

# Certificat

## Application des Mécanismes du Jeu en Psychologie Infantile





## Certificat

### Application des Mécanismes du Jeu en Psychologie Infantile

- » Modalité : en ligne
- » Durée : 6 semaines
- » Diplôme : TECH Global University
- » Accréditation : 6 ECTS
- » Horaire : à votre rythme
- » Examens : en ligne

Accès au site web : [www.techtute.com/fr/psychologie/cours/aplication-mecanismes-jeu-psychologie-infantile](http://www.techtute.com/fr/psychologie/cours/aplication-mecanismes-jeu-psychologie-infantile)

# Sommaire

01

Présentation du programme

---

*page 4*

02

Objectifs

---

*page 8*

03

Direction de la formation

---

*page 12*

04

Structure et contenu

---

*page 16*

05

Méthodologie d'étude

---

*page 20*

06

Diplôme

---

*page 30*

01

# Présentation du programme

La gamification est une technique d'apprentissage qui transpose les mécanismes des jeux dans le domaine éducatif et professionnel afin d'obtenir de meilleurs résultats, qu'il s'agisse de mieux assimiler certaines connaissances, d'améliorer certaines compétences ou de récompenser des actions spécifiques, entre autres objectifs.





A young girl with brown hair, wearing a pink sweater, is holding the hand of an adult whose arm is visible on the left. They are in a room with a light purple wall. On the wall, there is a large drawing of a castle made of grey blocks. To the left, there is a yellow and pink play structure. The image is partially covered by a large magenta diagonal shape on the right side.

“

*Cette formation permet aux professionnels de ce domaine d'accroître leur capacité de réussite, ce qui se traduit par une meilleure praxis et de meilleures performances qui auront un impact direct sur le traitement éducatif, sur l'amélioration du système éducatif et sur le bénéfice social pour toute la communauté"*

Ce type d'apprentissage gagne du terrain dans les méthodologies de formation en raison de son caractère ludique, qui facilite l'assimilation des connaissances de manière plus divertissante, générant une expérience positive pour l'utilisateur.

Le programme de ce Certificat permettra de maîtriser deux des tendances actuelles : la gamification et la transformation numérique, tant pour les étudiants issus du monde de l'entreprise que pour ceux issus du monde de l'éducation et de la psychologie. Nous comprenons également que la gamification est définie comme une action. C'est pourquoi ce programme ne sera pas seulement réalisé par des professionnels qui ont conçu et mis en œuvre avec succès des gamifications et des ludifications dans des entreprises, des groupes humains et auprès d'élèves réels, en résolvant des problèmes actuels dans des entreprises, des salles de classe et des écoles réelles, mais il intègre également les élèves dans une gamification, afin qu'ils découvrent par eux-mêmes ce que signifie apprendre dans un environnement gamifié. De plus, les modules de ressources numériques vous permettront de mettre en pratique la transformation éducative dans vos établissements professionnels.

Mais aussi : si vous appartenez au monde des affaires, ce programme vous sera utile pour concevoir et mettre en œuvre des initiatives de gamification dans des départements tels que les ressources humaines, le marketing ou les ventes. Et, si vous venez du monde de l'enseignement, il vous permettra de mener l'innovation pédagogique en maîtrisant deux de ses points essentiels : la mise en œuvre numérique et la gamification. Sur le plan psychologique, cela leur sera utile pour développer des thérapies ludiques. Ils apprendront également à concevoir des jeux et des gamifications susceptibles d'être commercialisés. Ils multiplieront ainsi leurs opportunités de promotion et de développement de leur marque personnelle.

Ce **Certificat en Application des Mécanismes du Jeu en Psychologie Infantile** contient le programme éducatif le plus complet et le plus actualisé du marché. Ses caractéristiques sont les suivantes :

- ♦ Le développement de cas cliniques présentés par des experts en application des mécanismes de jeu en Psychologie Infantile
- ♦ Son contenu graphique, schématique et éminemment pratique, qui vise à fournir des informations scientifiques et d'assistance dans les disciplines essentielles à la pratique professionnelle
- ♦ Les nouveautés en matière de gamification
- ♦ Les exercices pratiques où effectuer le processus d'auto-évaluation pour améliorer l'apprentissage
- ♦ Son accent particulier sur les méthodologies basées sur la gamification
- ♦ Cours théoriques, questions à l'expert, forums de discussion sur des sujets controversés et travail de réflexion individuel
- ♦ La disponibilité du contenu à partir de tout appareil fixe ou portable doté d'une connexion à internet



