

# Corso Universitario

## Applicazione di Meccaniche di Gioco in Psicologia Infantile





## Corso Universitario

### Applicazione di Meccaniche di Gioco in Psicologia Infantile

- » Modalità: online
- » Durata: 6 settimane
- » Titolo: TECH Global University
- » Accreditamento: 6 ECTS
- » Orario: a tua scelta
- » Esami: online

Accesso al sito web: [www.techtitude.com/it/psicologia/corso-universitario/applicazione-meccaniche-gioco-psicologia-infantile](http://www.techtitude.com/it/psicologia/corso-universitario/applicazione-meccaniche-gioco-psicologia-infantile)

# Indice

01

Presentazione

---

*pag. 4*

02

Obiettivi

---

*pag. 8*

03

Direzione del corso

---

*pag. 12*

04

Struttura e contenuti

---

*pag. 16*

05

Metodologia di studio

---

*pag. 20*

06

Titolo

---

*pag. 30*

01

# Presentazione

La gamification è una tecnica di apprendimento che trasferisce la meccanica dei giochi all'ambito educativo-professionale al fine di ottenere risultati migliori, sia per assorbire meglio alcune conoscenze, migliorare qualche abilità, o ricompensare azioni concrete, tra molti altri obiettivi.







“

*Questa formazione fa sì che i professionisti di questo settore aumentino la loro capacità di successo, il che si traduce in una migliore prassi e azione che avrà un impatto diretto sul trattamento educativo, sul miglioramento del sistema educativo e sul beneficio sociale per l'intera comunità”*

Questo tipo di apprendimento sta guadagnando terreno nelle metodologie di formazione a causa del suo carattere giocoso, che facilita l'interiorizzazione delle conoscenze in un modo più divertente, generando un'esperienza positiva per l'utente.

Il programma di questo Corso Universitario permetterà di padroneggiare due delle tendenze del momento: la gamification e la trasformazione digitale, sia per gli studenti provenienti dal mondo aziendale che dal mondo educativo e psicologico. Comprendiamo inoltre che la gamification è definita come azione e, pertanto, questo programma non sarà realizzato solo da professionisti che l'hanno progettata e implementata con successo in aziende, gruppi umani e studenti reali, risolvendo i problemi attuali in aziende, aule e scuole reali; ma integra anche gli studenti in una gamification, in modo che scoprano in prima persona cosa significa imparare in un ambiente gamified. Inoltre, i moduli di risorse digitali consentiranno loro di guidare la trasformazione dell'istruzione nelle loro scuole.

Se appartengono al mondo dell'impresa, questo programma sarà utile per progettare e attuare iniziative di gamification in dipartimenti come risorse umane, marketing o vendite. Se provengono dal mondo dell'educazione, permetterà di guidare l'innovazione educativa, padroneggiando due dei suoi punti principali: l'implementazione digitale e la gamification. Per quanto riguarda l'ambito psicologico, servirà loro per lo sviluppo di terapie ludiche. Impareranno anche a progettare giochi e gamification che possono essere commercializzati. Tutti moltiplicheranno così le loro opportunità di promozione e lo sviluppo del loro marchio personale.

Questo **Corso Universitario in Applicazione di Meccaniche di Gioco in Psicologia Infantile** possiede il programma educativo più completo e aggiornato del mercato. Le caratteristiche principali del programma sono:

- ♦ Sviluppo di casi di studio presentati da esperti in Applicazione di Meccaniche di Gioco in Psicologia Infantile
- ♦ Contenuti grafici, schematici ed eminentemente pratici che forniscono informazioni scientifiche e pratiche sulle discipline essenziali per l'esercizio della professione
- ♦ Novità riguardanti la Gamification
- ♦ Esercizi pratici che offrono un processo di autovalutazione per migliorare l'apprendimento
- ♦ Speciale enfasi sulle metodologie basate nella Gamification
- ♦ Lezioni teoriche, domande all'esperto, forum di discussione su questioni controverse e compiti di riflessione individuale
- ♦ Disponibilità di contenuti da qualsiasi dispositivo fisso o mobile con connessione a internet



*Aggiorna le tue conoscenze con il programma di Corso Universitario in Applicazione di Meccaniche di Gioco in Psicologia Infantile"*

“

*Questo Corso Universitario è il miglior investimento che tu possa fare nella scelta di un programma di aggiornamento per due motivi: oltre a rinnovare le tue conoscenze sulla Gamification, otterrai una qualifica di Corso Universitario rilasciata da TECH Global University”*

*Impara a prendere decisioni con maggiore sicurezza aggiornando le tue conoscenze grazie a questo Corso Universitario.*

*Scopri gli ultimi sviluppi nell'Applicazione di Meccaniche di Gioco in Psicologia Infantile.*

Il personale docente del programma comprende rinomati specialisti del settore e altre aree correlate, che forniscono agli studenti le competenze necessarie a intraprendere un percorso di studio eccellente.

