



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

Curso de Aplicación Didáctica de las TIC en las Aulas + Experto en Juegos Digitales Como Materiales Educativos (Doble Titulación con 5 Créditos ECTS)





Elige aprender en la escuela
líder en formación online

ÍNDICE

1 | Somos Euroinnova

2 | Rankings

3 | Alianzas y acreditaciones

4 | By EDUCA EDTECH Group

5 | Metodología LXP

6 | Razones por las que elegir Euroinnova

7 | Financiación y Becas

8 | Métodos de pago

9 | Programa Formativo

10 | Temario

11 | Contacto

SOMOS EUROINNOVA

Euroinnova International Online Education inicia su actividad hace más de 20 años. Con la premisa de revolucionar el sector de la educación online, esta escuela de formación crece con el objetivo de dar la oportunidad a sus estudiantess de experimentar un crecimiento personal y profesional con formación eminentemente práctica.

Nuestra visión es ser **una institución educativa online reconocida en territorio nacional e internacional** por ofrecer una educación competente y acorde con la realidad profesional en busca del reciclaje profesional. Abogamos por el aprendizaje significativo para la vida real como pilar de nuestra metodología, estrategia que pretende que los nuevos conocimientos se incorporen de forma sustantiva en la estructura cognitiva de los estudiantes.

Más de

19

años de
experiencia

Más de

300k

estudiantes
formados

Hasta un

98%

tasa
empleabilidad

Hasta un

100%

de financiación

Hasta un

50%

de los estudiantes
repite

Hasta un

25%

de estudiantes
internacionales

[Ver en la web](#)



EUROINNOVA
INTERNACIONAL ONLINE EDUCATION



Desde donde quieras y como quieras,
Elige Euroinnova



QS, sello de excelencia académica
Euroinnova: 5 estrellas en educación online

RANKINGS DE EUROINNOVA

Euroinnova International Online Education ha conseguido el reconocimiento de diferentes rankings a nivel nacional e internacional, gracias por su apuesta de **democratizar la educación** y apostar por la innovación educativa para **lograr la excelencia**.

Para la elaboración de estos rankings, se emplean **indicadores** como la reputación online y offline, la calidad de la institución, la responsabilidad social, la innovación educativa o el perfil de los profesionales.



[Ver en la web](#)



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

ALIANZAS Y ACREDITACIONES



Ver en la web



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

BY EDUCA EDTECH

Euroinnova es una marca avalada por **EDUCA EDTECH Group**, que está compuesto por un conjunto de experimentadas y reconocidas **instituciones educativas de formación online**. Todas las entidades que lo forman comparten la misión de **democratizar el acceso a la educación** y apuestan por la transferencia de conocimiento, por el desarrollo tecnológico y por la investigación



ONLINE EDUCATION



Ver en la web

METODOLOGÍA LXP

La metodología **EDUCA LXP** permite una experiencia mejorada de aprendizaje integrando la AI en los procesos de e-learning, a través de modelos predictivos altamente personalizados, derivados del estudio de necesidades detectadas en la interacción del alumnado con sus entornos virtuales.

EDUCA LXP es fruto de la **Transferencia de Resultados de Investigación** de varios proyectos multidisciplinares de I+D+i, con participación de distintas Universidades Internacionales que apuestan por la transferencia de conocimientos, desarrollo tecnológico e investigación.



1. Flexibilidad

Aprendizaje 100% online y flexible, que permite al alumnado estudiar donde, cuando y como quiera.



2. Accesibilidad

Cercanía y comprensión. Democratizando el acceso a la educación trabajando para que todas las personas tengan la oportunidad de seguir formándose.



3. Personalización

Itinerarios formativos individualizados y adaptados a las necesidades de cada estudiante.



4. Acompañamiento / Seguimiento docente

Orientación académica por parte de un equipo docente especialista en su área de conocimiento, que aboga por la calidad educativa adaptando los procesos a las necesidades del mercado laboral.