*Actualisez vos connaissances grâce au programme de Certificat en Application des Mécanismes du Jeu en Psychologie Infantile*

“

*Ce Certificat peut être le meilleur investissement que vous puissiez faire dans le choix d'un programme de mise à jour pour deux raisons : en plus d'actualiser vos connaissances en gamification, vous obtiendrez un diplôme de Certificat délivré par la première institution éducative de TECH Global University”*

Son corps enseignant comprend des professionnels issus du domaine de la gamification en Psychologie, qui apportent à cette formation leur expérience professionnelle, ainsi que des spécialistes reconnus issus de sociétés scientifiques de référence.

Son contenu multimédia, développé avec les dernières technologies éducatives, permettra au professionnel un apprentissage situé et contextuel, c'est-à-dire un environnement simulé qui fournira un étude immersif programmé pour s'entraîner dans des situations réelles.

La conception de ce programme est basée sur l'Apprentissage par les Problèmes, grâce auquel le psychologue devra essayer de résoudre les différentes situations professionnelles pratiques qui se présenteront à lui tout au long du programme universitaire. Pour ce faire, le spécialiste bénéficiera de l'aide d'un nouveau système vidéo interactif mis au point par des experts reconnus dans le domaine de la gamification et dotés d'une grande expérience.

*Augmentez votre confiance dans la prise de décision en actualisant vos connaissances grâce à ce Certificat.*

*Profitez de l'occasion pour découvrir les dernières avancées en matière d'Application des Mécanismes du Jeu en Psychologie Infantile.*





# 02 Objectifs

Le Certificat en Application des Mécanismes du Jeu en Psychologie Infantile vise à faciliter l'action des professionnels qui travaillent avec des enfants, des adolescents et des adultes dans le domaine psychologique.





“

*Ce Certificat vous permettra d'actualiser vos connaissances en matière d'Application des Mécanismes du Jeu en Psychologie Infantile, grâce à l'utilisation des dernières technologies éducatives, afin de contribuer avec qualité et sécurité à la prise de décisions et au suivi de ces élèves”*



## Objectif général

---

- ♦ Identifier les hypothèses psychopédagogiques des innovations en matière de gamification et de ressources numériques.
- ♦ Concevez vos propres gamifications et jeux, tant pour un usage privé que commercial.
- ♦ Sélectionner les jeux qui peuvent être utilisés dans le cadre de l'ABJ en fonction des besoins et des objectifs fixés
- ♦ Appliquer les stratégies de gamification dans les environnements professionnels
- ♦ Appliquer les stratégies de gamification dans les environnements universitaires
- ♦ Gestion des équipes par la gamification
- ♦ Mener la transition numérique dans les centres
- ♦ Identifier les éléments de la nouvelle école numérique
- ♦ Transformer vos salles de classe pour vous adapter au nouveau paradigme éducatif
- ♦ Compléter un portefeuille d'innovations en matière de gamification, d'ABJ et de ressources numériques

“

*Faites le pas pour vous mettre à jour sur les dernières nouveautés en matière d'Application des Mécanismes du Jeu en Psychologie Infantile”*







## Objectifs spécifiques

---

- ♦ Connaître la signification du terme "gamification" et le différencier des autres processus
- ♦ Analyser les différents modèles de comportement en relation avec la gamification
- ♦ Connaître l'histoire et l'évolution du jeu
- ♦ Étudier les différents types de gamification
- ♦ Connaître les mécanismes du jeu et savoir comment les utiliser à notre avantage
- ♦ Connaître les divisions temporelles qui séquent les moments du jeu
- ♦ Analyser le concept de hasard, son utilité et les mécanismes qui le génèrent
- ♦ Identifier les caractéristiques des différents jeux de société
- ♦ Évaluer la contribution de chaque élément à l'expérience de gamification
- ♦ Sélectionner les types de jeux en fonction de nos besoins
- ♦ Faire la différence entre les différents types de jeux
- ♦ Définir le concept et l'histoire des jeux de rôle
- ♦ Identifier les éléments du jeu de rôle
- ♦ Faire la différence entre les jeux de rôle et les RPG
- ♦ Réfléchir à l'importance du storytelling dans les jeux de rôle
- ♦ Connaître l'histoire des Jeux vidéo
- ♦ Identifier les jeux et les applications éducatifs
- ♦ Choisir entre des jeux compétitifs et collaboratifs en fonction de nos objectifs
- ♦ Décrire les principaux jeux de société
- ♦ Expliquer les principaux jeux de cartes, jeux de rôle et jeux de dés
- ♦ Évaluer l'application des principaux jeux de cartes, de rôles et de dés dans l'ABJ
- ♦ Définir les principaux jeux vidéo à vocation éducative
- ♦ Évaluer son application dans l'ABJ

