



Formación
Permanente del
Profesorado.
.es



UNIVERSIDAD
NEBRIJA



PROGRAMA FORMATIVO

Postgrado en Aplicación de Recursos y Juegos Didácticos en el Aula + Titulación Universitaria

Más información en: www.reduca.net
(+34) 958 050 202



Postgrado en Aplicación de Recursos y Juegos Didácticos en el Aula + Titulación Universitaria

Duración: 410 horas

Precio: 329 € *

Modalidad: Online

* Materiales didácticos, titulación y gastos de envío incluidos.



UNIVERSIDAD
NEBRIJA

Centro de Formación: Euroinnova Business School en colaboración con Universidad Antonio de Nebrija

SUMA HASTA 2 PUNTOS Y MEJORA TU NOTA FINAL EN EL BAREMO

Cursos que puntúan como méritos en el Baremo de las Oposiciones para el Cuerpo de Maestros, Profesores de Secundaria, FP y EOI



1 Curso de
110 horas



0,5 puntos
para el baremo



2 Puntos en
el baremo



0,60 puntos en
la nota final

Consulta la Convocatoria de tu Comunidad Autónoma

* Únicamente puntúan en las oposiciones docentes las titulaciones universitarias

Puntúa con tu curso como méritos en el Baremo de las Oposiciones para el Cuerpo de Maestros, Profesores de Secundaria, FP y EOI. Realizándolo podrás sumar hasta 2 puntos sobre el total de 10 en la fase de Concurso. La nota final depende, de un 60% de la nota obtenida en el examen y un 40% de la fase concurso. Con la realización de este curso puedes llegar a añadir 0,60 puntos a la nota global del concurso-oposición.

Postgrado en Aplicación de Recursos y Juegos Didácticos en el Aula + Titulación Universitaria

Descripción

Debido al auge de las nuevas tecnologías en la sociedad se han incluido como metodología en las aulas de todas las etapas educativas. El uso de las Tics en el aula presenta multitud de beneficios, entre las que se encuentran el aprendizaje de forma más atractiva y amena, más dinamismo de la clase, desarrollo de la autonomía, favorece el auto-aprendizaje, y elimina las barreras del espacio y tiempo.

Con este Postgrado en Recursos y Juegos Didácticos en el Aula vas a obtener por un lado una titulación acreditada por Euroinnova Business School de 300 horas y por otro lado una titulación expedida por la Universidad Antonio de Nebrija de 110 horas y 4 créditos ECTS.

A quién va dirigido

El Postgrado en Recursos y Juegos Didácticos en el Aula está dirigido a profesionales como pedagogos, psicólogos, docentes, alumnos, opositores, y cualquier persona interesada en el uso de las Tics en el aula. Además, en caso de estar interesado en presentarte en oposiciones de educación, este postgrado contiene un curso universitario con el que podrás obtener 0,5 puntos en el baremo.

Salidas laborales

Con el Postgrado en Recursos y Juegos Didácticos en el Aula puedes desarrollar tu labor profesional en centros educativos, talleres de Tics, creación de contenido interactivo y audiovisual, departamento de nuevas tecnologías, colonias, centros formativos, etc.

Postgrado en Aplicación de Recursos y Juegos Didácticos en el Aula + Titulación Universitaria

Objetivos

-Enseñar a través de Blogs, Wikis, Moodle, Brainscape, Duolingo, Podcast, entre otras.
-Comprender la importancia de la gamificación o game thinking como medio de enseñanza en el aula. -Favorecer el uso de redes sociales como recurso didáctico. -Transmitir la importancia del uso responsable de las redes sociales empleadas en el aula.

Para que te prepara

Nuestro Postgrado en Recursos y Juegos Didácticos en el Aula te prepara para enseñar a través de recursos y juegos educativos 2.0. A lo largo de esta formación conocerás las diferentes aplicaciones a utilizar en el aula como Blogs, Moodle, Duolingo, entre otras. Por otro lado, profundizarás en la gamificación como metodología innovadora.

Postgrado en Aplicación de Recursos y Juegos Didácticos en el Aula + Titulación Universitaria

Titulación

Doble Titulación: - Titulación de Postgrado en Aplicación de Recursos y Juegos Didácticos en el Aula con 300 horas expedida por Euroinnova Business School y Avalada por la Escuela Superior de Cualificaciones Profesionales - Titulación Universitaria en Recursos y Juegos Educativos 2.0 con 4 Créditos Universitarios ECT. Formación Continua baremable en bolsas de trabajo y concursos oposición de la Administración Pública.

Esta titulación la expide la prestigiosa Universidad Antonio de Nebrija, con ella se obtendrán 4 créditos ECTS(European Credit Transfer System).



