



Curso: Estrategias basadas en juegos en la Educación Superior



11 noviembre



Virtual



**martes y jueves 15h00
a 18h00**



\$526
(becas docentes PUCE 80%)

¡Inscríbete Aquí!

Este programa brinda un marco conceptual y práctico para comprender, diseñar y aplicar estrategias basadas en el juego en el contexto universitario. A lo largo de sus módulos, los docentes explorarán fundamentos teóricos esenciales, analizarán experiencias exitosas y elaborarán sus propias propuestas didácticas, integrando el juego como un recurso transformador de su práctica pedagógica.

En última instancia, este enfoque enriquece la experiencia de enseñanza-aprendizaje y fortalece las capacidades docentes para afrontar con confianza, flexibilidad y creatividad los retos de la transformación educativa a través del juego.

Objetivo:

Al finalizar el curso los docentes estarán en la capacidad de diseñar experiencias educativas que integren juegos en sus diferentes aplicaciones a través de la comprensión del aprendizaje basado en juegos, la gamificación y el diseño de juegos educativos.

¿A quién esta dirigido?

Docentes de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador.

Beneficios

En las **32 horas** de trabajo podrás:

Identificar las estrategias basadas en juego desde la pedagogía del juego y el aprendizaje experiencial, a partir de experiencias previas, definiciones, características y beneficios generales de su implementación en contextos universitarios.

Aplicar principios y modelos de diseño de juegos a un proceso de planeación inicial de diseño de juego educativo considerando necesidades pedagógicas reales del contexto universitario.

Metodología:

Este diplomado integrará una metodología de aprendizaje basado en juegos y aprendizaje basado en proyectos. El proyecto se realizará de forma individual o grupal y consistirá en:

1. Identificar necesidades educativas reales y pertinentes para un contexto aplicado en educación superior.
2. Crear un juego educativo que responda a una necesidad educativa específica.
3. Crear un sistema de gamificación educativa que aborde un problema educativo.
4. Diseñar una experiencia de aprendizaje basado en juegos que sea implementable.

Unidades:

1

Introducción al juego en educación

- Definición juego
- Juego y educación
- Estrategias basadas en juego en educación
- Beneficios de los juegos en educación
- Barreras y retos del juego en educación

Unidades:

2

Innovación educativa y juegos

- Innovación educativa y cultura de innovación educativa
- Identificación de necesidad y oportunidades de transformación educativa con juegos.
- Definición de objetivos formales para diseño o integración de juegos en educación

3

Diseño de juegos educativos

- Referencias de juegos educativos y comerciales
- Definición de propósito educativo para creación de juego
- Marcos de trabajo para el diseño de juegos educativos
- Ideación de juego educativo
- Prototipado ágil de juegos

4

Gamificación educativa

- Definición de propósito educativo para gamificación
- Marcos de trabajo para el diseño de gamificación educativa
- Niveles de gamificación educativa
- Ideación de gamificación
- Prototipado de sistema gamificado
- Validación y ajustes de un sistema gamificado

5

Aprendizaje basado en juegos

- Definición de la metodología aprendizaje basado en juegos
- Fases del aprendizaje basado en juegos
- Casos de uso de aprendizaje basado en juegos
- Diseño de una experiencia de aprendizaje basado en juegos
- Claves para la implementación del aprendizaje basado en juegos



Instructor: David Baldeón Padilla

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!



0991883612



cetcis@puce.edu.ec



educacioncontinua.puce.edu.ec

Educación Continua PUCE



CETCIS PUCE



Educación Continua PUCE



EduContinuaPUCE

