

Experto Universitario

Nuevas Tecnologías y Gamificación
en Geografía e Historia en Primaria





Experto Universitario

Nuevas Tecnologías y Gamificación en Geografía e Historia en Primaria

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

Acceso web: www.techtitude.com/educacion/experto-universitario/experto-nuevas-tecnologias-gamificacion-geografia-historia-primaria



Índice

01

Presentación

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Dirección del curso

pág. 12

04

Estructura y contenido

pág. 16

05

Metodología de estudio

pág. 22

06

Titulación

pág. 32

01

Presentación

Hoy en día, el uso de las nuevas tecnologías es un recurso indispensable dentro de las aulas de clases, así como lo está siendo la Gamificación, especialmente en niveles de Primaria. Para las asignaturas de Geografía e Historia son un gran recurso, por lo que el futuro docente debe estar al día de las herramientas y su ejecución efectiva. Por tanto, TECH, a la vanguardia de la educación universitaria, ha creado este programa online, donde el egresado obtendrá los conocimientos necesarios para generar una nueva estrategia de enseñanza basada en métodos modernos que ayuden al niño a crear un pensamiento crítico y autodidacta en el estudio de los hechos históricos y territorios del mundo.



“

Avanzarás de la mano de los mejores docentes que han seleccionado el contenido más completo para que aprendas a usar las Nuevas Tecnologías y la Gamificación en la enseñanza de Geografía e Historia en alumnos de Primaria”

Debido a los altos niveles de aprendizaje y buenos resultados alcanzados en los alumnos de Primaria que han implementado el uso de las Nuevas Tecnologías y Gamificación, TECH ha preparado este Experto Universitario para la enseñanza del futuro docente y puesta al día de las reales demandas de los estudiantes que en la actualidad requieren una enseñanza mucho más dinámica.

El egresado tendrá la capacidad de hacer un buen empleo de las TIC dentro del aula de Educación Primaria y permitirá la enseñanza innovadora. Asimismo, definirá Zestrategias de adaptación del juego en la dinámica rutinaria de clase, creando espacios para la creatividad y permitiendo en el alumno la posibilidad de diseñar sus propios contenidos basados en los hechos históricos y en torno a lo aprendido en clases.

Asimismo, el alumno de este programa universitario aprenderá a definir estrategias metodológicas de la unidad didáctica, establecer su proyecto docente de acuerdo a la unidad curricular actual. Dominará nuevas técnicas para la evaluación de cada asignatura, generando diversas actividades a través del juego y comprenderá, entre otros aspectos relevantes, la importancia actual de la cultura visual.

Todo ello y mucho más está reflejado en el amplio temario que posee este programa, diseñado por especialistas elegidos por TECH para la enseñanza de las Nuevas Tecnologías y Gamificación en Geografía e Historia en Primaria. Se hará a través de variados recursos, videorresúmenes, *Testing* y *Retesting*, lecturas complementarias, imágenes, esquemas, entre otros variados contenidos, disponibles las 24 horas, desde el Campus Virtual más moderno y seguro. De este modo, en horas el alumno adquirirá un nuevo perfil profesional acorde a las demandas del mundo actual.

Este **Experto Universitario en Nuevas Tecnologías y Gamificación en Geografía e Historia en Primaria** contiene el programa universitario 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



TECH se plantea ofrecerte en cada espacio académico la mejor calidad, por eso aquí encontrarás un contenido de alto nivel académico y la facilidad de elegir cuando, donde y como estudiar"

“

Para innovar en la enseñanza de Geografía e Historia en Primaria debes conocer los recursos más modernos. En este Experto Universitario los encontrarás”

