

Curso Universitario

Gamificación en Geografía e Historia en Educación Primaria



Curso Universitario Gamificación en Geografía e Historia en Educación Primaria

- » Modalidad: **online**
- » Duración: **6 semanas**
- » Titulación: **TECH Global University**
- » Acreditación: **6 ECTS**
- » Horario: **a tu ritmo**
- » Exámenes: **online**

Acceso web: www.techtute.com/educacion/curso-universitario/gamificacion-geografia-historia-educacion-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. 20

06

Titulación

pág. 28

01

Presentación

Cuando el niño relaciona el estudio con algo divertido se sentirá mucho más motivado. Por eso, el crear estrategias de enseñanza de asignaturas como Geografía e Historia a través del uso de juegos y la Gamificación será un paso adelante hacia la obtención de buenos resultados. En este sentido, TECH ha producido este programa en Gamificación en Geografía e Historia en Educación Primaria, para que el docente entienda de qué manera emplear esta herramienta y aprovechar todas sus ventajas. Será un contenido de alta calidad, desarrollado por especialistas versados en el tema, quienes brindarán un gran aporte para el aprendizaje del futuro docente. Es 100% online, por lo que es accesible para todos los que deseen aumentar sus conocimientos y dispongan de poco tiempo para ello.





“

Descubre todas las novedades que te ofrece este Curso Universitario exclusivo de TECH, en materia de Gamificación en Geografía e Historia de Educación Primaria. Matricúlate ahora, es 100% online”

Aunque no existe una definición única y universal de Gamificación, su esencia se basa en la aplicación de los principios y elementos del juego en entornos ajenos a este, como, por ejemplo, el sector educativo. En este caso, se ha comprobado que es realmente efectivo y los niños de primaria se apasionan cuando forman parte de la historia contada.

El docente de este nivel educativo debe conocer cómo diseñar un juego acorde a los objetivos de enseñanza o materia a dar, y en este Curso Universitario podrá aprenderlo. Tendrá las pautas a tener en cuenta para producir un juego educativo en el aula, específicamente en las asignaturas de Geografía e Historia.

Comprenderá los aspectos relevantes de su funcionamiento en la enseñanza, como un ente socializador y transmisor de valores. Descubrirá el papel de los sentidos como herramienta de juego, además del rol que cumple el maestro durante el desarrollo de la actividad. Seguirá modelos y patrones que le facilitarán la obtención de resultados positivos, para la evaluación de los alumnos.

Serán 6 semanas de estudio 100% online, gracias a la metodología y tecnología de punta implementada por TECH donde el alumno adquirirá los conocimientos y capacidades relativas al tema de estudio, desde una perspectiva integradora y ética en la que enseñará a pensar al niño, con pensamiento crítico en Geografía e Historia.

Este **Curso Universitario en Gamificación en Geografía e Historia en Educación 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 Didáctica de Geografía e Historia de Primaria
- ♦ Los contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que está concebido recogen una información 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



Crece personal y profesionalmente con este Curso Universitario en Gamificación en Geografía e Historia en educación primaria. Matricúlate ahora”

“ *TECH te permite organizar de acuerdo a tu agenda propia la dinámica de estudio. No dispones de horarios fijos ni de traslados innecesarios para titularte*”

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.

A través de este programa académico podrás dar iniciación al estudio patrimonial a través del juego.

Impulsa nuevas estrategias de enseñanza a través de la Gamificación en el aula de educación primaria.



02

Objetivos

Gracias a los avances tecnológicos de hoy en día, la educación también evoluciona a pasos agigantados. Y es que los niños de primaria ya presentan exigencias distintas que atender para alcanzar el nivel de aprendizaje necesario para su evolución. Por eso, este Curso Universitario en Gamificación en Geografía e Historia en educación Primaria le abre la puerta al éxito al futuro docente para que pueda implementar innovadoras estrategias de enseñanza.