5. Innovación

Desarrollos tecnológicos en permanente evolución impulsados por la AI mediante Learning Experience Platform.



6. Excelencia educativa

Enfoque didáctico orientado al trabajo por competencias, que favorece un aprendizaje práctico y significativo, garantizando el desarrollo profesional.



Programas
PROPIOS
UNIVERSITARIOS
OFICIALES

RAZONES POR LAS QUE ELEGIR EUROINNOVA

1. Nuestra Experiencia

- ✓ Más de **18 años de experiencia.**
- ✓ Más de **300.000 alumnos** ya se han formado en nuestras aulas virtuales
- ✓ Alumnos de los 5 continentes.
- ✓ **25%** de alumnos internacionales.
- ✓ **97%** de satisfacción
- ✓ **100% lo recomiendan.**
- ✓ Más de la mitad ha vuelto a estudiar en Euroinnova.

2. Nuestro Equipo

En la actualidad, Euroinnova cuenta con un equipo humano formado por más **400 profesionales**. Nuestro personal se encuentra sólidamente enmarcado en una estructura que facilita la mayor calidad en la atención al alumnado.

3. Nuestra Metodología



100% ONLINE

Estudia cuando y desde donde quieras. Accede al campus virtual desde cualquier dispositivo.



APRENDIZAJE

Pretendemos que los nuevos conocimientos se incorporen de forma sustantiva en la estructura cognitiva



EQUIPO DOCENTE

Euroinnova cuenta con un equipo de profesionales que harán de tu estudio una experiencia de alta calidad educativa.



NO ESTARÁS SOLO

Acompañamiento por parte del equipo de tutorización durante toda tu experiencia como estudiante

4. Calidad AENOR

- ✓ Somos Agencia de Colaboración N°99000000169 autorizada por el Ministerio de Empleo y Seguridad Social.
- ✓ Se llevan a cabo auditorías externas anuales que garantizan la máxima calidad AENOR.
- ✓ Nuestros procesos de enseñanza están certificados por **AENOR** por la ISO 9001.



5. Confianza

Contamos con el sello de **Confianza Online** y colaboramos con la Universidades más prestigiosas, Administraciones Públicas y Empresas Software a nivel Nacional e Internacional.



6. Somos distribuidores de formación

Como parte de su infraestructura y como muestra de su constante expansión Euroinnova incluye dentro de su organización una **editorial y una imprenta digital industrial**.

Ver en la web



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

FINANCIACIÓN Y BECAS

Financia tu cursos o máster y disfruta de las becas disponibles. ¡Contacta con nuestro equipo experto para saber cuál se adapta más a tu perfil!

25% Beca
ALUMNI

20% Beca
DESEMPLEO

15% Beca
EMPRENDE

15% Beca
RECOMIENDA

15% Beca
GRUPO

20% Beca
FAMILIA
NUMEROSA

20% Beca
DIVERSIDAD
FUNCIONAL

20% Beca
PARA PROFESIONALES,
SANITARIOS,
COLEGIADOS/AS



[Solicitar información](#)

MÉTODOS DE PAGO

Con la Garantía de:



Fracciona el pago de tu curso en cómodos plazos y sin interéres de forma segura.



Nos adaptamos a todos los métodos de pago internacionales:



y muchos mas...