I contenuti multimediali, sviluppati in base alle ultime tecnologie educative, forniranno al professionista un apprendimento coinvolgente e localizzato, ovvero inserito in un contesto reale.

La creazione di questo programma è incentrata sull'Apprendimento Basato su Problemi, mediante il quale lo specialista deve cercare di risolvere le diverse situazioni che gli si presentano durante il corso accademico. Lo studente potrà usufruire di un innovativo sistema di video interattivi creati da esperti di rinomata fama.



# 02 Obiettivi

Il Corso Universitario in Applicazione di Meccaniche di Gioco in Psicologia Infantile ha l'obiettivo di facilitare le prestazioni dei professionisti che si dedicano al lavoro con bambini, adolescenti e adulti in ambito psicologico.







“

*Questo corso ti permetterà di aggiornare le tue conoscenze in Applicazione di Meccaniche di Gioco in Psicologia Infantile, con l'uso della più recente tecnologia educativa, per contribuire con qualità e sicurezza al processo decisionale e al monitoraggio di questi studenti”*



## Obiettivo generale

---

- ♦ Identificare i presupposti psicopedagogici delle innovazioni in materia di gamification e risorse digitali
- ♦ Progettare le proprie attività di gamification e i propri giochi, sia a livello privato che commerciale
- ♦ Selezionare i giochi che possono essere utilizzati nell'Apprendimento Basato sui Giochi in base alle proprie esigenze e ai propri obiettivi
- ♦ Applicare strategie di gamification in ambienti aziendali
- ♦ Applicare strategie di gamification in ambienti accademici
- ♦ Gestire i team attraverso la gamification
- ♦ Guidare la transizione digitale nei propri centri
- ♦ Identificare gli elementi della nuova scuola digitale
- ♦ Trasformare le aule per adattare al nuovo paradigma educativo
- ♦ Completare un portfolio di innovazioni di gamification, GBL e risorse digitali

“

*Cogli l'occasione per aggiornarti  
sugli ultimi progressi in materia  
di Applicazione di Meccaniche  
di Gioco in Psicologia Infantile”*





## Obiettivi specifici

---

- ♦ Conoscere il significato del termine gamificare e distinguerlo da altri processi
- ♦ Analizzare i diversi modelli di comportamento in relazione alla gamification
- ♦ Conoscere la storia e l'evoluzione del gioco
- ♦ Studiare i diversi tipi di gamification
- ♦ Conoscere le meccaniche di gioco e come usarle a nostro vantaggio
- ♦ Conoscere le divisioni temporali che ordinano i momenti del gioco
- ♦ Analizzare il concetto di casualità, la sua utilità e le meccaniche che lo generano
- ♦ Identificare le caratteristiche dei diversi giochi da tavolo
- ♦ Valutare il contributo di ogni elemento all'esperienza ludica
- ♦ Selezionare i tipi di giochi secondo le esigenze
- ♦ Distinguere tra i diversi tipi di giochi
- ♦ Definire il concetto e la storia dei giochi di ruolo
- ♦ Identificare gli elementi del gioco di ruolo
- ♦ Differenziare gioco di ruolo e RPG
- ♦ Riflettere sull'importanza dello storytelling nei giochi di ruolo
- ♦ Conoscere la storia dei videogiochi
- ♦ Identificare i giochi e le app educative
- ♦ Scegliere tra giochi competitivi e giochi collaborativi in base agli obiettivi
- ♦ Descrivere i principali giochi da tavolo
- ♦ Spiegare i principali giochi di carte, ruolo e dadi
- ♦ Valutare l'applicazione in GBL dei principali giochi di carte, ruolo e dadi
- ♦ Definire i principali videogiochi con applicazione educativa
- ♦ Valutare l'applicazione in GBL



03

# Direzione del corso

Il programma include nel suo personale docente esperti di riferimento in materia di gamification, che apportano a questa formazione l'esperienza del loro lavoro. Altri esperti di riconosciuto prestigio partecipano inoltre alla pianificazione e all'elaborazione del programma, completandolo in modo interdisciplinare.





