ICUFOR
Cursos de Formación Permanente Universitaria

Curso de Formación Permanente

Videojuegos y Juegos de Simulación Histórica en el Aula de Geografía e Historia

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



Curso de Formación Permanente en Videojuegos y Juegos de Simulación Histórica en el Aula de Geografía e Historia de ICUFOR te ofrece la oportunidad de transformar tu práctica docente incorporando recursos lúdicos e interactivos con rigor pedagógico. En un contexto educativo donde la motivación del alumnado constituye un desafío constante, los videojuegos y las simulaciones históricas se posicionan como herramientas innovadoras capaces de conectar el conocimiento académico con experiencias de aprendizaje significativas y atractivas.

A lo largo de esta formación, profundizarás en los fundamentos pedagógicos del aprendizaje basado en juegos, conocerás la evolución y tipología de videojuegos con contenido histórico-geográfico, y aprenderás a seleccionar títulos adecuados según criterios curriculares y madurativos.

Duración
150 horas

Créditos
6 Créditos ECTS

Metodología
Online

Matriculación
Permanente

Objetivos del curso

Fundamentar el uso didáctico de videojuegos y juegos de simulación en el aula de Geografía e Historia, identificando las teorías del aprendizaje y las evidencias científicas que respaldan su integración educativa.

Analizar críticamente el contenido histórico y geográfico de los videojuegos, detectando sesgos ideológicos, omisiones, distorsiones y narrativas dominantes mediante su contraste con fuentes historiográficas actualizadas.

Aplicar los criterios normativos y curriculares pertinentes, justificando la selección de cada recurso lúdico conforme a la legislación educativa, la protección de datos, el sistema de clasificación por edades y el marco de competencia digital docente.

Clasificar los distintos tipos de videojuegos y juegos de simulación con contenido histórico y geográfico, diferenciando sus características, mecánicas y potencialidades didácticas según su tipología.

Diseñar propuestas didácticas y secuencias de aprendizaje articuladas en torno a videojuegos y simulaciones, elaborando actividades, materiales de apoyo e instrumentos de evaluación alineados con el currículo vigente de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato.

Utilizar herramientas digitales y plataformas de creación para desarrollar simulaciones históricas y geográficas propias, incorporando recursos como Minecraft Education Edition, herramientas de narrativa interactiva y técnicas de modding adaptadas al contexto escolar.

Objetivos del curso

Dominar técnicas e instrumentos de evaluación específicos del aprendizaje basado en juegos, implementando estrategias de autoevaluación, coevaluación y evaluación competencial que permitan valorar tanto los resultados de aprendizaje del alumnado como la eficacia de la propia propuesta didáctica.

Conocer experiencias de innovación educativa y estudios de caso de referencia, identificando factores de éxito, obstáculos recurrentes y perspectivas de futuro que orienten la consolidación del videojuego como recurso normalizado en la enseñanza de las ciencias sociales.

Temario

01 Fundamentos pedagógicos del aprendizaje basado en juegos y su aplicación en contextos educativos

1.1. Conceptualización del aprendizaje basado en juegos: delimitación terminológica y alcance educativo
1.2. Teorías del aprendizaje que fundamentan el uso de juegos en entornos escolares
1.3. Dimensiones motivacionales del juego en el aprendizaje de las ciencias sociales
1.4. El papel del docente como diseñador y mediador en experiencias de aprendizaje lúdico
1.5. Evidencias científicas, limitaciones y consideraciones éticas del aprendizaje basado en juegos

Temario

02 Evolución histórica y tipología de los videojuegos y juegos de simulación con contenido histórico y geográfico

2.1. Origen y evolución de los videojuegos con temática histórica y geográfica
2.2. Clasificación de los videojuegos según su relación con el contenido histórico-geográfico
2.3. Los juegos serios diseñados específicamente con finalidad educativa
2.4. Los juegos de simulación analógicos y de tablero: panorámica general
2.5. Tendencias actuales y tecnologías emergentes en la simulación histórica y geográfica

Temario

03 Marco curricular y normativo para la integración de videojuegos en la enseñanza de Geografía e Historia

3.1. Análisis del currículo de Geografía e Historia en Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato
3.2. El desarrollo del pensamiento histórico y geográfico a través de los videojuegos
3.3. Alineación de los videojuegos con los objetivos didácticos y las situaciones de aprendizaje
3.4. Marco normativo sobre el uso de tecnologías digitales y recursos audiovisuales en el aula
3.5. Los videojuegos como recurso para la atención a la diversidad y la inclusión educativa

