



Programa Diplomado Internacional: Juego y aprendizaje creativo.

En la actualidad, el juego es considerado uno de los pilares fundamentales para el desarrollo del ser humano, no solo en los niños sino que también en los adultos. Jugar es propio del ser humano y es por eso que la importancia de incluirlo en los procesos de aprendizaje. De esta forma el juego y el contexto lúdico, permiten generar ambientes de aprendizaje adecuados, para el desarrollo del pensamiento creativo.

Por otra parte, muchas veces se suele creer que la creatividad es algo que solo algunas personas poseen y suele estar asociado al arte, sin embargo, lograr hacer algo original e innovador es necesario seguir una serie de pasos fundamentales, los cuales configuran lo que se viene a llamar proceso creativo. Por ello, hemos diseñado este diplomado donde abordaremos la relación entre el juego, el proceso creativo y el aprendizaje, estudiando tanto conceptualizaciones teóricas, como juegos y ejercicios prácticos que permitirá a las y los estudiantes dominar el proceso de resolución de problemas de manera creativa. A continuación se presenta la estructura del diplomado.

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, estarán conformadas por distintos materiales a disposición de los estudiantes. Estas serán del tipo 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 de el/la estudiante. Cada una de las certificaciones contará con 2 clases híbridas obligatorias (4 en total). Las sesiones obligatorias serán los días martes de la semana 2 y 5 de cada certificación a las 18.00 hrs de Chile y tendrán una duración de 2 horas y 30 minutos. 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.

El diplomado está conformado por 2 certificaciones, consecutivas entre sí, más un trabajo de diplomatura final.



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 los estudiantes deben dedicar entre 6 a 8 horas semanales, incluyendo las clases, actividades asincrónicas, tareas y lecturas.

b) Certificaciones

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 "Juego y aprendizaje creativo". 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.

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. El rol del aprendizaje creativo. | <ul style="list-style-type: none">▪ Juego en el desarrollo del ser humano▪ Juego desde la neurociencia▪ Juego y aprendizajes.▪ Qué entendemos por creatividad y aprendizaje creativo.▪ El juego en el desarrollo de la creatividad. |
| Distinguir las diferentes posibilidades de juego. | <ul style="list-style-type: none">▪ Tipos de juego (juego libre, juego guiado, juego dramático, juego reglado, otros).▪ Juego en el espacio educativo (formal y no formal) |

| | |
|---|--|
| | |
| <p>Conocer distintas estrategias para llevar el juego a espacios educativos.</p> | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Principales características de: <ul style="list-style-type: none"> - Juegos serios - Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) - Gamificación |
| <p>Analizar la importancia de los espacios de juego en educación para la estimulación de la creatividad</p> | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Tipos de espacios de juego en contextos de aprendizaje. ▪ Significancia y valor de las ludotecas en espacios educativos. ▪ Juegos que estimulan el aprendizaje creativo. ▪ Dinámicas creativas para el trabajo en equipo. |
| <p>Analizar las posibilidades de adaptación de un juego en contextos de aprendizaje.</p> | <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. |
| <p>Comprender las limitaciones del juego en educación</p> | <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 |
| <p>Analizar el rol mediador docente y su impacto en la ejecución de actividades lúdicas y creativas</p> | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Mediación docente (autonomía vs guía) ▪ Interacciones pedagógicas ▪ Necesidad de apoyo en el juego ▪ Estimulación de la creatividad mediante el juego y rol del docente |
| <p>Analizar las convergencias y discrepancias entre el uso del juego y la evaluación escolar</p> | <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 "Desarrollo de la creatividad e Innovación en contextos de aprendizaje" | |
|---|---|
| Resultados de Aprendizaje | Contenidos Claves |
| Conocer actividades y herramientas prácticas para el desarrollo y estimulación de la creatividad. | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Desafíos, juegos y actividades para ejercitar el músculo creativo. |
| Creatividad 1 - ¿Qué es la creatividad?¿cómo se aplica al aprendizaje? | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Introducción a la creatividad, sus procesos. y sus inhibidores. ▪ Tipos de creatividad. ▪ La fórmula de la creatividad. ▪ CREATRIX: Evaluación del tipo de creatividad y perfil creativo. |
| Creatividad 2 - Cambiando la forma de pensar. | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Resolución de problemas de manera creativa e importancia del aprendizaje creativo. ▪ El juego y la creatividad ▪ La creatividad y la innovación ▪ Cambiando la forma de pensar ▪ Definición de grupos de trabajo (en base al Creatix) y desafío a resolver. |
| Proceso de resolución de problemas de manera creativa - Fase 1 - ¿Cuál es el desafío/problema a resolver? | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Enamórate del problema y no de las soluciones. ▪ Buscando referentes ▪ Identifica a "<i>los dolientes</i>" |
| Proceso de resolución de problemas de manera creativa - Fase 2 - ¿Quién(es) tiene(n) el problema? | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Reinterpreta tú desafío ▪ Conceptualiza a "<i>tu persona</i>" ▪ Converger en un punto de vista. ▪ ¿Tienes que volver atrás? - La importancia del juego. |
| Proceso de resolución de problemas de manera creativa - Fase 3 - Herramientas lúdicas para crear ideas de solución. | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Creatividad y juego al servicio de un problema ▪ Descomponiendo el Punto de Vista ▪ Formulando preguntas creativas ▪ Juegos "<i>para abrir la mente</i>" ▪ Calentando motores ▪ Ideación no es solo "Lluvia de ideas" |
| Proceso de resolución de problemas de manera creativa - Fase 4 - Conectando ideas para generar soluciones. | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Eliminando prejuicios. Ninguna idea es mala. ▪ Conceptualización creativa ▪ Generación de conceptos "ganadores" ▪ Propuestas de solución |