“

*Scopri da professionisti di riferimento  
gli ultimi progressi nelle procedure  
applicate nel campo della gamification”*

## Direzione



### **Dott. Morilla Ordóñez, Javier**

- ♦ Apple Distinguished Educator
- ♦ Laurea in Storia
- ♦ Responsabile degli studi presso il Colegio JABY, specialista in Gamification, Flipped Classroom e transizione digitale
- ♦ Autore di gamification strutturale "Le Guerre Clío" e GBL "La freccia del tempo", "La Corte dei Miracoli" o "La Guerra che metterebbe fine a tutte le guerre"



### **Dott. Albiol Martín, Antonio**

- ♦ Master in Educazione e Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione presso la UOC
- ♦ Master in Studi Letterari, Laurea in Lettere e Filosofia
- ♦ Responsabile di CuriosiTIC: Programma per l'Integrazione delle TIC in classe presso la Scuola JABY

## Personale docente

### Dott. De la Serna, Juan Moisés

- ♦ Dottorato in Psicologia, Master in Neuroscienze e Biologia del Comportamento
- ♦ Direttore della Cattedra Aperta in Psicologia e Neuroscienze, e divulgatore scientifico
- ♦ Corso Universitario in Relazioni Professionali
- ♦ Specialista Universitario in Ipnosi Clinica
- ♦ Esperto Universitario in Metodologia Didattica

### Dott. Fuster García, Carlos

- ♦ Dottorato in Didattica Specifica, con specializzazione in Scienze Sociali
- ♦ Laurea in Storia presso l'Università di Valencia
- ♦ Master Universitario in Didattica dell'Istruzione Secondaria e Master in Ricerca in Didattica Specifica presso la stessa istituzione

### Dott.ssa Gallego Manzanares, Verónica

- ♦ Master per la Formazione dei Docenti con specializzazione in Storia, Geografia e Storia dell'Arte, Università Complutense di Madrid Master in Storia della Monarchia Ispanica, Università Complutense di Madrid Storia presso l'Università Complutense di Madrid
- ♦ Congresso IV Incontro di Giovani Ricercatori in Storia Moderna del CSIC Congresso tenutosi il 6 e 7 luglio 2017 organizzato congiuntamente dall'Università Autonoma di Barcellona e l'Università di Barcellona Relazione: "Caterina di Zúñiga e Sandoval, un nuovo ruolo per le viceregine nella corte napoletana all'inizio del XVII secolo"
- ♦ VI Seminario Internazionale del dipartimento di Storia Moderna dell'Università Complutense di Madrid "Forme di costruzione e presentazione del discorso storico", corso 2016
- ♦ I Seminario Interdisciplinare: "Culture, politiche e spazi di convivenza nell'Età Moderna", tenutosi il 30 gennaio e il 1 febbraio 2012 presso la Facoltà di Geografia e Storia dell'Università Complutense di Madrid

### Dott. Herrero González, Jesús

- ♦ Laurea in Psicologia
- ♦ Master in educazione, lavora per DEVIR (principale azienda spagnola di giochi da tavolo e ruolo) e la catena di Hobby e giocattoli POLY
- ♦ Esperto di giochi e gamification

### Dott. Illán, Raúl

- ♦ Laurea in Amministrazione Aziendale con specializzazione in Direzione Finanziaria (UCM)
- ♦ Laurea in Giurisprudenza e Psicologia (UNED)
- ♦ Congresso Internazionale su: Mindfulness nelle Organizzazioni e nelle Aziende (UNED), Stress e Ansia: come ridurre l'impatto (UNED), Intelligenza applicata (UNED), Indagine Scientifica sul crimine (UNED), Borsa e Mercati Finanziari (Borsa di Madrid), Corso per Consulenti Finanziari (Credit Suisse Private Banking)
- ♦ Coaching Aziendale (HR Gesem)

### Dott. Martín Centeno, Óscar

- ♦ Presidente del Consiglio dei Direttori di Educazione Infantile, Primaria e Speciale della Comunità di Madrid
- ♦ Direttore del Centro di Educazione Infantile, Primaria e Secondaria Santo Domingo, Algete, Madrid
- ♦ Autore pluripremiato, con opere come Manuale di creazione letteraria nell'era di Internet e Incoraggiamento alla lettura attraverso le nuove tecnologie
- ♦ Formatore di docenti per la Comunità Autonoma di Madrid in corsi sull'uso delle TIC in classe
- ♦ Risorse Digitali o incoraggiamento alla lettura nell'era digitale

# 04

## Struttura e contenuti

La struttura dei contenuti è stata elaborata da un team di professionisti dei migliori centri educativi, delle università e delle aziende del territorio nazionale, consapevoli della attualità della preparazione per poter intervenire nella formazione e accompagnamento degli studenti e impegnati con l'insegnamento di qualità mediante le nuove tecnologie educative.





