



CURSO CORTO

GAMIFICACIÓN APLICADA A ESTRATEGIAS DE EDUCACIÓN

Educación Continua UPN



Inicio:

25 DE NOVIEMBRE

Modalidad:

VIRTUAL EN VIVO

Inversión Regular:

S/. 1,000

Horario:

Martes y jueves de 7:30 p. m. a 10:40 p. m. **24 horas**

Duración:

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.



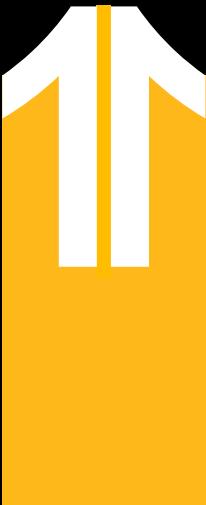
Insignia Digital

Cada curso completado te otorga una insignia digital verificable en línea, perfecta para 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