



# Gamificación en el Aula:

**Estrategias Lúdicas para el Aprendizaje Innovador**

**2do Cuatrimestre**



**Duración:** 18 horas (10 horas sincrónicas y 8 horas asincrónicas)

## Días y horarios:

Del 07 al 28 de septiembre de 2024.

Sábados de 09.30 a 11.30 Hs.

## Modalidad y localización:

Virtual.

## Aranceles:

### Externos:

Matrícula: \$15.000.-

Contado: \$48.000.-

### Comunidad Vaneduc / Comunidad UAI:

Matrícula: \$15.000.-

Contado: \$33.600.-

## Dirigido a:

Docentes, coordinadores, directivos, capacitadores, formadores y funcionarios, abarcando los diferentes niveles educativos.

## Objetivos:

- Desarrollar capacidades para tomar decisiones en relación con la gestión de la gamificación en las instituciones educativas, organizaciones sociales, empresariales y políticas, abarcando su implementación y la planificación.
- Fomentar la creatividad y el pensamiento innovador a través de la integración de elementos lúdicos y mecánicas de juego en los procesos educativos, promoviendo así un ambiente propicio para el aprendizaje experiencial y el desarrollo de habilidades clave.
- Capacitar a los agentes educativos y líderes, en organizaciones educativas, sociales, empresariales y políticas, proporcionando herramientas teóricas y prácticas para desarrollar sus habilidades, fortalezas y capacidad.

## Enfoque general:

La **Gamificación** en el ámbito educativo representa una innovadora y efectiva estrategia pedagógica que se basa en la aplicación de elementos lúdicos y mecánicas propias de los juegos para involucrar a los estudiantes, estimular su motivación intrínseca y potenciar el proceso de aprendizaje y resolución de problemas.

Esta técnica de aprendizaje se ha consolidado como un recurso transformador en la educación, al trasladar exitosamente la dinámica y motivación inherentes a los juegos al entorno educativo-profesional. Su objetivo principal es lograr resultados superiores, ya sea para facilitar la absorción de conocimientos, perfeccionar habilidades específicas o reconocer y recompensar logros y acciones destacadas.

Uno de los factores distintivos de la Gamificación es su carácter lúdico, el cual propicia una experiencia de aprendizaje más atractiva y placentera para el usuario. La incorporación de elementos de juego en el proceso educativo no solo incrementa la participación activa de los estudiantes, sino que también contribuye a la internalización y retención de conocimientos de una manera más efectiva.

La Gamificación en el ámbito educativo se potencia aún más con la integración de tecnología, lo que eleva la experiencia de aprendizaje a un nivel superior. Al aprovechar las herramientas tecnológicas disponibles, podemos crear entornos interactivos y dinámicos que potencien la efectividad de esta innovadora estrategia pedagógica.

La incorporación de plataformas digitales y aplicaciones educativas específicas amplía las posibilidades de interacción y personalización del aprendizaje. Esto permite adaptar el contenido y los desafíos a las necesidades individuales de cada estudiante, ofreciendo una experiencia educativa más ajustada y efectiva.

Esta propuesta pedagógica no solo se limita a la transmisión de información, sino que promueve un aprendizaje activo y experiencial. Los estudiantes se convierten en participantes activos, enfrentando desafíos, tomando decisiones y experimentando las consecuencias de sus acciones. Esta interacción dinámica y práctica facilita la comprensión profunda y la transferencia de conocimientos a situaciones reales.

En resumen, la gamificación en la educación combina la diversión de los juegos con objetivos educativos, creando un entorno propicio para el aprendizaje efectivo y la formación integral de los estudiantes. La integración de tecnología potencia esta experiencia, permitiendo la personalización del proceso educativo y brindando oportunidades de aprendizaje experiencial a través de entornos virtuales inmersivos.

## Evaluación:

- Para aprobar el Programa se deberá cumplir el 75% de asistencia.
- Reflexión sobre los análisis de casos presentados.
- Entrega de un trabajo de reflexión teórico-práctico individual/grupal.

## Calendario de encuentros:

07 de septiembre.

14 de septiembre.

21 de septiembre.

28 de septiembre.

## Evaluación:

Para aprobar el Programa se deberá cumplir el 75% de asistencia.

Reflexión sobre los análisis de casos presentados.

Entrega de un trabajo de reflexión teórico-práctico individual/grupal.

## Directoras:

**Mg. Mariela Caputo.** Mg. en Educación. **Área de especialidad:** Neuropsicología.

*Mariela Caputo es Licenciada en Psicopedagogía (M.P. N°199685), Master en Neuropsicología Investigadora del doctorado de la Facultad de Medicina, Universidad de Buenos Aires (UBA). Especialista en Nivel Inicial en Universidad Católica Argentina (UCA), Columnista en TN Con Bienestar. Autora colección PEALI (Plan estratégico de adquisición de lectura Inicial. Ed. Neuroaprendizaje infantil). Directora de GNOSISKIDS by NEDUTEC, Creadora del videojuego KIKI en equilibrio. Ganadora Premio Sadosky 2021 a la innovación en la Formación Escolar. Especialista en innovación educativa y capacitadora docente y empresarial. Directora del Jardín de Infantes San Carlos Prov. Bs As. Guía pedagógica de la subsecretaría de educación disruptiva del Ministerio de educación de Prov. Misiones.*

**Mg. Mónica Valenzuela.** Mg. en Educación. **Área de especialidad:** Educación.

*Mónica Valenzuela es Doctoranda por la Universidad del Salvador (USAL), Magister en Educación por la Universidad de San Andrés (UdeSA), Especialista en Alfabetización Inicial, Especialista en Educación Maternal, Licenciada en Gestión de Instituciones Educativas, Licenciada en Educación Inicial, Profesora de Educación Inicial, Diplomada en Escritura, Lectura y Educación. Trabajó como Coordinadora de Prácticas Educativas en el Departamento de Educación la Universidad Católica Argentina (UCA). Asimismo, ejerce como profesora universitaria de la Universidad Abierta Interamericana, la Universidad de San Isidro y la Universidad de la Ciudad de Buenos Aires. Ha trabajado en investigación educativa y formación docente. Es columnista en temas de Educación en COFFE LATE, 93.1 FM.*

## Contacto:



Extensión  
Universitaria

+ 54 9 11 5594 9903

+ 54 9 11 2660 3030