

## ESPECIALISTA EN APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS (ABJ)



**350,00 € - 450,00 €**

El Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) se basa en la utilización del juego como una herramienta de apoyo al aprendizaje, la asimilación y la evaluación de conocimientos. Es una metodología innovadora que todo docente debe conocer. Así, con el presente curso se pretende aportar los conocimientos necesarios para poder aplicar esta metodología educativa con el objetivo de facilitar el aprendizaje del alumnado y conseguir que éste sea significativo.

**Categorías:** [Cursos online](#), [Pedagogía Terapéutica y Logopedia](#) |

### INFORMACIÓN

<b>Duración</b>	200 h
<b>Modalidad</b>	Online
<b>Docencia</b>	TUTOR PERSONAL

<b>Prácticas</b>	GESTIÓN DE PRÁCTICAS EN EMPRESAS
<b>Método de pago</b>	FINANCIACIÓN SIN INTERESES
<b>Centro de empleo</b>	AGENCIA DE COLOCACIÓN
<b>Formación acreditada</b>	CENTRO ACREDITADO POR EL SEPE

## DESCRIPCIÓN DEL PRODUCTO

### UNIDAD DIDÁCTICA 1. CARACTERÍSTICAS DEL DESARROLLO INFANTIL

1. Principales teorías del desarrollo
2. - Teoría del Desarrollo, Jean Piaget
3. - Teoría de Vigotsky
4. Características generales en el desarrollo Infantil
5. - El papel de los adultos
6. Dimensiones del desarrollo
7. - Dimensión física
8. - Dimensión cognitiva
9. - Dimensión social
10. - Dimensión afectiva
11. Necesidades del alumnado
12. La socialización en la etapa de Educación Infantil
13. - El proceso de socialización
14. - Los agentes de Socialización
15. - El apego
16. - Tipos de apego
17. - De la Individualización a la Socialización
18. - Socialización y familia
19. - Socialización y escuela
20. La imaginación y la creatividad Infantil

### UNIDAD DIDÁCTICA 2. EL JUEGO EN LA EDUCACIÓN INFANTIL

1. Concepto y características del juego
2. Evolución de los juegos infantiles: tipos de juego

3. Teorías del juego
4. - Teoría del recreo de F. Shiler (1985)
5. - Teoría del descanso de M. Lazarus (1883)
6. - Teoría del exceso de energía de H. Spencer (1987)
7. - Teoría de la anticipación funcional de K. Groos (1902)
8. - Teoría de la recapitulación de Stanley Hall (1906)
9. - Teoría organicista del desarrollo humano de Jean Piaget (1969)
10. El juego como aprendizaje y enseñanza
11. La metodología lúdica
12. El juguete didáctico
13. - Juguetes adecuados a las características del desarrollo
14. La importancia de adquirir habilidades y conocimientos a través del juego
15. El papel del educador
16. La socialización a través del juego

### **UNIDAD DIDÁCTICA 3. JUEGO Y DESARROLLO INFANTIL**

1. Concepto y naturaleza del juego infantil
2. Teorías del juego
3. - Vigotsky, su teoría y el juego
4. - Piaget, estadios evolutivos y el juego
5. - Bruner, andamiaje y teoría sobre el juego
6. - Klein, una visión psicoanalítica del juego
7. - Etapas de la evolución en el juego en relación a las teorías expuestas
8. Tipo y clases de juegos
9. - Clasificaciones de juegos por autores
10. - El juego psicomotor
11. Juego y aprendizaje escolar
12. Juego y evolución infantil
13. Implicación del juego con las dimensiones afectiva, social, cognitiva, sensorial y motora
14. - Desarrollo afectivo y social
15. - Desarrollo cognitivo
16. - Desarrollo sensorial
17. - Desarrollo motor

### **UNIDAD DIDÁCTICA 4. APRENDIZAJE BASADO EN EL JUEGO (GAME-BASED LEARNING)**

1. Conceptos básicos a tener en cuenta

2. ¿Qué es el aprendizaje a través del juego?
3. - La simulación en game-based learning
4. Ventajas del game-based learning
5. Aplicación de game-based learning en el aula

