



Programa Diplomado Internacional: Diversificación de aprendizajes mediante estrategias lúdicas y juego.

En este diplomado se propone la diversificación de la enseñanza como una oportunidad para que todos los estudiantes participen, desarrollen sus capacidades y aprendan. A su vez, se constituye como una oportunidad de desarrollo profesional para los docentes, la comunidad escolar en general y otros profesionales que la utilicen en procesos formativos. Los estudiantes de esta diplomatura conocerán estrategias y herramientas que permitirán usar el juego como medio de diversificación. Se facilitarán herramientas y desarrollará lineamientos para gestionar actividades de enseñanza-aprendizaje con estrategias lúdicas desde un enfoque inclusivo, en la consideración del trabajo con estudiantes con necesidades educativas especiales, con énfasis en la participación, e incluyendo los desafíos y oportunidades socioemocionales en contexto de crisis. Del mismo modo, el diplomado promoverá que los participantes puedan desarrollar aprendizajes para la aplicación de estrategias vinculadas al uso del cuerpo, movimiento y rutinas del hogar, favoreciendo la participación de las familias, en el abordaje de diversas nociones, conceptos y habilidades comunicacionales, de razonamiento y emocionalidad.

Total de horas del Diplomado: 120

1. MODALIDAD ON LINE HÍBRIDA

El diplomado ha sido diseñado en una mezcla de actividades asincrónicas en plataforma, como clases en vivo híbridas, la que se detalla a continuación.

- a) Componente on line asincrónico en una plataforma digital: el/la estudiante puede acceder a realizar actividades de aprendizaje en el momento que escoja dentro del plazo estipulado.

La estructura de las actividades, semana a semana, estará conformada por distintos materiales que estarán a disposición de los estudiantes, en que se cuentan presentaciones, textos, videos, audios, así como el uso de diversas aplicaciones, entre otros.

Tanto los materiales como las actividades, serán subidas a una plataforma de gestión de recursos de aprendizaje, donde cada estudiante tendrá su propia clave y usuario, para acceder a los contenidos en los momentos que decida, dentro de los plazos estipulados por cada curso.

b) Clases híbridas en vivo: las y los estudiantes tendrán distintas clases en vivo de carácter obligatorio, en las cuales pueden optar entre asistir a clases presenciales, que se realizarán en Santiago de Chile¹; o asistir a la misma clase por medio de videollamada en vivo. El o la estudiante son libres de escoger la modalidad, ya sea por situación geográfica, o por riesgo para la salud o simplemente por voluntad del estudiante el/la estudiante. Cada una de las certificaciones (Ver Estructura de diplomatura) contará con 2 clases híbridas obligatorias. Las sesiones obligatorias serán los días jueves de la semana 2 y 5 de cada certificación a las 18.00 hrs de Chile. Además de las clases híbridas, los alumnos recibirán tutorías obligatorias relacionadas al proyecto de diplomatura.

2. ESTRUCTURA DE DIPLOMATURA

La obtención de la diplomatura comprende la consecución de dos certificaciones, más un trabajo de diplomatura. Dicho trabajo de diplomatura debe cursarse solo cuando se aprueben las 2 certificaciones previas.



¹ Las sesiones presenciales se realizarán sólo si la situación sanitaria y la autoridad chilena lo permitiera en el momento de la realización de la clase y si ello fuese seguro para la salud de los docentes como de los estudiantes. Es prerrogativa de la fundación Observatorio del juego realizar o no la modalidad presencial de la sesión en caso que se corra algún riesgo para la salud. .

a. DURACIÓN Y DEDICACIÓN

El diplomado consta en total de 120 horas, las cuales se distribuyen en 4,5 meses de duración. Está considerado que las y los estudiantes deben dedicar entre 6 y 8 horas semanales, ello incluyendo las clases, actividades asincrónicas, tareas y lecturas.

b. CERTIFICACIONES

El diplomado está conformado por 2 certificaciones, consecutivas entre sí, más un trabajo de diplomatura final. La primera certificación es denominada "Aprendizaje a través del juego y estrategias lúdicas", la cual es prerrequisito aprobar para poder tomar la segunda certificación, denominada "Diversificación de estrategias de aprendizaje". Al finalizar cada certificación las y los estudiantes recibirán el respectivo diploma que acredita la calidad de certificado en la materia correspondiente. Estas certificaciones tienen por objetivo dotar a los participantes de conocimientos teórico-prácticos que les permitan posteriormente realizar el trabajo de diplomatura el cual tiene una orientación mayormente práctica.