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

Postgrado en Aplicación de Recursos y Juegos Didácticos en el Aula + Titulación Universitaria

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

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. Además recibirá los materiales didácticos que incluye el curso para poder consultarlos en cualquier momento y conservarlos una vez finalizado el mismo. 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 'Recursos y Juegos Educativos 2.0'
- Manual teórico 'Gamificación: Educar Jugando'
- Manual teórico 'Usos Didácticos de Storify y Redes Sociales en el Aula'

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



Postgrado en Aplicación de Recursos y Juegos Didácticos en el Aula + Titulación Universitaria

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.euroinnova.edu.es>

Programa formativo

PARTE 1. RECURSOS Y JUEGOS EDUCATIVOS 2.0

MÓDULO 1. RECURSOS EDUCATIVOS 2.0

UNIDAD DIDÁCTICA 1. RECURSO EDUCATIVO: WEB 2.0

- - Introducción a la Web
- - - Web 1.0
- - - Web 2.0
- - - Web 3.0
- - Principales principios de la Web 2.0
- - Aplicaciones educativas de la web 2.0

UNIDAD DIDÁCTICA 2. EDUCACIÓN 2.0

- - Educación 2.0 en el aula
- - - Implicaciones educativas de la web 2.0
- - Flipped classroom: nuevo modelo educativo
- - Uso responsable de las nuevas tecnologías en el aula

UNIDAD DIDÁCTICA 3. RECURSOS EDUCATIVOS EN LA WEB 2.0

- - Recursos educativos en la web 2.0
- - Recursos pedagógicos de la Web 2.0
- - - Blogs
- - - Webs
- - - Wikis

UNIDAD DIDÁCTICA 4. REDES SOCIALES COMO RECURSO EDUCATIVO

- - Origen de las redes sociales
- - ¿Qué son las redes sociales?
- - Servicios y tipos de redes sociales
- - Las redes sociales aplicadas a la educación
- - Análisis y utilización de las redes sociales como innovación en el contexto educativo
- - Rol del docente ante las redes sociales
- - El papel del estudiante en las redes sociales

Postgrado en Aplicación de Recursos y Juegos Didácticos en el Aula + Titulación Universitaria

UNIDAD DIDÁCTICA 5. GESTIÓN DE RECURSOS EDUCATIVOS: MOODLE

- - ¿Qué es Moodle?
- - Principales características de Moodle
- - - Características generales
- - - Características administrativas
- - - Características para el desarrollo y gestión del curso
- - Módulos principales de Moodle

MÓDULO 2. JUEGOS EDUCATIVOS 2.0

UNIDAD DIDÁCTICA 6. CONCEPTO DE JUEGO EDUCATIVO

- - El juego educativo
- - Tipos de jugadores
- - - Jugador ambicioso
- - - Jugador triunfador
- - - Jugador sociable
- - - Jugador explorador
- - Principales diferencias entre “game” y “play”

UNIDAD DIDÁCTICA 7. APRENDIZAJE BASADO EN EL JUEGO (GAME-BASED LEARNING)

- - Conceptos básicos a tener en cuenta
- - ¿Qué es el aprendizaje a través del juego?
- - - La simulación en game-based learning
- - Ventajas del game-based learning
- - Aplicación de game-based learning en el aula

UNIDAD DIDÁCTICA 8. EJEMPLOS DE JUEGOS EDUCATIVOS 2.0

- - Ejemplos de juegos educativos 2.0
- - Brainscape
- - Cerebriti edu
- - Pear Deck
- - Ribbon Hero
- - KnowRe
- - Duolingo

Postgrado en Aplicación de Recursos y Juegos Didácticos en el Aula + Titulación Universitaria

- - World Peace Game
- - Otras herramientas

UNIDAD DIDÁCTICA 9. VIDEOJUEGOS EDUCATIVOS

- - Los videojuegos educativos
- - - Potencial didáctico de los videojuegos
- - Videojuegos y procesos cognitivos
- - - Motivación y los videojuegos
- - Ejemplos de videojuegos educativos
- - Videojuegos y discapacidad

UNIDAD DIDÁCTICA 10. PROGRAMAS EMPLEADOS PARA LA CREACIÓN DE JUEGOS EDUCATIVOS 2.0

- - Creación de juegos educativos 2.0
- - Hot potatoes
- - - Componentes de Hot potatoes
- - JClic

PARTE 2. GAMIFICACIÓN

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN A LA GAMIFICACIÓN

- - Concepto de gamificación
- - - Tipos de gamificación
- - ¿Qué no es la gamificación?
- - Objetivos de la gamificación y ámbitos de aplicación
- - Diferencia entre gamificación, juegos serios y aprendizaje basado en el juego
- - - Juegos serios y aprendizaje basado en el juego
- - La importancia de gamificar en el ámbito educativo
- - Primeras consideraciones para diseñar un sistema gamificado