## **UNIDAD DIDÁCTICA 5. LA EXPRESIÓN CORPORAL INFANTIL**

1. El cuerpo
2. El movimiento
3. La creatividad
4. La comunicación (el grupo)
5. Sentido Lúdico
6. Propuesta de Trabajo
7. El conocimiento del cuerpo
8. - ¿Quién eres tú?
9. - ¿Qué hay dentro de ti?
10. - ¿Cómo es tu cuerpo por fuera?
11. El mimo en la educación infantil
12. - Acercamiento al mimo
13. - El mimo y su importancia en la educación infantil
14. - Valor educativo del mimo
15. La danza en la educación infantil
16. - La danza infantil
17. - Valor educativo de la danza

## **UNIDAD DIDÁCTICA 6. LA IMPORTANCIA DE LA PSICOMOTRICIDAD EN LA INFANCIA Y EN EL JUEGO**

1. Concepto de Psicomotricidad
2. La Estimulación Psicomotriz
3. - Educación del Esquema Corporal
4. - El Niño en Relación con los Objetos
5. - El Niño ante el Mundo de los Demás
6. La Intervención Psicomotriz
7. La Coordinación Dinámica General o Psicomotricidad Gruesa.
8. - Desarrollo de la Psicomotricidad Gruesa
9. La Coordinación Visomotora o Psicomotricidad Fina.
10. - Desarrollo de la Psicomotricidad Fina

## **UNIDAD DIDÁCTICA 7. EL JUEGO CREATIVO COMO RECURSOS DE LA EXPRESIÓN CORPORAL Y LA DRAMATIZACIÓN**

1. Introducción
2. El juego creativo como recurso de la expresión corporal
3. - ¿Qué entendemos por Juego Creativo?
4. - Objetivos que surgen en el juego creativo
5. La dramatización. El juego simbólico y dramático
6. - El juego simbólico
7. - El juego dramático
8. - Elementos que conforman la dramatización
9. - Recursos didácticos que forman parte de los procesos dramáticos: modalidades de representación
10. Las actividades dramáticas
11. - Los rincones de juego dramático: la casita y la tienda
12. - Las actividades dramáticas y los cuentos
13. - Metodología para contar cuentos

## **UNIDAD DIDÁCTICA 8. PROYECTOS DE INTERVENCIÓN LÚDICO-CREATIVOS EN LA INFANCIA**

1. La observación en el juego
2. - Diferentes instrumentos de observación
3. Técnicas y recursos del modelo lúdico: concepto y características del modelo lúdico
4. - Características del modelo lúdico
5. - El recurso lúdico: generación y renovación
6. - La intervención del educador-a en el juego de los niños y niñas
7. Organización de los espacios: creación de ambientes lúdicos. Organización por rincones y/o zonas de juegos
8. - ¿Qué función cumplen los rincones en el aula? ¿Cuál es su finalidad?
9. - Posibles rincones en el aula de Educación Infantil
10. - Actividades a realizar en los rincones
11. - Materiales a utilizar y temporalización
12. Juegos y juguetes: juguetes y nivel de desarrollo
13. - Influencia de los medios de comunicación en los juegos y juguetes de los niños y las niñas
14. - Juegos y juguetes no sexistas
15. - Legislación sobre juguetes
16. Materiales y recursos necesarios para los juegos escolares y extraescolares
17. - Organización de los recursos materiales. Disposición, utilización y conservación de los

materiales y juguetes

18. - Desarrollo de las actividades
19. Papel del juego en el currículum
20. Atención a la diversidad educativa

## **UNIDAD DIDÁCTICA 9. PROGRAMAS E INSTITUCIONES DE OFERTA LÚDICA**

1. Sectores productivos de oferta lúdica
2. - Ejemplo de sectores con oferta lúdica
3. Servicios y organizaciones de carácter lúdico
4. - Ludotecas
5. - Centros de Ocio
6. - Locales socioculturales
7. - Organizaciones-Fundaciones sin ánimo de Lucro
8. - Proyectos educativos
9. Aspectos organizativos y legislativos
10. - En lo referente al marco legal
11. El juego en los programas de integración social
12. - Igualdad de mujeres y hombres a través del juego: sectores de integración social
13. - Otros sectores integración social
14. Distintos procesos evolutivos y situaciones de riesgo social
15. Programas y proyectos de integración social y uso del juego. Adaptaciones de los recursos y ayudas técnicas
16. - Ejemplo de entidades y asociaciones que promueven proyectos y programas lúdicos