Cada certificación tiene 2 clases híbridas obligatorias una en la semana 2 y la semana 5, en consecuencia, la diplomatura tiene 4 clases híbridas obligatorias, más las tutorías de los trabajos de diplomatura.

A continuación se detalla la estructura de contenidos de cada certificación.

Certificación "Aprendizaje a través del juego y estrategias lúdicas"	
Resultados de aprendizaje	Contenidos Claves
Comprender y distinguir los conceptos de juego, lúdica y sus continuos.	<ul style="list-style-type: none">▪ Definiciones de Juego y Lúdica.▪ El juego como un continuo.▪ Juego como fin y como medio.
Comprender la relación entre juego y desarrollo de aprendizajes en el ser humano.	<ul style="list-style-type: none">▪ Juego en el desarrollo del ser humano▪ Juego desde la neurociencia▪ Juego y aprendizajes
Distinguir las diferentes posibilidades de juego.	<ul style="list-style-type: none">▪ Tipos de juego (juego libre, juego guiado, juego dramático, juego reglado, otros).

	<ul style="list-style-type: none"> • Juego en el espacio educativo (formal y no formal)
Conocer distintas estrategias para llevar el juego a espacios educativos.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Principales características de: <ul style="list-style-type: none"> - Juegos serios - Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) - Gamificación
Analizar la importancia de los espacios de juego en educación	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tipos de espacios de juego en contextos de aprendizaje • Significancia y valor de las ludotecas en espacios educativos
Analizar las posibilidades de adaptación de un juego en contextos de aprendizaje.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tipos de modificación para ABJ • Rol del juego en una actividad de aprendizaje • Criterios para la utilización de juegos en espacios de aprendizaje • 8 factores para planificar actividades lúdicas
Comprender las limitaciones del juego en educación	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Uso adecuado del juego en contextos educativos: <ul style="list-style-type: none"> - Ventajas y desventajas - Libertades versus limitaciones
Analizar el rol mediador docente y su impacto en la ejecución de actividades lúdicas	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mediación docente (autonomía vs guía) • Interacciones pedagógicas • Necesidad de apoyo en el juego
Analizar las convergencias y discrepancias entre el uso del juego y la evaluación escolar	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Tipos de evaluación y su relación con el juego • Sentido de la evaluación y el uso del juego • Evaluación de actividades con juego

Certificación "Diversificación de estrategias de aprendizaje"	
Resultados de Aprendizaje	Contenidos Claves
Comprender la relación entre lineamientos relativos a la inclusión desde el contexto educativo chileno y el uso del juego como herramienta de aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Contexto general juego y escuela (oportunidades). ▪ Decreto 83 - DUA- Diversidad en las aulas ▪ Modelo inclusivo y sistemas (Modelo ecológico de Bronfenbrenner)

