

Diplomado

Aplicación de Mecánicas de Juego en Psicología Infantil





Diplomado

Aplicación de Mecánicas de Juego en Psicología Infantil

- » Modalidad: No escolarizada (100% en línea)
- » Duración: 6 semanas
- » Titulación: TECH Universidad
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Acceso web: www.techtitute.com/psicologia/curso-universitario/aplicacion-mecanicas-juego-psicologia-infantil

Índice

01

Presentación

pág. 4

02

Objetivos

pág. 8

03

Dirección del curso

pág. 12

04

Estructura y contenido

pág. 16

05

Metodología de estudio

pág. 20

06

Titulación

pág. 30

01

Presentación

La gamificación es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados, ya sea para absorber mejor algunos conocimientos, mejorar alguna habilidad, o bien recompensar acciones concretas, entre otros muchos objetivos.





“

Esta capacitación hace que los profesionales de este campo aumenten su capacidad de éxito, lo que revierte en una mejor praxis y actuación que repercutirá directamente en el tratamiento educativo, en la mejora del sistema educativo y en el beneficio social para toda la comunidad”

Este tipo de aprendizaje gana terreno en las metodologías de capacitación debido a su carácter lúdico, que facilita la interiorización de conocimientos de una forma más divertida, generando una experiencia positiva en el usuario.

El programa de este Diplomado permitirá dominar dos de las tendencias del momento: la gamificación y la transformación digital, tanto para alumnos provenientes del mundo empresarial como del mundo educativo y psicológico. Entendemos además que la gamificación queda definida como acción y, por ello, este programa no solo será realizado por profesionales que han diseñado y puesto en práctica con éxito gamificaciones y ludificaciones en empresas, grupos humanos y alumnos reales, resolviendo problemas actuales en empresas, aulas y colegios reales, sino que se integra a los alumnos en una gamificación, para que estos descubran en primera persona lo que significa aprender en un entorno gamificado. Además, los módulos de recursos digitales les permitirán liderar la transformación educativa en sus centros.

Si pertenece al mundo de la empresa, este programa le será útil para diseñar y aplicar iniciativas gamificadoras en departamentos como recursos humanos, marketing o ventas. Si viene del mundo educativo, le permitirá liderar la innovación educativa, al dominar dos de sus principales puntos: la implantación digital y la gamificación. En cuanto al ámbito psicológico, les servirá para el desarrollo de terapias lúdicas. Aprenderán también a diseñar juegos y gamificaciones susceptibles de ser comercializados. Todos multiplicarán así sus oportunidades de promoción y el desarrollo de su marca personal.

Este **Diplomado en Aplicación de Mecánicas de Juego en Psicología Infantil** contiene el programa universitario más completo y actualizado del mercado. Sus características más destacadas son:

- ♦ El desarrollo de casos clínicos presentados por expertos en aplicación de mecánicas de juego en Psicología Infantil
- ♦ Sus contenidos gráficos, esquemáticos y eminentemente prácticos con los que están concebidos, recogen una información científica y asistencial sobre aquellas disciplinas indispensables para el ejercicio profesional
- ♦ Las novedades sobre gamificación
- ♦ Los ejercicios prácticos donde realizar el proceso de autoevaluación para mejorar el aprendizaje
- ♦ Su especial hincapié en metodologías basadas en gamificación
- ♦ Las lecciones teóricas, preguntas al experto, foros de discusión de temas controvertidos y trabajos de reflexión individual
- ♦ La disponibilidad de los contenidos desde cualquier dispositivo fijo o portátil con conexión a internet



Actualiza tus conocimientos a través del programa de Diplomado en Aplicación de Mecánicas de Juego en Psicología Infantil

“

Este Diplomado es la mejor inversión que puedes hacer en la selección de un programa de actualización por dos motivos: además de poner al día tus conocimientos en gamificación, obtendrás un título de Diplomado por la primera institución educativa de la TECH Universidad

Incluye en su cuadro docente a profesionales pertenecientes al ámbito de la gamificación en Psicología, que vierten en esta capacitación la experiencia de su trabajo, además de reconocidos especialistas de sociedades científicas de referencia.

Su contenido multimedia, elaborado con la última tecnología educativa, permitirá al profesional un aprendizaje situado y contextual, es decir, un entorno simulado que proporcionará un estudio inmersivo programado para entrenarse ante situaciones reales.