03

# Direction de la formation

Le programme comprend dans son équipe enseignante des experts de référence en gamification, qui apportent à cette formation l'expérience de leur travail. Par ailleurs, d'autres experts au prestige reconnu participent à sa conception et à son élaboration, complétant ainsi le programme de manière interdisciplinaire.





“

*Apprenez auprès de professionnels de référence les dernières avancées en matière de procédures dans le domaine de la gamification”*

## Direction



### M. Morilla Ordóñez, Javier

- ♦ Apple Distinguished Educator
- ♦ Baccalauréat en Histoire
- ♦ Chef d'études au Colegio JABY, Spécialiste de la Gamification, de la Classe Inversée et de la Transition Numérique
- ♦ Auteur de la gamification structurelle "La guerre de Clio" et des ABJ "La flèche du temps", "La cour des miracles" ou "La guerre qui mettrait fin à toutes les guerres"



### M. Albiol Martín, Antonio

- ♦ Master en Éducation et Technologies de l'Information et de la Communication par l'UOC
- ♦ MA en études littéraires, BA en philosophie et lettres
- ♦ Responsable de CuriosiTIC: Programme d'Intégration des TIC dans la classe à l'École JABY

## Professeurs

### M. De la Serna, Juan Moisés

- ♦ Doctorat en Psychologie, Master en Neurosciences et Biologie du Comportement
- ♦ Directeur de la Bourse de Recherche en Psychologie et en Neurosciences et diffuseur scientifique
- ♦ Diplôme en Relations de Travail
- ♦ Expert Universitaire en Hypnose Clinique
- ♦ Expert Universitaire en Méthodologie Didactique

### Fuster García, Carlos

- ♦ Doctorat en Didactiques Spécifiques, spécialisation en Sciences Sociales
- ♦ Licence en Histoire à l' Université de Valence
- ♦ Maîtrise en enseignement secondaire et maîtrise en recherche en didactique spécifique du même établissement.

### Mme Gallego Manzanares, Verónica

- ♦ Étudiant en Master de Formation des Enseignants, spécialisé en Histoire, Géographie et Histoire de l'Art. Université Complutense de Madrid. Master en Histoire de la Monarchie Hispanique. Université Complutense de Madrid. Histoire à l'Université Complutense de Madrid
- ♦ Congrès IVe Rencontre des Jeunes Chercheurs en Histoire Moderne du CSIC. Congrès organisé les 6 et 7 juillet 2017 conjointement par l'Université Autonome de Barcelone et l'Université de Barcelone. Conférence : « Catalina de Zúñiga y Sandoval, un nouveau rôle pour les vice-reines à la cour de Naples au début du XVIIe siècle »
- ♦ VIe Séminaire international du département d'Histoire Moderne de l'Université Complutense de Madrid « Formes de construction et de présentation du discours historique ». Année universitaire 2016
- ♦ Ier séminaire interdisciplinaire : « Cultures, politiques et espaces de cohabitation à l'Époque Moderne », organisé les 30 janvier et 1er février 2012 à la Faculté de Géographie et d'Histoire de l'Université Complutense de Madrid

### M. Herrero González, Jesús

- ♦ Diplôme en Psychologie
- ♦ Master en Éducation, travaille pour DEVIR (leader espagnol des jeux de rôle et de société) et pour la chaîne de magasins de loisirs et de jouets POLY
- ♦ Expert en jeux et en gamification

### M. Illán, Raúl

- ♦ Licence en administration et gestion des affaires avec spécialisation en gestion financière (UCM)
- ♦ Étudier une licence en droit et une licence en psychologie (UNED)
- ♦ Congrès International sur le Mindfulness dans les Organisations et les Entreprises (UNED). Stress et Anxiété : comment réduire leur impact (UNED). Intelligence Appliquée (UNED). Recherche Scientifique sur la Criminalité (UNED). Bourse et Marchés Financiers (Bourse de Madrid). Financial Advisor Training (Credit Suisse Private Banking)
- ♦ Coaching d'entreprise (Gesem RRHH)