[Ver en la web](#)



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

Curso de Aplicación Didáctica de las TIC en las Aulas + Experto en Juegos Digitales Como Materiales Educativos (Doble Titulación con 5 Créditos ECTS)



DURACIÓN
325 horas



**MODALIDAD
ONLINE**



**ACOMPANIAMIENTO
PERSONALIZADO**



CREDITOS
5 ECTS

Titulación

Doble Titulación: - Titulación de Experto en Juegos Digitales Como Materiales Educativos expedida por EUROINNOVA INTERNACIONAL ONLINE EDUCATION, miembro de la AEEN (Asociación Española de Escuelas de Negocios) y reconocido con la excelencia académica en educación online por QS World University Rankings - Titulación Universitaria en Aplicación Didáctica de las TIC en las Aulas por la UNIVERSIDAD ANTONIO DE NEBRIJA con 5 Créditos Universitarios ECTS. Curso puntuable como méritos para oposiciones de acceso a la función pública docente en todas las CC. AA., según R.D. 276/2007 de 23 de febrero (BOE 2/3/2007). Éste se lleva a cabo dentro del plan de formación permanente del profesorado de la Universidad Antonio de Nebrija

[Ver en la web](#)



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

- Analizar el fuerte impacto que las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC) ejercen en el mundo educativo actual.
- Analizar las características que definen las buenas prácticas en el uso de las TIC así como los principales modelos de uso.
- Conocer las directrices sobre las competencias de los docentes relativas al conocimiento y uso de las TIC.
- Identificar los requisitos y recursos necesarios para la instalación y uso de las TIC en los centros educativos.
- Fomentar el interés por los recursos didácticos de las TIC en las distintas áreas del curriculum.
- Aprender a diseñar y utilizar la WebQuest como recurso didáctico.

A quién va dirigido

Este Curso de Aplicación Didáctica de las TIC en las Aulas + Experto en Juegos Digitales Como Materiales Educativos (Doble Titulación + 5 Créditos ECTS) está dirigido a profesionales de la Educación y a todas las personas interesadas en el desarrollo de competencias básicas a través del videojuego, así como a los centros educativos que quieran hacer mejoras que influyan en el rendimiento de sus alumnos.

Para qué te prepara

Este Curso de Aplicación Didáctica de las TIC en las Aulas + Experto en Juegos Digitales Como Materiales Educativos (Doble Titulación + 5 Créditos ECTS) como materiales educativos le prepara para formarse como docente, a la vez que ayuda a ver desde otra perspectiva el potencial de los videojuegos y juegos digitales como material educativo y el desarrollo de competencias básicas a través de estos, todo ello profundizando en aspectos muy concretos sobre las bases de la perspectiva psicológica del videojuego en la infancia y adolescencia. A través de éste curso facilitaremos a los profesores la formación necesaria que les permita el empleo de las TIC e Internet como medios didácticos y además pondremos a disposición del profesorado materiales y recursos de la Red para desarrollar, adaptar y trabajar en el aula actividades curriculares de cada área.

Salidas laborales

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

[Ver en la web](#)



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

TEMARIO

PARTE 1. APLICACIÓN DIDÁCTICA DE LAS TIC EN LAS AULAS

UNIDAD DIDÁCTICA 1. LAS TIC Y EL MUNDO EDUCATIVO

1. El impacto de las TICs en el mundo educativo
2. Funciones de las TIC en Educación
3. Niveles de Integración y Formas Básicas de Uso
4. Ventajas e Inconvenientes de las TIC
5. Decálogo de M.Área (2007) sobre uso didáctico de las TIC en el aula
6. Entornos Tecnológicos de E/A
7. Buenas Prácticas en el uso de las TIC: Modelos de uso
8. Las editoriales de libros de Texto (y otras empresas) antes las TIC
9. Factores que inciden en la incorporación de Internet y las TIC en la Enseñanza

UNIDAD DIDÁCTICA 2. ESTÁNDARES DE LA UNESCO PARA LA FORMACIÓN DEL PROFESORADO EN EL USO DE LAS TICs

1. Introducción a los Estándares de las UNESCO
2. Módulos UNESCO de competencia en TIC para docentes
3. Estándares de UNESCO de competencia en TIC para Docentes-Programa

UNIDAD DIDÁCTICA 3. INTEGRACIÓN DE LAS TIC EN LOS CENTROS EDUCATIVOS. REQUISITOS, RECURSOS Y MODALIDADES

1. Integración de las TIC en los Centros Educativos.
2. ¿Dónde?
3. ¿Cuántos?
4. ¿Cuáles?
5. Conectividad
6. Acceso a Internet
7. Contenidos Digitales (Software y Recursos Internet)

