



CURSO:

## VIDEOJUEGOS PARA EDUCAR

*Curso a Distancia homologado por Convenio con la Consejería de Educación y  
Empleo de 60 horas (6 créditos).*

*Inscripción del 29 de enero al 20 de febrero de 2026*

*Realización del 25 de febrero al 24 de marzo de 2026*

*(Reclamaciones hasta dos días después de finalizado el curso)*

### Justificación

Los videojuegos llevan mucho tiempo entre nosotros. Han evolucionado desde simples formas de entretenimiento hasta convertirse en herramientas educativas con gran potencial. En las últimas décadas, los docentes han comenzado a explorar su uso en el aula debido a su capacidad para motivar a los estudiantes y fomentar el aprendizaje interactivo.

El aprendizaje basado en videojuegos permite a los alumnos desarrollar habilidades como la resolución de problemas, el pensamiento crítico y la toma de decisiones en un entorno dinámico y atractivo. Además, los videojuegos pueden ser utilizados para reforzar contenidos curriculares, enseñar nuevas habilidades o incluso promover valores como la cooperación y la resiliencia.



## Objetivos

- Conocer qué tipos de videojuegos existen y cuáles son los apropiados para utilizar en el aula.
- Conocer los riesgos y ventajas que ofrece la aplicación de videojuegos en el ámbito educativo, así como las teoría de aprendizaje en que se basa la misma.
- Saber seleccionar los videojuegos apropiados para cada situación de aprendizaje, teniendo en cuenta las edades y características de nuestros alumnos, así como su adecuación a las materias implicadas.
- Utilizar recursos en la red para aplicarlos en el aula.
- Aprender a crear recursos digitales lúdicos individualmente y con los alumnos.

## Contenidos del curso

1. Introducción a la integración de videojuegos en la educación
2. Selección y evaluación de videojuegos para propósitos educativos
3. Implementación efectiva de videojuegos en el aula
4. Diseño de actividades de aprendizaje basadas en videojuegos
5. Perspectivas futuras y tendencias en la aplicación de videojuegos en la educación

## Requisitos técnicos

Para poder realizar este curso necesitarás un equipo informático (puede ser pc o portátil, no sirve el móvil), conexión a internet, cuenta de correo electrónico. Todos los recursos utilizados son gratuitos, pero en alguno quizás tengas que registrarte.

## Metodología

A través de la Plataforma de Formación, se pretende aportar la suficiente flexibilidad como para crear un entorno de formación y aprendizaje adaptados a las necesidades de cualquier alumno. Por tratarse de un curso flexible y a distancia, cada alumno puede seguir el ritmo que



más le convenga, con la única limitación de la duración del mismo, de tal forma que el alumno ha de completar y **enviar todos los ejercicios antes de la fecha de finalización del mismo** a través de la Plataforma de Formación.

## Temporalización

Para completar este curso tendrás que pasarte unas 60 horas al ordenador. La distribución que te propongo es la siguiente, teniendo en cuenta que debes dedicarle unas dos horas al día:

**Módulo 1:** Para completar los contenidos necesitarás unas 5 horas y para realizar las tareas, 4 horas aproximadamente. Total: 9 horas, distribuidas en 5 días.

**Módulo 2:** Para completar los contenidos necesitarás unas 5 horas y 6 más para la realización de las tareas. Total: 11 horas. Distribuidas en 6 días.

**Módulo 3:** Para completar los contenidos: 6 horas, para las actividades, necesitarás al menos 4 horas. Total: 10 horas. Distribuidas en 5 días.

**Módulo 4:** Necesitarás unas 8 horas como mínimo para ver todos los contenidos y unas 15 horas para completar las actividades, pues se requiere mucha organización, diseño, planificación, programación... para la confección del cuestionario y el videojuego. Total: 23 horas. 12 días.

**Módulo 5:** Para leer los contenidos tendrás que dedicarle una hora y media más o menos; para realizar las tareas, se requieren unas dos horas y media para investigar determinadas plataformas y analizarlas. Total: 4 horas. 2 días

## Criterios de evaluación

- Completar el 85% de las actividades propuestas: Los participantes deben realizar y entregar, dentro de los plazos establecidos, al menos el 85% de las actividades planteadas en los módulos del curso.
- Dominio de los contenidos teóricos vistos en cada módulo.
- Capacidad para aplicar los conocimientos en actividades prácticas y proyectos.
- Uso adecuado de las herramientas digitales propuestas en el curso.
- Participación y compromiso en las tareas asignadas.



