ICUFOR
Cursos de Formación Permanente Universitaria

Curso de Formación Permanente

Videojuegos Serios en la Rehabilitación Cognitiva del Daño Cerebral para Profesionales de la Psicología

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 el Curso de Formación Permanente en Videojuegos Serios en la Rehabilitación Cognitiva del Daño Cerebral para Profesionales de la Psicología que ofrecemos desde ICUFOR. Este programa está diseñado para profesionales que buscan incorporar herramientas tecnológicas innovadoras a su práctica clínica en neurorrehabilitación. La creciente evidencia científica respalda el uso de videojuegos serios como complemento eficaz a las intervenciones convencionales, abriendo nuevas posibilidades terapéuticas para pacientes con daño cerebral adquirido.

A lo largo de la formación, abordarás desde los fundamentos neuroanatómicos del daño cerebral y los perfiles neuropsicológicos asociados, hasta los principios de diseño y aplicación clínica de videojuegos serios.

Duración
150 horas

Créditos
6 Créditos ECTS

Metodología
Online

Matriculación
Permanente

Objetivos del curso

Comprender los fundamentos neuroanatómicos y fisiopatológicos del daño cerebral adquirido, identificando los mecanismos de neuroplasticidad que sustentan la rehabilitación cognitiva.

Dominar los instrumentos y procedimientos de evaluación neuropsicológica, diseñando protocolos de valoración pre-post intervención orientados a la planificación y monitorización de la rehabilitación con videojuegos serios.

Identificar los principios conceptuales, tecnológicos y motivacionales que sustentan los videojuegos serios, distinguiendo sus características frente a la gamificación y el entretenimiento digital.

Diferenciar los perfiles neuropsicológicos y las alteraciones cognitivas, emocionales y conductuales asociadas al daño cerebral, relacionando cada déficit con su repercusión funcional en la vida cotidiana del paciente.

Fundamentar la práctica rehabilitadora en los modelos teóricos y en la evidencia científica disponible, analizando críticamente la eficacia de los videojuegos serios frente a los abordajes convencionales de rehabilitación cognitiva.

Aplicar criterios neuropsicológicos al diseño y selección de videojuegos serios, integrando mecánicas de juego con procesos cognitivos diana y participando en equipos multidisciplinares de codiseño.

Objetivos del curso

Elaborar planes de intervención individualizados con videojuegos serios, implementando protocolos clínicos que incluyan selección del recurso, dosificación de sesiones, mediación terapéutica, telerehabilitación y promoción de la adherencia del paciente.

Incorporar el razonamiento clínico basado en datos y los principios éticos y legales vigentes, desarrollando competencias para la formulación de casos, la toma de decisiones ante perfiles complejos y la actualización profesional continua.

Temario

01 Fundamentos neuroanatómicos y fisiopatológicos del daño cerebral adquirido

1.1. Concepto, clasificación y epidemiología del daño cerebral adquirido
1.2. Bases neuroanatómicas relevantes para la comprensión del deterioro cognitivo
1.3. Mecanismos de neuroplasticidad y recuperación funcional tras el daño cerebral
1.4. Fases evolutivas del daño cerebral y su implicación en la planificación rehabilitadora
1.5. El papel del profesional de la psicología en el equipo interdisciplinar de neurorrehabilitación

Temario

02 Perfiles neuropsicológicos y alteraciones cognitivas asociadas al daño cerebral adquirido

2.1. Alteraciones de la atención y la velocidad de procesamiento de la información
2.2. Alteraciones de la memoria y el aprendizaje
2.3. Alteraciones de las funciones ejecutivas y la autorregulación del comportamiento
2.4. Alteraciones del lenguaje y la comunicación: afasias, anomia y trastornos pragmáticos
2.5. Alteraciones visuoespaciales, visuoperceptivas y visuoconstructivas
2.6. Alteraciones emocionales, motivacionales y de la conciencia de déficit
2.7. Perfiles neuropsicológicos diferenciales según la etiología y localización de la lesión

Temario

03 Evaluación neuropsicológica aplicada a la planificación de la rehabilitación cognitiva

3.1. Objetivos y principios de la evaluación neuropsicológica orientada a la intervención
3.2. Instrumentos de evaluación neuropsicológica de las principales funciones cognitivas
3.3. Evaluación de la conciencia de déficit y la motivación para el proceso rehabilitador
3.4. Evaluación de línea base, monitorización del progreso y medición de resultados
3.5. Integración de los resultados de la evaluación en la formulación del plan individualizado de rehabilitación

04 Principios teóricos y modelos de la rehabilitación cognitiva en el daño cerebral

4.1. Evolución histórica y estado actual de la rehabilitación cognitiva como disciplina
4.2. Modelos teóricos fundamentales de la rehabilitación cognitiva
4.3. Principios fundamentales que guían la rehabilitación cognitiva eficaz
4.4. Evidencia científica, guías de práctica clínica y limitaciones de los abordajes convencionales