El diseño de este programa se centra en el Aprendizaje Basado en Problemas, mediante el cual el psicólogo deberá tratar de resolver las distintas situaciones de práctica profesional que se le planteen a lo largo del Diplomado. Para ello, el especialista contará con la ayuda de un novedoso sistema de vídeo interactivo realizado por reconocidos expertos en el campo de la gamificación y con gran experiencia.

Aumenta tu seguridad en la toma de decisiones actualizando tus conocimientos a través de este Diplomado.

Aprovecha la oportunidad para conocer los últimos avances en Aplicación de Mecánicas de Juego en Psicología Infantil.



02

Objetivos

El Diplomado en Aplicación de Mecánicas de Juego en Psicología Infantil está orientado a facilitar la actuación del profesional dedicado a trabajar con niños, adolescentes y adultos en el ámbito psicológico.



“

Este Diplomado te permitirá actualizar tus conocimientos en Aplicación de Mecánicas de Juego en Psicología Infantil, con el empleo de la última tecnología educativa, para contribuir con calidad y seguridad a la toma de decisiones y seguimiento de estos alumnos”



Objetivo general

- ♦ Identificar los presupuestos psicopedagógicos de las innovaciones en gamificación y recursos digitales
- ♦ Diseñar sus propias gamificaciones y juegos, tanto a nivel particular como comercial
- ♦ Seleccionar los juegos utilizables en ABJ en virtud de nuestras necesidades y objetivos
- ♦ Aplicar estrategias de gamificación en entornos empresariales
- ♦ Aplicar estrategias de gamificación en entornos académicos
- ♦ Gestionar equipos a través de gamificaciones
- ♦ Liderar la transición digital en sus centros
- ♦ Identificar los elementos de la nueva escuela digital
- ♦ Transformar sus clases para adaptarse el nuevo paradigma educativo
- ♦ Completar un portfolio de innovaciones en gamificación, ABJ y recursos digitales

“

Da el paso para ponerte al día en las últimas novedades en Aplicación de Mecánicas de Juego en Psicología Infantil”





Objetivos específicos

- ♦ Saber el significado del término gamificar y diferenciarlo de otros procesos
- ♦ Analizar los diferentes modelos de comportamiento en relación a la gamificación
- ♦ Conocer la historia y evolución del juego
- ♦ Estudiar los diferentes tipos de gamificación
- ♦ Conocer qué son las mecánicas de juego y cómo utilizarlas a nuestro favor
- ♦ Conocer las divisiones temporales que secuencian los momentos del juego
- ♦ Analizar el concepto de azar, su utilidad y mecánicas que lo generan
- ♦ Identificar las características de los distintos juegos de tablero
- ♦ Valorar la aportación de cada elemento a la experiencia ludificadora
- ♦ Seleccionar tipos de juegos según nuestras necesidades
- ♦ Diferenciar entre los distintos tipos de juegos
- ♦ Definir el concepto y la historia de los juegos de rol
- ♦ Identificar los elementos del juego de rol
- ♦ Diferenciar juego de rol y RPG
- ♦ Reflexionar sobre la importancia del storytelling en los juegos de rol
- ♦ Conocer la historia de los videojuegos
- ♦ Identificar juegos y apps educativos
- ♦ Elegir entre juegos competitivos y juegos colaborativos según nuestros objetivos
- ♦ Describir los principales juegos de tablero
- ♦ Explicar los principales juegos de cartas, rol y dados
- ♦ Evaluar la aplicación en ABJ de los principales juegos de cartas, rol y dados
- ♦ Definir los principales videojuegos con aplicación educativa
- ♦ Evaluar su aplicación en ABJ

03

Dirección del curso

El programa incluye en su cuadro docente expertos de referencia en gamificación, que vierten en esta capacitación la experiencia de su trabajo. Además, participan, en su diseño y elaboración, otros expertos de reconocido prestigio que completan el programa de un modo interdisciplinar.



