



CLAUSTRO GÓMEZ

Donde quiera que te encuentres...

*Grand máster
Enseñanza Digital y Gamificación*

Objetivos

Identificar los presupuestos psicopedagógicos de las innovaciones en gamificación y recursos digitales. Aplicar estrategias de gamificación en entornos empresariales. Aplicar estrategias de gamificación en entornos académicos.

Actualizar los conocimientos sobre el aprendizaje y sus características, prestando especial atención a la evaluación y los procesos que implica, con el fin de aumentar la calidad de la praxis del profesional en su desempeño.

Metodología de Estudios

Los estudios en el Claustro Gómez se realizan en una metodología 100% virtual, donde el estudiante es quien administra su propio tiempo y espacio sin presiones. Una vez registrado en el Claustro, el estudiante recibirá en su correo un mensaje de bienvenida y un acceso a un aula virtual donde tendrá acceso a todo el material del curso. En el aula virtual encontrarás: talleres, pruebas escoger mejor respuesta, video clases de análisis y casos prácticos. Una vez culmines con todas tus asignaciones el sistema podrá certificar el paso de una materia a otra o de un curso a otro, toda vez tengas tu paz y salvo en secretaría académica. En el Claustro siempre estarás acompañado por tutores y asesores que se encuentran 24/7 en el sistemas y en las redes sociales para resolver tus dudas y ayudarte a que alcances tus metas profesionales.

Requisitos de Ingreso

Para ingresar como alumno de alguna de nuestras ofertas el estudiante deberá:

- Enviar foto o scanner file de su documento de identidad (Pasaporte, Cédula, INE, DNI, o IFE)
- Enviar captura o fotografía de su pago de matrícula.
- Llenar planilla de inscripción.
- Poseer Licenciatura o Máster.

Programa de Estudios a Desarrollar

1. Aplicaciones Prácticas. Gamification
2. Bases del aprendizaje a través del juego y la gamificación
3. Colocando el tablero: aspectos psicopedagógicos
4. Fundamentos de la gamificación.
5. Elementos y mecánicas de juego
6. Creatividad y Disrupción al servicio del Protocolo de Gamificación
7. El juego
8. El profesor en la escuela digital
9. Estrategia de medios y pensamiento nativo
10. Fundamentos de la gamificación. Cómo gamificar y no morir en el intento
11. Herramientas para el juego y la gamificación
12. Pensamiento de diseño

En el Claustro Gómez siempre estaremos pendiente de tu formación, nunca te dejaremos solo en el proceso académico. Te invitamos a formar parte de los triunfadores que se capacitan día con día y alcanzan sus metas profesionales.

Somos Claustro Gómez, formación de calidad; donde quiera que te encuentres, al alcance de un clic.



+507 61106943



@ClaustroGomez



www.claustrogomez.ne



Claustro Gómez



Dirección Académica de Actualización Profesional
y Estudios Superiores Propios