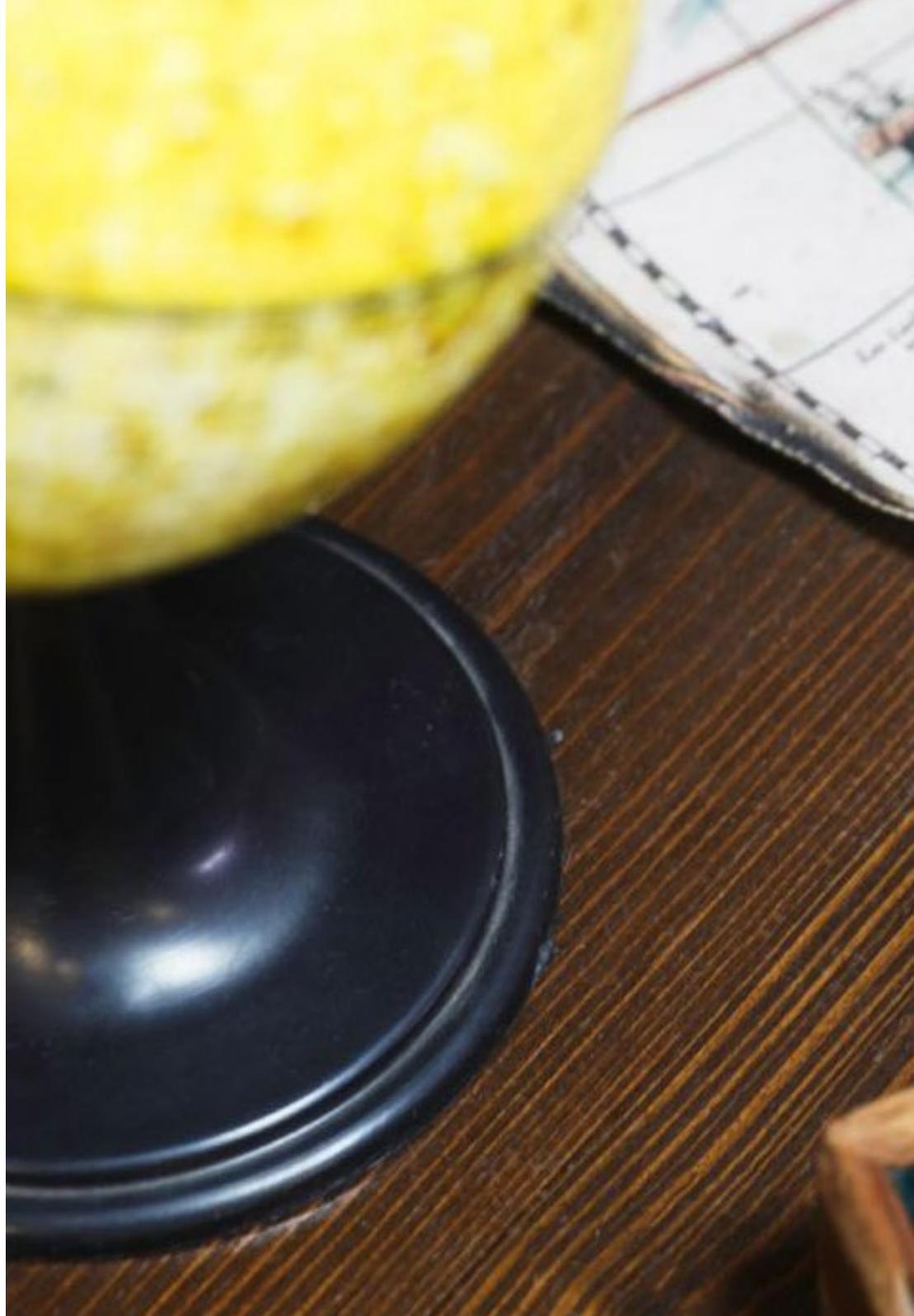
“

No dejes pasar esta nueva experiencia y aprende todas las novedades sobre Gamificación para aplicarla a un aula de primaria y en las asignaturas de Geografía e Historia”