“

Aprende de profesionales de referencia, los últimos avances en los procedimientos en el ámbito de la gamificación”

Dirección



D. Morilla Ordóñez, Javier

- ♦ Apple Distinguished Educator
- ♦ Licenciado en Historia
- ♦ Jefe de Estudios en Colegio JABY, Especialista en Gamificación, Flipped Classroom y Transición Digital
- ♦ Autor de la gamificación estructural "Las Guerras Clío" y las ABJ "La flecha del tiempo", "La Corte de los Milagros" o "La Guerra que pondría fin a todas las guerras"



D. Albiol Martín, Antonio

- ♦ Máster en Educación y Tecnologías de la Información y de la Comunicación por la UOC
- ♦ Máster en Estudios Literarios, Licenciado en Filosofía y Letras
- ♦ Responsable de CuriosiTIC: Programa de Integración de las TIC en el aula del Colegio JABY

Profesores

D. De la Serna, Juan Moisés

- ♦ Doctor en Psicología, Máster en Neurociencias y Biología del Comportamiento
- ♦ Director de la Cátedra Abierta de Psicología y Neurociencias y divulgador científico
- ♦ Diplomado en Relaciones Laborales
- ♦ Especialista Universitario en Hipnosis Clínica
- ♦ Experto Universitario en Metodología Didáctica

D. Fuster García, Carlos

- ♦ Doctor en Didácticas Específicas, en la especialidad de Ciencias Sociales
- ♦ Licenciado en Historia por la Universitat de València
- ♦ Máster Universitario en Profesor de Educación Secundaria y Máster en Investigación en Didácticas Específicas por la misma institución

Dña. Gallego Manzanares, Verónica

- ♦ Estudiante Máster para la Formación del Profesorado con especialidad en Historia, Geografía e Historia del Arte. Universidad Complutense de Madrid. Máster en Historia de la Monarquía Hispánica. Universidad Complutense de Madrid. Historia por la Universidad Complutense de Madrid
- ♦ Congreso IV Encuentro de Jóvenes Investigadores en Historia Moderna del CSIC. Congreso celebrado el 6 y 7 de julio de 2017 organizado conjuntamente por la Universitat Autònoma de Barcelona y la Universitat de Barcelona. Ponencia: "Catalina de Zúñiga y Sandoval, un nuevo papel para las virreinas en la corte napolitana a principios del siglo XVII"
- ♦ VI Seminario Internacional del departamento de Historia Moderna de la Universidad Complutense de Madrid "Formas de construcción y presentación del discurso histórico". Curso 2016
- ♦ I Seminario Interdisciplinar: "Culturas, políticas y espacios de convivencia en la Edad Moderna", celebrado el 30 de enero y el 1 de febrero de 2012 en la Facultad de Geografía e Historia de la Universidad Complutense de Madrid

D. Herrero González, Jesús

- ♦ Graduado en Psicología
- ♦ Máster en educación, trabaja para DEVIR (principal empresa española de juegos de mesa y rol) y la cadena de Hobby y Jugueterías POLY
- ♦ Experto en juegos y gamificación

D. Illán, Raúl

- ♦ Licenciado en ADE con especialidad en Dirección Financiera (UCM)
- ♦ Cursando Grado en Derecho y Grado en Psicología (UNED)
- ♦ Congreso Internacional de Mindfulness en las Organizaciones y Empresas (UNED). El Estrés y Ansiedad: cómo reducir su impacto (UNED). Inteligencia Aplicada (UNED). Investigación Científica del delito (UNED). Bolsa y Mercados Financieros (Bolsa de Madrid). Financial Advisor Training (Credit Suisse Private Banking)
- ♦ Coaching Empresarial (Gesem RRHH)

D. Martín Centeno, Óscar

- ♦ Presidente del Consejo de Directores de Educación Infantil, Primaria y Especial de la Comunidad de Madrid
- ♦ Director del Centro de Educación Infantil, Primaria y Secundaria Santo Domingo en Algete, Madrid
- ♦ Autor premiado, con obras como Manual de creación literaria en la era de Internet y Animación a la lectura mediante las nuevas tecnologías
- ♦ Formador de docentes de la Comunidad de Madrid en cursos sobre TIC en el aula
- ♦ Recursos Digitales o animación a la lectura en la era digital

04

Estructura y contenido

La estructura de los contenidos ha sido diseñada por un equipo de profesionales de los mejores centros educativos y universidades del territorio nacional, conscientes de la relevancia de la actualidad de la metodología para poder intervenir en la capacitación y acompañamiento de los alumnos, y comprometidos con la enseñanza de calidad mediante las nuevas tecnologías educativas.