### M. Martín Centeno, Óscar

- ♦ Président du Conseil des Directeurs de l'Éducation Infantile, Primaire et Spéciale de la Communauté de Madrid
- ♦ Directeur de l'Ecole Maternelle, Primaire et Secondaire Santo Domingo à Algete, Madrid.
- ♦ Auteur primé, avec des ouvrages tels que Manual de creación literaria en la era de Internet et Animación a la lectura mediante las nuevas tecnologías
- ♦ Formateur d'enseignants de la Communauté de Madrid dans des cours sur les TIC en classe
- ♦ Ressources Numériques ou encouragement à la lecture à l'ère numérique



# 04

## Structure et contenu

La structure des contenus a été conçue par une équipe de professionnels issus des meilleurs centres éducatifs et universités du monde, conscients de l'importance de l'actualité de la méthodologie pour pouvoir intervenir dans la formation et l'accompagnement des élèves, et engagés dans un enseignement de qualité grâce aux nouvelles technologies éducatives.



“

*Ce Certificat en Application des Mécanismes du Jeu en Psychologie Infantile contient le programme scientifique le plus complet et le plus actualisé du marché”*

## Module 1. Éléments et mécanismes du jeu

- 1.1. Jouer avec des concepts et conceptualiser des jeux : une introduction
  - 1.1.1. Qu'est-ce qu'une mécanique de jeu ?
  - 1.1.2. Concepts de base
- 1.2. Commencer par le début : la mécanique de base
  - 1.2.1. Cadres de jeu
    - 1.2.1.1. Regroupements
    - 1.2.1.2. Coopération et concurrence
  - 1.2.2. Temps
- 1.3. Le hasard et vous : les mécanismes de la randomisation
  - 1.3.1. Le hasard comme ressource
  - 1.3.2. Possibilité, probabilité et certitude
- 1.4. Ensemble mais pas mélangés : mécanique et interaction
  - 1.4.1. Interaction et non-interaction
  - 1.4.2. Le champ d'application
- 1.5. Pas de jeu sans ce 1 : interagir avec le système
  - 1.5.1. Ressources
  - 1.5.2. Mécanique spatiale
  - 1.5.3. Puzzles et questions
- 1.6. Pas de jeu sans cette interaction 2 : joueur
  - 1.6.1. Mécanismes sociaux
  - 1.6.2. Narratif
- 1.7. De l'apéritif au dessert : les mécanismes de récompense et d'achèvement
  - 1.7.1. Conditions de victoire
  - 1.7.2. Systèmes comparatifs
  - 1.7.3. Victoire et défaite dans les jeux coopératifs
  - 1.7.4. Combinaisons
- 1.8. Il y a quelque chose là-dehors : les récompenses au-delà de la salle de classe
  - 1.8.1. Les classiques
  - 1.8.2. Autres formes de récompense







- 1.9. Des obstacles imprévus et des défaillances inattendues : problèmes et difficultés.
  - 1.9.1. Les jeux n'étaient pas amusants ?
  - 1.9.2. Le hasard et son contrôle.
  - 1.9.3. Boules de neige et puits.
  - 1.9.4. Quelle heure est-il ?
  - 1.9.5. Le conte de la laitière.
  - 1.9.6. Alphas, bêtas et versions d'essai.



*Une expérience de formation unique,  
clé et décisive pour stimuler votre  
développement professionnel*

05

# Méthodologie d'étude

TECH est la première université au monde à combiner la méthodologie des **case studies** avec **Relearning**, un système d'apprentissage 100 % en ligne basé sur la répétition guidée.

Cette stratégie d'enseignement innovante est conçue pour offrir aux professionnels la possibilité d'actualiser leurs connaissances et de développer leurs compétences de manière intensive et rigoureuse. Un modèle d'apprentissage qui place l'étudiant au centre du processus académique et lui donne le rôle principal, en s'adaptant à ses besoins et en laissant de côté les méthodologies plus conventionnelles.