Temario

05 Fundamentos conceptuales y tecnológicos de los videojuegos serios aplicados a la salud

5.1. Definición, características y taxonomía de los videojuegos serios
5.2. Marco teórico del aprendizaje y la motivación en el diseño de videojuegos serios
5.3. Tecnologías de soporte para los videojuegos serios en neurorrehabilitación
5.4. Diferencias entre videojuegos comerciales reutilizados y videojuegos diseñados específicamente para la rehabilitación
5.5. Panorama actual del mercado de videojuegos serios para la rehabilitación cognitiva
5.6. Neurociencia del juego: mecanismos cerebrales implicados en la experiencia lúdica y su relación con la rehabilitación

Temario

06 Diseño de videojuegos serios orientados a la rehabilitación de funciones cognitivas

6.1. Principios de diseño centrados en el paciente con daño cerebral adquirido
6.2. Integración de los principios neuropsicológicos en la mecánica del videojuego
6.3. Elementos de gamificación aplicados a la rehabilitación cognitiva
6.4. Diseño de la experiencia de usuario y prototipado iterativo con pacientes
6.5. Rol del profesional de la psicología en equipos de codiseño multidisciplinar de videojuegos serios
6.6. Métricas de juego como fuente de datos para la evaluación y monitorización cognitiva
6.7. Consideraciones éticas y de seguridad en el diseño de videojuegos para población clínica

Temario

07 Aplicación de videojuegos serios a la rehabilitación de funciones cognitivas específicas

7.1. Videojuegos serios para la rehabilitación de la atención y la velocidad de procesamiento
7.2. Videojuegos serios para la rehabilitación de la memoria y el aprendizaje
7.3. Videojuegos serios para la rehabilitación de las funciones ejecutivas
7.4. Videojuegos serios para la rehabilitación de las funciones visuoespaciales y visuoperceptivas
7.5. Videojuegos serios orientados a la rehabilitación del lenguaje y la comunicación
7.6. Videojuegos serios para la rehabilitación de la cognición social y la regulación emocional
7.7. Intervenciones multicomponente: videojuegos serios que abordan simultáneamente múltiples dominios cognitivos
7.8. Criterios de selección del videojuego serio en función del perfil cognitivo del paciente

Temario

08 Evidencia científica sobre la eficacia de los videojuegos serios en la rehabilitación cognitiva del daño cerebral

8.1. Metodología de la investigación aplicada a la evaluación de la eficacia de los videojuegos serios
8.2. Revisión de la evidencia en el daño cerebral traumático
8.3. Revisión de la evidencia en el ictus y el daño cerebrovascular
8.4. Comparación de la eficacia de los videojuegos serios frente a la rehabilitación cognitiva convencional
8.5. Transferencia de los beneficios del entrenamiento con videojuegos serios a la vida cotidiana
8.6. Líneas de investigación emergentes y necesidades de evidencia futura

Temario

09 Protocolos de implementación clínica y metodología de intervención con videojuegos serios

9.1. Criterios de selección, inclusión y exclusión de pacientes para la intervención con videojuegos serios
9.2. Diseño del plan de intervención individualizado con videojuegos serios
9.3. Desarrollo y estructura de las sesiones de intervención
9.4. Estrategias para la promoción de la adherencia y la gestión de la frustración del paciente
9.5. Intervención en modalidad remota y telerehabilitación cognitiva con videojuegos serios
9.6. Implicación de familiares y cuidadores en el proceso de rehabilitación con videojuegos serios
9.7. Evaluación de la eficacia de la intervención individual y toma de decisiones clínicas basadas en datos

Temario

10 Casos clínicos y aplicación práctica integrada de la rehabilitación cognitiva con videojuegos serios

10.1. Metodología del estudio de caso en rehabilitación cognitiva con videojuegos serios
10.2. Rehabilitación cognitiva con videojuegos serios tras un traumatismo craneoencefálico: caso clínico integrado
10.3. Rehabilitación cognitiva con videojuegos serios tras un ictus: caso clínico integrado
10.4. Abordaje de casos complejos: pacientes con déficits multidominio, baja conciencia de déficit o comorbilidad emocional
10.5. Análisis crítico de resultados y razonamiento clínico basado en datos del videojuego

Temario

11 Aspectos éticos, legales y perspectivas de futuro en la rehabilitación cognitiva con videojuegos serios

11.1. Consideraciones éticas en el uso de videojuegos serios con población con daño cerebral
11.2. Marco legal y normativo aplicable a los videojuegos serios como herramientas de intervención sanitaria
11.3. Tendencias emergentes y futuro de los videojuegos serios en la neurorrehabilitación
11.4. Formación continua del profesional de la psicología y competencias digitales para la práctica basada en la evidencia

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