“

Este Diplomado en Aplicación de Mecánicas de Juego en Psicología Infantil contiene el programa científico más completo y actualizado del mercado”

Módulo 1. Elementos y mecánicas de juego

- 1.1. Jugando con conceptos y conceptualizando juegos: una introducción
 - 1.1.1. ¿Qué son las mecánicas de juego?
 - 1.1.2. Conceptos básicos
- 1.2. Empezando por el principio: mecánicas básicas
 - 1.2.1. Marcos de juego
 - 1.2.1.1. Agrupamientos
 - 1.2.1.2. Cooperación y competición
 - 1.2.2. El tiempo
- 1.3. El azar y tú: mecánicas de aleatorización
 - 1.3.1. El azar como recurso
 - 1.3.2. Posibilidad, probabilidad y seguridad
- 1.4. Juntos pero no revueltos: mecánica e interacción
 - 1.4.1. Interacción y no interacción
 - 1.4.2. El alcance
- 1.5. Sin esto no hay juego 1: interactuando con el sistema
 - 1.5.1. Recursos
 - 1.5.2. Mecánicas de espacio
 - 1.5.3. Puzles y preguntas
- 1.6. Sin esto no hay juego 2: interacción entre jugadores
 - 1.6.1. Mecánicas sociales
 - 1.6.2. La narrativa
- 1.7. Del aperitivo al postre: mecánicas de recompensa y finalización
 - 1.7.1. Condiciones de victoria
 - 1.7.2. Sistemas comparativos
 - 1.7.3. Victoria y derrota en juegos cooperativos
 - 1.7.4. Combinaciones
- 1.8. Hay algo ahí fuera: recompensas más allá del aula
 - 1.8.1. Los clásicos
 - 1.8.2. Otras formas de recompensa





- 1.9. De obstáculos imprevistos y fallos inesperados: problemas y dificultades.
 - 1.9.1. ¿Los juegos no eran divertidos?
 - 1.9.2. El azar y su control.
 - 1.9.3. Bolas de nieve y pozos.
 - 1.9.4. ¿Qué hora es?
 - 1.9.5. El cuento de la lechera.
 - 1.9.6. Alfas, betas y versiones de prueba.

“Una experiencia de capacitación
única, clave y decisiva para
impulsar tu desarrollo profesional”

05

Metodología de estudio

TECH es la primera universidad en el mundo que combina la metodología de los **case studies** con el **Relearning**, un sistema de aprendizaje 100% online basado en la reiteración dirigida.

Esta disruptiva estrategia pedagógica ha sido concebida para ofrecer a los profesionales la oportunidad de actualizar conocimientos y desarrollar competencias de un modo intensivo y riguroso. Un modelo de aprendizaje que coloca al estudiante en el centro del proceso académico y le otorga todo el protagonismo, adaptándose a sus necesidades y dejando de lado las metodologías más convencionales.



“

TECH te prepara para afrontar nuevos retos en entornos inciertos y lograr el éxito en tu carrera”

El alumno: la prioridad de todos los programas de TECH

En la metodología de estudios de TECH el alumno es el protagonista absoluto. Las herramientas pedagógicas de cada programa han sido seleccionadas teniendo en cuenta las demandas de tiempo, disponibilidad y rigor académico que, a día de hoy, no solo exigen los estudiantes sino los puestos más competitivos del mercado.

Con el modelo educativo asincrónico de TECH, es el alumno quien elige el tiempo que destina al estudio, cómo decide establecer sus rutinas y todo ello desde la comodidad del dispositivo electrónico de su preferencia. El alumno no tendrá que asistir a clases en vivo, a las que muchas veces no podrá acudir. Las actividades de aprendizaje las realizará cuando le venga bien. Siempre podrá decidir cuándo y desde dónde estudiar.

“

*En TECH NO tendrás clases en directo
(a las que luego nunca puedes asistir)”*



Los planes de estudios más exhaustivos a nivel internacional

TECH se caracteriza por ofrecer los itinerarios académicos más completos del entorno universitario. Esta exhaustividad se logra a través de la creación de temarios que no solo abarcan los conocimientos esenciales, sino también las innovaciones más recientes en cada área.

Al estar en constante actualización, estos programas permiten que los estudiantes se mantengan al día con los cambios del mercado y adquieran las habilidades más valoradas por los empleadores. De esta manera, quienes finalizan sus estudios en TECH reciben una preparación integral que les proporciona una ventaja competitiva notable para avanzar en sus carreras.

Y además, podrán hacerlo desde cualquier dispositivo, pc, tableta o smartphone.

