

*Curso de capacitación*  
**GAMIFICACIÓN EN EL AULA  
TRANSFORMANDO EL  
APRENDIZAJE CON ESCAPE  
ROOMS E IA**



# GAMIFICACIÓN EN EL AULA TRANSFORMANDO EL APRENDIZAJE CON ESCAPE ROOMS E IA



## INFORMACIÓN GENERAL



1. Tipo de actividad: Curso de capacitación
2. Duración: 12 sincrónicas
3. Modalidad: Virtual
4. Áreas de interés: Innovación y Tecnología
5. Plataformas: Paideia/ Zoom
6. Docente: Eder Figueroa

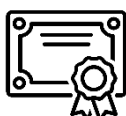
## I. INFORMACIÓN ACADÉMICA



1. Público Objetivo:  
Docentes y personas que laboren en Instituciones educativas.



2. Presentación:  
El curso permitirá a los docentes implementar estrategias innovadoras que motivan a los estudiantes y promueven habilidades clave como pensamiento crítico, colaboración y resolución de problemas. Integra Escape Rooms y herramientas de IA para personalizar experiencias educativas y crear entornos dinámicos y participativos. Esta formación prepara a los estudiantes para enfrentar los retos del mundo digital.



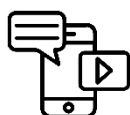
3. Certificación:  
INFOPUCP otorgará un certificado a todos los participantes que aprueben con una nota mayor o igual a 13 (trece). En el caso que el participante no obtenga una nota aprobatoria podrá solicitar la emisión de una constancia de participación, siempre y cuando haya desarrollado el 80% de las actividades.



# GAMIFICACIÓN EN EL AULA TRANSFORMANDO EL APRENDIZAJE CON ESCAPE ROOMS E IA



## 4. Contenido:



- Introducción a la Gamificación y Herramientas TIC con Blooket y Quizalix
- Diseño de Escape Rooms Educativos integrando Inteligencia Artificial con ChatGPT, Genially y Festisite
- Implementación y Evaluación de los Escape Rooms con IdeaBoardz

## II. INFORMACIÓN DE CONTACTO



1. Nombre de la Unidad: INFOPUCP - Instituto de Informática
2. Enlace Web de la Unidad: <http://infopucp.pucp.edu.pe/>
3. Correo electrónico: [inscripciones-infopucp@pucp.edu.pe](mailto:inscripciones-infopucp@pucp.edu.pe)





Explora tu universo tecnológico