“

*Questo Corso Universitario in Applicazione di Meccaniche di Gioco in Psicologia Infantile possiede il programma scientifico più completo e aggiornato del mercato”*

## Modulo 1. Elementi e meccaniche di gioco

- 1.1. Giocare con i concetti e concettualizzare i giochi: un'introduzione
  - 1.1.1. Cosa sono le meccaniche di gioco?
  - 1.1.2. Concetti di base
- 1.2. Partendo dall'inizio: le meccaniche di base
  - 1.2.1. Quadri di gioco
    - 1.2.1.1. Raggruppamento
    - 1.2.1.2. Cooperazione e concorrenza
  - 1.2.2. Il tempo
- 1.3. Il caso e tu: la meccanica della randomizzazione
  - 1.3.1. Il caso come risorsa
  - 1.3.2. Possibilità, probabilità e certezza
- 1.4. Insieme ma non mescolati: meccanica e interazione
  - 1.4.1. Interazione e non interazione
  - 1.4.2. La portata
- 1.5. Senza questo non c'è gioco 1: interagire con il sistema
  - 1.5.1. Risorse
  - 1.5.2. Meccaniche di spazio
  - 1.5.3. Puzzle e domande
- 1.6. Senza questo non c'è gioco 2: interagire con il sistema
  - 1.6.1. Meccanica sociale
  - 1.6.2. La narrativa
- 1.7. Dall'antipasto al dessert: meccaniche di ricompensa e di completamento
  - 1.7.1. Condizioni di vittoria
  - 1.7.2. Sistemi a confronto
  - 1.7.3. Vittoria e sconfitta nei giochi cooperativi
  - 1.7.4. Combinazioni





- 1.8. C'è qualcosa là fuori: ricompense oltre la classe
  - 1.8.1. I classici
  - 1.8.2. Altre forme di ricompensa
- 1.9. Di ostacoli imprevisti e fallimenti inattesi: problemi e difficoltà
  - 1.9.1. I giochi non erano divertenti?
  - 1.9.2. Il caso e il suo controllo
  - 1.9.3. Palle di neve e pozzi
  - 1.9.4. Che ora è?
  - 1.9.5. La storia della lattaia
  - 1.9.6. Alpha, beta e versioni di prova

“

*Un'esperienza di formazione  
unica, chiave e decisiva per  
crescere a livello professionale”*



05

# Metodologia di studio

TECH è la prima università al mondo che combina la metodologia dei **case studies** con il **Relearning**, un sistema di apprendimento 100% online basato sulla ripetizione diretta.

Questa strategia dirompente è stata concepita per offrire ai professionisti l'opportunità di aggiornare le conoscenze e sviluppare competenze in modo intensivo e rigoroso. Un modello di apprendimento che pone lo studente al centro del processo accademico e gli conferisce tutto il protagonismo, adattandosi alle sue esigenze e lasciando da parte le metodologie più convenzionali.





“

*TECH ti prepara ad affrontare nuove sfide in ambienti incerti e a raggiungere il successo nella tua carriera"*

## Lo studente: la priorità di tutti i programmi di TECH

Nella metodologia di studio di TECH lo studente è il protagonista assoluto. Gli strumenti pedagogici di ogni programma sono stati selezionati tenendo conto delle esigenze di tempo, disponibilità e rigore accademico che, al giorno d'oggi, non solo gli studenti richiedono ma le posizioni più competitive del mercato.

Con il modello educativo asincrono di TECH, è lo studente che sceglie il tempo da dedicare allo studio, come decide di impostare le sue routine e tutto questo dalla comodità del dispositivo elettronico di sua scelta. Lo studente non deve frequentare lezioni presenziali, che spesso non può frequentare. Le attività di apprendimento saranno svolte quando si ritenga conveniente. È lo studente a decidere quando e da dove studiare.

“

*In TECH NON ci sono lezioni presenziali  
(che poi non potrai mai frequentare)”*



### I piani di studio più completi a livello internazionale

TECH si caratterizza per offrire i percorsi accademici più completi del panorama universitario. Questa completezza è raggiunta attraverso la creazione di piani di studio che non solo coprono le conoscenze essenziali, ma anche le più recenti innovazioni in ogni area.

Essendo in costante aggiornamento, questi programmi consentono agli studenti di stare al passo con i cambiamenti del mercato e acquisire le competenze più apprezzate dai datori di lavoro. In questo modo, coloro che completano gli studi presso TECH ricevono una preparazione completa che fornisce loro un notevole vantaggio competitivo per avanzare nelle loro carriere.

Inoltre, potranno farlo da qualsiasi dispositivo, pc, tablet o smartphone.

“

*Il modello di TECH è asincrono, quindi ti permette di studiare con il tuo pc, tablet o smartphone dove, quando e per quanto tempo vuoi"*

## Case studies o Metodo Casistico

Il Metodo Casistico è stato il sistema di apprendimento più usato nelle migliori facoltà del mondo. Sviluppato nel 1912 per consentire agli studenti di Giurisprudenza non solo di imparare le leggi sulla base di contenuti teorici, ma anche di esaminare situazioni complesse reali. In questo modo, potevano prendere decisioni e formulare giudizi di valore fondati su come risolverle. Nel 1924 fu stabilito come metodo di insegnamento standard ad Harvard.