Objetivos generales

- ♦ Definir el currículo de las Ciencias Sociales
- ♦ Adquirir conocimientos y capacidades relativas a la Didáctica de la Geografía e Historia dirigida a alumnos de Primaria, desde una perspectiva integradora y ética en la que el Patrimonio Cultural sea el nexo en común de las ramas que engloban las Ciencias Sociales
- ♦ Emplear las herramientas necesarias para poner en práctica los conocimientos aprendidos, así como elaborar y defender con los argumentos necesarios las soluciones a los posibles problemas que se generen en el área de estudio y trabajo correspondiente
- ♦ Diseñar y planificar procesos de enseñanza y aprendizaje mediante la utilización de un método que integre los estudios de Historia y Geografía desde una orientación instructiva y cultural
- ♦ Definir el valor del Patrimonio Cultural y su papel en el entendimiento, formación y desarrollo de la sociedad actual a través de las materias de Geografía e Historia
- ♦ Fomentar en el aula, mediante estas materias, la educación democrática, crítica y diversa, teniendo en cuenta la igualdad de género, la equidad y el valor e importancia de los derechos humanos, entre otros
- ♦ Explicar la dimensión educadora del docente respecto a las funciones que este desempeña y su papel en el desarrollo cognoscitivo del alumno
- ♦ Aplicar en el aula las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) que puedan contribuir de manera beneficiosa al buen funcionamiento de la clase y al aprendizaje del alumno
- ♦ Adquirir competencias en las que el alumno del Máster Título Propio sea capaz de interconectar las materias de Geografía e Historia con otras disciplinas, a fin de innovar y enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje en clase





Objetivos específicos

- ♦ Definir estrategias de adaptación del juego a la dinámica rutinaria de clase
- ♦ Conocer al detalle los juegos más innovadores y educativos y su relación con las TIC en el ámbito escolar

“

Contarás con un material de estudio exclusivo gracias al equipo de profesionales de alto nivel con los que cuenta TECH en este Curso Universitario”

03

Dirección del curso

Para la elaboración de este programa, TECH se ha unido a grandes profesionales con un nivel académico y experiencial superior. Esto permitirá que el alumno se lleve el conocimiento más completo sobre el tema de estudio y avance hacia su carrera de un modo garantizado. Este equipo docente brindará un material de estudio basado en la metodología *Relearning*, donde los conceptos y temas relevantes de la Gamificación en Geografía e Historia en Educación Primaria serán aprendidos de forma fácil y accesible.



A photograph of two hands raised in a classroom setting, with a green chalkboard in the background. The image is partially obscured by a diagonal split into red and white sections.

“

Aprende cómo emplear la Gamificación en el aula de Primaria para la enseñanza de Geografía e Historia de un modo innovador gracias al aporte de los más reputados expertos en el tema”

Dirección



Dra. Belso Delgado, Marina

- ♦ Historiadora del Arte e Investigadora
- ♦ Guía del Museo de la Catedral de Murcia
- ♦ Evaluadora externa en la Revista Eiterna
- ♦ Prácticas Extracurriculares en el Museo Salzillo
- ♦ Doctorado en Historiadora del Arte por la Universidad de Murcia
- ♦ Grado en Historia del Arte por la Universidad de Murcia
- ♦ Estudiante de prácticas en el Museo de Semana Santa de Crevillente
- ♦ Máster en Gestión e Investigación del Patrimonio Histórico-Artístico y Cultural por la Universidad de Murcia
- ♦ Experta en Escultura y Escultores de las Reales Academias
- ♦ Miembro del Equipo de Cultura de la Junta Municipal del Distrito Centro Este de Murcia



Profesores

Dña. Antón López, Estefanía

- ♦ Especialista en Competencias digitales para destinos turísticos y agencias de viajes para la Comunidad Valenciana
- ♦ Experta en Catalogación de materiales y Fondos bibliográficos del Museo Pusol
- ♦ Máster en Tutela del Patrimonio Histórico-Artístico por la Universidad de Granada