UNIDAD DIDÁCTICA 4. LA INTEGRACIÓN DE LAS TICs EN LAS ÁREAS DEL CURRÍCULUM

1. TIC en el aula de Educación Secundaria
2. La integración de las TIC en Matemáticas
3. La integración de las TIC en Ciencias Naturales
4. Comprensión de lectora en Internet
5. Integración de las TIC en Ciencias Sociales
6. La integración de las TIC en competencias ciudadanas
7. TIC en el aula de Idiomas
8. Las TIC en Lengua y Literatura
9. TIC en el aula de Educación Infantil
10. Ejemplo de integración TIC en las actividades de las Áreas de Primaria

UNIDAD DIDÁCTICA 5. LAS WEBQUEST

1. Definición
2. El origen de las WebQuest
3. Ejemplos y tipos de webquest
4. ¿Por qué WebQuest?
5. Cómo diseñar una WebQuest
6. Evaluación de WebQuest
7. Conclusión: las aportaciones de las WebQuests

UNIDAD DIDÁCTICA 6. NUEVAS TECNOLOGÍAS PARA LA ATENCIÓN EDUCATIVA AL ALUMNADO CON NECESIDADES EDUCATIVAS ESPECIALES

1. Nuevas tecnologías orientadas a las necesidades educativas especiales
2. Algunos conceptos de educación especial
3. TIC y Educación Especial
4. Adaptación de los materiales multimedia a las NEE
5. Ejemplo de algunas aplicaciones para mejorar la accesibilidad

PARTE 2. JUEGOS DIGITALES COMO MATERIALES EDUCATIVOS

UNIDAD DIDÁCTICA 1. EL AYER Y HOY DE LOS VIDEOJUEGOS Y JUEGOS DIGITALES 19

1. Los medios de comunicación hoy
2. Los videojuegos como medios de comunicación
3. Evolución de la normativa reguladora de los videojuegos y juegos digitales

UNIDAD DIDÁCTICA 2. LA PERSPECTIVA PSICOLÓGICA DEL VIDEOJUEGO EN LA INFANCIA Y LA ADOLESCENCIA

1. La perspectiva psicológica del videojuego y del juego digital
2. Breve visión de las teorías psicológicas
 1. - Teoría Constructivista del aprendizaje
 2. - Teoría del Aprendizaje Significativo
 3. - Teoría de las Inteligencias Múltiples
3. Los procesos psicológicos implicados en el uso de los videojuegos y juegos digitales
4. Posibilidades de uso en el desarrollo de habilidades y destrezas en la infancia y la adolescencia
5. Posibilidades de uso para el desarrollo de la psicomotricidad
 1. - Posibilidades de uso para el desarrollo del razonamiento
 2. - Posibilidades de uso para el desarrollo de la estrategia
 3. - Posibilidades de uso para el desarrollo de la lógica
 4. - Posibilidades de uso para el desarrollo de la memoria
 5. - Posibilidades de uso para el desarrollo de emociones

UNIDAD DIDÁCTICA 3. EL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS BÁSICAS A TRAVÉS DEL VIDEOJUEGO Y DEL JUEGO DIGITAL

1. ¿Por qué las competencias básicas?
2. Las competencias básicas en la enseñanza obligatoria
3. Competencias básicas, descriptores y procesos

4. La movilización de las competencias básicas
5. Unas últimas ideas

UNIDAD DIDÁCTICA 4. POSIBILIDADES EDUCATIVAS DE LOS VIDEOJUEGOS Y JUEGOS DIGITALES EN LA ETAPA DE INFANTIL

1. Competencias básicas y dimensiones
2. Objetivos de la etapa
3. Objetivos para los videojuegos y juegos digitales
4. Áreas del currículo
 1. - Conocimiento de sí mismo y autonomía personal
 2. - Conocimiento del entorno
 3. - Lenguajes: comunicación y representación
5. Bloques de contenidos
6. Metodología
7. Criterios de evaluación