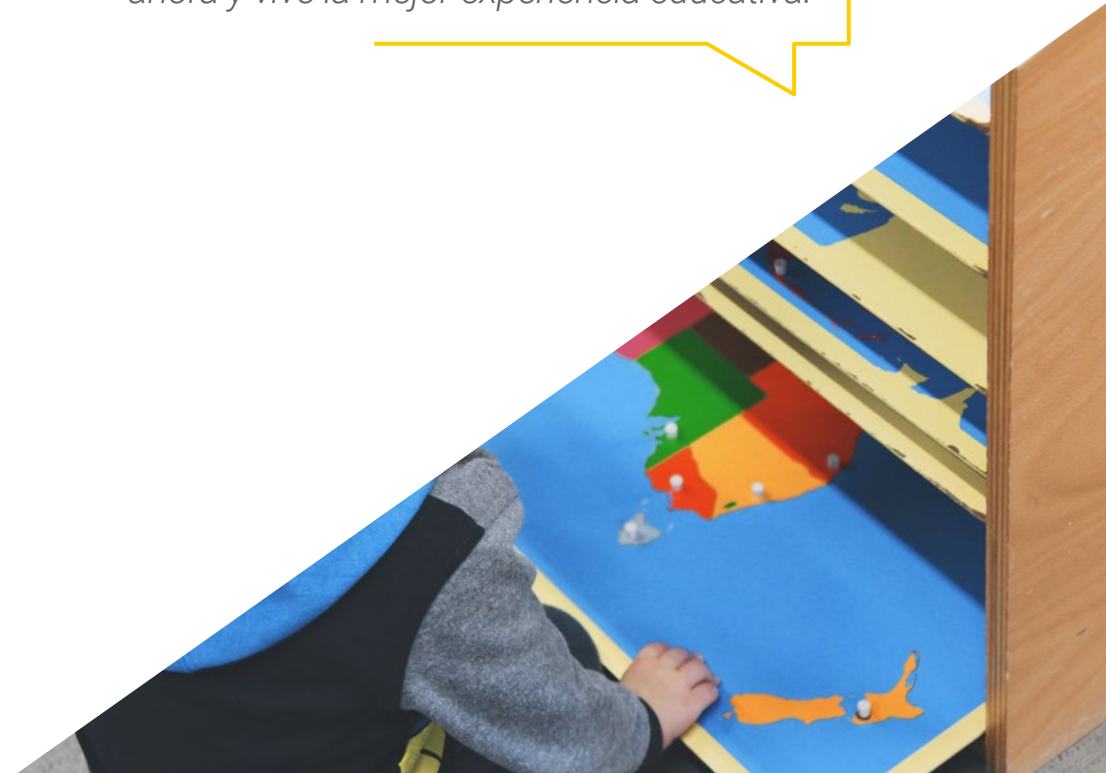
El programa incluye, en su cuadro docente, a profesionales del sector que vierten en esta capacitación la experiencia de su trabajo, además de reconocidos especialistas de sociedades de referencia y universidades de prestigio.

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.

Conocerás al detalle los juegos más innovadores y educativos y su relación con las TIC en el ámbito escolar, durante el desarrollo de este programa universitario.

Si deseas innovar y atrapar la atención de tus estudiantes de Primaria, con el estudio de este Experto Universitario lo lograrás. Matricúlate ahora y vive la mejor experiencia educativa.



02

Objetivos

El uso de Nuevas Tecnologías y Gamificación en la enseñanza de Educación Primaria cada vez es más extendido. Por ello, son más demandados profesionales que entiendan cómo implementar y dar uso de todas las ventajas que estos recursos ofrecen. En este sentido, TECH se plantea con este Experto Universitario online brindar el contenido académico necesario para que el futuro profesional esté realmente capacitado para trabajar con niños de este nivel, específicamente en la enseñanza de Geografía e Historia como asignaturas en tan solo 6 meses.





“

Define tu potencial en el uso de Nuevas Tecnologías y Gamificación para la enseñanza de Educación Primaria, especialmente en asignaturas como Geografía e Historia, con este Experto Universitario online”



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, capacitación 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 Experto Universitario 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

Módulo 1. El proyecto docente y las unidades didácticas

- ♦ Explicar la función y finalidad de una unidad didáctica
- ♦ Describir los contenidos de los que debe constar, su organización y los elementos y herramientas necesarios para poder llevarla a la práctica en el caso de las materias de Geografía e Historia
- ♦ Realizar y supervisar los contenidos de una unidad didáctica

Módulo 2. Uso de las nuevas tecnologías en Geografía e Historia en Primaria

- ♦ Capacitar al alumno con las herramientas para un buen uso de las TIC en el aula
- ♦ Aumentar la capacidad de innovación en el aula

Módulo 3. ¿Jugamos en clase?

- ♦ 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



¿Estás buscando innovar en la enseñanza de Educación Primaria y brindar a tus alumnos contenidos atractivos a través del uso de las TIC y la Gamificación? ¡Este es tu programa!"