D. Gálvez Ruiz, Antonio

- ♦ Analista de precios en Aliseda Inmobiliaria
- ♦ Técnico de control de Anida
- ♦ Arquitecto en Arial Técnica
- ♦ Arquitecto en AD Arquitectura y Urbanismo
- ♦ Arquitecto en MORAL Arquitectura
- ♦ Graduado en Fundamentos de la Arquitectura por la Universidad Nebrija
- ♦ Máster Habilitante de Arquitectura por la Universidad Nebrija
- ♦ Máster en Formación del Profesorado de Educación Secundaria Obligatoria, Bachillerato y Formación Profesional por la Universidad Politécnica de Madrid

D. Pueyo García, Luis

- ♦ Profesor de Instituto en las Áreas de las Ciencias Sociales, Geografía, Historia e Historia del Arte
- ♦ Historiador
- ♦ Jefe del Departamento Didáctico en IES La Torreta, Elche
- ♦ Licenciado en Historia por la Universidad de Alicante
- ♦ Máster en Historia e Identidades Hispánicas en el Mediterráneo Occidental

04

Estructura y contenido

Este Curso Universitario se compone de 1 módulo de estudio desarrollado por especialistas en Historia del Arte, Pedagogía y Ciencias Sociales, apasionados por la investigación y las nuevas tecnologías. Por eso, el temario incluye el papel del juego en el aula de primaria y todo lo que en torno a ello debe aprender el docente de hoy y del mañana. Serán 6 semanas de estudio 100% online, donde a través de material didáctico, lecturas complementarias, vídeos al detalle, entre otros recursos, se avanzará de forma progresiva y natural hacia la meta.





“

Obtendrás una serie de herramientas para hacer tu aprendizaje mucho más fácil y rápido, de un completo temario que aprovecharás para el resto de tu carrera”

Módulo 1. ¿Jugamos en clase?

- 1.1. El juego en el aula
 - 1.1.1. ¿Qué es el juego didáctico? Planteamientos teóricos y otros puntos de vista
 - 1.1.2. Objetivos y fines educativos del juego
 - 1.1.3. Evolución del juego en el aula
 - 1.1.4. El juego y el desarrollo de habilidades por áreas
- 1.2. La memoria vs. La experiencia. Ventajas e inconvenientes
 - 1.2.1. Aspectos en torno a memorizar datos: ¿beneficioso o contraproducente? Su aplicación, el juego
 - 1.2.2. El papel de los sentidos como herramienta de juego
- 1.3. Aspectos relevantes de su funcionamiento en la enseñanza. El juego como socializador y transmisor de valores
 - 1.3.1. La explotación lúdica con fines educativos
 - 1.3.2. Enseñar a jugar y aprendiendo jugando
 - 1.3.3. Estrategia de atención a la diversidad
 - 1.3.4. Estudio de actividades psicológicas durante el juego
- 1.4. El diseño del juego en clase: pautas a tener en cuenta
 - 1.4.1. Características generales del juego didáctico
 - 1.4.2. Pasos para su elaboración
 - 1.4.3. Formato del juego didáctico
 - 1.4.4. Las reglas del juego
 - 1.4.5. Materiales disponibles
- 1.5. El papel del profesor en el juego
 - 1.5.1. Habilidades a tener en cuenta
 - 1.5.2. Sugerencias previas antes de la realización de un juego
 - 1.5.3. Modelos y patrones a seguir
 - 1.5.4. El rol del maestro durante el desarrollo de la actividad
- 1.6. El juego y las TIC
 - 1.6.1. La introducción de la tecnología en el juego
 - 1.6.2. Ejemplos significativos



- 1.7. La Geografía y el juego
 - 1.7.1. Componentes geográficos que debe tener un juego
 - 1.7.2. Ejemplos significativos
- 1.8. La Historia y el juego
 - 1.8.1. Componentes históricas que debe tener un juego
 - 1.8.2. Ejemplos significativos
- 1.9. El Patrimonio Cultural: otro campo de juego
 - 1.9.1. Iniciación al estudio patrimonial a través del juego
 - 1.9.2. Jugando con el Patrimonio: métodos y aportaciones al aprendizaje
 - 1.9.3. Ejemplos significativos

“*Descubre la nueva forma de estudiar
100% online con la calidad que mereces.
Para TECH lo más importante eres tú*”

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 haría usted? A lo largo del programa, usted se enfrentará 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 qué 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

En TECH potenciamos el método del caso de Harvard con la mejor metodología de enseñanza 100 % online del momento: el Relearning.