<p>Comprender la relevancia de la experiencia emocional como eje central para el desarrollo de adecuaciones durante la propuesta del curso.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Diseño de la Experiencia de usuario ▪ Participación y emociones (neuroeducación y procesos atencionales) ▪ Expectativas y Efecto Pigmalión (identidad, autonomía y autoestima)
<p>Conocer nociones generales sobre el juego y los diferentes tipos de aprendizaje que se desarrollan con este y su vinculación con la diversidad en el aula.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Conceptualización del juego – Diversos tipos de juego - Beneficios del juego en el desarrollo cognitivo, social, afectivo y motor.
<p>Proponer directrices técnicas para la aplicación de actividades desde los lineamientos y políticas descritas.</p> <p>Comprender los elementos que permiten un aprendizaje significativo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Adecuación curricular. ▪ Importancia de la comunicación y trabajo interdisciplinario para realizar adecuaciones. <ul style="list-style-type: none"> ● Aprendizaje significativo ● Consideración del contexto, intereses y preferencias del estudiante en su proceso enseñanza-aprendizaje- ● Qué entendemos por corporeidad, movimiento y esquema corporal.
<p>Favorecer el movimiento como herramienta y estrategia dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje</p> <p>Comprender de qué manera las actividades en el hogar y el rol facilitador de los padres pueden favorecer el desarrollo y aprendizaje de los niños</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Relación del movimiento con el proceso de enseñanza aprendizaje. ● Movimiento, atención y aprendizaje significativo: Cómo mediante juegos lúdicos que impliquen moverse, favorecemos un acercamiento por descubrimiento y significativo a nociones matemáticas, fomento de funciones ejecutivas y habilidades socioemocionales.

	<ul style="list-style-type: none"> ● Incorporar a la familia en el trabajo y logro de actividades curriculares.
<p>Relacionar la rutina diaria del hogar y las actividades propias del niño con el desarrollo del pensamiento lógico y competencias comunicacionales</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Conceptualización del pensamiento lógico y elementos comunicacionales. ● Estrategias para desarrollar el pensamiento lógico a través del movimiento corporal. ● Diseño de actividades y proyectos relacionados con actividades de la vida diaria.
<p>Relacionar la rutina diaria del hogar y las actividades propias del niño con el desarrollo de competencias comunicacionales</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Competencias y elementos comunicacionales. ● Estrategias para desarrollar competencias comunicacionales a través del movimiento corporal. ● Diseño de actividades relacionadas con la rutina del hogar. ● Generar estrategias desde un contexto ecológico y sistémico que permita al profesor diseñar actividades y proyectos relacionados con actividades de la vida diaria.
<p>Relacionar la rutina diaria del hogar y las actividades propias del niño con el desarrollo de competencias socioemocionales</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Competencias socioemocionales relación de la acción y corporalidad con el desarrollo de las competencias socioemocionales. ● Utilización de juegos y estrategias lúdicas orientados a competencias socioemocionales para favorecer un aprendizaje por descubrimiento y significativo. ● Diseño de actividades y proyectos relacionados con actividades de la vida diaria y del contexto ecológico del estudiante, que favorezcan las competencias socioemocionales.

c. PROYECTO DE DIPLOMATURA

Prerrequisito para realizar trabajo de diplomatura:

- Tener aprobadas las 2 certificaciones del programa.

Descripción trabajo diplomatura

El proyecto de diplomatura consiste en el diseño de un proyecto de experiencia lúdica (clase, adecuación, juego, u otro) a implementarse en la realidad profesional de cada estudiante. El diseño del proyecto debe identificar a los beneficiarios y actores claves; establecer una situación problema; armar una revisión teórica en función de los contenidos revisados en el diplomado y el proyecto de adecuación que resuelva la situación problema presentada. Se debe presentar un informe escrito final, la adecuación propiamente tal y realizar una presentación audiovisual del mismo. Todo el proceso tendrá tutoría específica por parte de los docentes de la diplomatura.

El/la estudiante durante la segunda certificación, debe presentar un anteproyecto como una breve síntesis del proyecto final, sin ser una versión acabada del mismo. De esta forma, el equipo académico puede brindar retroalimentación específica al estudiante de los puntos que debe mejorar y desarrollar. En consecuencia, una vez terminada la segunda certificación, el/la estudiante está en condiciones de comenzar el desarrollo de su proyecto de diplomatura, el cual una vez aprobado, le permitirá al estudiante obtener la diplomatura.