UNIDAD DIDÁCTICA 2. GAME THINKING O PENSAMIENTO DE JUEGO

- - Concepto de game thinking
- - - Los diseñadores en game thinking
- - Reglas de diseño
- - Cómo aprovechar las emociones

Postgrado en Aplicación de Recursos y Juegos Didácticos en el Aula + Titulación Universitaria

- - La diversión
- - - Las emociones en el juego

UNIDAD DIDÁCTICA 3. PSICOLOGÍA Y GAMIFICACIÓN

- - La gamificación como diseño emocional
- - - La psicología cognitiva y los psicólogos humanistas de la motivación
- - - Psicología de los estados positivos
- - Conceptos de psicología y gamificación
- - Relación conducta/gamificación
- - - La dopamina

UNIDAD DIDÁCTICA 4. TEORÍAS EN LA GAMIFICACIÓN Y ANÁLISIS DE LA MOTIVACIÓN LA GAMIFICACIÓN

- - Motivación y gamificación
- - - Engagement y motivación
- - - Tipos de motivación
- - Teoría sobre la motivación humana: pirámide de Maslow
- - Teoría de la autodeterminación
- - - Estrategias para fomentar la motivación intrínseca
- - Daniel Pink y la teoría de la motivación
- - - Factores de motivación
- - El modelo RAMP y la motivación intrínseca
- - - Tipos de jugadores según Marczewski
- - Teoría del Flujo o teoría del Flow de Csikszentmihalyi
- - - Componentes del flujo

UNIDAD DIDÁCTICA 5. LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE A TRAVÉS DEL JUEGO

- - Gamificación y aprendizaje
- - Gamificando para educar
- - - Aplicación de la gamificación en el aula
- - - Claves para aplicar la gamificación en el aula ¿educamos jugando?
- - - Gamificando en educación. Ejemplos de herramientas y aplicaciones
- - Sugerencias para la gamificación educativa

Postgrado en Aplicación de Recursos y Juegos Didácticos en el Aula + Titulación Universitaria

UNIDAD DIDÁCTICA 6. EL JUEGO Y SU DISEÑO

- - Definición de juego y características básicas
- - Tipos de jugadores
 - Jugador ambicioso
 - Jugador triunfador
 - Jugador sociable
 - Jugador explorador
- - Diferencias entre “game” y “play”
- - El círculo mágico
- - Gamificación y generación Y
- - Diseño del juego en la gamificación

UNIDAD DIDÁCTICA 7. ELEMENTOS DEL JUEGO EN LA GAMIFICACIÓN

- - Introducción a los elementos de juego
- - Dinámicas de juego
 - Las dinámicas en gamificación según Kevin Werbach
 - Los 16 motivadores de Steven Reiss
- - Mecánicas de juego
 - Mecánicas a usar en gamificación
 - Fundamentos de la diversión
- - Componentes de juego
 - 35 componentes de juego para usar en gamificación
- - La jerarquía de los elementos de juego en la gamificación
- - La tríada PBL (points, badges, lists)
 - Points-Puntos
 - Badges-Medallas
 - Leaderboards-Clasificaciones
- - Limitaciones de los elementos

UNIDAD DIDÁCTICA 8. CICLOS DE ACTIVIDAD. LEY DEL MOVIMIENTO

- - Ciclos de actividad
 - Bucles de acción
 - Bucles de progresión

Postgrado en Aplicación de Recursos y Juegos Didácticos en el Aula + Titulación Universitaria

- - El papel de la diversión

UNIDAD DIDÁCTICA 9. PROGRAMAS DE RECOMPENSAS

- - Concepto de recompensa
- - - Clasificación de las recompensas
- - - Tipos básicos de recompensas
- - Concepto de insignias en el aula
- - - Objetivos de las insignias en educación
- - - Insignia digital
- - Plataformas de gamificación relacionadas con la asignación de insignias
- - - Herramientas para crear badges para el aula
- - Calendarización de recompensas
- - - Dimensiones de las recompensas variables
- - Teorías conductuales: limitaciones y riesgos
- - Teorías cognitivistas
- - - Esquema de recompensas SAPS

UNIDAD DIDÁCTICA 10. EMPLEO DE HERRAMIENTAS DE GAMIFICACIÓN EN EL AULA

- - Herramientas de gamificación para el aula
- - Brainscape
- - Cerebriti edu
- - Pear Deck
- - Ribbon Hero
- - KnowRe
- - Duolingo
- - World Peace Game
- - Otras herramientas

PARTE 3. STORIFY Y REDES SOCIALES EN EL AULA

UNIDAD DIDÁCTICA 1. TECNOLOGÍA DE LA WEB 2.0 APLICADA EN EL AULA

- - ¿Qué es la Web?
- - - Web 1.0
- - - Web 2.0

Postgrado en Aplicación de Recursos y Juegos Didácticos en el Aula + Titulación Universitaria

