



Curso: Gamificación en la Educación - Estrategias y Aplicaciones



30 de junio



Virtual



\$ 25



encuentros sincrónicos,
lunes 18h00

[¡Inscríbete Ahora!](#)

Este curso está diseñado para proporcionar a los educadores una comprensión exhaustiva de la gamificación y su aplicación en entornos educativos. A lo largo de cuatro unidades, los participantes explorarán los fundamentos teóricos, el diseño de experiencias de aprendizaje gamificadas, las estrategias de evaluación y retroalimentación, y el análisis y mejora continua de la gamificación en la educación. Con un enfoque práctico y el uso de herramientas tecnológicas, los educadores podrán transformar sus métodos de enseñanza, haciéndolos más dinámicos y atractivos para los estudiantes.

Objetivo:

Dotar a los educadores de una comprensión y aplicación práctica de la gamificación en la educación a través de cuatro unidades detalladas donde los participantes aprenderán sobre los principios y elementos de la gamificación, así como diseñar experiencias de aprendizaje gamificadas, y estrategias de evaluación y mejora continua para transformar la enseñanza y el aprendizaje en entornos más dinámicos y motivadores.

¿A quién esta dirigido?

Docentes PUCE.

Beneficios

En las 40 horas de trabajo podrás:

Aplicar los principios y elementos de la gamificación para diseñar actividades educativas interactivas y motivadoras, utilizando herramientas y técnicas específicas de gamificación adaptadas a sus contextos educativos particulares.

Evaluar la efectividad de las experiencias de aprendizaje gamificadas mediante el uso de estrategias de evaluación y mejora continua, identificando áreas de éxito y oportunidades de mejora para optimizar el proceso de enseñanza y aprendizaje en sus entornos educativos.

Metodología:

Este curso está diseñado para capacitar a los educadores en la comprensión profunda y aplicación práctica de la gamificación en entornos educativos. A lo largo de cuatro unidades, los participantes abordarán los fundamentos teóricos, el diseño de experiencias de aprendizaje gamificadas, las estrategias de evaluación y retroalimentación, y el análisis y mejora continua de las prácticas gamificadas.

Con un enfoque práctico y el uso de herramientas tecnológicas, los educadores podrán innovar en sus métodos de enseñanza, haciéndolos más dinámicos y atractivos para los estudiantes.

Módulos:

1

Introducción a la Gamificación en la Educación

- Definición y principios básicos de la gamificación.
- Beneficios y desafíos de la gamificación en la educación.
- Elementos de juego: puntos, niveles, insignias, tablas de líderes. Mecánicas de juego y su aplicación en el aprendizaje.

2

Diseño de Experiencias de Aprendizaje Gamificadas

- Pasos para el diseño de una experiencia de aprendizaje gamificada.
- Herramientas de Moodle para la gamificación.
- Integración de elementos de juego en Moodle.
- Herramientas de gamificación externas.
- Creación de narrativas para gamificación.

3

Evaluación y Retroalimentación en la Gamificación

- Métodos de evaluación en contextos gamificados.
- Retroalimentación efectiva y su importancia en la gamificación. Herramientas de Moodle para la evaluación y retroalimentación: cuestionarios, rubricas, foros.
- Gamificación de la evaluación: logros, niveles de progreso, desbloqueo excepciones de contenidos.

4

Análisis y Mejora de la Experiencia Gamificada

- Reflexión sobre la práctica.
- Ajuste y mejora continua de la experiencia gamificada.
- Presentación del proyecto



Instructora: Dra. Nélcár Camacho

Métodos de pago:

Realiza tu pago de manera segura e inmediata mediante:



Depósitos



Transferencias



**Tarjetas de crédito y
débito**

CONOCIMIENTO QUE DEJA HUELLA

¡Inscríbete Aquí!



0984194244



cetcis@puce.edu.ec



educacioncontinua.puce.edu.ec

Educación Continua PUCE



CETCIS PUCE



Educación Continua PUCE



EduContinuaPUCE

