

PROGRAMA DEL CURSO

Videojuegos, smartphones y apps en la infancia: educación integral
Código: EVAECS_133

PROFESOR RESPONSABLE

D. Arsenio Rivero Fernández

ÁREA TEMÁTICA

Tecnologías de la Información y de la Comunicación

FECHA

20-21/07/2016

HORARIO DEL CURSO

08:30 – 14:30 horas

PERFIL DEL ALUMNO

Al curso podrán acceder los licenciados, diplomados y todos aquellos alumnos que estén matriculados en el sistema de educación universitaria nacional e internacional. Tendrán prioridad los profesionales o estudiantes relacionados con la escuela primaria que quieran iniciarse en el ámbito de la programación gráfica creativa, analizando las repercusiones dinámicas de las Tics en el ámbito educativo que demandan reconfiguraciones conceptuales y del currículo. Maestros, educadores de la etapa obligatoria, estudiantes de magisterio, profesionales de la educación no formal y toda aquella persona que tenga interés en el tema.

OBJETIVOS

Redefinir el concepto de "educación integral" en el ámbito de las Tics aproximándose al conocimiento y uso de herramientas que "dotan de expresión al alumnado" en este ámbito.

PROGRAMA

- a) PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DEL PROGRAMA DEL CURSO** (1 hora)
- b) Bloque I. LA INFANCIA** (2 horas)
 - i) Características psicoevolutivas básicas de los alumnos de la educación obligatoria
 - ii) Breve aproximación al currículo
 - iii) Las necesidades de los alumnos
 - iv) Educación integral: concepto y dimensiones
 - v) Las Tics y sus repercusiones en el desarrollo de los alumnos de EP
 - vi) Relación con las competencias
- c) Bloque II. VIDEOJUEGOS Y EDUCACIÓN INTEGRAL** (1 horas)
 - i) Concepto y tipos de videojuego
 - ii) Uso responsable y crítico de los videojuegos.
 - iii) Limitaciones de los videojuegos
 - iv) Creación de videojuegos
- d) Bloque III. PROGRAMACIÓN GRÁFICA EN LA INFANCIA** (3 horas)
 - i) Herramientas para dotar de expresión a los niños en el mundo de los videojuegos
 - ii) Scratch
 - (1) Interface y elementos principales
 - (2) Creación de videojuegos
- e) Bloque IV: SMARTPHONES** (1 horas)
 - i) Concepto y tipos de Smartphones
 - ii) Smartphone, educación integral
- f) Bloque V: APPS** (2 horas)
 - i) Análisis de una aplicación exitosa
 - ii) Nuestra propia aplicación: técnica creativa análisis morfológico
 - iii) Uso responsable y crítico
- g) Bloque VI: PROGRAMACIÓN APPS** (4 horas)
 - i) AppInventor2 como herramientas para dotar de expresión a los niños en el mundo de las Apps.
 - ii) Creamos nuestra propia app

ACTIVIDADES PRÁCTICAS

Cada alumno/a tendrá que traer su propio ordenador portátil.

PROFESORADO

D. Francisco Javier Lastra Freige, coordinador del Comité Organizador de las Jornadas de Psicología Educativa, Neuropsicología y Educación Emocional.

D. Arsenio Rivero Fernández, coordinador del proyecto denominado "Programación, videojuegos, robótica educativa y tecnologías emergentes en EP".