



## **Programa Diplomado Internacional: Creación de experiencias Gamificadas para el aprendizaje.**

Diversas investigaciones en la actualidad han demostrado que el juego es mucho más que una forma de diversión. Ha demostrado que, en niveles iniciales, los niños y niñas aprenden principalmente a partir del juego, lamentablemente este es un recurso que se va perdiendo a medida que se avanza en el grado de educación. Pero ¿qué pasaría si estos elementos del juego se siguieran utilizando en otros niveles educativos?. En este sentido la gamificación educativa, surge como una estrategia que busca trasladar esta importancia del juego a la educación, buscando motivar y despertar las emociones de los y las alumnos/as para que se facilite el proceso de aprendizaje. Este diplomado tiene por objetivo central contribuir a la formación de docentes de enseñanza básica, media y asistentes de la educación que aplican directamente el currículum escolar o desarrollo de objetivos de aprendizaje en todo el abanico del concepto. Se pretende formarlos, desde un punto de vista teórico práctico, en el uso de la Gamificación para el aprendizaje de diversos contenidos del currículum escolar, a través del conocimiento de distintas herramientas tanto digitales como físicas para su implementación. Y, en definitiva, comprendiendo el espectro de posibilidades que la gamificación posee para el diseño de experiencias memorables, el desarrollo de habilidades y el aprendizaje profundo.

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 Chile<sup>1</sup>; 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 o la estudiante. Cada una de las certificaciones 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.



---

<sup>1</sup> 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 prerequisite aprobar para poder tomar la segunda certificación, denominada **"Gamificación para el 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, estas serán realizadas 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.

<b>Certificación "Aprendizaje a través del juego y estrategias lúdicas"</b>	
<b>Resultados de aprendizaje</b>	<b>Contenidos Claves</b>
Comprender y distinguir los conceptos de juego, lúdica y sus continuos.	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Definiciones de Juego y Lúdica.</li><li>▪ El juego como un continuo.</li><li>▪ Juego como fin y como medio.</li></ul>
Comprender la relación entre juego y desarrollo de aprendizajes en el ser humano.	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Juego en el desarrollo del ser humano</li><li>▪ Juego desde la neurociencia</li><li>▪ Juego y aprendizajes</li></ul>

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

### **Certificación "Gamificación para el aprendizaje".**

<b>Resultados de Aprendizaje</b>	<b>Contenidos Claves</b>
----------------------------------	--------------------------

<p>Características de la gamificación</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Qué es y que no es la gamificación</li> <li>▪ Gamificación estructural y de contenidos</li> <li>▪ Espectro del pensamiento de juego</li> </ul>
<p>Motivación y elementos del juego para el desarrollo de aprendizajes a través de la Gamificación.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Modelo ARCS y motivación intrínseca del juego.</li> <li>▪ Análisis y criterios de selección de Elementos o componentes del juego para el diseño de experiencias Gamificadas: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mecánicas</li> <li>- Dinámicas</li> <li>- Estética</li> <li>- Narrativa</li> </ul> </li> </ul>
<p>Herramientas para el proceso de la Gamificación para el aprendizaje.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Ejemplos de Juegos No Digitales (juegos de mesa, escape rooms, dinámicas lúdicas, gymkana) y elementos relevantes asociados a contenidos de aprendizaje.</li> <li>▪ Ejemplos de Juegos Digitales (App, plataformas gamificadas y videojuegos) y elementos relevantes asociados a contenidos de aprendizaje. <ul style="list-style-type: none"> <li>- ClassDojo</li> <li>- Gpt-2</li> <li>- ClassCraft</li> <li>- Merge Cube</li> <li>- WordWall</li> <li>- Plickers</li> <li>- MyClassGame</li> <li>- Diseño de cartas, stash e insignias</li> <li>- Entre otras</li> </ul> </li> </ul>
<p>Construcción de una experiencia Gamificada</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Tipos de jugadores</li> <li>▪ Mecánicas, dinámicas y elementos del juego</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Narrativa (el arte del storytelling)</li> <li>• Recompensas y control del sistema Gamificado.</li> </ul>
<p>De la teoría a la práctica, aplicación de la Gamificación a mi práctica docente.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Construcción de una Actividad gamificada.</li> <li>• Estructuración de una Unidad gamificada.</li> <li>• Estructuración práctica de un Proyecto Interdisciplinario gamificado.</li> <li>• Ejemplos de formatos de evaluación de contenidos gamificados.</li> </ul>

### **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 prototipo de juego de mesa educativo para 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 prototipo de una experiencia Gamificada aplicada a un contexto de enseñanza. Se debe presentar un informe escrito final, el prototipo de la experiencia Gamificada y a su vez 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"> <li>• 6 horas sincrónicas (reuniones)</li> <li>• 42 horas de trabajo asincrónico y autónomo (revisión de material y actividades)</li> </ul>	35%
2	Certificación 2  Gamificación para el aprendizaje.	Horas totales: 48 horas cronológicas <ul style="list-style-type: none"> <li>• 6 horas sincrónicas (reuniones)</li> <li>• 42 horas de trabajo asincrónico y autónomo (revisión de material y actividades)</li> </ul>	35%
3	Trabajo final de diplomatura.	Horas totales: 24 horas cronológicas <ul style="list-style-type: none"> <li>• 2 horas sincrónicas (tutorías)</li> </ul>	30%

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• 22 horas de trabajo autónomo</li> </ul>	
	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 atingentes 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

**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

**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.



**Nicolás Ignacio Espinoza González;** Profesor de Biología y Ciencias Naturales, licenciado en educación, Máster© en Neuroeducación y optimización de capacidades (Especialización en Gamificación y uso de recursos lúdicos en el aula). Cuenta con experiencia relacionada a la educación tanto en educación básica, enseñanza media y educación y/o capacitación de adultos, usando estrategias de enseñanza basada en juegos, tics y Gamificación de aprendizajes.