“

El modelo de TECH es asincrónico, de modo que te permite estudiar con tu pc, tableta o tu smartphone donde quieras, cuando quieras y durante el tiempo que quieras”

Case studies o Método del caso

El método del caso ha sido el sistema de aprendizaje más utilizado por las mejores escuelas de negocios del mundo. Desarrollado en 1912 para que los estudiantes de Derecho no solo aprendiesen las leyes a base de contenidos teóricos, su función era también presentarles situaciones complejas reales. Así, podían tomar decisiones y emitir juicios de valor fundamentados sobre cómo resolverlas. En 1924 se estableció como método estándar de enseñanza en Harvard.

Con este modelo de enseñanza es el propio alumno quien va construyendo su competencia profesional a través de estrategias como el *Learning by doing* o el *Design Thinking*, utilizadas por otras instituciones de renombre como Yale o Stanford.

Este método, orientado a la acción, será aplicado a lo largo de todo el itinerario académico que el alumno emprenda junto a TECH. De ese modo se enfrentará a múltiples situaciones reales y deberá integrar conocimientos, investigar, argumentar y defender sus ideas y decisiones. Todo ello con la premisa de responder al cuestionamiento de cómo actuaría al posicionarse frente a eventos específicos de complejidad en su labor cotidiana.



Método Relearning

En TECH los *case studies* son potenciados con el mejor método de enseñanza 100% online: el *Relearning*.

Este método rompe con las técnicas tradicionales de enseñanza para poner al alumno en el centro de la ecuación, proveyéndole del mejor contenido en diferentes formatos. De esta forma, consigue repasar y reiterar los conceptos clave de cada materia y aprender a aplicarlos en un entorno real.

En esta misma línea, y de acuerdo a múltiples investigaciones científicas, la reiteración es la mejor manera de aprender. Por eso, TECH ofrece entre 8 y 16 repeticiones de cada concepto clave dentro de una misma lección, presentada de una manera diferente, con el objetivo de asegurar que el conocimiento sea completamente afianzado durante el proceso de estudio.

El Relearning te permitirá aprender con menos esfuerzo y más rendimiento, implicándote más en tu especialización, desarrollando el espíritu crítico, la defensa de argumentos y el contraste de opiniones: una ecuación directa al éxito.



Un Campus Virtual 100% online con los mejores recursos didácticos

Para aplicar su metodología de forma eficaz, TECH se centra en proveer a los egresados de materiales didácticos en diferentes formatos: textos, vídeos interactivos, ilustraciones y mapas de conocimiento, entre otros. Todos ellos, diseñados por profesores cualificados que centran el trabajo en combinar casos reales con la resolución de situaciones complejas mediante simulación, el estudio de contextos aplicados a cada carrera profesional y el aprendizaje basado en la reiteración, a través de audios, presentaciones, animaciones, imágenes, etc.

Y es que las últimas evidencias científicas en el ámbito de las Neurociencias apuntan a la importancia de tener en cuenta el lugar y el contexto donde se accede a los contenidos antes de iniciar un nuevo aprendizaje. Poder ajustar esas variables de una manera personalizada favorece que las personas puedan recordar y almacenar en el hipocampo los conocimientos para retenerlos a largo plazo. Se trata de un modelo denominado *Neurocognitive context-dependent e-learning* que es aplicado de manera consciente en esta titulación universitaria.

Por otro lado, también en aras de favorecer al máximo el contacto mentor-alumno, se proporciona un amplio abanico de posibilidades de comunicación, tanto en tiempo real como en diferido (mensajería interna, foros de discusión, servicio de atención telefónica, email de contacto con secretaría técnica, chat y videoconferencia).

Asimismo, este completísimo Campus Virtual permitirá que el alumnado de TECH organice sus horarios de estudio de acuerdo con su disponibilidad personal o sus obligaciones laborales. De esa manera tendrá un control global de los contenidos académicos y sus herramientas didácticas, puestas en función de su acelerada actualización profesional.



La modalidad de estudios online de este programa te permitirá organizar tu tiempo y tu ritmo de aprendizaje, adaptándolo a tus horarios"

La eficacia del método se justifica con cuatro logros fundamentales:

1. Los alumnos que siguen este método no solo consiguen la asimilación de conceptos, sino un desarrollo de su capacidad mental, mediante ejercicios de evaluación de situaciones reales y aplicación de conocimientos.
2. El aprendizaje se concreta de una manera sólida en capacidades prácticas que permiten al alumno una mejor integración en el mundo real.
3. Se consigue una asimilación más sencilla y eficiente de las ideas y conceptos, gracias al planteamiento de situaciones que han surgido de la realidad.
4. La sensación de eficiencia del esfuerzo invertido se convierte en un estímulo muy importante para el alumnado, que se traduce en un interés mayor en los aprendizajes y un incremento del tiempo dedicado a trabajar en el curso.

