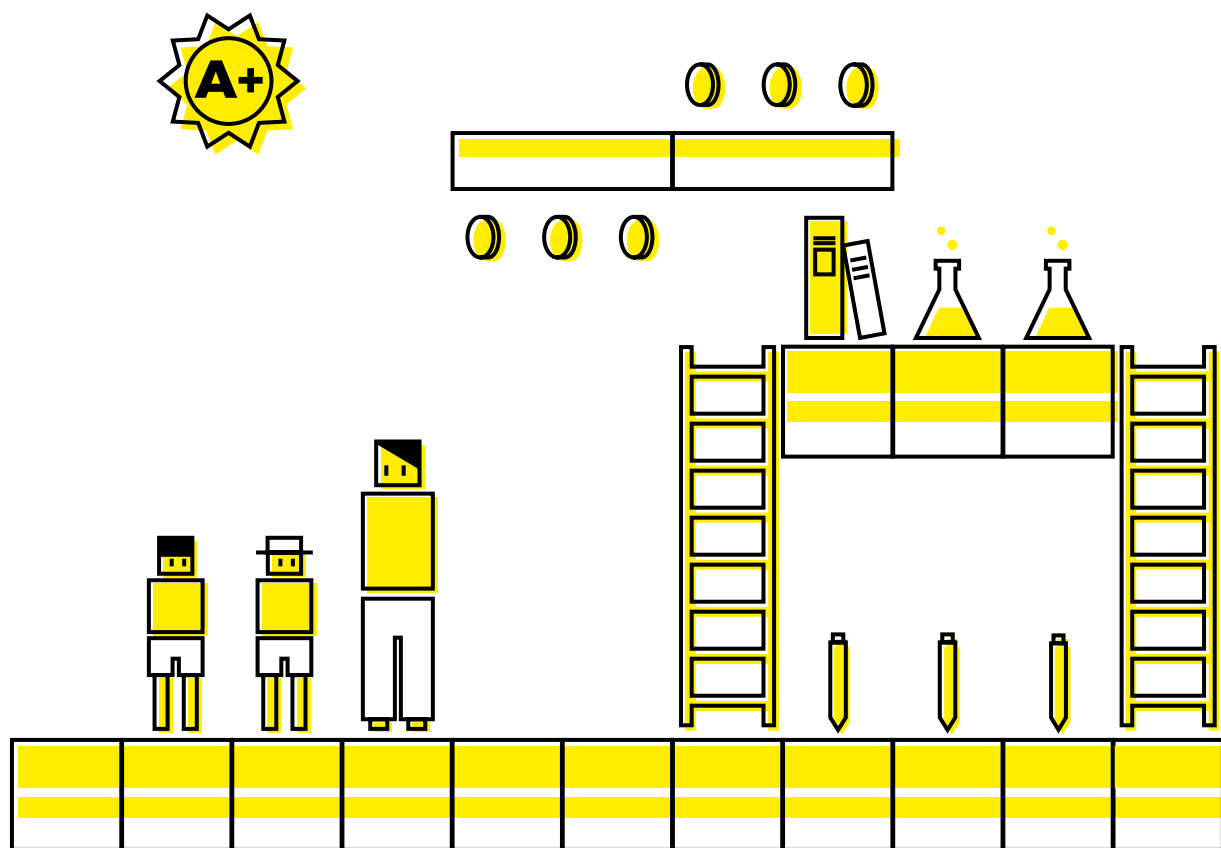


DIPLOMATURA EN ESTUDIO DE

# DISEÑO E INTEGRACIÓN EDUCATIVA DE VIDEOJUEGOS



# INTRODUCCIÓN

La Diplomatura “**Diseño e Integración Educativa de Videojuegos**” es una propuesta educativa basada en un componente innovador que ha sido trabajado recientemente en el contexto educativo: el uso de tecnologías para la gamificación de experiencias educativas. En este sentido, la presente diplomatura busca que los docentes que participen puedan comprender la importancia de las **TIC en la educación**, especialmente de los videojuegos.

De esta manera, la diplomatura aborda los principios teóricos y prácticos importantes en la enseñanza, para incorporar los **videojuegos como una herramienta útil para el aprendizaje** de los estudiantes.

## OBJETIVOS

La finalidad de la diplomatura es que los participantes logren comprender las **bases teóricas y prácticas del aprendizaje**, aplicándolas en el contexto educativo mediante el uso de tecnologías. Así, se busca que puedan **integrar videojuegos en su contexto escolar**, de manera didáctica y lúdica.

