



Curso Universitario
Gamificación en
Geografía e Historia
en Educación Primaria

» Modalidad: online

» Duración: 6 semanas

» Titulación: TECH Universidad

» Acreditación: 6 ECTS

» Horario: a tu ritmo

» Exámenes: online

Acceso web: www.techtitute.com/humanidades/curso-universitario/gamificacion-geografia-historia-educacion-primaria

Índice

O1

Presentación

Objetivos

pág. 4

Objetivos

Dirección del curso

Estructura y contenido

05

Metodología de estudio

pág. 20

06

pág. 16

Titulación





tech 06 | Presentación

Aunque es importante que el alumno conozca las realidades sociales, los modos de pensar, las formas de vida, etc., del pasado, resulta fundamental que conozca la situación social actual, los elementos que la integran, los mecanismos para poder desenvolverse en ella, etc. En este sentido, los currículos de la Educación Primaria actual adaptan las nociones que se deben impartir según el nivel educativo. Por ejemplo, en los primeros niveles de primaria se proporciona al alumno conocimientos relativos a las relaciones y las construcciones sociales como la familia, la escuela, los amigos, etc., y se va ampliando a los pueblos, las ciudades, la organización de los territorios, el Estado, la Unión Europea y sus organismos, etc. En definitiva, todos estos elementos aportan conocimientos al alumno que le ayudan a comprender la realidad social en la que vive y cómo esta se estructura, pero también aporta conocimientos que le van a servir de herramienta para poder desenvolverse en este mundo con facilidad

Este programa ofrece competencias en las disciplinas de la Geografía e Historia para alumnos de Primaria desde una perspectiva patrimonial, esto es, la enseñanza de la importancia del Patrimonio Cultural, su conservación y puesta en valor a través del aprendizaje de las Ciencias Sociales impartidas en los primeros cursos del colegio, con el fin no sólo de preparar al alumnado de este Curso Universitario en las materias de didáctica de ambas materias, sino de prepararlo para la educación sobre el Patrimonio Cultural, y que pueda así transmitir los valores que ello lleva implícito y que formen parte del desarrollo cognitivo, sensorial, social y cultural del niño. Además, incluye recursos y estrategias de gran ayuda para la elaboración de los temarios de cada lección de clase, con el fin de facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje del alumno del Curso Universitario y la puesta en práctica de lo aprendido.

Este Curso Universitario en Gamificación en Geografía e Historia en Educación Primaria contiene el programa universitario más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- Desarrollo de más de 75 casos prácticos presentados por expertos en Gamificación en Geografía e Historia en Educación Primaria
- Sus contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que están concebidos, recogen una información científica y práctica sobre aquellas disciplinas indispensables para el ejercicio profesional
- Novedades sobre Gamificación en Geografía e Historia en Educación Primaria
- Contiene ejercicios prácticos donde realizar el proceso de autoevaluación para mejorar el aprendizaje
- Con especial hincapié en metodologías innovadoras en Gamificación en Geografía e Historia en Educación Primaria
- Disponibilidad de los contenidos desde cualquier dispositivo fijo o portátil con conexión a internet



Actualiza tus conocimientos a través del programa de Curso Universitario en Gamificación en Geografía e Historia en Educación Primaria"

Presentación | 07 tech



Este Curso Universitario puede ser la mejor inversión que puedes hacer en la selección de un programa de actualización por dos motivos: además de poner al día tus conocimientos en Gamificación en Geografía e Historia en Educación Primaria, obtendrás un título de Curso Universitario por TECH Universidad"

Incluye en su cuadro docente profesionales pertenecientes al ámbito de la Gamificación en Geografía e Historia en Educación Primaria, que vierten en esta capacitación la experiencia de su trabajo, además de reconocidos especialistas pertenecientes a sociedades de referencia y universidades de prestigio.

Gracias a su contenido multimedia elaborado con la última tecnología educativa, permitirán al profesional un aprendizaje situado y contextual, es decir, un entorno simulado que proporcionará un aprendizaje inmersivo programado para entrenarse ante situaciones reales.