03

Dirección del curso

Docentes con larga trayectoria en Educación Primaria, investigación y generación de proyectos vinculados con el tema de estudio han sido los elegidos por TECH para dirigir e impartir este programa en Nuevas Tecnologías y Gamificación en Geografía e Historia en Primaria. Han seleccionado un material de lujo, para el aprendizaje y formación de un bagaje especializado en el egresado, donde a través de su propia experiencia y los más reconocidos estudios mostrarán los casos ejemplarizantes y diferentes formatos para que el tema sea comprendido de forma sencilla.



“

TECH ha seleccionado a expertos en Historia, Geografía y áreas relacionadas para brindarte el contenido más exclusivo y logres un perfil profesional de alto nivel y vanguardia”

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. 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



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

“

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

04

Estructura y contenido

Con una estructura y contenido diseñados por especialistas en el tema de estudio, este Experto Universitario pretende que el egresado obtenga los conocimientos más específicos acerca de las Nuevas Tecnologías y Gamificación para la enseñanza de Geografía e Historia en Educación Primaria. Serán horas de estudio organizadas a gusto por el alumno, de acuerdo a su propia agenda, sin restricciones. Dispondrá de una serie de vídeos al detalle, artículos de investigación, lecturas complementarias, imágenes, esquemas y mucho más. Todo, accesible desde su dispositivo favorito con conexión a internet, una forma cómoda y vanguardista de estudio.



“

Este programa contiene las más resaltantes novedades acerca de las Tecnologías y Gamificación para la enseñanza de Geografía e Historia en Primaria”

Módulo 1. El proyecto docente y las unidades didácticas

- 1.1. Finalidad y uso de una unidad didáctica
 - 1.1.1. ¿Qué es una unidad didáctica?
 - 1.1.2. Objetivos y finalidad para la docencia
- 1.2. Programación de una unidad didáctica
 - 1.2.1. Componentes que debe tener una unidad didáctica
 - 1.2.2. Contenidos: conceptuales, procedimentales y actitudinales
- 1.3. Estrategias metodológicas de la unidad didáctica
 - 1.3.1. Métodos para realizar una unidad didáctica
 - 1.3.2. Técnicas para desarrollar una unidad didáctica
- 1.4. Actividades y tiempos estimados
 - 1.4.1. Tareas teóricas para la unidad didáctica
 - 1.4.2. Actividades prácticas para la unidad didáctica
 - 1.4.3. Estimación del periodo empleado en las actividades. Cronograma
 - 1.4.4. Los recursos didácticos: espacios, textos, documentos y otros materiales
- 1.5. Los recursos para una unidad didáctica
 - 1.5.1. Espacios
 - 1.5.2. Documentos escritos
 - 1.5.3. Otros materiales
- 1.6. Criterios de evaluación
 - 1.6.1. Técnicas para la evaluación de la materia
 - 1.6.2. Instrumentos y actividades para evaluar
 - 1.6.3. La calificación del alumno: mecanismos de seguimiento
- 1.7. Otros componentes
 - 1.7.1. Contribución de una unidad didáctica a las competencias básicas del alumno
 - 1.7.2. La atención a la diversidad
 - 1.7.3. El cuadro-resumen de la unidad
 - 1.7.4. Las conclusiones de la programación





- 1.8. Las unidades didácticas de las Ciencias Sociales
 - 1.8.1. Consideraciones previas
 - 1.8.2. Elaborando una unidad didáctica de Ciencias Sociales: justificación de los contenidos
 - 1.8.3. Competencias generales y específicas de la materia
 - 1.8.4. Planificación del temario
 - 1.8.5. Diseño y estructura de una unidad didáctica para las Ciencias Sociales
- 1.9. Métodos y estrategias para la enseñanza y aprendizaje de las Ciencias Sociales
 - 1.9.1. La incorporación del Método Histórico en la Enseñanza de las Ciencias Sociales
 - 1.9.2. Estrategias cooperativas para la reconstrucción del conocimiento social: resolución de problemas, simulaciones, estudio de casos, etc

