

Diplomatura de Estudio en

Gamificación para la enseñanza y aprendizaje en el aula

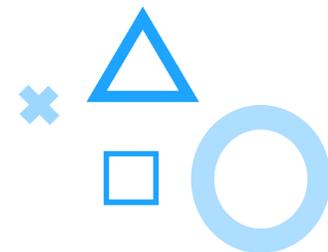
Inicio: 01 de octubre de 2022



La Diplomatura de Estudio en Gamificación para la enseñanza y aprendizaje en el aula



La diplomatura contribuye con la comunidad educativa, mediante la formación y capacitación de profesionales que deseen innovar sus prácticas docentes implementando la Gamificación como una estrategia de enseñanza aprendizaje y evaluación a través de una metodología que promueva la autonomía, la autorregulación, la cooperación entre los participantes mediante actividades gamificadas para un aprendizaje interactivo y vivencial, con la finalidad de diseñar experiencias educativas motivadoras, flexibles e interactivas.



Características de la diplomatura

-  Total de horas: 192 horas
-  Número de créditos: 12 créditos
-  Cada curso dura 5 semanas
-  Docente especialista en el diseño y aplicación de actividades gamificadas para la enseñanza y aprendizaje, en diseño de recursos gamificados y en entornos virtuales de aprendizaje (EVA)
-  Los cursos se desarrollarán en la plataforma Paideia y tendrás la oportunidad de desarrollar actividades asincrónicas y sincrónicas (sesiones virtuales en tiempo real)
-  La modalidad de la diplomatura es virtual

Vacantes ilimitadas

Dirigido a

- Docentes de Educación Básica Regular
- Profesionales que trabajan en actividades de formación.
- Público en general interesado en la gamificación y en la educación

Requisito: Grado de bachiller





Metodología y evaluación

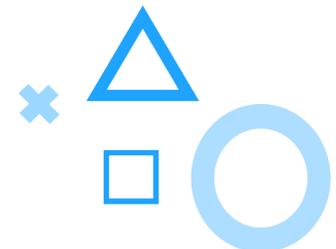
Los participantes tendrán la posibilidad de reflexionar sobre sus prácticas curriculares para planificar y diseñar su enseñanza, con una mirada crítica y a la vez, técnica, que los motive a desarrollar propuestas educativas adecuadas al aprendizaje de sus estudiantes. La propuesta formativa se desarrolla a través de 4 fases: **Reflexionar – Aprender – Diseñar - Aplicar**. Lo que implica que los participantes construyan sus aprendizajes de manera autónoma, interactiva, reflexiva, colaborativa, siendo los participantes el centro de nuestra actividad formativa. Por ello, la evaluación se desarrolla de manera permanente.

Plan de estudio

Ciclo 1	
Introducción al Juego y la Gamificación	3 créditos
Fundamentos de la Gamificación y su uso en la Educación	3 créditos

Ciclo 2	
Estrategias y técnicas para la Gamificación	3 créditos
Planificación y diseño de propuestas educativas gamificadas	3 créditos

Total de horas: 192 horas
Número de créditos: 12 créditos





Requisitos

- Separa tu pre-inscripción link:
- Copia legalizada del grado de bachiller o título profesional del Instituto Superior Pedagógico (ISP) correspondiente.
- Fotocopia del D.N.I. o carnet de extranjería (en alta resolución).
- Una foto reciente tamaño pasaporte (con fondo blanco y traje oscuro)



Certificación

Al llevar la diplomatura, obtendrás lo siguiente:

- Un certificado por cada curso sin costo adicional.
- Al completar la malla curricular de la **Diplomatura de Estudio en Gamificación para la enseñanza y aprendizaje en el aula** obtendrás el diploma correspondiente, previo pago por el concepto de certificación.



Inversión

- Costo: 390 soles por curso
- Costo de certificación por diplomatura de especialización: 140 soles



Informes

- Yolanda Ramirez Odar
 - fyramirez@pucp.edu.pe
 - 📞 +51 986 983 864 (WhatsApp)
- Horario: Lunes -viernes de 9:00 am a 12:00 pm
y de 4:00 pm a 6:00 pm



PUCP

Facultad de
Educación



Facultad de Educación PUCP
Formación Continua