Para esta integración, el participante deberá tomar en cuenta las teorías y enfoques pedagógicos activos del aprendizaje, así como los principios básicos del diseño de videojuegos. Esto le permitirá identificar las características beneficiosas de los videojuegos que pueden ser aplicadas dentro de su práctica pedagógica.

## DIRIGIDO A

Esta diplomatura está dirigida a docentes de educación básica, coordinadores de aula de innovación pedagógica, directivos y profesionales interesados en el prototipado e integración de videojuegos para la educación.

## BENEFICIOS

- Participar en la **única diplomatura** dedicada a la **integración educativa de videojuegos** en el contexto educativo.
- Los participantes podrán diseñar el **prototipo funcional** de un videojuego acorde a sus intereses y a las **necesidades de aprendizaje de sus estudiantes**.

## DURACIÓN

El programa tiene una duración de **7 meses**, de marzo a octubre 2018, y contiene 7 cursos distribuidos en 3 módulos.

# METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA

La diplomatura se ofrece en la **modalidad semipresencial**, donde se busca promover la participación activa, reflexiva, crítica y autónoma del participante, en el desarrollo de cada uno de los cursos. La metodología de la diplomatura estará orientada al desarrollo de **competencias de autonomía**, trabajo en equipo y resolución de problemas, así como al logro de los desempeños de cada uno de los cursos de la malla. Asimismo, la diplomatura se caracterizará por ser activa, participativa, personalizada, crítica, reflexiva, práctica e innovadora.

Cada participante contará con un(a) tutor(a), cuya misión será la de orientar de **manera personalizada** a los participantes de la diplomatura, en temas generales relacionados con cada uno de los módulos y cursos. Con ello, el(la) tutor(a) ofrecerá un **seguimiento y comunicación constante**, tanto con el participante como los docentes, en cuanto al desarrollo de las actividades y competencias planteadas.

Las técnicas y estrategias didácticas que se aplicarán en la diplomatura son:

- ▣ Enfoque metodológico Flipped Classroom.
- ▣ Aprendizaje basado en proyectos.
- ▣ Estudio de casos.
- ▣ Técnicas participativas: debates, foros virtuales, discusiones, entre otros.

## COMPETENCIAS

Esta diplomatura busca desarrollar las siguientes competencias:

- ▣ Autonomía.
- ▣ Trabajo en equipo.
- ▣ Resolución de problemas.

Asimismo, posee las siguientes competencias específicas:

- ▣ Integrar los videojuegos como herramientas educativas.
- ▣ Reconocer los beneficios e importancia de recursos tecnológicos en la enseñanza.

# PLAN DE ESTUDIOS

## MÓDULO 1

### EDUCACIÓN Y TIC

En éste módulo, se abordará los modelos teóricos que se relacionan con el aprendizaje con tecnologías. Asimismo, se abordará las estrategias y técnicas didácticas relacionadas al uso de tecnologías y videojuegos.

- ▣ **Curso 1:** Teorías del Aprendizaje para la Era Digital: Conectivismo.
- ▣ **Curso 2:** Enfoques Metodológicos Activos: Gamification y Flipped Learning.
- ▣ **Curso 3:** Estrategias y Técnicas Didácticas para la Educación.

## MÓDULO 2

### PRINCIPIOS BÁSICOS DEL DISEÑO DE VIDEOJUEGOS

En éste módulo se abordan los conceptos principales del diseño de videojuegos, relacionándolos con los beneficios que pueden tener en el aprendizaje y el contexto educativo.

- ▣ **Curso 4:** Diseño y Narrativa de Videojuegos.
- ▣ **Curso 5:** Prototipado de Videojuegos.

## MÓDULO 3

### INTEGRACIÓN EDUCATIVA DE VIDEOJUEGOS

En éste módulo se busca integrar los contenidos aprendidos durante los dos primeros módulos, diseñando un videojuego que aborde un área temática que el participante quiera utilizar en su práctica pedagógica.

- ▣ **Curso 6:** Planificación Educativa con Integración de Videojuegos.
- ▣ **Curso 7:** Evaluación para el Aprendizaje Integrando Videojuego.

