



Universidad
Pontificia
de Salamanca

Instituto Superior de
Ciencias de la Familia

CURSO

9 de mayo de 2025

Aprendemos mediante el juego en el ámbito educativo y familiar: ABJ y Gamificación



25
plazas



5 h.



50 €

Dirección y coordinación

Dña. Luz M^a Fernández Mateos. *Directora del Instituto Superior de Ciencias de la Familia*

Ponentes

Dña. M.^a del Pilar González Rodríguez. *Grado Superior en TASOC, graduada en Pedagogía y Máster en Orientación y Mediación Familiar*

Dña. Judith Martín Aldudo. *Graduada en Pedagogía y Máster en Orientación y Mediación Familiar*

Modalidad

Presencial

Horario

De 09:00 a 14:00 h

Lugar

Aula 41 de la sede central

Universidad Pontificia de Salamanca
(Calle Compañía, 5. 37002 Salamanca)

Forma de pago

Transferencia bancaria al siguiente nº de cuenta de UNICAJA BANCO: ES58 2103 2200 1200 3300 3298. SWIFT/BIC: UCJAES2MXXX.

En el concepto es necesario poner 'APRENDEMOS MEDIANTE EL JUEGO EN EL ÁMBITO EDUCATIVO Y FAMILIAR'.

Para formalizar la matrícula, es necesario enviar por e-mail cc.familia@upsa.es con el justificante de pago del importe de la matrícula, fotocopia del DNI. Una vez que recibamos toda la documentación, recibirá un e-mail confirmando la matrícula.

CURSO CERTIFICADO POR EL ICE

+info

Instituto Superior de CC. de la Familia
Tel. +34 923 277 141 | cc.familia@upsa.es



INSCRIPCIÓN
hasta el 30 de abril
de 2025

Objetivo general y resultados de aprendizaje esperados

El objetivo general es ofrecer una formación diferente de educar, tanto en el ámbito educativo como en el ámbito familiar.

- Conocer la diferencia entre ABJ y Gamificación
- Evaluar el impacto del juego en el aprendizaje y ajustar tus métodos para maximizar los beneficios
- Crear y aplicar juegos de ingenio que desarrollen el pensamiento lógico y la resolución de problemas
- Integrar el ABJ y la Gamificación en diferentes materias para hacer el aprendizaje más atractivo y efectivo
- Seleccionar y adaptar juegos de mesa y aplicaciones que fomenten habilidades críticas en los menores

Destinatarios

Estudiantes del ámbito educacional, social y familiar.

Contenido

El curso se divide en dos partes. Por un lado, la primera parte dará a conocer la diferencia teórica entre ABJ y Gamificación, teniendo en cuenta diferentes ejemplos prácticos. Por otro lado, durante la segunda parte del taller, se trabajará con los juegos para poder adquirir una mayor práctica. Uno de los aspectos fundamentales de este curso es la exposición de contenidos teóricos necesarios para enmarcar los juegos y la Gamificación dentro del marco educativo y familiar. En este sentido, se trabajarán los siguientes contenidos teóricos:

- ▶ Definición, características y ventajas
- ▶ Clasificación de juegos por etapa educativa
- ▶ Necesidades educativas, ABJ y Gamificación
- ▶ Vivencia de juegos y desarrollo de gamificaciones
- ▶ Estrategias y herramientas para llevarlos a la práctica