Nuestra Universidad es la primera en el mundo que combina el estudio de casos con un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración, que combina un mínimo de 8 elementos diferentes en cada lección, y que suponen una auténtica revolución con respecto al simple estudio y análisis de casos.



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 hemos capacitado a más de 85.000 educadores con un éxito sin precedentes, en todas las especialidades. Nuestra metodología pedagógica está desarrollada en 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 (aprendemos, desaprendemos, olvidamos y reaprendemos). Por eso, combinamos 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.



En este programa tendrás acceso a los mejores materiales educativos, preparados a conciencia para ti:



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 que creará nuestra manera de trabajo online, con las técnicas más novedosas que nos permiten ofrecerte una gran calidad, en cada una de las piezas que pondremos a tu servicio.



Técnicas y procedimientos educativos en video

Te acercamos a 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 tu asimilación y comprensión. Y lo mejor, puedes verlos las veces que quieras.



Resúmenes interactivos

Presentamos los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audio, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

Este sistema exclusivo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".



Lecturas complementarias

Artículos recientes, documentos de consenso, guías internacionales..., en nuestra biblioteca virtual tendrás acceso a todo lo que necesitas para completar tu capacitación.





Análisis de casos elaborados y guiados por expertos

El aprendizaje eficaz tiene, necesariamente, que ser contextual. Por eso, te presentaremos los desarrollos de casos reales en los que el experto te guiará 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

Evaluamos y reevaluamos periódicamente tu conocimiento a lo largo del programa, mediante actividades y ejercicios evaluativos y autoevaluativos: para que compruebes cómo vas consiguiendo tus 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 nuestras futuras decisiones difíciles.



Guías rápidas de actuación

Te ofrecemos los contenidos más relevantes del curso en forma de fichas o guías rápidas de actuación. Una manera sintética, práctica y eficaz de ayudarte a progresar en tu aprendizaje.



06

Titulación

El Curso Universitario Gamificación en Geografía e Historia en Educación Primaria garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Curso Universitario expedido por TECH Global University.



“

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

Este programa te permitirá obtener el título propio de **Curso Universitario en Gamificación en Geografía e Historia en Educación Primaria** avalado por **TECH Global University**, la mayor Universidad digital del mundo.

TECH Global University, es una Universidad Oficial Europea reconocida públicamente por el Gobierno de Andorra (*boletín oficial*). Andorra forma parte del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES) desde 2003. El EEES es una iniciativa promovida por la Unión Europea que tiene como objetivo organizar el marco formativo internacional y armonizar los sistemas de educación superior de los países miembros de este espacio. El proyecto promueve unos valores comunes, la implementación de herramientas conjuntas y fortaleciendo sus mecanismos de garantía de calidad para potenciar la colaboración y movilidad entre estudiantes, investigadores y académicos.

Este título propio de **TECH Global University**, es un programa europeo de formación continua y actualización profesional que garantiza la adquisición de las competencias en su área de conocimiento, confiriendo un alto valor curricular al estudiante que supere el programa.

Título: **Curso Universitario en Gamificación en Geografía e Historia en Educación Primaria**

Modalidad: **online**

Duración: **6 semanas**

Acreditación: **6 ECTS**





Curso Universitario
Gamificación en
Geografía e Historia
en Educación Primaria

- » Modalidad: online
- » Duración: 6 semanas
- » Titulación: TECH Global University
- » Acreditación: 6 ECTS
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Curso Universitario

Gamificación en Geografía e Historia en Educación Primaria