# INFORMACIÓN GENERAL

## CRONOGRAMA DE FECHAS

ACTIVIDAD	FECHA
Inscripción, evaluación de postulantes y matrícula	Del 24 de enero al 03 de marzo del 2018
Inducción	Del lunes 05 al sábado 10 de marzo del 2018
Inicio de clases	Sábado 17 de marzo del 2018
Fin de clases	Miércoles 17 de octubre del 2018

## INVERSIÓN ECONÓMICA

	PAGO AL CONTADO	PAGO EN CUOTAS	
		INICIAL	7 CUOTAS DE
PÚBLICO GENERAL	S/. 4,350.00	S/. 1305.00	S/. 442.12
CORPORATIVO <sup>(1)</sup>	S/. 4,225.00	S/. 1267.50	S/. 429.41
COMUNIDAD PUCP <sup>(2)</sup>	S/. 4,225.00	S/. 1267.50	S/. 429.41

\*Los precios indicados en esta tabla **incluyen** la matrícula, inscripción ni certificado.

## HORARIO DE CLASES

MIÉRCOLES	de 6:00 p.m. a 8:00 p.m.
SÁBADO	de 9:00 a.m. a 1:00 p.m.

\*Horario correspondiente a las clases presenciales. Sujeto a cambios.

<sup>(1)</sup> **Descuento Corporativo:** El descuento corporativo se aplica a partir de 3 inscritos.

<sup>(2)</sup> **La Comunidad PUCP:** Docentes (principales, asociados, auxiliares) y jefes de práctica; alumnos de pregrado, postgrado y Centrum; personal administrativo, directivos, ejecutivos, profesionales, especialistas, técnicos y auxiliares; y exalumnos PUCP, que pertenezcan a la Asociación de Egresados y Graduados y Alumni Centrum, que cuenten con el carné vigente de la universidad.



**RICARDO NAVARRO**

## **COORDINADOR DE LA DIPLOMATURA**

Licenciado en Psicología por la Pontificia Universidad Católica del Perú, dentro de la especialidad de Psicología Educativa. Interés y experiencia en investigaciones con tecnologías y evaluación de programas educativos, así como en diseños instruccionales y desarrollo de materiales educativos. Actualmente trabaja en el grupo Avatar, realizando proyectos educativos donde se incorporan las tecnologías en el salón de clase.



**CLAUDIA VARGAS**

Magíster de la PUCP, especializada en Gestión Curricular. Licenciada en Educación Primaria, con segunda especialidad en el área de Educación Inclusiva y Atención a la Diversidad. Amplia experiencia en docencia de niños de tercer ciclo de educación primaria. Especialista en el diseño e implementación del currículo.



**AXEL MUÑOZ**

Bachiller en Diseño Gráfico de la PUCP y diseñador de juegos con perfil de líder, capaz de aplicar estrategias de gestión, procesos de diseño, prototipado, producción y control de calidad. Experiencia en solucionar problemas de comunicación visual con el fin de proponer, negociar, iterar e implementar soluciones que cumplan con las necesidades del usuario final.



**MAURICIO CASTRO**

Bachiller en Ciencias Sociales con mención en Sociología egresado de la Pontificia Universidad Católica del Perú. Docente y encargado del equipo de desarrollo de software educativo del colegio La Inmaculada. Posee conocimientos y experiencia en el diseño de videojuegos y ha incorporado el uso de estos en el contexto educativo.



### **ANA TEN**

UX designer con 8 años de experiencia haciendo arquitectura de la información, prototipos, estrategia de contenidos y pruebas con usuarios para web, intranet, helpdesk y mejora de servicios internos. 5 años de experiencia gestionando equipos UX inhouse. Coordinación con equipos de desarrollo inhouse y externos.



### **ELIZABETH CHIUYARE**

Psicóloga educativa, especialista en procesos de enseñanza y aprendizaje, con experiencia en gestión, diseño e implementación de programas de capacitación bajo las modalidades presencial, semipresencial y virtual. Docente universitaria en los niveles de pre y posgrado. Experta en generar experiencias de aprendizaje, con grandes habilidades de organización y planificación.



### **GIANNINA BUSTAMANTE**

Magíster en Gestión de la Educación, Magíster en Literatura Hispanoamericana. Experiencia en gestión escolar: innovación, diseño e implementación de proyectos educativos; coordinación de nivel y de área. Jefa del área de Comunicación. Capacitadora docente. Experiencia en docencia universitaria y tutoría virtual.



### **ALBERTO GRADOS**

Docente de Matemática y Estadística, capacitador docente en tecnopedagogía, miembro del Google for Education Directory of Experts, administrador de empresas con estudios de ingeniería y estudios de posgrado en Enseñanza de Matemáticas. Google Certified Trainer, Google Certified Innovator, Google Geo Teachers Global Member y Flipped Learning Certified Teacher.