Temario

04 Videojuegos como recurso didáctico para la enseñanza de la Historia: análisis de títulos y propuestas de aplicación

4.1. Criterios para la selección de videojuegos con potencial didáctico en el área de Historia
4.2. Videojuegos de estrategia y gestión aplicados a la enseñanza de procesos históricos
4.3. Videojuegos de acción-aventura con recreación de entornos y períodos históricos
4.4. Videojuegos centrados en conflictos contemporáneos y memoria histórica
4.5. La problematización del relato histórico en los videojuegos: sesgos, narrativas y pensamiento crítico
4.6. Videojuegos independientes y producciones de nicho con valor historiográfico
4.7. Propuestas de aplicación por períodos históricos y niveles educativos

Temario

05 Videojuegos y juegos de simulación para la enseñanza de la Geografía: recursos y aplicaciones en el aula

5.1. Potencialidades de los videojuegos para el desarrollo de competencias geográficas
5.2. Videojuegos de gestión urbana y territorial aplicados a la Geografía humana
5.3. Videojuegos de supervivencia y mundo abierto para el estudio de la Geografía física y medioambiental
5.4. Herramientas cartográficas interactivas y juegos de localización geográfica
5.5. Simulaciones geopolíticas y juegos de relaciones internacionales
5.6. Representación de riesgos naturales, cambio climático y desafíos medioambientales en videojuegos

Temario

06 Juegos de simulación analógicos, wargames y juegos de rol histórico como recursos didácticos

6.1. Fundamentos y tradición de los juegos de simulación analógicos en la enseñanza de las ciencias sociales
6.2. Wargames y juegos de simulación bélica con aplicación didáctica
6.3. Juegos de mesa con contenido histórico y geográfico: tipología y criterios de selección
6.4. Juegos de rol histórico como herramienta de empatía y pensamiento perspectivista
6.5. Diseño de juegos de simulación analógicos propios por parte del docente

Temario

07 Análisis crítico, evaluación y selección de videojuegos con finalidad educativa en ciencias sociales

7.1. Metodologías de análisis de videojuegos desde una perspectiva educativa y disciplinar
7.2. Modelos y rúbricas para la evaluación del potencial didáctico de un videojuego
7.3. Lectura crítica de las representaciones ideológicas, culturales y de género en los videojuegos históricos
7.4. El videojuego como fuente y como artefacto cultural de su tiempo
7.5. Comparación sistemática entre la representación del videojuego y el conocimiento historiográfico actualizado
7.6. Repositorios, bases de datos y comunidades profesionales para la localización de videojuegos educativos

Temario

08 Diseño de propuestas didácticas y secuencias de aprendizaje con videojuegos y simulaciones históricas

8.1. Principios metodológicos para el diseño de actividades mediadas por videojuegos y simulaciones
8.2. Fases del diseño de una secuencia didáctica basada en videojuegos o simulaciones
8.3. Diseño de actividades previas, durante y posteriores a la experiencia de juego
8.4. Estrategias de implementación en el aula: organización, gestión del tiempo y recursos tecnológicos
8.5. Diseño de actividades de reflexión, debate y producción a partir de la experiencia de juego
8.6. Adaptación de las propuestas didácticas a los diferentes niveles educativos y contextos de aula
8.7. Integración del aprendizaje basado en juegos con otras metodologías activas
8.8. Ejemplos desarrollados de unidades didácticas completas con videojuegos y simulaciones históricas

Temario

09 Herramientas digitales y plataformas para la creación de simulaciones históricas y geográficas propias

9.1. Introducción al diseño de simulaciones educativas por parte del docente
9.2. Plataformas de creación de juegos y simulaciones educativas sin programación avanzada
9.3. Uso de Minecraft Education Edition como entorno de simulación histórica y geográfica
9.4. Diseño de escenarios de toma de decisiones históricas en plataformas interactivas digitales
9.5. Modificaciones (mods) y personalización de videojuegos comerciales con fines didácticos
9.6. Consideraciones técnicas, de accesibilidad y de propiedad intelectual en la creación de recursos

Temario

10 Evaluación del aprendizaje y desarrollo de competencias mediante el uso de videojuegos en el aula de Geografía e Historia

10.1. Retos y particularidades de la evaluación del aprendizaje en entornos lúdicos e interactivos
10.2. Técnicas e instrumentos de evaluación adaptados al aprendizaje basado en juegos
10.3. Evaluación del desarrollo de competencias a través del juego
10.4. La autoevaluación y la coevaluación del alumnado en experiencias de aprendizaje lúdico
10.5. Evaluación de la práctica docente y de la eficacia de la propuesta didáctica con videojuegos

Temario

11 Experiencias de innovación educativa, estudios de caso y perspectivas de futuro del uso de videojuegos en la enseñanza de Geografía e Historia

11.1. Revisión de experiencias de innovación docente con videojuegos en el aula de ciencias sociales
11.2. Estudios de caso detallados: diseño, implementación y resultados obtenidos
11.3. Comunidades de práctica, redes profesionales y recursos para el docente innovador
11.4. Perspectivas de futuro y desafíos para la consolidación del videojuego como recurso normalizado en el aula de Geografía e Historia

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