Módulo 2. Uso de las nuevas tecnologías en Geografía e Historia en Primaria

- 2.1. Introducción a las TIC en el mundo educativo: evolución e impacto
 - 2.1.1. Modernizando el aula: los primeros intentos
 - 2.1.2. Evolución de la tecnología en la enseñanza
 - 2.1.3. Impacto en el desarrollo educativo y sociológico del alumno
- 2.2. Funciones principales y niveles de integración
 - 2.2.1. Funciones básicas de las TIC en el aula. Complemento a la enseñanza
 - 2.2.2. Las TIC como herramienta de integración social
- 2.3. Ventajas e inconvenientes de las TIC en el aula. Buenas prácticas
 - 2.3.1. Ventajas de su aplicación en la escuela
 - 2.3.2. Inconvenientes de su aplicación en la escuela
 - 2.3.3. Recomendaciones para su uso durante la clase
- 2.4. La imagen como recurso educativo
 - 2.4.1. El papel de la imagen como documento gráfico básico de enseñanza
 - 2.4.2. La importancia actual de la cultura visual
 - 2.4.3. La complejidad de la lectura de la imagen y su aplicación en el aula: la coherencia con la edad y el contenido que se imparte
- 2.5. El vídeo y su aplicación didáctica
 - 2.5.1. Funciones del vídeo en clase
 - 2.5.2. El vídeo como mediador de aprendizaje, frente a otros medios

- 2.6. Las TIC en Geografía e Historia
 - 2.6.1. Cómo afrontar las Ciencias Sociales a través de las nuevas tecnologías
 - 2.6.2. Valoración de la disponibilidad tecnológica del alumno y del centro educativo
 - 2.6.3. Lista de TIC aplicables a Geografía e Historia para niños de Primaria
- 2.7. El Patrimonio Cultural, los museos y las TIC
 - 2.7.1. Hacia la actualización de las prestaciones y comunicación del Patrimonio Cultural
 - 2.7.2. Las TIC para alumnos en monumentos patrimoniales
 - 2.7.3. El nuevo concepto de museo: las TIC y los visitantes escolares
- 2.8. La Educación Artística y adecuación de las TIC
 - 2.8.1. Qué es la educación artística. Aportaciones al desarrollo del niño y su vinculación con la Geografía e Historia
 - 2.8.2. La creatividad a través de las nuevas tecnologías. Recursos didácticos
 - 2.8.3. Ventajas y desventajas de las TIC en la educación artística
- 2.9. Nuevas propuestas de recursos tecnológicos y su aplicación en el aula
 - 2.9.1. Herramientas de comunicación, debate y colaboración
 - 2.9.2. Herramientas de organización e intercambio de archivos
 - 2.9.3. Las aplicaciones móviles
 - 2.9.4. Proyectos en 3D, realidad virtual y otros

Módulo 3. ¿Jugamos en clase?

- 3.1. El juego en el aula
 - 3.1.1. ¿Qué es el juego didáctico? Planteamientos teóricos y otros puntos de vista
 - 3.1.2. Objetivos y fines educativos del juego
 - 3.1.3. Evolución del juego en el aula
 - 3.1.4. El juego y el desarrollo de habilidades por áreas
- 3.2. La memoria vs. La experiencia. Ventajas e inconvenientes
 - 3.2.1. Aspectos en torno a memorizar datos: ¿beneficioso o contraproducente? Su aplicación en el juego
 - 3.2.2. El papel de los sentidos como herramienta de juego





- 3.3. Aspectos relevantes de su funcionamiento en la enseñanza. El juego como socializador y transmisor de valores
 - 3.3.1. La explotación lúdica con fines educativos
 - 3.3.2. Enseñar a jugar y aprendiendo jugando
 - 3.3.3. Estrategia de atención a la diversidad
 - 3.3.4. Estudio de actividades psicológicas durante el juego
- 3.4. El diseño del juego en clase: pautas a tener en cuenta
 - 3.4.1. Características generales del juego didáctico
 - 3.4.2. Pasos para su elaboración
 - 3.4.3. Formato del juego didáctico
 - 3.4.4. Las reglas del juego
 - 3.4.5. Materiales disponibles
- 3.5. El papel del profesor en el juego
 - 3.5.1. Habilidades a tener en cuenta
 - 3.5.2. Sugerencias previas antes de la realización de un juego
 - 3.5.3. Modelos y patrones a seguir
 - 3.5.4. El rol del maestro durante el desarrollo de la actividad
- 3.6. El juego y las TIC
 - 3.6.1. La introducción de la tecnología en el juego
 - 3.6.2. Ejemplos significativos
- 3.7. La Geografía y el juego
 - 3.7.1. Componentes geográficos que debe tener un juego
 - 3.7.2. Ejemplos significativos
- 3.8. La Historia y el juego
 - 3.8.1. Componentes históricos que debe tener un juego
 - 3.8.2. Ejemplos significativos
- 3.9. El Patrimonio Cultural: otro campo de juego
 - 3.9.1. Iniciación al estudio patrimonial a través del juego
 - 3.9.2. Jugando con el Patrimonio: métodos y aportaciones al aprendizaje
 - 3.9.3. Ejemplos significativos

05

Metodología de estudio

TECH es la primera universidad en el mundo que combina la metodología de los **case studies** con el **Relearning**, un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración dirigida.