### Criterios de calificación por módulos

Para superar el curso, el alumno deberá obtener la calificación de **apto** en el **85%** de las actividades (*Orden de 31/10/2000. DOE de 4-11-2000, Art. 19*. Debe completar en cada módulo las actividades de forma correcta para obtener la calificación de APTO en la misma. El valor de cada módulo viene recogido en la siguiente tabla:

MÓDULOS	1	2	3	4	5
%	20	20	20	30	10

### Justificación del porcentaje por módulo

**Módulo 1 (20%):** Introduce el curso, presenta las bases conceptuales de la cultura de los videojuegos, de las teorías pedagógicas en que se fundamenta su introducción en las aulas. Actividades para comprobar lo aprendido; de aplicación práctica en el aula; de investigación sobre los juegos favoritos de los alumnos.

**Módulo 2 (20%):** Ofrece orientación al profesorado sobre los criterios que deben tener en cuenta en el momento de seleccionar videojuegos adecuados para sus alumnos; sobre cómo evaluar los videojuegos previamente seleccionados para valorar su adecuación a su aula y ofrece herramientas para la evaluación de dichos recursos. Las actividades evalúan los conocimientos adquiridos y proponen la puesta en práctica de dichos conocimientos a través de búsqueda de juegos y evaluación mediante las plantillas propuestas.

**Módulo 3 (20%):** Aquí se profundiza en la implementación de los videojuegos en el aula de manera que mejore el proceso de aprendizaje, se fomente la colaboración y se conozcan las formas de adaptar los videojuegos a los distintos tipos de alumnos y necesidades. Las actividades se centran en la exploración de los contenidos y ejemplificación de recursos. Aunque no se realizan actividades que requieran mucha creatividad, es un módulo extenso; de ahí el porcentaje equivalente con otros.

**Módulo 4 (30%):** El uso de videojuegos no se limita a los comercializados: la creación de actividades personalizadas y juegos por parte de profesores y alumnos alimenta su deseo de aprender. La dificultad de este módulo, debido a la necesidad de mayor creatividad y un uso de plataformas por parte de los participantes hace que el porcentaje de su peso aumente bastante.



**Módulo 5 (10%):** Ofrece unas pinceladas de las tendencias en los videojuegos, centradas en las tecnologías con realidad virtual, aumentada e inteligencia artificial. Además de las clásicas actividades de autoevaluación, se pide a los alumnos explorar y estudiar una plataforma emergente y una herramienta con Inteligencia Artificial. La brevedad del módulo y de las actividades relacionadas hace que su porcentaje disminuya.

## Competencia Digital Docente

**1.4.A.2.1.** Aprovecha las oportunidades de aprendizaje en su centro y las que obtiene a través de la red para su desarrollo profesional.

**1.4.B.1.1.** Participa en actividades de formación para el desarrollo profesional docente dirigidas por expertos, en línea o presenciales, en las que se utilicen recursos digitales para su desarrollo

**2.1.A.2.1.** Identifica, con asesoramiento, los requisitos que debe cumplir un contenido digital para ajustarse a una situación concreta de aprendizaje y aplica los criterios correspondientes para su búsqueda y selección, incluyendo la compatibilidad con las plataformas virtuales establecidas por la AE o los titulares del centro.

**2.2.A.2.1.** Aplica, con ayuda, los criterios didácticos (adecuación a la edad del alumnado y a la consecución de los objetivos, accesibilidad, etc.), disciplinares y técnicos para la edición y creación de contenidos digitales dirigidos a un grupo de alumnos concreto

**3.1.A.1.3.** Conoce las características básicas de distintos recursos educativos digitales y sus posibilidades de uso en la práctica docente y los utiliza en situaciones simuladas presenciales o en línea.

**5.1.A.1.1.** Conoce el funcionamiento de los recursos tecnológicos existentes en el ámbito educativo para facilitar la accesibilidad universal y el modo de integrar su uso en la práctica educativa

## Destinatarios, lugar y horario de celebración

Curso a Distancia. Duración de **60 horas**. Destinado al profesorado en general. Podrás acceder a los contenidos del curso el día de inicio del mismo en:

<https://formacion.sindicatopide.es>



## Certificación

Certificado homologado por la Consejería de Educación, Ciencia y Formación Profesional de la Junta de Extremadura, de **60 horas (6 créditos)** a los docentes que superen el **85%** del curso en el plazo establecido.

## Inscripción

**Online:** en el Portal de Formación PIDE: <https://formacion.sindicatopide.es>

## Precios

El importe del curso será de **20 euros** para los afiliados y de **70 euros** para los no afiliados, que se abonará en el momento de la inscripción, a través de la plataforma.

## Certificados

Los certificados, firmados electrónicamente, estarán disponibles para su descarga en el entorno personal del alumno, en “**MIS CERTIFICADOS**”. Esta disponibilidad será comunicada en la carátula del curso, aproximadamente **48 horas** después de la finalización del mismo.

## Autora

María José Guillén Rubio

JUNTA DE EXTREMADURA

Consejería de Educación, Ciencia y Formación Profesional  
Dirección General de Formación Profesional, Innovación e Inclusión Educativa