“

*TECH vous prépare à relever de nouveaux défis  
dans des environnements incertains et à réussir  
votre carrière”*



## L'étudiant : la priorité de tous les programmes de TECH

Dans la méthodologie d'étude de TECH, l'étudiant est le protagoniste absolu. Les outils pédagogiques de chaque programme ont été sélectionnés en tenant compte des exigences de temps, de disponibilité et de rigueur académique que demandent les étudiants d'aujourd'hui et les emplois les plus compétitifs du marché.

Avec le modèle éducatif asynchrone de TECH, c'est l'étudiant qui choisit le temps qu'il consacre à l'étude, la manière dont il décide d'établir ses routines et tout cela dans le confort de l'appareil électronique de son choix. L'étudiant n'a pas besoin d'assister à des cours en direct, auxquels il ne peut souvent pas assister. Les activités d'apprentissage se dérouleront à votre convenance. Vous pouvez toujours décider quand et où étudier.

“

*À TECH, vous n'aurez PAS de cours en direct  
(auxquelles vous ne pourrez jamais assister)”*



### Les programmes d'études les plus complets au niveau international

TECH se caractérise par l'offre des itinéraires académiques les plus complets dans l'environnement universitaire. Cette exhaustivité est obtenue grâce à la création de programmes d'études qui couvrent non seulement les connaissances essentielles, mais aussi les dernières innovations dans chaque domaine.

Grâce à une mise à jour constante, ces programmes permettent aux étudiants de suivre les évolutions du marché et d'acquérir les compétences les plus appréciées par les employeurs. Ainsi, les diplômés de TECH reçoivent une préparation complète qui leur donne un avantage concurrentiel significatif pour progresser dans leur carrière.

De plus, ils peuvent le faire à partir de n'importe quel appareil, PC, tablette ou smartphone.

“

*Le modèle de TECH est asynchrone, de sorte que vous pouvez étudier sur votre PC, votre tablette ou votre smartphone où vous voulez, quand vous voulez et aussi longtemps que vous le voulez”*

## Case studies ou Méthode des cas

La méthode des cas est le système d'apprentissage le plus utilisé par les meilleures écoles de commerce du monde. Développée en 1912 pour que les étudiants en Droit n'apprennent pas seulement le droit sur la base d'un contenu théorique, sa fonction était également de leur présenter des situations réelles et complexes. De cette manière, ils pouvaient prendre des décisions en connaissance de cause et porter des jugements de valeur sur la manière de les résoudre. En 1924, elle a été établie comme une méthode d'enseignement standard à Harvard.

Avec ce modèle d'enseignement, ce sont les étudiants eux-mêmes qui construisent leurs compétences professionnelles grâce à des stratégies telles que *Learning by doing* ou le *Design Thinking*, utilisées par d'autres institutions renommées telles que Yale ou Stanford.

Cette méthode orientée vers l'action sera appliquée tout au long du parcours académique de l'étudiant avec TECH. Vous serez ainsi confronté à de multiples situations de la vie réelle et devrez intégrer des connaissances, faire des recherches, argumenter et défendre vos idées et vos décisions. Il s'agissait de répondre à la question de savoir comment ils agiraient lorsqu'ils seraient confrontés à des événements spécifiques complexes dans le cadre de leur travail quotidien.





## Méthode Relearning

Chez TECH, les *case studies* sont complétées par la meilleure méthode d'enseignement 100 % en ligne : le *Relearning*.

Cette méthode s'écarte des techniques d'enseignement traditionnelles pour placer l'apprenant au centre de l'équation, en lui fournissant le meilleur contenu sous différents formats. De cette façon, il est en mesure de revoir et de répéter les concepts clés de chaque matière et d'apprendre à les appliquer dans un environnement réel.

Dans le même ordre d'idées, et selon de multiples recherches scientifiques, la répétition est le meilleur moyen d'apprendre. C'est pourquoi TECH propose entre 8 et 16 répétitions de chaque concept clé au sein d'une même leçon, présentées d'une manière différente, afin de garantir que les connaissances sont pleinement intégrées au cours du processus d'étude.

*Le Relearning vous permettra d'apprendre plus facilement et de manière plus productive tout en développant un esprit critique, en défendant des arguments et en contrastant des opinions : une équation directe vers le succès.*



## Un Campus Virtuel 100% en ligne avec les meilleures ressources didactiques

Pour appliquer efficacement sa méthodologie, TECH se concentre à fournir aux diplômés du matériel pédagogique sous différents formats : textes, vidéos interactives, illustrations et cartes de connaissances, entre autres. Tous ces supports sont conçus par des enseignants qualifiés qui axent leur travail sur la combinaison de cas réels avec la résolution de situations complexes par la simulation, l'étude de contextes appliqués à chaque carrière professionnelle et l'apprentissage basé sur la répétition, par le biais d'audios, de présentations, d'animations, d'images, etc.

