ICUFOR
Cursos de Formación Permanente Universitaria

Curso de Formación Permanente

Videojuegos Activos y Realidad Aumentada en Educación Física: Exergames como Recurso Didáctico

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



Amplía tu formación con este programa especializado que te permitirá dominar una de las metodologías más innovadoras en el ámbito de la Educación Física. En ICUFOR entendemos que la transformación digital ha llegado también a los gimnasios y patios escolares, donde los exergames y la realidad aumentada se consolidan como herramientas pedagógicas capaces de motivar al alumnado y mejorar su compromiso con la actividad física. Este curso responde a la creciente demanda de profesionales capacitados para integrar estas tecnologías de manera efectiva y fundamentada en el contexto educativo.

Duración
150 horas

Créditos
6 Créditos ECTS

Metodología
Online

Matriculación
Permanente

Objetivos del curso

Fundamentar el uso de los videojuegos activos y la realidad aumentada en Educación Física, identificando sus bases conceptuales, históricas y teóricas dentro del contexto educativo.

Diferenciar los fundamentos tecnológicos de la realidad aumentada, la realidad virtual y la realidad mixta, conociendo los dispositivos, plataformas y herramientas de creación de contenidos aplicables al aula de Educación Física.

Diseñar sesiones, unidades didácticas y situaciones de aprendizaje con videojuegos activos y realidad aumentada, aplicando modelos metodológicos de referencia y principios de diseño universal del aprendizaje.

Comprender las bases neurocientíficas, fisiológicas y psicomotrices de la actividad física mediada por tecnología, relacionando los procesos de aprendizaje motor con la práctica en entornos digitales interactivos.

Clasificar las distintas plataformas y dispositivos de exergaming, analizando sus características, potencial educativo y criterios de selección en función de los objetivos curriculares perseguidos.

Desarrollar estrategias de gamificación y motivación orientadas a la promoción de la adherencia a la actividad física, distinguiendo entre mecánicas, dinámicas y estéticas de juego y su transferencia al contexto real extraescolar.

Objetivos del curso

Elaborar instrumentos y procedimientos de evaluación formativa, sumativa y competencial adaptados a entornos de exergaming y realidad aumentada, utilizando los datos generados por las propias plataformas tecnológicas para la toma de decisiones pedagógicas.

Implementar propuestas inclusivas de exergames y realidad aumentada para la atención a la diversidad funcional y las necesidades educativas especiales, incorporando las tendencias emergentes de investigación e innovación en el ámbito de las tecnologías activas en Educación Física.

Temario

01 Fundamentos conceptuales y evolución histórica de los videojuegos activos en el contexto educativo

1.1. Definición y delimitación conceptual de los videojuegos activos y los exergames
1.2. Evolución histórica de los videojuegos activos: del entretenimiento al ámbito educativo
1.3. Marco teórico de referencia para el estudio de los exergames en educación
1.4. Estado actual de la investigación sobre exergames en Educación Física
1.5. Terminología esencial y glosario especializado del ámbito de los videojuegos activos

Temario

02 Bases neurocientíficas, fisiológicas y psicomotrices de la actividad física mediada por tecnología

2.1. Fundamentos neurocientíficos del aprendizaje motor en entornos digitales interactivos
2.2. Respuestas fisiológicas del organismo durante la práctica con exergames
2.3. Desarrollo de las capacidades perceptivo-motrices, la coordinación y el equilibrio mediante entornos interactivos
2.4. Implicaciones para la salud y la condición física en población escolar
2.5. Relación entre actividad física mediada por tecnología y bienestar emocional en el ámbito escolar

Temario

03 Realidad aumentada: fundamentos tecnológicos y principios de funcionamiento aplicados a la educación

3.1. Conceptualización y diferenciación entre realidad aumentada, realidad virtual y realidad mixta
3.2. Principios tecnológicos de la realidad aumentada: reconocimiento, seguimiento y superposición
3.3. Dispositivos y plataformas para la implementación de la realidad aumentada en el aula
3.4. Software y aplicaciones de creación de contenidos de realidad aumentada
3.5. Evidencia científica sobre el uso de la realidad aumentada en Educación Física
3.6. Limitaciones técnicas y requisitos de infraestructura para la implantación de la realidad aumentada en centros educativos