Con questo modello di insegnamento, è lo studente stesso che costruisce la sua competenza professionale attraverso strategie come il *Learning by doing* o il *Design Thinking*, utilizzate da altre istituzioni rinomate come Yale o Stanford.

Questo metodo, orientato all'azione, sarà applicato lungo tutto il percorso accademico che lo studente intraprende insieme a TECH. In questo modo, affronterà molteplici situazioni reali e dovrà integrare le conoscenze, ricercare, argomentare e difendere le sue idee e decisioni. Tutto ciò con la premessa di rispondere al dubbio di come agirebbe nel posizionarsi di fronte a specifici eventi di complessità nel suo lavoro quotidiano.





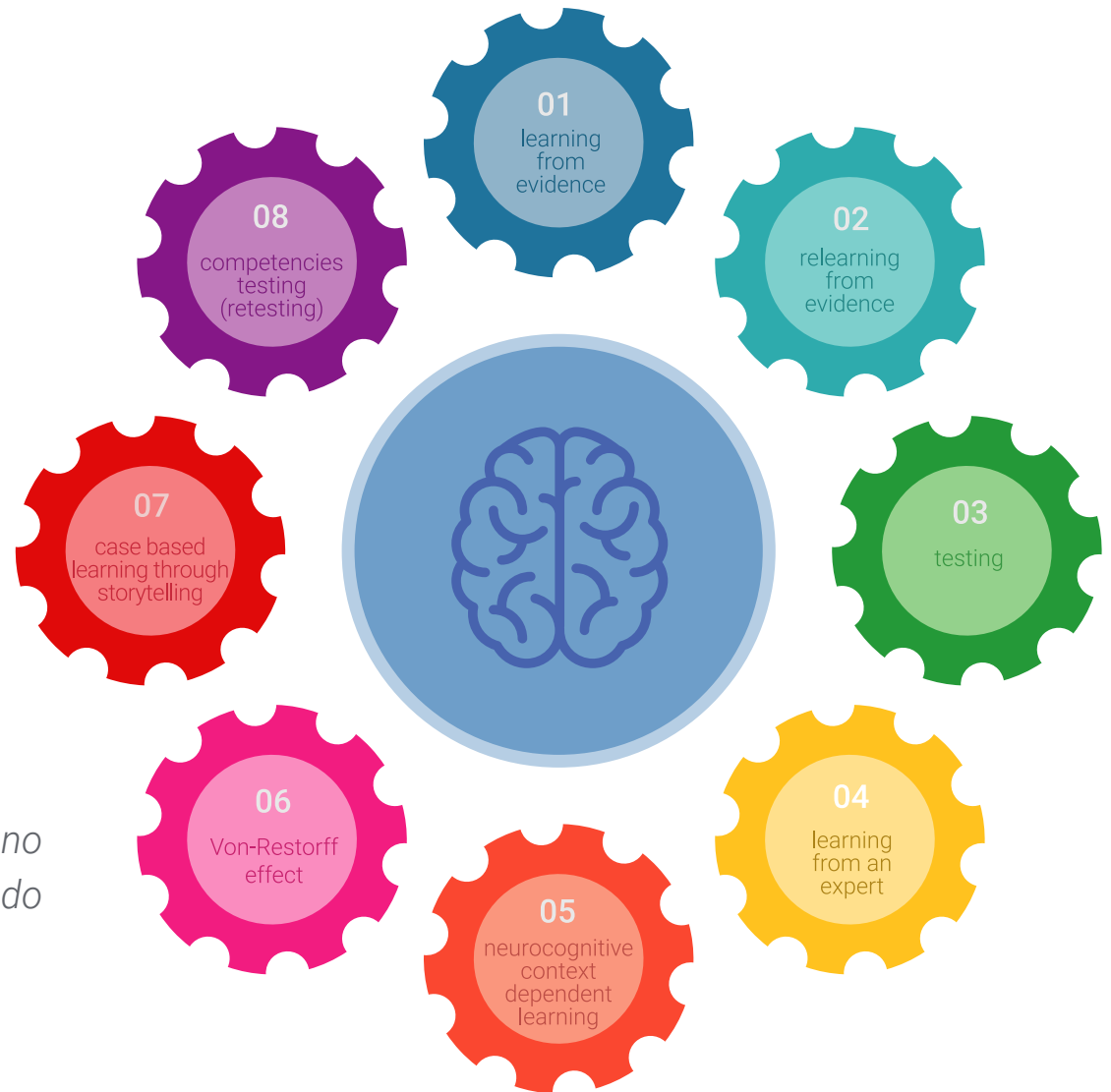
## Metodo Relearning

In TECH i *case studies* vengono potenziati con il miglior metodo di insegnamento 100% online: il *Relearning*.