Les dernières données scientifiques dans le domaine des Neurosciences soulignent l'importance de prendre en compte le lieu et le contexte d'accès au contenu avant d'entamer un nouveau processus d'apprentissage. La possibilité d'ajuster ces variables de manière personnalisée aide les gens à se souvenir et à stocker les connaissances dans l'hippocampe pour une rétention à long terme. Il s'agit d'un modèle intitulé *Neurocognitive context-dependent e-learning* qui est sciemment appliqué dans le cadre de ce diplôme universitaire.

D'autre part, toujours dans le but de favoriser au maximum les contacts entre mentors et mentorés, un large éventail de possibilités de communication est offert, en temps réel et en différé (messagerie interne, forums de discussion, service téléphonique, contact par courrier électronique avec le secrétariat technique, chat et vidéoconférence).

De même, ce Campus Virtuel très complet permettra aux étudiants TECH d'organiser leurs horaires d'études en fonction de leurs disponibilités personnelles ou de leurs obligations professionnelles. De cette manière, ils auront un contrôle global des contenus académiques et de leurs outils didactiques, mis en fonction de leur mise à jour professionnelle accélérée.



*Le mode d'étude en ligne de ce programme vous permettra d'organiser votre temps et votre rythme d'apprentissage, en l'adaptant à votre emploi du temps"*

### L'efficacité de la méthode est justifiée par quatre acquis fondamentaux :

1. Les étudiants qui suivent cette méthode parviennent non seulement à assimiler les concepts, mais aussi à développer leur capacité mentale au moyen d'exercices pour évaluer des situations réelles et appliquer leurs connaissances.
2. L'apprentissage est solidement traduit en compétences pratiques ce qui permet à l'étudiant de mieux s'intégrer dans le monde réel.
3. L'assimilation des idées et des concepts est rendue plus facile et plus efficace, grâce à l'utilisation de situations issues de la réalité.
4. Le sentiment d'efficacité de l'effort investi devient un stimulus très important pour les étudiants, qui se traduit par un plus grand intérêt pour l'apprentissage et une augmentation du temps passé à travailler sur le cours.

## La méthodologie universitaire la mieux évaluée par ses étudiants

Les résultats de ce modèle académique innovant sont visibles dans les niveaux de satisfaction générale des diplômés de TECH.

L'évaluation par les étudiants de la qualité de l'enseignement, de la qualité du matériel, de la structure et des objectifs des cours est excellente. Sans surprise, l'institution est devenue l'université la mieux évaluée par ses étudiants sur la plateforme d'évaluation Trustpilot, avec une note de 4,9 sur 5.

*Accédez aux contenus de l'étude depuis n'importe quel appareil disposant d'une connexion Internet (ordinateur, tablette, smartphone) grâce au fait que TECH est à la pointe de la technologie et de l'enseignement.*

*Vous pourrez apprendre grâce aux avantages offerts par les environnements d'apprentissage simulés et à l'approche de l'apprentissage par observation : le Learning from an expert.*





Ainsi, le meilleur matériel pédagogique, minutieusement préparé, sera disponible dans le cadre de ce programme :



#### Matériel didactique

Tous les contenus didactiques sont créés par les spécialistes qui enseignent les cours. Ils ont été conçus en exclusivité pour le programme afin que le développement didactique soit vraiment spécifique et concret.

Ces contenus sont ensuite appliqués au format audiovisuel afin de mettre en place notre mode de travail en ligne, avec les dernières techniques qui nous permettent de vous offrir une grande qualité dans chacune des pièces que nous mettrons à votre service.



#### Pratique des aptitudes et des compétences

Vous effectuerez des activités visant à développer des compétences et des aptitudes spécifiques dans chaque domaine. Pratiques et dynamiques permettant d'acquérir et de développer les compétences et les capacités qu'un spécialiste doit acquérir dans le cadre de la mondialisation dans laquelle nous vivons.



