



**CURSO CORTO**

# GAMIFICACIÓN APLICADA A ESTRATEGIAS DE EDUCACIÓN

Educación Continua UPN

 Inicio:

**9 DE OCTUBRE**

 Modalidad:

**VIRTUAL EN VIVO**

 Inversión Regular:

**S/. 1,000**

**Horario:**

Jueves de 7:30 p. m. a 10:40 p. m.

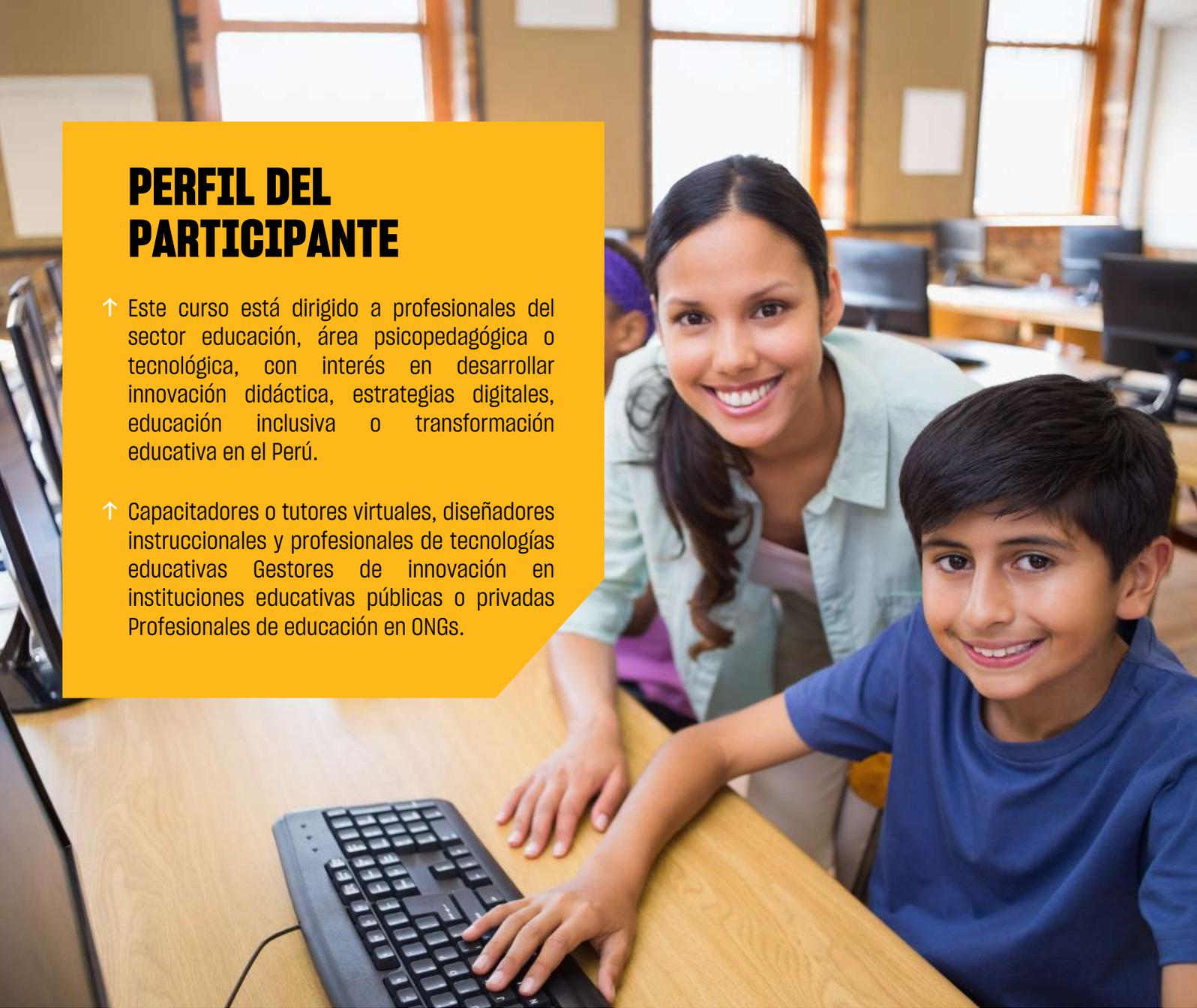
**Duración:**

24 horas

Este curso brinda herramientas y metodologías para diseñar estrategias educativas gamificadas adaptadas a las realidades del sistema educativo peruano, incorporando tecnologías accesibles, contenidos interculturales, narrativas contextualizadas y sistemas de retroalimentación creativos.

## PERFIL DEL PARTICIPANTE

- ↑ Este curso está dirigido a profesionales del sector educación, área psicopedagógica o tecnológica, con interés en desarrollar innovación didáctica, estrategias digitales, educación inclusiva o transformación educativa en el Perú.
- ↑ Capacitadores o tutores virtuales, diseñadores instruccionales y profesionales de tecnologías educativas Gestores de innovación en instituciones educativas públicas o privadas Profesionales de educación en ONGs.



## OBJETIVOS DEL CURSO

- 1 Comprender los fundamentos teóricos y psicológicos de la gamificación y el aprendizaje basado en el juego.
- 2 Analizar experiencias y buenas prácticas de gamificación en entornos educativos presenciales y virtuales.
- 3 Desarrollar propuestas de diseño gamificado alineadas con el currículo nacional y las necesidades del contexto local.





## ¿POR QUÉ ELEGIR EDUCACIÓN CONTINUA UPN?



### Haz crecer tu Carrera con UPN

Cursos cortos de 24 horas, en donde desarrollarás habilidades clave de manera rápida, práctica y 100% virtual en vivo.



### Certificación digital

Recibe un certificado digital a nombre de Postgrado UPN, con reconocimiento y respaldo académico que fortalecerá tu CV.



### Insignia Digital

Cada curso completado te otorga una insignia digital verificable en línea, perfecta pra destacar en LinkedIn y otras plataformas profesionales.

## MALLA CURRICULAR

- ↑ Aprendizaje significativo y compromiso lúdico
- ↑ Mecánicas , dinámicas y componentes del juego
- ↑ Narrativas y storytelling educativo
- ↑ Alineamiento curricular y gamificación
- ↑ Plataformas gamificadas (Kahoot!, Quizizz, Classcraft , Moodle gamificado)
- ↑ Recursos multimedia (Genially, Canva, Educaplay)
- ↑ Sistemas de seguimiento y evaluación gamificada
- ↑ Diseño y validación de una estrategia educativa gamificada





**LLEVAMOS TU**

**POTENCIAL**

**AL MÁXIMO**