UNIDAD DIDÁCTICA 5. POSIBILIDADES EDUCATIVAS DE LOS VIDEOJUEGOS Y JUEGOS DIGITALES EN LA ETAPA DE PRIMARIA

1. Competencias básicas y dimensiones
 1. - En qué consiste el juego
2. Objetivos de la etapa de Primaria
3. Áreas del currículo
4. Bloques de contenidos por áreas
5. Metodología
6. Criterios de evaluación

UNIDAD DIDÁCTICA 6. POSIBILIDADES EDUCATIVAS DE LOS VIDEOJUEGOS Y JUEGOS DIGITALES EN EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA

1. Un cambio en el currículo
2. Un videojuego en el aula: Age of Empires III
3. Elementos curriculares vinculados con Age of Empires III

UNIDAD DIDÁCTICA 7. POSIBILIDADES EDUCATIVAS DE LOS VIDEOJUEGOS Y JUEGOS DIGITALES EN EDUCACIÓN INCLUSIVA

1. Los videojuegos, los juegos digitales y la educación inclusiva
2. Videojuegos, juegos digitales y aprendizaje en la escuela inclusiva
3. Videojuegos, juegos digitales y necesidades específicas de apoyo educativo
 1. - Videojuegos, juegos digitales y necesidades educativas especiales
 2. - Videojuegos, juegos digitales y altas capacidades intelectuales
 3. - Videojuegos, juegos digitales y alumnado de incorporación tardía al sistema educativo

UNIDAD DIDÁCTICA 8. INVESTIGANDO SOBRE EL POTENCIAL PSICOSOCIOEDUCATIVO DE LOS VIDEOJUEGOS Y JUEGOS DIGITALES

1. Algunas investigaciones relativas al tema
 1. - Jóvenes y videojuegos

2. - La presencia de la tecnología en la vida infantil. Nuevas alfabetizaciones
3. - Eye Ok: entorno virtual de juegos infoeducativos en materia de salud visual
4. - Videojuegos en el instituto. Ocio digital como estímulo en la enseñanza
2. Otras formas de investigar y educar a través de los videojuegos y juegos digitales
 1. - Buster y las alubias mágicas (investigación desarrollada por Colomo, Morejón y Grupo F9, 2007)
 2. - A vueltas con el clima (investigación realizada por Ruiz Dávila y colaboradores, 2008)
 3. - English Training
 4. - StarCraft
3. Anexo I. Descriptores de las competencias básicas y posibilidades de movilización a través de los videojuegos y juegos digitales
4. Anexo II. Procesos implicados en la movilización de las competencias básicas
5. Anexo III. Dimensiones de las competencias básicas de Educación Primaria movilizadas por el videojuego Food Force.

¿Te ha parecido interesante esta información?

Si aún tienes dudas, nuestro equipo de asesoramiento académico estará encantado de resolverlas.

Pregúntanos sobre nuestro método de formación, nuestros profesores, las becas o incluso simplemente conócenos.

Solicita información sin compromiso

¡Matricularme ya!

¡Encuétranos aquí!

Edificio Educa Edtech

Camino de la Torrecilla N.º 30 EDIFICIO EDUCA EDTECH,
C.P. 18.200, Maracena (Granada)

 +57 601 50885563

 formacion@euroinnova.com

 www.euroinnova.edu.es

Horario atención al cliente

Lunes a viernes: 9:00 a 20:00h Horario España

¡Síguenos para estar al tanto de todas nuestras novedades!



Ver en la web



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION



EUROINNOVA
INTERNATIONAL ONLINE EDUCATION

 By
EDUCA EDTECH
Group