Esta disruptiva estrategia pedagógica ha sido concebida para ofrecer a los profesionales la oportunidad de actualizar conocimientos y desarrollar competencias de un modo intensivo y riguroso. Un modelo de aprendizaje que coloca al estudiante en el centro del proceso académico y le otorga todo el protagonismo, adaptándose a sus necesidades y dejando de lado las metodologías más convencionales.



“

TECH te prepara para afrontar nuevos retos en entornos inciertos y lograr el éxito en tu carrera”

El alumno: la prioridad de todos los programas de TECH

En la metodología de estudios de TECH el alumno es el protagonista absoluto. Las herramientas pedagógicas de cada programa han sido seleccionadas teniendo en cuenta las demandas de tiempo, disponibilidad y rigor académico que, a día de hoy, no solo exigen los estudiantes sino los puestos más competitivos del mercado.

Con el modelo educativo asincrónico de TECH, es el alumno quien elige el tiempo que destina al estudio, cómo decide establecer sus rutinas y todo ello desde la comodidad del dispositivo electrónico de su preferencia. El alumno no tendrá que asistir a clases en vivo, a las que muchas veces no podrá acudir. Las actividades de aprendizaje las realizará cuando le venga bien. Siempre podrá decidir cuándo y desde dónde estudiar.

“

*En TECH NO tendrás clases en directo
(a las que luego nunca puedes asistir)”*



Los planes de estudios más exhaustivos a nivel internacional

TECH se caracteriza por ofrecer los itinerarios académicos más completos del entorno universitario. Esta exhaustividad se logra a través de la creación de temarios que no solo abarcan los conocimientos esenciales, sino también las innovaciones más recientes en cada área.

Al estar en constante actualización, estos programas permiten que los estudiantes se mantengan al día con los cambios del mercado y adquieran las habilidades más valoradas por los empleadores. De esta manera, quienes finalizan sus estudios en TECH reciben una preparación integral que les proporciona una ventaja competitiva notable para avanzar en sus carreras.

Y además, podrán hacerlo desde cualquier dispositivo, pc, tableta o smartphone.

“

El modelo de TECH es asincrónico, de modo que te permite estudiar con tu pc, tableta o tu smartphone donde quieras, cuando quieras y durante el tiempo que quieras”

Case studies o Método del caso

El método del caso ha sido el sistema de aprendizaje más utilizado por las mejores escuelas de negocios del mundo. Desarrollado en 1912 para que los estudiantes de Derecho no solo aprendiesen las leyes a base de contenidos teóricos, su función era también presentarles situaciones complejas reales. Así, podían tomar decisiones y emitir juicios de valor fundamentados sobre cómo resolverlas. En 1924 se estableció como método estándar de enseñanza en Harvard.

Con este modelo de enseñanza es el propio alumno quien va construyendo su competencia profesional a través de estrategias como el *Learning by doing* o el *Design Thinking*, utilizadas por otras instituciones de renombre como Yale o Stanford.

Este método, orientado a la acción, será aplicado a lo largo de todo el itinerario académico que el alumno emprenda junto a TECH. De ese modo se enfrentará a múltiples situaciones reales y deberá integrar conocimientos, investigar, argumentar y defender sus ideas y decisiones. Todo ello con la premisa de responder al cuestionamiento de cómo actuaría al posicionarse frente a eventos específicos de complejidad en su labor cotidiana.



Método Relearning

En TECH los *case studies* son potenciados con el mejor método de enseñanza 100% online: el *Relearning*.

Este método rompe con las técnicas tradicionales de enseñanza para poner al alumno en el centro de la ecuación, proveyéndole del mejor contenido en diferentes formatos. De esta forma, consigue repasar y reiterar los conceptos clave de cada materia y aprender a aplicarlos en un entorno real.

