

DIPLOMADO EN

DIPLOMADO EN GAMIFICACIÓN Y APRENDIZAJE BASADO EN EL JUEGO

MODALIDAD:
PRESENCIAL - REMOTO - HÍBRIDO

INTENSIDAD
100 HRS

INVERSIÓN:
\$1.800.000

1. JUSTIFICACIÓN

La gamificación y el aprendizaje basado en el juego se han consolidado como estrategias innovadoras para mejorar la motivación, la participación y el aprendizaje significativo en contextos educativos y organizacionales. Este diplomado proporciona herramientas pedagógicas y tecnológicas para diseñar experiencias de aprendizaje innovadoras centradas en el juego, promoviendo el desarrollo de competencias, la creatividad y el pensamiento crítico.

2. OBJETIVO GENERAL

Desarrollar competencias pedagógicas y didácticas para el diseño, implementación y evaluación de estrategias de gamificación y aprendizaje basado en el juego, orientadas a mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje en diferentes contextos.

3. DESARROLLO Y TEMÁTICAS

Módulo 1. Fundamentos de la Gamificación y el Aprendizaje Basado en el Juego (15 horas)

- Conceptos de gamificación y game-based learning
- Teorías del aprendizaje aplicadas al juego
- Motivación y engagement
- Diferencias entre gamificación y ABJ

Módulo 2. Diseño de Experiencias de Aprendizaje Gamificadas (25 horas)

- Elementos del juego (dinámicas, mecánicas y componentes)
- Narrativa y storytelling educativo
- Diseño instruccional gamificado
- Plataformas y herramientas digitales

DIPLOMADO EN GAMIFICACIÓN Y APRENDIZAJE BASADO EN EL JUEGO

Módulo 3. Aprendizaje Basado en el Juego en Contextos Educativos (20 horas)

- Juegos serios y simulaciones
- Diseño de actividades lúdicas
- Evaluación del aprendizaje mediante el juego
- Casos prácticos educativos

Módulo 4. Gamificación en Organizaciones y Entornos Virtuales (20 horas)

- Gamificación en formación empresarial
- Gamificación en entornos virtuales y LMS
- Indicadores de desempeño y seguimiento
- Experiencia del usuario

Módulo 5. Innovación Educativa y Proyecto Integrador (20 horas)

- Innovación y transformación educativa
- Gestión del cambio en educación
- Buenas prácticas en gamificación
- Proyecto integrador aplicado

4. METODOLOGÍA

El diplomado se desarrollará mediante clases teórico-prácticas, talleres creativos, análisis de casos reales, diseño de prototipos gamificados y el desarrollo de un proyecto integrador, promoviendo el aprendizaje activo, experiencial y colaborativo.

5. A QUIÉN VA DIRIGIDO

Docentes, formadores, pedagogos, diseñadores instruccionales, profesionales de talento humano, líderes de capacitación, emprendedores educativos y personas interesadas en innovar en procesos de enseñanza-aprendizaje mediante el uso del juego.

6. COMPETENCIAS A DESARROLLAR

Capacidad para diseñar experiencias de aprendizaje gamificadas, aplicar estrategias de aprendizaje basado en el juego, utilizar herramientas digitales educativas, evaluar el impacto del juego en el aprendizaje y promover la innovación educativa.

DIPLOMADO EN GAMIFICACIÓN Y APRENDIZAJE BASADO EN EL JUEGO

1. INSCRIPCIÓN

Formulario de inscripción:

Particulares: <https://serviciospca.com/register-inscription/1?category=externo>

Egresados: <https://serviciospca.com/register-inscription/1?category=egresado>

Estudiantes: <https://serviciospca.com/register-inscription/1?category=estudiante>

Funcionario U PCA: <https://serviciospca.com/register-inscription/1?category=funcionario>

Realiza primero tu inscripción. Una vez finalices el proceso, recibirás tu volante de pago a tu correo.

2. PAGO

Una vez tengas tu volante de pago, realiza el pago en línea o con el volante puedes cancelar en bancos o tiendas de cadena (Bancolombia, Banco de Occidente, Davivienda, Éxito, Carulla, Surtimax, Efecty).

3. TESORERÍA DE LA INSTITUCIÓN

Con tarjeta de crédito, tarjeta de débito o cheque de gerencia. Abonos de efectivo (Máximo hasta \$200.000 mil pesos).

HORARIO DE ATENCIÓN

Lunes a viernes

Jornada continua 8:00 a.m a 6:00 p.m