Temario

04 Tipología, clasificación y análisis de plataformas y dispositivos de exergaming

4.1. Criterios de clasificación de los exergames según su finalidad educativa y motriz
4.2. Consolas y sistemas de detección de movimiento corporal
4.3. Exergames basados en dispositivos móviles y aplicaciones portátiles
4.4. Plataformas de realidad virtual activa y su aplicación en Educación Física
4.5. Exergames de diseño específicamente educativo frente a exergames comerciales adaptados
4.6. Accesorios y periféricos complementarios para la práctica de exergaming en entornos escolares
4.7. Análisis comparativo de plataformas: coste, accesibilidad, versatilidad y potencial educativo

Temario

05 Marco curricular y competencial para la integración de exergames y realidad aumentada en Educación Física

5.1. Estructura y organización del currículo de Educación Física en el sistema educativo
5.2. Alineación de los exergames con los objetivos y competencias del currículo oficial
5.3. Integración de la realidad aumentada en las situaciones de aprendizaje de Educación Física
5.4. Los exergames como recurso complementario frente a recurso central en la programación didáctica
5.5. Normativa y regulación sobre el uso de tecnologías digitales en centros educativos
5.6. Formación del profesorado de Educación Física en competencia digital docente

Temario

06 Diseño didáctico de sesiones y unidades de aprendizaje con videojuegos activos y realidad aumentada

6.1. Principios metodológicos para el diseño de experiencias de aprendizaje con exergames
6.2. Planificación de sesiones de Educación Física con videojuegos activos
6.3. Diseño de unidades didácticas y situaciones de aprendizaje basadas en exergames
6.4. Diseño de experiencias de aprendizaje con realidad aumentada en espacios deportivos
6.5. Gestión del aula, el espacio y el equipamiento tecnológico durante las sesiones
6.6. Adaptación de las propuestas a diferentes contextos y entornos escolares
6.7. Modelos y ejemplos prácticos de sesiones para diferentes etapas educativas
6.8. Errores frecuentes en el diseño de sesiones con tecnología y estrategias para evitarlos

Temario

07 Motivación, gamificación y promoción de la adherencia a la actividad física mediante exergames

7.1. El desafío de la motivación hacia la actividad física en la población escolar
7.2. Factores motivacionales específicos de la práctica con exergames
7.3. Principios de gamificación aplicados a la Educación Física con videojuegos activos
7.4. Estrategias para fomentar la adherencia a la actividad física a través de los exergames
7.5. Impacto de los exergames en la autoeficacia y la percepción de competencia del alumnado
7.6. Riesgos de la hipergamificación y estrategias para un uso equilibrado de los elementos de juego
7.7. Transferencia de hábitos de actividad física del entorno digital al contexto real extraescolar

Temario

08 Evaluación del aprendizaje y del rendimiento físico en entornos de exergaming y realidad aumentada

8.1. Enfoques y modelos de evaluación en Educación Física mediada por tecnología
8.2. Instrumentos y herramientas de evaluación específicos para sesiones con exergames
8.3. Evaluación de la intensidad y el gasto energético durante las sesiones de exergaming
8.4. Evaluación de competencias motrices y habilidades perceptivo-motrices mediante exergames
8.5. Autoevaluación y coevaluación del alumnado en actividades mediadas por tecnología
8.6. Análisis e interpretación de los datos generados por las plataformas de exergaming

Temario

09 Inclusión, atención a la diversidad y necesidades educativas especiales a través de los exergames y la realidad aumentada

9.1. Principios de educación inclusiva aplicados al uso de tecnologías activas en Educación Física
9.2. Adaptación de exergames para alumnado con diversidad funcional motora
9.3. Exergames y realidad aumentada como herramientas para alumnado con trastorno del espectro autista
9.4. Aplicaciones de los exergames en alumnado con discapacidad intelectual
9.5. Adaptación de experiencias de realidad aumentada para alumnado con discapacidad sensorial
9.6. Exergames como recurso para la integración social y la cohesión grupal en aulas diversas
9.7. Evidencia científica sobre la eficacia de los exergames en poblaciones con necesidades educativas especiales

Temario

10 Investigación, innovación y tendencias emergentes en exergames y realidad aumentada aplicados a la Educación Física

10.1. Panorama actual de la investigación científica sobre exergames en Educación Física
10.2. Metodologías de investigación aplicadas al estudio de los exergames en contextos educativos
10.3. Tendencias tecnológicas emergentes en el ámbito de los exergames educativos
10.4. Diseño y desarrollo de proyectos de innovación educativa basados en exergames
10.5. Retos, ética y sostenibilidad en el uso de tecnologías activas 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.



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

