ICUFOR
Cursos de Formación Permanente Universitaria

Curso de Formación Permanente

Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) en el Aula: Juegos de Mesa y Videojuegos Educativos

6 ECTS | 150 horas | Online, a tu ritmo

Formación acreditada por
Universidad de Vitoria-Gasteiz EUNEIZ



Acerca de ICUFOR

ICUFOR es un centro privado de formación online, Centro Acreditado y Autorizado por la Universidad EUNEIZ de Vitoria-Gasteiz. Diseñamos e impartimos Cursos de Formación Permanente universitarios, pensados para la actualización y la especialización de profesionales en activo.

Nuestros cursos se estudian a tu ritmo en un campus virtual propio y terminan con el diploma de la Universidad EUNEIZ y con certificados de ICUFOR verificables.

Centro acreditado
Universidad EUNEIZ

100 % online
Campus virtual propio

Equipo docente
Disponible todo el curso



Metodología de estudio

Campus virtual propio
Estudias desde cualquier lugar y dispositivo, sin horarios.

Aprendizaje autónomo, pero acompañado
Tú marcas el ritmo y nuestro equipo de docentes resuelve tus dudas y orienta tu estudio.

Contenido del curso en PDF
El material principal, para estudiarlo a fondo, tema a tema.

Abstract de cada tema
Su síntesis, para situarte al empezar y repasar al final.

Presentación con los aspectos clave
Lo esencial de cada bloque, para jerarquizar y fijar.

Cuestionarios de evaluación
De respuesta múltiple, uno por tema.



Campus virtual

Mis cursos
Tu progreso y el siguiente tema por estudiar

Materiales
Contenido en PDF, Abstract y presentación con los aspectos clave

Cuestionarios de evaluación
Tu nota y la revisión de tus respuestas

Equipo docente
Consulta por escrito, chat y asesor de IA a cualquier hora

Secretaría
Certificados en PDF con código de verificación

Pagos y facturas
Descarga de facturas en PDF



Presentación del programa



Especialízate con este programa formativo diseñado para docentes que desean transformar su práctica educativa mediante metodologías activas e innovadoras. En ICUFOR te ofrecemos una formación que responde a las demandas actuales del sistema educativo, donde el juego se consolida como una herramienta pedagógica de alto impacto respaldada por evidencia científica y alineada con los principios del aprendizaje significativo.

A lo largo de esta formación, profundizarás en los fundamentos teóricos y neuropsicológicos del aprendizaje lúdico, dominarás técnicas de gamificación y aprenderás a seleccionar, adaptar e incluso diseñar juegos de mesa y videojuegos educativos.

Duración
150 horas

Créditos
6 Créditos ECTS

Metodología
Online

Matriculación
Permanente

Objetivos del curso

Fundamentar el valor pedagógico del juego como herramienta de aprendizaje, analizando sus bases teóricas, neuropsicológicas y su encaje en el marco curricular vigente.

Dominar los fundamentos, las técnicas y los componentes de la gamificación educativa, reconociendo sus potencialidades, sus riesgos y los criterios de selección de herramientas digitales apropiadas para el aula.

Diseñar y adaptar juegos de mesa, escape rooms educativos y experiencias lúdicas inmersivas para objetivos de aprendizaje específicos, utilizando metodologías de prototipado, testeo iterativo y refinamiento basado en la práctica de aula.

Diferenciar el Aprendizaje Basado en Juegos de otros enfoques afines —gamificación, ludificación y aprendizaje lúdico—, identificando sus principios pedagógicos, sus complementariedades y la evidencia científica que los respalda.

Clasificar y seleccionar juegos de mesa y videojuegos educativos con rigor pedagógico, aplicando criterios de adecuación curricular, accesibilidad, calidad lúdica y viabilidad de implementación en las distintas etapas educativas.

Integrar videojuegos en la programación didáctica y en proyectos interdisciplinares, planificando la secuenciación de sesiones, la gestión de recursos tecnológicos y la creación de videojuegos sencillos por parte del alumnado.

Objetivos del curso

Desarrollar sistemas de evaluación coherentes con el ABJ, empleando instrumentos específicos —rúbricas de observación, portfolios lúdicos, analíticas de aprendizaje y estrategias de autoevaluación y coevaluación— que permitan valorar tanto los aprendizajes curriculares como las competencias transversales.

Implementar el ABJ de forma inclusiva y sostenible a nivel de centro educativo, incorporando los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje, estrategias de atención a la diversidad, planes de formación docente y prácticas de debriefing que garanticen un aprendizaje significativo para todo el alumnado.