Questo metodo rompe con le tecniche di insegnamento tradizionali per posizionare lo studente al centro dell'equazione, fornendo il miglior contenuto in diversi formati. In questo modo, riesce a ripassare e ripete i concetti chiave di ogni materia e impara ad applicarli in un ambiente reale.

In questa stessa linea, e secondo molteplici ricerche scientifiche, la ripetizione è il modo migliore per imparare. Ecco perché TECH offre da 8 a 16 ripetizioni di ogni concetto chiave in una stessa lezione, presentata in modo diverso, con l'obiettivo di garantire che la conoscenza sia completamente consolidata durante il processo di studio.

*Il Relearning ti consentirà di apprendere con meno sforzo e più rendimento, coinvolgendoti maggiormente nella specializzazione, sviluppando uno spirito critico, difendendo gli argomenti e contrastando opinioni: un'equazione diretta al successo.*



## Un Campus Virtuale 100% online con le migliori risorse didattiche

Per applicare efficacemente la sua metodologia, TECH si concentra sul fornire agli studenti materiali didattici in diversi formati: testi, video interattivi, illustrazioni, mappe della conoscenza, ecc. Tutto ciò progettato da insegnanti qualificati che concentrano il lavoro sulla combinazione di casi reali con la risoluzione di situazioni complesse attraverso la simulazione, lo studio dei contesti applicati a ogni carriera e l'apprendimento basato sulla ripetizione, attraverso audio, presentazioni, animazioni, immagini, ecc.

Le ultime prove scientifiche nel campo delle Neuroscienze indicano l'importanza di considerare il luogo e il contesto in cui si accede ai contenuti prima di iniziare un nuovo apprendimento. Poter regolare queste variabili in modo personalizzato favorisce che le persone possano ricordare e memorizzare nell'ippocampo le conoscenze per conservarle a lungo termine. Si tratta di un modello denominato *Neurocognitive context-dependent e-learning*, che viene applicato in modo consapevole in questa qualifica universitaria.

Inoltre, anche per favorire al massimo il contatto tra mentore e studente, viene fornita una vasta gamma di possibilità di comunicazione, sia in tempo reale che differita (messaggistica interna, forum di discussione, servizio di assistenza telefonica, e-mail di contatto con segreteria tecnica, chat e videoconferenza).

Inoltre, questo completo Campus Virtuale permetterà agli studenti di TECH di organizzare i loro orari di studio in base alla loro disponibilità personale o agli impegni lavorativi. In questo modo avranno un controllo globale dei contenuti accademici e dei loro strumenti didattici, il che attiva un rapido aggiornamento professionale.



*La modalità di studio online di questo programma ti permetterà di organizzare il tuo tempo e il tuo ritmo di apprendimento, adattandolo ai tuoi orari"*

### L'efficacia del metodo è giustificata da quattro risultati chiave:

1. Gli studenti che seguono questo metodo non solo raggiungono l'assimilazione dei concetti, ma sviluppano anche la loro capacità mentale, attraverso esercizi che valutano situazioni reali e l'applicazione delle conoscenze.
2. L'apprendimento è solidamente fondato su competenze pratiche che permettono allo studente di integrarsi meglio nel mondo reale.
3. L'assimilazione di idee e concetti è resa più facile ed efficace, grazie all'uso di situazioni nate dalla realtà.
4. La sensazione di efficienza dello sforzo investito diventa uno stimolo molto importante per gli studenti, che si traduce in un maggiore interesse per l'apprendimento e in un aumento del tempo dedicato al corso.

## La metodologia universitaria più apprezzata dagli studenti

I risultati di questo innovativo modello accademico sono riscontrabili nei livelli di soddisfazione globale degli studenti di TECH.

La valutazione degli studenti sulla qualità dell'insegnamento, la qualità dei materiali, la struttura del corso e i suoi obiettivi è eccellente. A questo proposito, l'istituzione è diventata la migliore università valutata dai suoi studenti secondo l'indice global score, ottenendo un 4,9 su 5

*Accedi ai contenuti di studio da qualsiasi dispositivo con connessione a Internet (computer, tablet, smartphone) grazie al fatto che TECH è aggiornato sull'avanguardia tecnologica e pedagogica.*

*Potrai imparare dai vantaggi dell'accesso a ambienti di apprendimento simulati e dall'approccio di apprendimento per osservazione, ovvero Learning from an expert.*





In questo modo, il miglior materiale didattico sarà disponibile, preparato con attenzione:



#### **Materiale di studio**

Tutti i contenuti didattici sono creati dagli specialisti che impartiranno il corso, appositamente per questo, in modo che lo sviluppo didattico sia realmente specifico e concreto.

Questi contenuti sono poi applicati al formato audiovisivo che supporterà la nostra modalità di lavoro online, impiegando le ultime tecnologie che ci permettono di offrirti una grande qualità per ogni elemento che metteremo al tuo servizio.