El diseño de este programa está basado en el Aprendizaje Basado en Problemas, mediante el cual el educador deberá tratar de resolver las distintas situaciones de práctica profesional que se le planteen a lo largo del programa. Para ello, el educador contará con la ayuda de un novedoso sistema de vídeo interactivo realizado por reconocidos expertos en el campo de la Gamificación en Geografía e Historia en Educación Primaria, y con gran experiencia docente.

Aumenta tu seguridad en la toma de decisiones actualizando tus conocimientos a través de este Curso Universitario.

Aprovecha la oportunidad para conocer los últimos avances en enseñanza de valores sociales a través de la geografía y la historia y mejorar la atención a tus alumnos.





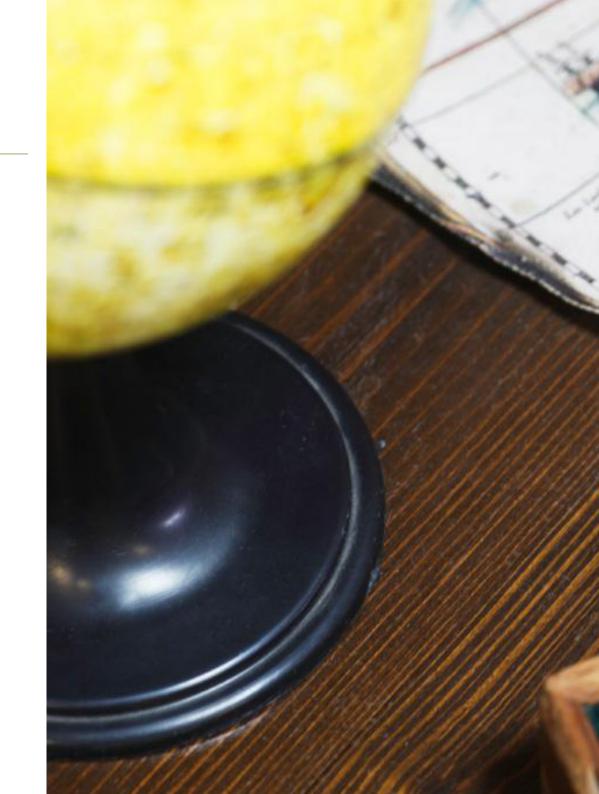


tech 10 | Objetivos



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 programa 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



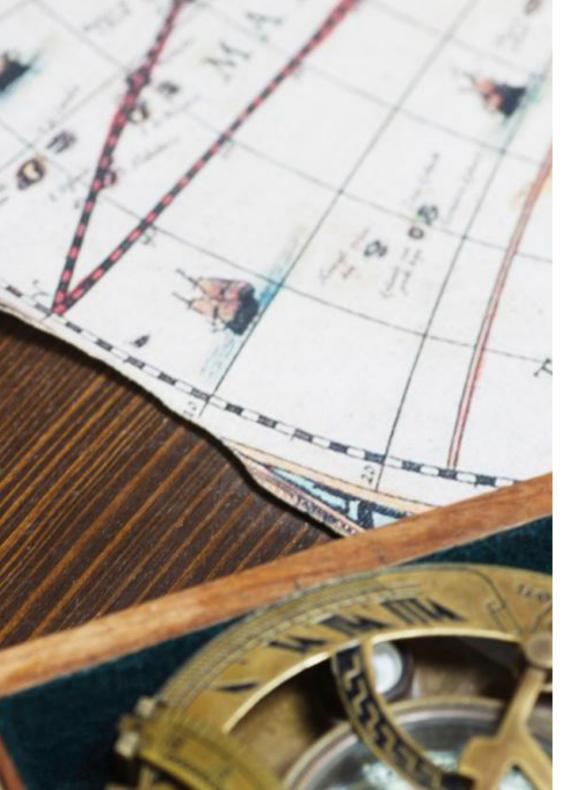


Objetivo específico

• Definir estrategias de adaptación del juego a la dinámica rutinaria de clase



Aprovecha la oportunidad y da el paso para ponerte al día en las últimas novedades en Gamificación en Geografía e Historia en Educación Primaria"







tech 14 | Dirección del curso

Dirección



Dña. Belso Delgado, Marina

- Historiadora del Arte e investigadora
- Máster en Investigación y Gestión del Patrimonio Histórico-Artístico (Universidad de Murcia