#### Résumés interactifs

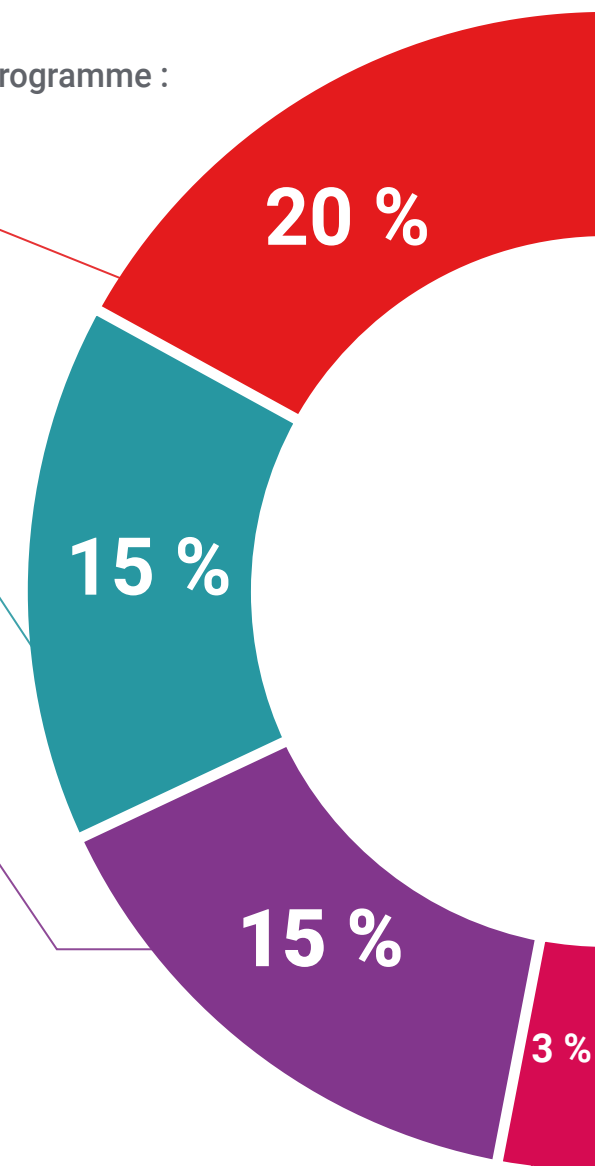
Nous présentons les contenus de manière attrayante et dynamique dans des dossiers multimédias qui incluent de l'audio, des vidéos, des images, des diagrammes et des cartes conceptuelles afin de consolider les connaissances.