Temario

01 Fundamentos teóricos del juego y su relación con los procesos de aprendizaje

1.1. Concepto de juego: definiciones, características esenciales y taxonomías fundamentales
1.2. Evolución histórica del juego como herramienta al servicio de la educación
1.3. Bases neuropsicológicas del aprendizaje a través de la experiencia lúdica
1.4. Teorías del aprendizaje aplicables al contexto lúdico y su fundamentación pedagógica
1.5. El juego en el marco normativo y curricular vigente: presencia, legitimidad y oportunidades de integración

Temario

02 El Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ): marco conceptual, principios pedagógicos y evidencia científica

2.1. Definición y delimitación del Aprendizaje Basado en Juegos como metodología activa
2.2. Principios pedagógicos fundamentales del ABJ en el contexto escolar
2.3. Diferencias conceptuales y metodológicas entre ABJ, gamificación, ludificación y aprendizaje lúdico
2.4. Modelos pedagógicos para la integración efectiva del ABJ en el aula
2.5. Competencias clave desarrollables mediante el ABJ en las distintas etapas educativas
2.6. Estado de la investigación y evidencia científica sobre la eficacia del ABJ en entornos educativos

Temario

03 Gamificación educativa: fundamentos, técnicas y relación con el Aprendizaje Basado en Juegos

3.1. Concepto de gamificación y sus fundamentos teóricos en el ámbito educativo
3.2. Mecánicas, dinámicas y componentes de gamificación aplicables al aula
3.3. Relación entre gamificación y ABJ: diferencias prácticas, complementariedades y estrategias de combinación
3.4. Riesgos, limitaciones y errores frecuentes en la gamificación educativa
3.5. Herramientas digitales para la gamificación del aula: análisis comparativo y criterios de selección

Temario

04 Juegos de mesa como recurso didáctico: tipologías, selección y aplicación curricular

4.1. Panorama actual de los juegos de mesa con potencial educativo
4.2. Tipologías de juegos de mesa y su vinculación con objetivos de aprendizaje específicos
4.3. Criterios de selección de juegos de mesa para su uso en el aula
4.4. Organización logística y gestión eficiente de materiales lúdicos en el aula
4.5. Catálogo comentado de juegos de mesa organizados por áreas curriculares y etapas educativas
4.6. Experiencias lúdicas inmersivas: escape rooms educativos y breakout EDU
4.7. Dinámicas de introducción, desarrollo y cierre de sesiones de aprendizaje con juegos de mesa

Temario

05 Videojuegos educativos: fundamentos, tipologías, plataformas y criterios de selección

5.1. Definición y características distintivas de los videojuegos educativos
5.2. Tipologías de videojuegos aplicables al contexto educativo según género y mecánica
5.3. Plataformas y entornos digitales para el uso de videojuegos en el aula
5.4. Criterios pedagógicos y técnicos para la selección rigurosa de videojuegos educativos
5.5. Aspectos éticos y de seguridad digital en el uso de videojuegos con alumnado
5.6. Catálogo comentado de videojuegos educativos organizados por áreas de conocimiento y etapas

Temario

06 Diseño y adaptación de juegos de mesa para objetivos educativos específicos

6.1. Principios del diseño de juegos aplicados al contexto educativo
6.2. Metodología para el diseño de juegos de mesa educativos desde cero
6.3. Adaptación de juegos de mesa comerciales a contenidos y objetivos curriculares concretos
6.4. El diseño de juegos de mesa por parte del alumnado como estrategia de aprendizaje activo
6.5. Diseño de escape rooms y experiencias lúdicas inmersivas para el aula
6.6. Testeo, validación y mejora continua del juego educativo diseñado
6.7. Recursos, herramientas y materiales para la producción artesanal y digital de juegos de mesa
6.8. Ejemplos prácticos y proyectos documentados de juegos de mesa diseñados para el aula

Temario

07 Integración de videojuegos en la programación didáctica y la práctica docente

7.1. Planificación didáctica de sesiones y unidades de aprendizaje basadas en videojuegos
7.2. Modelos de integración de videojuegos en la dinámica habitual del aula
7.3. Gestión del aula y organización de los recursos tecnológicos durante sesiones con videojuegos
7.4. Creación de videojuegos sencillos por parte del alumnado como proyecto educativo
7.5. Coordinación con las familias y la comunidad educativa en el uso pedagógico de videojuegos