La metodología universitaria mejor valorada por sus alumnos

Los resultados de este innovador modelo académico son constatables en los niveles de satisfacción global de los egresados de TECH.

La valoración de los estudiantes sobre la calidad docente, calidad de los materiales, estructura del curso y sus objetivos es excelente. No en valde, la institución se convirtió en la universidad mejor valorada por sus alumnos según el índice global score, obteniendo un 4,9 de 5.

Accede a los contenidos de estudio desde cualquier dispositivo con conexión a Internet (ordenador, tablet, smartphone) gracias a que TECH está al día de la vanguardia tecnológica y pedagógica.

Podrás aprender con las ventajas del acceso a entornos simulados de aprendizaje y el planteamiento de aprendizaje por observación, esto es, Learning from an expert.



Así, en este programa estarán disponibles los mejores materiales educativos, preparados a conciencia:



Material de estudio

Todos los contenidos didácticos son creados por los especialistas que van a impartir el curso, específicamente para él, de manera que el desarrollo didáctico sea realmente específico y concreto.

Estos contenidos son aplicados después al formato audiovisual que creará nuestra manera de trabajo online, con las técnicas más novedosas que nos permiten ofrecerte una gran calidad, en cada una de las piezas que pondremos a tu servicio.



Prácticas de habilidades y competencias

Realizarás actividades de desarrollo de competencias y habilidades específicas en cada área temática. Prácticas y dinámicas para adquirir y desarrollar las destrezas y habilidades que un especialista precisa desarrollar en el marco de la globalización que vivimos.



Resúmenes interactivos

Presentamos los contenidos de manera atractiva y dinámica en píldoras multimedia que incluyen audio, vídeos, imágenes, esquemas y mapas conceptuales con el fin de afianzar el conocimiento.

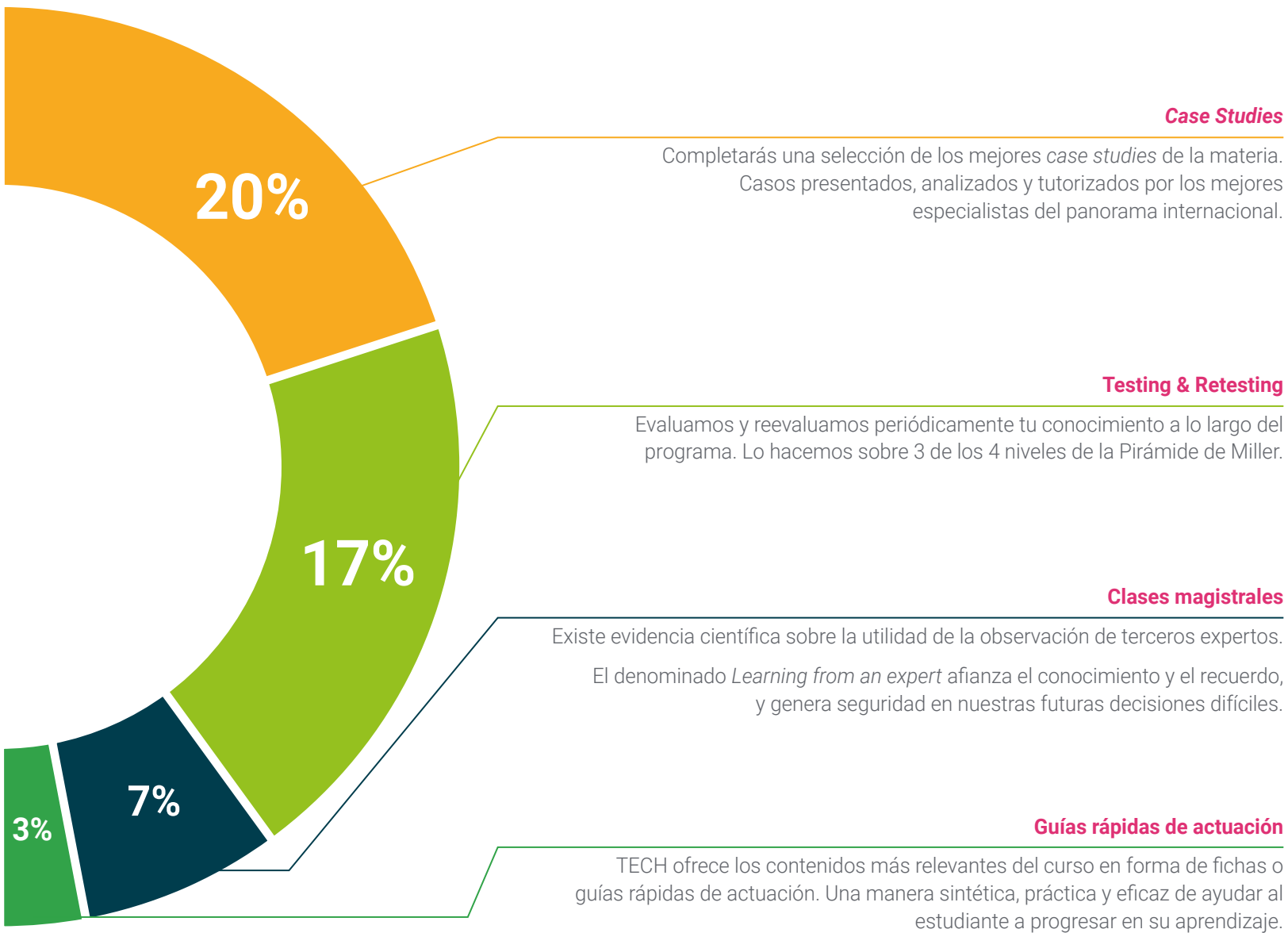
Este sistema exclusivo educativo para la presentación de contenidos multimedia fue premiado por Microsoft como "Caso de éxito en Europa".