En esta misma línea, y de acuerdo a múltiples investigaciones científicas, la reiteración es la mejor manera de aprender. Por eso, TECH ofrece entre 8 y 16 repeticiones de cada concepto clave dentro de una misma lección, presentada de una manera diferente, con el objetivo de asegurar que el conocimiento sea completamente afianzado durante el proceso de estudio.

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.



Un Campus Virtual 100% online con los mejores recursos didácticos

Para aplicar su metodología de forma eficaz, TECH se centra en proveer a los egresados de materiales didácticos en diferentes formatos: textos, vídeos interactivos, ilustraciones y mapas de conocimiento, entre otros. Todos ellos, diseñados por profesores cualificados que centran el trabajo en combinar casos reales con la resolución de situaciones complejas mediante simulación, el estudio de contextos aplicados a cada carrera profesional y el aprendizaje basado en la reiteración, a través de audios, presentaciones, animaciones, imágenes, etc.

Y es que las últimas evidencias científicas en el ámbito de las Neurociencias apuntan a la importancia de tener en cuenta el lugar y el contexto donde se accede a los contenidos antes de iniciar un nuevo aprendizaje. Poder ajustar esas variables de una manera personalizada favorece que las personas puedan recordar y almacenar en el hipocampo los conocimientos para retenerlos a largo plazo. Se trata de un modelo denominado *Neurocognitive context-dependent e-learning* que es aplicado de manera consciente en esta titulación universitaria.

Por otro lado, también en aras de favorecer al máximo el contacto mentor-alumno, se proporciona un amplio abanico de posibilidades de comunicación, tanto en tiempo real como en diferido (mensajería interna, foros de discusión, servicio de atención telefónica, email de contacto con secretaría técnica, chat y videoconferencia).

Asimismo, este completísimo Campus Virtual permitirá que el alumnado de TECH organice sus horarios de estudio de acuerdo con su disponibilidad personal o sus obligaciones laborales. De esa manera tendrá un control global de los contenidos académicos y sus herramientas didácticas, puestas en función de su acelerada actualización profesional.



La modalidad de estudios online de este programa te permitirá organizar tu tiempo y tu ritmo de aprendizaje, adaptándolo a tus horarios”

La eficacia del método se justifica con cuatro logros fundamentales:

1. Los alumnos 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 alumno una mejor integración en el mundo real.
3. Se consigue una asimilación más sencilla y eficiente de las ideas y conceptos, gracias al planteamiento de situaciones que han surgido de la realidad.
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.

La metodología universitaria mejor valorada por sus alumnos

Los resultados de este innovador modelo académico son constatables en los niveles de satisfacción global de los egresados de TECH.

La valoración de los estudiantes sobre la calidad docente, calidad de los materiales, estructura del curso y sus objetivos es excelente. No en valde, la institución se convirtió en la universidad mejor valorada por sus alumnos según el índice global score, obteniendo un 4,9 de 5.

Accede a los contenidos de estudio desde cualquier dispositivo con conexión a Internet (ordenador, tablet, smartphone) gracias a que TECH está al día de la vanguardia tecnológica y pedagógica.

Podrás aprender con las ventajas del acceso a entornos simulados de aprendizaje y el planteamiento de aprendizaje por observación, esto es, Learning from an expert.



Así, en este programa estarán disponibles los mejores materiales educativos, preparados a conciencia:



Material de estudio

Todos los contenidos didácticos son creados por los especialistas que van a impartir el curso, 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.



Prácticas de habilidades y competencias

Realizarás actividades de desarrollo de competencias y habilidades específicas en cada área temática. Prácticas y dinámicas para adquirir y desarrollar las destrezas y habilidades que un especialista precisa desarrollar en el marco de la globalización que vivimos.



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.