- - - Web 3.0
- - Principios básicos de la Web 2.0
- - Aplicaciones de la Web 2.0 en la sociedad
- - Aplicaciones de la Web 2.0 en la educación

UNIDAD DIDÁCTICA 2. INTRODUCCIÓN A LOS RECURSOS DIDÁCTICOS

- - Introducción a los recursos didácticos de la Web 2.0
- - Herramientas de la Web 2.0 empleadas en el aula
- - - Agendas y calendarios
- - - Agregadores y RSS
- - - Almacenamiento
- - - Blogs, webs y wikis
- - - Comunicación, colaboración y publicación
- - - Conversores
- - - Creación de actividades educativas
- - - Directorios y buscadores
- - - Entornos virtuales de aprendizaje (EVAs)
- - - Imagen
- - - Mapas conceptuales y diagramas
- - - Ofimática
- - - Presentaciones
- - - Sonido y podcast
- - - Vídeo y streaming

UNIDAD DIDÁCTICA 3. USO DE LA HERRAMIENTA STORIFY APLICADA EN EL AULA

- - Definición de Storify
- - Funcionamiento y uso de Storify
- - Crear una cuenta en Storify
- - Ajustes de la cuenta de Storify
- - Crear una historia en Storify

UNIDAD DIDÁCTICA 4. APLICACIÓN DE LAS REDES SOCIALES

- - Origen de las redes sociales

Postgrado en Aplicación de Recursos y Juegos Didácticos en el Aula + Titulación Universitaria

- - ¿Qué son las redes sociales?
- - Servicios y tipos de redes sociales
- - Las redes sociales aplicadas a la educación
- - Análisis y utilización de las redes sociales como innovación en el contexto educativo

UNIDAD DIDÁCTICA 5. CLASIFICACIÓN DE LAS REDES SOCIALES

- - Redes sociales generales
 - - - Facebook
 - - - Twitter
 - - - Google+
- - Redes sociales especializadas
 - - - LinkedIn
 - - - XING
 - - - YouTube
 - - - Instagram
 - - - Pinterest

UNIDAD DIDÁCTICA 6. LAS REDES SOCIALES EDUCATIVAS MÁS EMPLEADAS EN EL

- - Introducción a las redes sociales educativas
- - Dolphin
- - Edmodo
- - RedAlumnos
- - Internet en el aula

UNIDAD DIDÁCTICA 7. EL USO DE FACEBOOK COMO TRANSFORMADOR DE PRÁCTICAS EDUCATIVAS

- - ¿Qué es Facebook?
- - Ventajas e inconvenientes de utilizar Facebook
- - Elementos principales del empleo de Facebook
- - Registro en Facebook
 - - - Crear una nueva cuenta en Facebook
 - - - Acceder con una cuenta existente
- - Página principal de usuario
 - - - Estado

Postgrado en Aplicación de Recursos y Juegos Didácticos en el Aula + Titulación Universitaria

- - - Información
- - - Amigos
- - - Fotos
- - - Tipos de Perfiles
- - - Perfil de Usuario
- - - Perfil de Empresas
- - - Perfil de desarrollador
- - - Facebook en los móviles
- - - Facebook en el aula
- - - Ejemplo de Facebook en una dinámica didáctica

UNIDAD DIDÁCTICA 8. EL PAPEL DEL DOCENTE Y DEL ESTUDIANTE EN EL USO DE LAS REDES SOCIALES PARA EL APRENDIZAJE

- - - Introducción del papel del docente frente a las TIC
- - - El rol del docente en el empleo de las redes sociales
- - - Diferentes roles del docente ante las redes sociales
- - - El papel del estudiante en las redes sociales

UNIDAD DIDÁCTICA 9. EL TRABAJO DE CLASE EN REDES SOCIALES

- - - Importancia del trabajo en clase y las redes sociales
- - - El aprendizaje cooperativo y las redes sociales
- - - - Importancia del aprendizaje cooperativo en el uso de las redes sociales
- - - Competencia digital en el aula
- - - - Conocimiento del medio
- - - - Lengua y literatura
- - - - Matemáticas
- - - Innovación educativa en el aula: Flipped Classroom

UNIDAD DIDÁCTICA 10. USO RESPONSABLE DE LAS REDES SOCIALES EMPLEADAS EN EL AULA

- - - Introducción al uso responsable de las redes sociales
- - - Aspectos a tener en cuenta ante una conexión en red
- - - Servicios en las Redes Sociales
- - - Protección de Datos de Carácter Personal

Postgrado en Aplicación de Recursos y Juegos Didácticos en el Aula + Titulación Universitaria

- - Protección de la Privacidad, Honor, Intimidad y Propia Imagen
- - Delitos en las redes sociales
- - Menores e incapaces en las redes sociales