

Diplomatura de Estudio en

Gamificación para la Enseñanza y Aprendizaje en el Aula

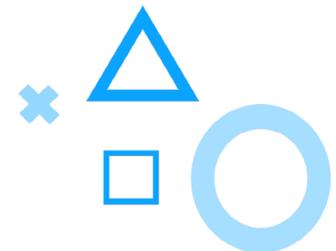


Inicio: 25 de marzo de 2023

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.



Beneficios de la diplomatura

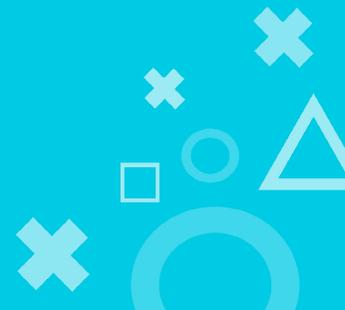
-  Desarrollarás un programa con un total de 192 horas.
-  Si estudias nuestra diplomatura obtendrás 12 créditos.
-  Cada curso dura 5 semanas.
-  Los docentes son especialistas en el diseño y aplicación de actividades gamificadas para la enseñanza y aprendizaje, en diseño de recursos gamificados y en entornos virtuales de aprendizaje (EVA).
-  Los cursos se desarrollarán en la plataforma Canvas y tendrás la oportunidad de desarrollar actividades asincrónicas y sincrónicas (sesiones virtuales en tiempo real los días sábados).
-  Al término de cada curso aprobado obtendrás un certificado y al culminar todo el plan de estudios te otorgaremos un diploma de estudios.
-  Obtendrás de manera progresiva **Insignias Digitales** como certificación adicional.
-  La modalidad de la diplomatura es virtual.
-  Accederás a bibliografía especializada.

Vacantes limitadas

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.

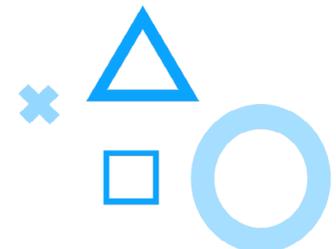
Lo que implica que los participantes construyan sus aprendizajes de manera autónoma, interactiva, reflexiva, colaborativa, siendo los participantes el centro de nuestra actividad formativa. Por ello, la evaluación se desarrolla de manera permanente.

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

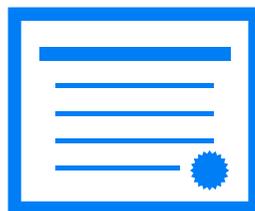
Total de horas: 192 horas
Número de créditos: 12 créditos



Nuestro sistema de certificación

La diplomatura cuenta con un sistema de Certificación en dos modalidades:

- Diploma y certificados digitales
- Insignia digital



Certificación digital

Al llevar la diplomatura, obtendrás lo siguiente:

- Un **certificado** sin costo adicional **por cada curso aprobado de manera satisfactoria.**
- **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.



Insignias digitales

Obtendrás una Certificación a la excelencia académica sin costo adicional:

- Una **insignia por curso** si se cumple con los requisitos.
- Una **insignia al terminar la Diplomatura** si se cumple con los requisitos.

Conoce más sobre las insignias, visitando nuestra página:



Nuestras insignias digitales



Explorador de la gamificación

Requisitos:

- Haber alcanzado el 75% del puntaje de aprobación del curso 1 (15/20)
- Haber presentado y aprobado el 100% de las tareas del curso 1
- Haber participado del 80% de sesiones sincrónicas del curso 1



Analista de la gamificación

Requisitos:

- Haber alcanzado el 75% del puntaje de aprobación del curso 2 (15/20)
- Haber presentado y aprobado el 100% de las tareas del curso 2
- Haber participado del 80% de sesiones sincrónicas del curso 2
- Haber obtenido la insignia del curso 1



Estratega de la gamificación

Requisitos:

- Haber alcanzado el 75% del puntaje de aprobación del curso 3 (15/20)
- Haber presentado y aprobado el 100% de las tareas del curso 3
- Haber participado del 80% de sesiones sincrónicas del curso 3
- Haber obtenido la insignia del curso 2



Experto en gamificación

Requisitos:

- Haber alcanzado el 75% del puntaje de aprobación del curso 4 (15/20)
- Haber presentado y aprobado el 100% de las tareas del curso 4
- Haber participado del 80% de sesiones sincrónicas del curso 4
- Haber obtenido la insignia del curso 3



Diplomado en gamificación

Requisitos:

- Haber obtenido las insignias digitales de los cuatro cursos de la diplomatura.
- Haber culminado con las 192 horas de la diplomatura y haber aprobado exitosamente el 100% de las actividades
- Haber validado y sustentado la propuesta de gamificación diseñada en la diplomatura y aprobarla con el 75% del puntaje de aprobación del curso (15/20).



Documentación para la matrícula

- CV no documentado
- Fotocopia del D.N.I. o carnet de extranjería (en alta resolución).



Inversión

- Costo: 390 soles por curso
- Costo de certificación por diplomatura de estudio: 200 soles



Informes

- Srta. Melba Huamán Espinoza
jhuaman@pucp.edu.pe
- 📞 +51 993 536 628 (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