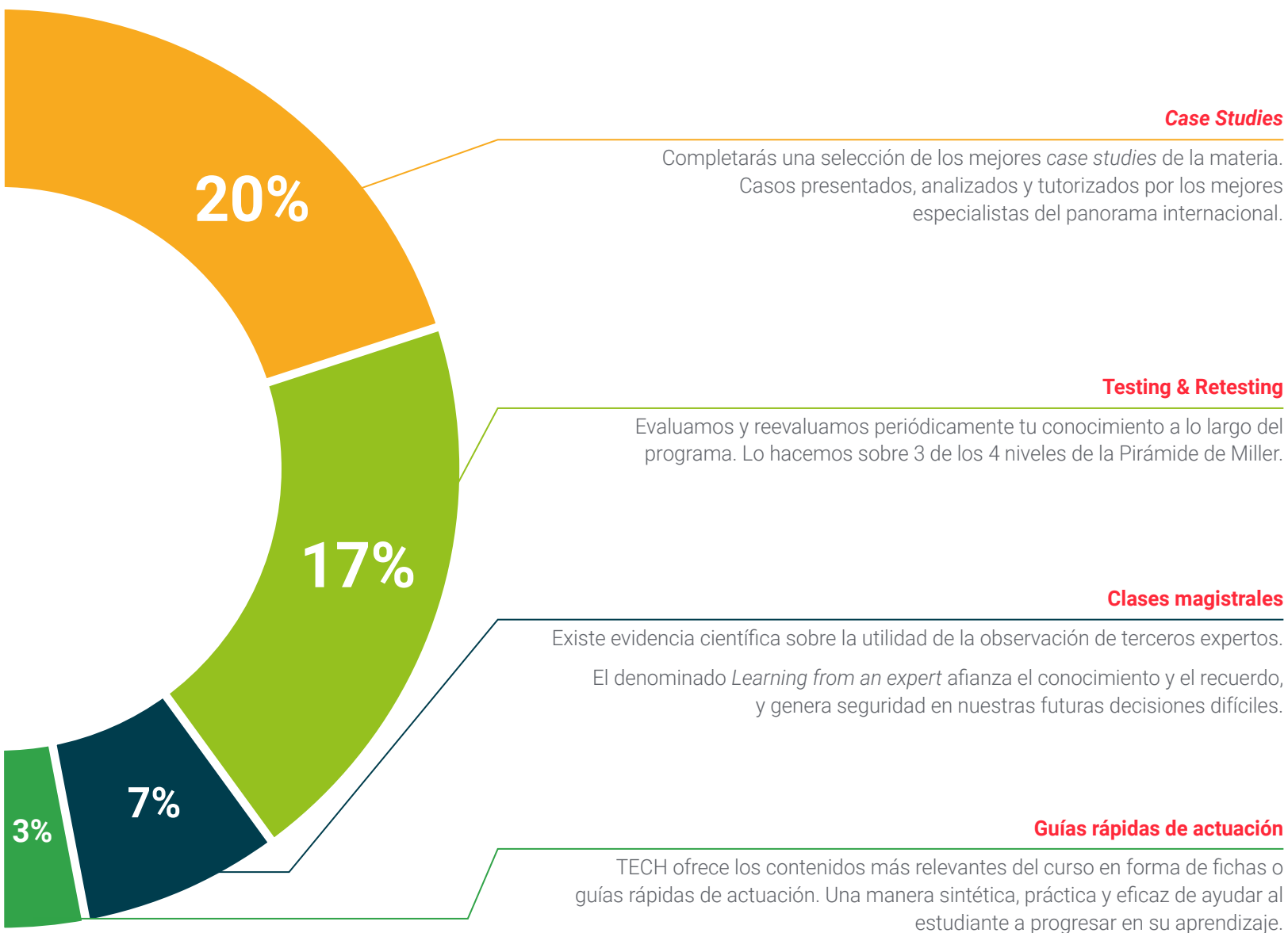
Este sistema exclusivo educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".



Lecturas complementarias

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





Case Studies

Completarás una selección de los mejores *case studies* de la materia. Casos presentados, analizados y tutorizados por los mejores especialistas del panorama internacional.



Testing & Retesting

Evaluamos y reevaluamos periódicamente tu conocimiento a lo largo del programa. Lo hacemos sobre 3 de los 4 niveles de la Pirámide de Miller.



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

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 Nuevas Tecnologías y Gamificación en Geografía e Historia 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 esta programa y recibe tu titulación universitaria sin desplazamientos ni farragosos trámites.

Este **Experto Universitario en Nuevas Tecnologías y Gamificación en Geografía e Historia en Primaria** contiene el programa universitario 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**.

El 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 Nuevas Tecnologías y Gamificación en Geografía e Historia 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

Nuevas Tecnologías
y Gamificación en
Geografía e Historia
en Primaria

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

Experto Universitario

Nuevas Tecnologías y Gamificación en Geografía e Historia en Primaria