Lecturas complementarias

Artículos recientes, documentos de consenso, guías internacionales... En nuestra biblioteca virtual tendrás acceso a todo lo que necesitas para completar tu capacitación.





Case Studies

Completarás una selección de los mejores *case studies* de la materia. Casos presentados, analizados y tutorizados por los mejores especialistas del panorama internacional.



Testing & Retesting

Evaluamos y reevaluamos periódicamente tu conocimiento a lo largo del programa. Lo hacemos sobre 3 de los 4 niveles de la Pirámide de Miller.



Clases magistrales

Existe evidencia científica sobre la utilidad de la observación de terceros expertos. El denominado *Learning from an expert* afianza el conocimiento y el recuerdo, y genera seguridad en nuestras futuras decisiones difíciles.



Guías rápidas de actuación

TECH ofrece los contenidos más relevantes del curso en forma de fichas o guías rápidas de actuación. Una manera sintética, práctica y eficaz de ayudar al estudiante a progresar en su aprendizaje.



06

Titulación

El Diplomado en Aplicación de Mecánicas de Juego en Psicología Infantil garantiza, además de la capacitación más rigurosa y actualizada, el acceso a un título de Diplomado expedido por TECH Universidad.



“

*Supera con éxito esta capacitación
y recibe tu titulación universitaria sin
desplazamientos ni farragosos trámites”*

Este **Diplomado en Aplicación de Mecánicas de Juego en Psicología Infantil** contiene el programa universitario más completo y actualizado del mercado.

Tras la superación de la evaluación, el alumno recibirá por correo postal* con acuse de recibo su correspondiente título de **Diplomado** emitido por **TECH Universidad**.

Este título expedido por **TECH Universidad** expresará la calificación que haya obtenido en el Diplomado, y reunirá los requisitos comúnmente exigidos por las bolsas de trabajo, oposiciones y comités evaluadores de carreras profesionales.

Título: **Diplomado en Aplicación de Mecánicas de Juego en Psicología Infantil**

Modalidad: **No escolarizada (100% en línea)**

Duración: **6 semanas**



*Apostilla de La Haya. En caso de que el alumno solicite que su título en papel recabe la Apostilla de La Haya, TECH Universidad realizará las gestiones oportunas para su obtención, con un coste adicional.



Diplomado

Aplicación de Mecánicas de Juego en Psicología Infantil

- » Modalidad: No escolarizada (100% en línea)
- » Duración: 6 semanas
- » Titulación: TECH Universidad
- » Horario: a tu ritmo
- » Exámenes: online

Diplomado

Aplicación de Mecánicas de Juego en Psicología Infantil