La duración del proyecto de diplomatura es de 6 semanas posteriores a la realización de la tercera certificación, donde contará con el apoyo de un tutor asignado por la coordinación de Academia ODJ, con el cual podrá tener reuniones grupales de coordinación.

Requisito para la obtención de diplomatura:

- Aprobar las 2 certificaciones y el trabajo de diplomatura final

La estructura del diplomado se sintetiza en la siguiente tabla:

MÓDULOS		DURACIÓN	EVALUACIÓN (ponderación)
1	Certificación 1 Aprendizaje a través del juego y estrategias lúdicas	Horas totales: 48 horas cronológicas <ul style="list-style-type: none">• 6 horas sincrónicas (reuniones)• 42 horas de trabajo asincrónico y autónomo (revisión de material y actividades)	35%
2	Certificación 2 Diversificación de estrategias de aprendizaje	Horas totales: 48 horas cronológicas <ul style="list-style-type: none">• 6 horas sincrónicas (reuniones)• 42 horas de trabajo asincrónico y autónomo (revisión de material y actividades)	35%
3	Trabajo final de diplomatura.	Horas totales: 24 horas cronológicas <ul style="list-style-type: none">• 2 horas sincrónicas (tutorías)• 22 horas de trabajo autónomo	30%
Total		120 horas	100%

3. METODOLOGÍAS DE APRENDIZAJE-ENSEÑANZA

Los módulos virtuales serán desarrolladas a partir de una o varias de las estrategias señaladas a continuación:

1. Material teórico: Utilización de textos, videos (extraídos de un sitio o grabados por el docente), cápsulas, guías y otros recursos atinentes a los contenidos de cada módulo.
2. Foros asincrónicos: Centrados principalmente en un Foro de Consultas que permitirá a los alumnos resolver las dudas relativas a los contenidos de las sesiones de los módulos.
3. Análisis de situaciones prácticas: Acciones que deben desarrollar los participantes con la finalidad de poner en práctica los contenidos teóricos, en que cada alumno aplicará los conceptos aprendidos a casos hipotéticos o reales seleccionados ad-hoc para esto.
4. Tareas: Productos solicitados en cada módulo que pueden o no ser evaluadas.
5. Actividades: Acciones que deben desarrollar los participantes con la finalidad de poner en práctica los contenidos teóricos.

4. EQUIPO ACADÉMICO DE CERTIFICACIONES Y DIPLOMATURA

Jaricza Álvarez, Psicóloga Educacional, Universidad de Valparaíso. Diplomada en Terapia Familiar Sistémica, Diplomada en Trastorno de Déficit atencional y sus implicancias en el aula. Magíster en Educación para la interculturalidad, diversidad e inclusión. Especializada en Educación Especial, en diversos contextos trabajando con niños, niñas, jóvenes, adultos en distintos espacios educativos (escuela Especial, PIE, educación superior, fundación de neurorehabilitación, fundación de autismo).

Francisca Antonieta Jáuregui Riquelme, Bioquímico, Profesora de Biología y Doctora en Ciencias de la Agricultura. Más de 5 años de experiencia en desarrollo de estrategias lúdico-pedagógicas en el área de las ciencias naturales. Ha participado en variados proyectos de investigación del uso del juego como herramienta pedagógica. Actual directora de Investigación y Desarrollo de Fundación

Daniel Barría; Psicólogo Educacional, especialista y consultor en gestión escolar. Miembro de diversos equipos directivos escolares. Académico universitario. Ha sido actor de distintos puntos del mundo de los juegos de mesa, como distribuidor, miembros de equipos editores, entre otros. Fundador y Director ejecutivo Fundación Observatorio del juego.

Víctor Garrido; Psicólogo por la Universidad Alberto Hurtado. Diplomado en Neurociencias: Bases biológicas del aprendizaje, por la Universidad de Chile. Cofundador y Asesor pedagógico de Observatorio del Juego. Participe de diversos proyectos relacionados al uso del juego y herramientas lúdicas en espacios de aprendizaje.