

CURSO

Gamificación en el Aula

**Estrategias Lúdicas para
el Aprendizaje Innovador**

Inicio: 14 de marzo

PROGRAMA

Docentes a cargo

- Mónica Valenzuela
- Mariela Caputo

Fecha de inicio y fin:

Desde el **14 de marzo** al **11 de abril**

Días y horarios de cursada:

Jueves de 18:00 a 20:00 h

Modalidad de cursada

Encuentros virtuales - Vía Zoom

Destinatarios

Docentes, coordinadores, directivos, capacitadores, formadores y funcionarios, abarcando los diferentes niveles educativos.

Certificación

Se otorga Certificado de Aprobación al finalizar la totalidad del curso.



Fundamentos

La **Gamificación** en el ámbito educativo representa una innovadora y efectiva estrategia pedagógica que se basa en la aplicación de elementos lúdicos y mecánicas propias de los juegos para involucrar a los estudiantes, estimular su motivación intrínseca y potenciar el proceso de aprendizaje y resolución de problemas.

Esta técnica de aprendizaje se ha consolidado como un recurso transformador en la educación, al trasladar exitosamente la dinámica y motivación inherentes a los juegos al entorno educativo-profesional. Su objetivo principal es lograr resultados superiores, ya sea para facilitar la absorción de conocimientos, perfeccionar habilidades específicas o reconocer y recompensar logros y acciones destacadas.

Uno de los factores distintivos de la Gamificación es su carácter lúdico, el cual propicia una experiencia de aprendizaje más atractiva y placentera para el usuario. La incorporación de elementos de juego en el proceso educativo no solo incrementa la participación activa de los estudiantes, sino que también contribuye a la internalización y retención de conocimientos de una manera más efectiva.

La Gamificación en el ámbito educativo se potencia aún más con la integración de tecnología, lo que eleva la experiencia de aprendizaje a un nivel superior. Al aprovechar las herramientas tecnológicas disponibles, podemos crear entornos interactivos y dinámicos que potencien la efectividad de esta innovadora estrategia pedagógica.

La incorporación de plataformas digitales y aplicaciones educativas específicas amplía las posibilidades de interacción y personalización del aprendizaje. Esto permite adaptar el contenido y los desafíos a las necesidades individuales de cada estudiante, ofreciendo una experiencia educativa más ajustada y efectiva.

Esta propuesta pedagógica no solo se limita a la transmisión de información, sino que promueve un aprendizaje activo y experiencial.

Los estudiantes se convierten en participantes activos, enfrentando desafíos, tomando decisiones y experimentando las consecuencias de sus acciones. Esta interacción dinámica y práctica facilita la comprensión profunda y la transferencia de conocimientos a situaciones reales.

En resumen, la gamificación en la educación combina la diversión de los juegos con objetivos educativos, creando un entorno propicio para el aprendizaje efectivo y la formación integral de los estudian-

Objetivos

- ▶ Desarrollar capacidades para tomar decisiones en relación con la gestión de la GAMIFICACIÓN en las instituciones educativas, organizaciones sociales, empresariales y políticas, abarcando su implementación y la planificación.
- ▶ Fomentar la creatividad y el pensamiento innovador a través de la integración de elementos lúdicos y mecánicas de juego en los procesos educativos, promoviendo así un ambiente propicio para el aprendizaje experiencial y el desarrollo de habilidades clave.
- ▶ Capacitar a los agentes educativos y líderes, en organizaciones educativas, sociales, empresariales y políticas, proporcionando herramientas teóricas y prácticas para desarrollar sus habilidades, fortalezas y capacidad.



Contenidos

Módulo 1

Introducción a la Gamificación en la Educación

Módulo 2

Diseño de Experiencias Gamificadas

Módulo 3

Herramientas y Tecnología para Gamificación

Módulo 4

Evaluación y Retroalimentación en Experiencias Gamificadas

Módulo 5

Casos Prácticos y Aplicaciones Reales

Módulo 6

Prácticas y Simulaciones en Entornos Virtuales

Modalidad

Los días de cursada serán los jueves de 18:00 a 20.00 hs mediante la plataforma Zoom. La totalidad de horas de cursada es de: 10 horas sincrónicas + 10 asincrónicas (horas estimadas para llevar a cabo tareas y reflexiones de manera asincrónica). **Total: 20 hs.**

El curso se llevará a cabo de manera totalmente virtual, ofreciendo un enfoque integral e interdisciplinario. Esta modalidad facilitará la interacción entre los participantes y el capacitador, permitiendo el intercambio de ideas y experiencias sobre los temas propuestos. Asimismo, se analizarán casos de implementación reales y se llevarán a cabo experiencias concretas que pueden ser aplicadas en la práctica.

Método de Evaluación

Para aprobar el Programa se deberá cumplir el 75% de asistencia. Asimismo, con la entrega en tiempo y forma de un trabajo de reflexión teórico-práctico grupal.