#### **Capacità e competenze pratiche**

I partecipanti svolgeranno attività per sviluppare competenze e abilità specifiche in ogni area tematica. Pratiche e dinamiche per acquisire e sviluppare le competenze e le abilità che uno specialista deve possedere nel mondo globalizzato in cui viviamo.



#### **Riepiloghi interattivi**

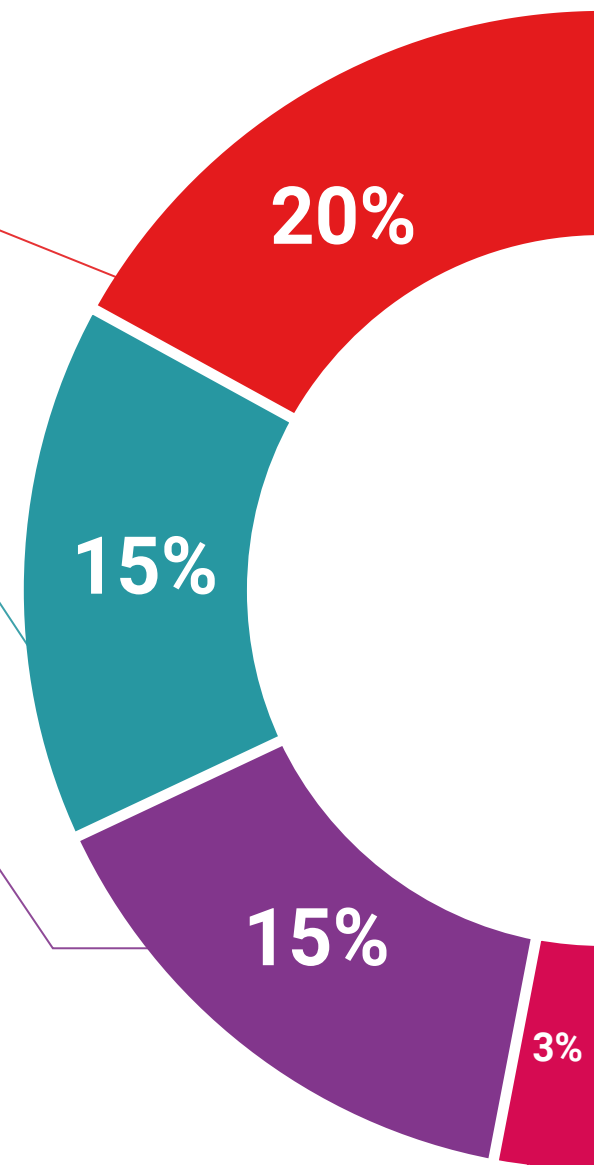
Presentiamo i contenuti in modo accattivante e dinamico tramite strumenti multimediali che includono audio, video, immagini, diagrammi e mappe concettuali per consolidare la conoscenza.