08 Evaluación del aprendizaje en experiencias de Aprendizaje Basado en Juegos

8.1. Retos y particularidades de la evaluación en contextos de Aprendizaje Basado en Juegos
8.2. Modalidades de evaluación aplicables al ABJ según su finalidad y momento
8.3. Instrumentos y herramientas de evaluación específicos para el ABJ
8.4. Evaluación de competencias transversales desarrolladas mediante experiencias de juego
8.5. Diseño de sistemas de evaluación coherentes y alineados con la experiencia lúdica planificada
8.6. Comunicación de los resultados de evaluación a familias, equipo docente y comunidad educativa

Temario

09 Atención a la diversidad e inclusión educativa mediante el Aprendizaje Basado en Juegos

9.1. El ABJ como herramienta privilegiada para la educación inclusiva
9.2. Adaptación de juegos para alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo
9.3. Accesibilidad en videojuegos educativos: estándares internacionales y buenas prácticas de diseño
9.4. El juego como recurso para la inclusión social, la convivencia y la interculturalidad

Temario

10 Implementación del ABJ en el centro educativo: planificación institucional, gestión del aula y buenas prácticas

10.1. Planificación estratégica para la introducción del ABJ a nivel de centro educativo
10.2. Creación y gestión de una ludoteca escolar o banco de recursos lúdicos del centro
10.3. Formación y acompañamiento del profesorado en metodologías de ABJ
10.4. Gestión del aula durante las sesiones de ABJ: roles docentes, tiempos, normas y agrupamientos
10.5. El debriefing o reflexión posterior al juego como fase esencial del proceso de aprendizaje
10.6. Análisis de casos de éxito y buenas prácticas documentadas en la implementación del ABJ
10.7. Tendencias emergentes y perspectivas de futuro del ABJ en educación

Titulación y certificados

Diploma de la Universidad EUNEIZ

Al aprobar todos los cuestionarios de evaluación recibes el **diploma en formato digital** de Curso de Formación Permanente, con sus 6 créditos ECTS y 150 horas.

Certificados de ICUFOR

Se descargan en PDF desde la Secretaría del campus, con un código único y QR para verificarlos.



Universidad de Vitoria-Gasteiz EUNEIZ

Proceso de matriculación

1 **Pulsa «Matricularme» en la ficha del curso**
Completa tus datos personales y de facturación.

2 **Elige la forma de pago**
Tarjeta, PayPal o transferencia bancaria.

3 **Entra en el campus y empieza**
Recibes por correo tus datos de acceso y, en cuanto se confirma el pago, tienes el temario completo. La matrícula está abierta todo el año.

Matricúlate | Más información



Métodos de pago

Pago único
El precio se abona una sola vez, sin cuotas ni renovaciones.

Seguridad
Pago online en la pasarela de Stripe o de PayPal.

Flexibilidad
Tarjeta de crédito o débito, PayPal o transferencia.

Acceso inmediato
Con tarjeta o PayPal, el campus se activa al momento.

Simplicidad
Matrícula y pago en dos pasos.

Facturación
Facturas en «Pagos y facturas» del campus.



¿Por qué elegir ICUFOR?

01

Formación accesible

Formación universitaria rigurosa y acreditada, íntegramente online y compatible con tu trabajo.

02

Calidad universitaria

Cada curso está acreditado por la Universidad EUNEIZ, con su memoria académica y sus créditos ECTS.

03

Impulso a tu carrera

Contenidos de utilidad práctica y una titulación que suma en méritos, concursos y bolsas de empleo.

04

Especialización

Cada curso trata una única temática a fondo: combínalos y construye tu propio itinerario.

05

Atención de calidad

Consultas al equipo docente por escrito o por chat, y un asesor de IA a cualquier hora.

¿Por qué elegir ICUFOR?

06

Contenidos actualizados

Los cursos se revisan periódicamente para incorporar las novedades de cada ámbito.

07

El curso, por escrito

Cada tema en tres formatos: contenido en PDF, Abstract y presentación con los aspectos clave.

08

Autónomo, pero acompañado

Tú decides tu ritmo y nuestro equipo de docentes resuelve tus dudas y orienta tu estudio.

09

Enseñanza adaptada

Sin horarios ni conexiones obligatorias: seis meses para terminar, ampliables si lo necesitas.

10

Estudio sencillo e intuitivo

Un campus virtual propio, sin instalar nada y accesible desde cualquier dispositivo.

¿Necesitas más información?

Te contamos cómo funciona el curso, los plazos y la titulación, sin compromiso.

www.icufor.com

info@icufor.com

+34 858 895 080

+34 746 044 519

Formación acreditada por Universidad de Vitoria-Gasteiz EUNEIZ

