internet
- - Integración de las TIC en Ciencias Sociales
- - La integración de las TIC en competencias ciudadanas
- - TIC en el aula de Idiomas
- - Las TIC en Lengua y Literatura
- - TIC en el aula de Educación Infantil
- - Ejemplo de integración TIC en las actividades de las Áreas de Primaria

UNIDAD DIDÁCTICA 5. LAS WEBQUEST

- - Definición
- - El origen de las WebQuest
- - Ejemplos y tipos de webquest
- - ¿Por qué WebQuest?
- - Cómo diseñas una WebQuest
- - Evaluación de WebQuest
- - Conclusión: las aportaciones de las WebQuests

UNIDAD DIDÁCTICA 6. NUEVAS TECNOLOGÍAS PARA LA ATENCIÓN EDUCATIVA A ALUMNADO CON NECESIDADES EDUCATIVAS ESPECIALES

- - Nuevas tecnologías orientadas a las necesidades educativas especiales
- - Algunos conceptos de educación especial
- - TIC y Educación Especial
- - Adaptación de los materiales multimedia a las NEE
- - Ejemplo de algunas aplicaciones para mejorar la accesibilidad

PARTE 2. JUEGOS DIGITALES COMO MATERIALES EDUCATIVOS

UNIDAD DIDÁCTICA 1. EL AYER Y HOY DE LOS VIDEOJUEGOS Y JUEGOS DIGITAL

- - Los medios de comunicación hoy
- - Los videojuegos como medios de comunicación
- - Evolución de la normativa reguladora de los videojuegos y juegos digitales

UNIDAD DIDÁCTICA 2. LA PERSPECTIVA PSICOLÓGICA DEL VIDEOJUEGO EN LA INFANCIA Y LA ADOLESCENCIA

- - La perspectiva psicológica del videojuego y del juego digital
- - Breve visión de las teorías psicológicas

Aplicación Didáctica de las TIC en las Aulas + Experto en Juegos Digitales Como Materiales Educativos (Doble Titulación con 5 Créditos ECTS)

- - - Teoría Constructivista del aprendizaje
- - - Teoría del Aprendizaje Significativo
- - - Teoría de las Inteligencias Múltiples
- - Los procesos psicológicos implicados en el uso de los videojuegos y juegos dig
- - Posibilidades de uso en el desarrollo de habilidades y destrezas en la infancia y adolescencia
 - - Posibilidades de uso para el desarrollo de la psicomotricidad
 - - - Posibilidades de uso para el desarrollo del razonamiento
 - - - Posibilidades de uso para el desarrollo de la estrategia
 - - - Posibilidades de uso para el desarrollo de la lógica
 - - - Posibilidades de uso para el desarrollo de la memoria
 - - - Posibilidades de uso para el desarrollo de emociones

UNIDAD DIDÁCTICA 3. EL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS BÁSICAS A TRAVÉS DEL VIDEOJUEGO Y DEL JUEGO DIGITAL

- - ¿Por qué las competencias básicas?
- - Las competencias básicas en la enseñanza obligatoria
- - Competencias básicas, descriptores y procesos
- - La movilización de las competencias básicas
- - Unas últimas ideas

UNIDAD DIDÁCTICA 4. POSIBILIDADES EDUCATIVAS DE LOS VIDEOJUEGOS Y JUEGOS DIGITALES EN LA ETAPA DE INFANTIL

- - Competencias básicas y dimensiones
- - Objetivos de la etapa
- - Objetivos para los videojuegos y juegos digitales
- - Áreas del currículo
 - - - Conocimiento de sí mismo y autonomía personal
 - - - Conocimiento del entorno
 - - - Lenguajes: comunicación y representación
- - Bloques de contenidos
- - Metodología
- - Criterios de evaluación

UNIDAD DIDÁCTICA 5. POSIBILIDADES EDUCATIVAS DE LOS VIDEOJUEGOS Y JUEGOS DIGITALES EN LA ETAPA DE PRIMARIA

Aplicación Didáctica de las TIC en las Aulas + Experto en Juegos Digitales Como Materiales Educativos (Doble Titulación con 5 Créditos ECTS)

- - Competencias básicas y dimensiones
- - - En qué consiste el juego
- - Objetivos de la etapa de Primaria
- - Áreas del currículo
- - Bloques de contenidos por áreas
- - Metodología
- - Criterios de evaluación

UNIDAD DIDÁCTICA 6. POSIBILIDADES EDUCATIVAS DE LOS VIDEOJUEGOS Y JUEGOS DIGITALES EN EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA

- - Un cambio en el currículo
- - Un videojuego en el aula: Age of Empires III
- - Elementos curriculares vinculados con Age of Empires III

UNIDAD DIDÁCTICA 7. POSIBILIDADES EDUCATIVAS DE LOS VIDEOJUEGOS Y JUEGOS DIGITALES EN EDUCACIÓN INCLUSIVA

- - Los videojuegos, los juegos digitales y la educación inclusiva
- - Videojuegos, juegos digitales y aprendizaje en la escuela inclusiva
- - Videojuegos, juegos digitales y necesidades específicas de apoyo educativo
- - - Videojuegos, juegos digitales y necesidades educativas especiales
- - - Videojuegos, juegos digitales y altas capacidades intelectuales
- - - Videojuegos, juegos digitales y alumnado de incorporación tardía al sistema e

UNIDAD DIDÁCTICA 8. INVESTIGANDO SOBRE EL POTENCIAL PSICOSOCIOEDUCATIVO DE LOS VIDEOJUEGOS Y JUEGOS DIGITALES

- - Algunas investigaciones relativas al tema
- - - Jóvenes y videojuegos
- - - La presencia de la tecnología en la vida infantil. Nuevas alfabetizaciones
- - - Eye Ok: entorno virtual de juegos infoeducativos en materia de salud visual
- - - Videojuegos en el instituto. Ocio digital como estímulo en la enseñanza
- - Otras formas de investigar y educar a través de los videojuegos y juegos digital
- - - Buster y las alubias mágicas (investigación desarrollada por Colomo, Morejón F9, 2007)
- - - A vueltas con el clima (investigación realizada por Ruiz Dávila y colaboradores)
- - - English Training
- - - StarCraft

Aplicación Didáctica de las TIC en las Aulas + Experto en Juegos Digitales Como Materiales Educativos (Doble Titulación con 5 Créditos ECTS)

- - Anexo I. Descriptores de las competencias básicas y posibilidades de movilización a través de los videojuegos y juegos digitales
- - Anexo II. Procesos implicados en la movilización de las competencias básicas
- - Anexo III. Dimensiones de las competencias básicas de Educación Primaria mediante el videojuego Food Force.