Profesores

Dña. Antón López, Estefanía

- Humanista
- Máster en Tutela del Patrimonio Histórico-Artístico. El legado de Al-Andalus (Universidad de Granada)

Dña. Carbonell Andreu, Andrea

- Historiadora del Arte
- Máster en Patrimonio Cultural: identificación, análisis y gestión (Universidad de Valencia)
- Estudiante del Grado en Geografía e Historia

D. Gálvez Ruiz, Antonio

- Arquitecto
- Máster en Habilitante de Arquitectura (Universidad Antonio de Nebrija, Madrid)
 y Máster en Formación del Profesorado de Educación Secundaria Obligatoria,
 Bachillerato y Formación Profesional (Universidad Politécnica de Madrid

D. Pueyo García, Luis

- Historiador y profesor de Ciencias Sociales, Geografía, Historia e Historia del Arte
- Jefe del Departamento didáctico (I.E.S La Torreta, Elche)
- Máster en Historia e Identidades Hispánicas en el Mediterráneo Occidental







tech 18 | Estructura y contenido

Módulo 1. ¿Jugamos en clase?

- 1.1. El juego en el aula. Teoría, evolución e importancia como herramienta de aprendizaje
 - 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





Estructura y contenido | 19 tech

- 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 TICs
 - 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



Una experiencia de capacitación única, clave y decisiva para impulsar tu desarrollo profesional"





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.









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"

tech 24 | Metodología de estudio

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.



tech 26 | Metodología de estudio

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 mentoralumno, 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.

Metodología de estudio | 27 tech

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

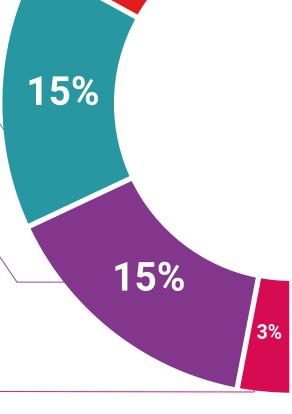
Realizarás actividades de desarrollo de competencias y habilidades específicas en cada área temática. Prácticas y dinámicas para adquirir y desarrollar las destrezas y habilidades que un especialista precisa desarrollar en el marco de la globalización que vivimos.



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.







tech 32 | Titulación

Este programa te permitirá obtener el título de **Curso Universitario en Gamificación en Geografía e Historia en Educación Primaria** emitido por TECH Universidad.

TECH es una Universidad española oficial, que forma parte del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES). Con un enfoque centrado en la excelencia académica y la calidad universitaria a través de la tecnología.

Este título propio contribuye de forma relevante al desarrollo de la educación continua y actualización del profesional, garantizándole la adquisición de las competencias en su área de conocimiento y aportándole un alto valor curricular universitario a su formación. Es 100% válido en todas las Oposiciones, Carrera Profesional y Bolsas de Trabajo de cualquier Comunidad Autónoma española.

Además, el riguroso sistema de garantía de calidad de TECH asegura que cada título otorgado cumpla con los más altos estándares académicos, brindándole al egresado la confianza y la credibilidad que necesita para destacarse en su carrera profesional.

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

Modalidad: online

Duración: 6 semanas

Acreditación: 6 ECTS



D/Dña ______, con documento de identificación ______ ha superad con éxito y obtenido el título de:

Curso Universitario en Gamificación en Geografía e Historia en Educación Primaria

Se trata de un título propio de 150 horas de duración equivalente a 6 ECTS, con fecha de inicio dd/mm/aaaa y fecha de finalización dd/mm/aaaa.

TECH es una universidad Oficial Española legalmente reconocida mediante la Ley 1/2024, del 16 de abril, de la Comunidad Autónoma de Canarias, publicada en el Boletín Oficial del Estado (BOE) núm. 181, de 27 de julio de 2024 (pág. 96.369) e integrada en el Registro de Universidades, Centros y Titulos (RUCT) del Ministerio de Ciencia, Innovación y Universidades con el código 104.

En San Cristóbal de la Laguna, a 28 de febrero de 2024



digo único TECH: AFWOR23S techtitute.com/t

salud confianza personas
salud confianza personas
educación información tutores
garantía acreditación enseñanza
instituciones tecnología aprendiza



Curso Universitario Gamificación en Geografía e Historia en Educación Primaria

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