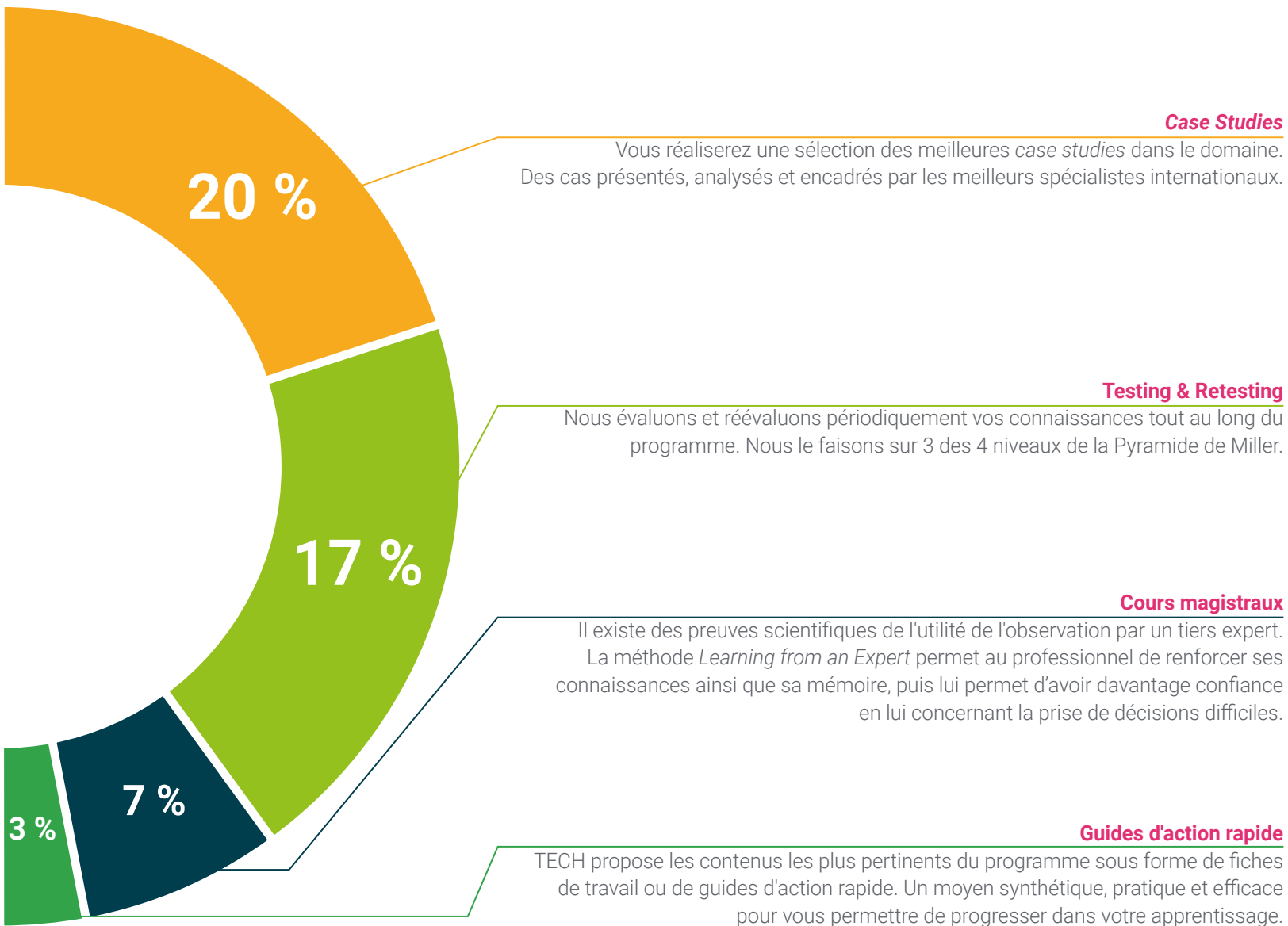
Ce système éducatif unique de présentation de contenu multimédia a été récompensé par Microsoft en tant que "European Success Story".



#### Lectures complémentaires

Articles récents, documents de consensus, guides internationaux, etc... Dans notre bibliothèque virtuelle, vous aurez accès à tout ce dont vous avez besoin pour compléter votre formation.





# 06 Diplôme

Le Certificat en Application des Mécanismes du Jeu en Psychologie Infantile garantit, outre la formation la plus rigoureuse et la plus actualisée, l'accès à un diplôme de Certificat délivré par TECH Global University.





“

*Réussissez cette formation et obtenez votre diplôme sans avoir à vous soucier des déplacements ou des formalités administratives”*

Ce programme vous permettra d'obtenir votre diplôme propre de **Certificat en Application des Mécanismes du Jeu en Psychologie Infantile** approuvé par **TECH Global University**, la plus grande Université numérique au monde.

**TECH Global University** est une Université Européenne Officielle reconnue publiquement par le Gouvernement d'Andorre (*journal officiel*). L'Andorre fait partie de l'Espace Européen de l'Enseignement Supérieur (EEES) depuis 2003. L'EEES est une initiative promue par l'Union Européenne qui vise à organiser le cadre international de formation et à harmoniser les systèmes d'enseignement supérieur des pays membres de cet espace. Le projet promeut des valeurs communes, la mise en œuvre d'outils communs et le renforcement de ses mécanismes d'assurance qualité afin d'améliorer la collaboration et la mobilité des étudiants, des chercheurs et des universitaires.

Ce diplôme propre de **TECH Global University**, est un programme européen de formation continue et de mise à jour professionnelle qui garantit l'acquisition de compétences dans son domaine de connaissances, conférant une grande valeur curriculaire à l'étudiant qui réussit le programme.

Diplôme : **Certificat en Application des Mécanismes du Jeu en Psychologie Infantile**

Modalité : **en ligne**

Durée : **6 semaines**

Accréditation : **6 ECTS**





## Certificat

### Application des Mécanismes du Jeu en Psychologie Infantile

- » Modalité : en ligne
- » Durée : 6 semaines
- » Diplôme : TECH Global University
- » Accréditation : 6 ECTS
- » Horaire : à votre rythme
- » Examens : en ligne



# Certificat

## Application des Mécanismes du Jeu en Psychologie Infantile

