



PROGRAMA FORMATIVO

Experto en Juegos Digitales Como Materiales Educativos

Experto en Juegos Digitales Como Materiales Educativos

Duración: 200 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 Experto en Juegos Digitales Como Materiales Educativos 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.

A quién va dirigido

Este Curso de Experto en Juegos Digitales Como Materiales Educativos 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

Experto en Juegos Digitales Como Materiales Educativos

- 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.

Para que te prepara

Este Curso de Experto en Juegos Digitales Como Materiales Educativos 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.

Salidas laborales

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

Titulación

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



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-XXXX

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 (num. Resolución 6048)

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



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



Experto en Juegos Digitales Como Materiales Educativos

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

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
 - - - 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 INFANCIA

- - Competencias básicas y dimensiones

Experto en Juegos Digitales Como Materiales Educativos

- - 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

- - 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

Experto en Juegos Digitales Como Materiales Educativos

- - 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
- - 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.
- - EDITORIAL ACADÉMICA Y TÉCNICA: Índice de libro Los videojuegos y los juegos digitales como materiales educativos Marín Díaz, Verónica (coordinadora). Publicado por Síntesis