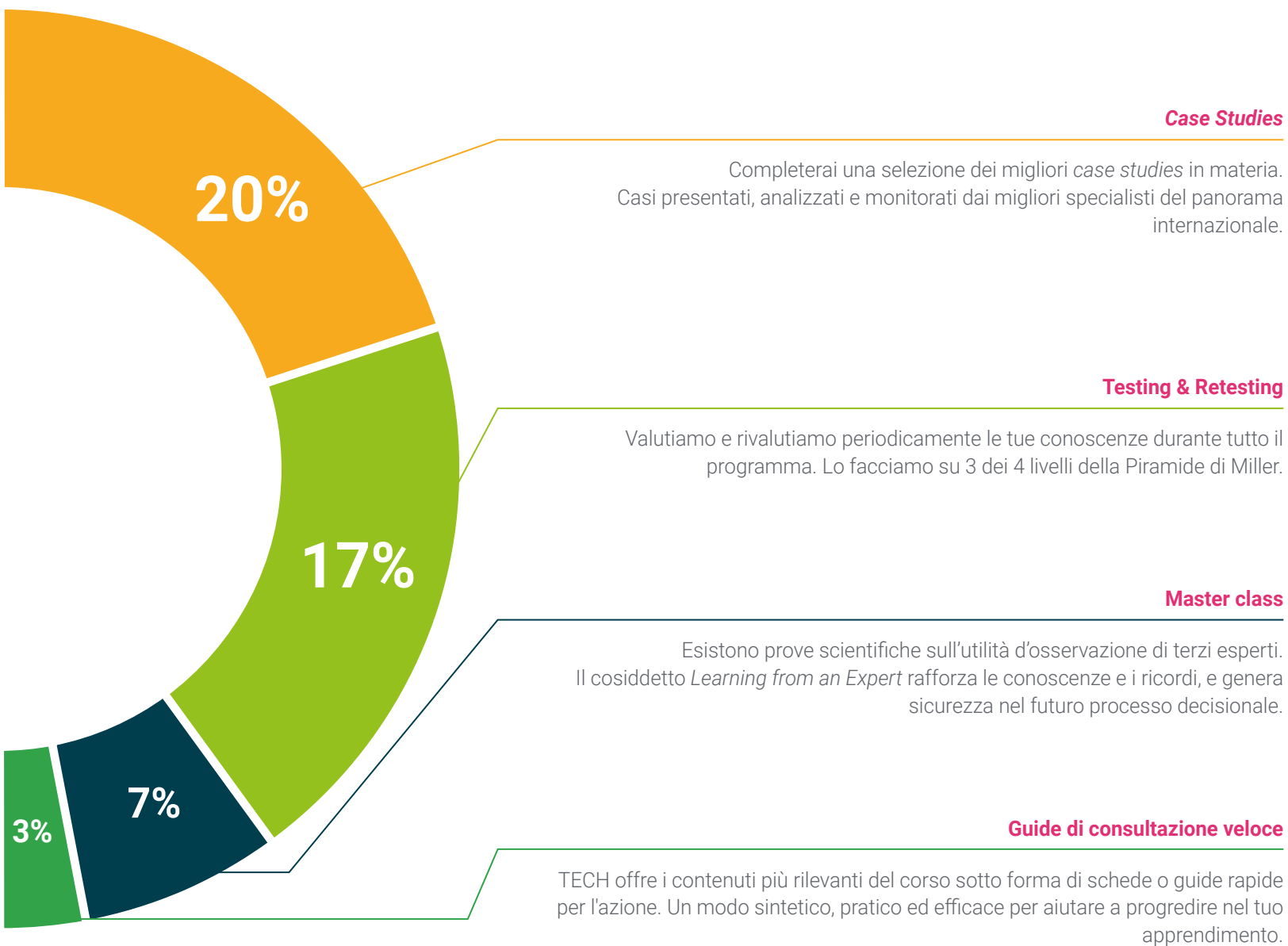
Questo esclusivo sistema di preparazione per la presentazione di contenuti multimediali è stato premiato da Microsoft come "Caso di successo in Europa".



#### **Lecture complementari**

Articoli recenti, documenti di consenso, guide internazionali... Nella biblioteca virtuale di TECH potrai accedere a tutto il materiale necessario per completare la tua specializzazione.





06

# Titolo

Il Corso Universitario in Applicazione di Meccaniche di Gioco in Psicologia Infantile garantisce, oltre alla preparazione più rigorosa e aggiornata, il conseguimento di una qualifica di Corso Universitario rilasciata da TECH Global University.





“

*Porta a termine questo programma e ricevi la tua qualifica universitaria senza spostamenti o fastidiose formalità”*

Questo programma ti consentirà di ottenere il titolo di studio privato di **Corso Universitario in Applicazione di Meccaniche di Gioco in Psicologia Infantile** rilasciato da **TECH Global University**, la più grande università digitale del mondo.

**TECH Global University** è un'Università Ufficiale Europea riconosciuta pubblicamente dal Governo di Andorra ([bollettino ufficiale](#)). Andorra fa parte dello Spazio Europeo dell'Istruzione Superiore (EHEA) dal 2003. L'EHEA è un'iniziativa promossa dall'Unione Europea che mira a organizzare il quadro formativo internazionale e ad armonizzare i sistemi di istruzione superiore dei Paesi membri di questo spazio. Il progetto promuove valori comuni, l'implementazione di strumenti congiunti e il rafforzamento dei meccanismi di garanzia della qualità per migliorare la collaborazione e la mobilità tra studenti, ricercatori e accademici.

Questo titolo privato di **TECH Global University** è un programma europeo di formazione continua e aggiornamento professionale che garantisce l'acquisizione di competenze nella propria area di conoscenza, conferendo allo studente che supera il programma un elevato valore curriculare.

Titolo: **Corso Universitario in Applicazione di Meccaniche di Gioco in Psicologia Infantile**

Modalità: **online**

Durata: **6 settimane**

Accreditamento: **6 ECTS**



futuro  
salute fiducia persone  
educazione informazione tutor  
garanzia accreditamento insegnamento  
istituzioni tecnologia apprendimento  
comunità impegno  
attenzione personalizzata in classe  
conoscenza presente qualità  
formazione online  
sviluppo istituzioni  
classe virtuale lingua



**Corso Universitario**  
Applicazione di Meccaniche  
di Gioco in Psicologia Infantile

- » Modalità: online
- » Durata: 6 settimane
- » Titolo: TECH Global University
- » Accreditamento: 6 ECTS
- » Orario: a tua scelta
- » Esami: online



# Corso Universitario

## Applicazione di Meccaniche di Gioco in Psicologia Infantile