| | |
|--|---|
| | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Mínimo producto Viable. Qué es y para qué sirve. ▪ Testeando ▪ y ahora qué? ¡Sigue jugando! |
|--|---|

c) Proyecto de diplomatura

- **Prerrequisito para realizar trabajo de diplomatura:** Tener la cantidad aprobada las 2 certificaciones del programa.
- **Descripción trabajo diplomatura:** El proyecto de diplomatura consiste en realizar un proyecto lúdico de aplicación del proceso creativo para la resolución de problemas. El diseño del proyecto debe identificar a los beneficiarios y actores claves; armar una revisión teórica en función de los contenidos revisados en el diplomado y el proyecto lúdico que aplique los contenidos y que resuelva la situación problema presentada aplicando las fases del proceso creativo. Se debe presentar un informe escrito final y realizar un complemento audiovisual del mismo. Todo el proceso tendrá tutoría por parte de los docentes de la diplomatura.
- **Duración:** La duración del proyecto de diplomatura es de 6 semanas posteriores a la realización de la segunda certificación.

3. PONDERACIÓN DE EVALUACIÓN

Durante el diplomado, la relevancia de las evaluaciones responde a su carácter formativo. Es decir, el foco de estas está puesto en que resulten instancias útiles para el aprendizaje. Debido a lo anterior, algunas de las actividades evaluadas no serán calificadas, mientras que otras sí lo serán. Puntualmente, cada certificación tendrá una evaluación calificada.

La tabla a continuación detalla la ponderación general de las certificaciones y trabajo de diplomatura

| Misiones evaluativas obligatorias | Ponderación |
|---|--------------------|
| Certificación 1 – Actividad de desarrollo interactivo a través de foro asincrónico. | 30% |
| Certificación 2 - | 30% |

| | |
|--|-------------|
| Desarrollo de propuesta de proyecto lúdico de aplicación del proceso creativo para la resolución de problemas. | |
| Trabajo de Diplomatura | 40% |
| Total | 100% |

- **Requisito para la obtención de diplomatura:** Aprobar las 2 certificaciones y el trabajo de diplomatura final

4. 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.

5. EQUIPO ACADÉMICO DE CERTIFICACIONES Y DIPLOMATURA

Claudia Núñez; Profesora de educación básica con mención en lenguaje y comunicación. Diplomada en Estrategias Lúdicas para el aprendizaje. Profesional con experiencia en diversos proyectos de investigación del Fondo del Libro y FONDECYT. Destacada experiencia en el trabajo del fomento de la creatividad y pensamiento divergente en estudiantes en contexto escolar.

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.

Hector Delgado; Ingeniero Electrónico. Master en Innovación. Diplomado en Estrategias Lúdicas para el aprendizaje. Profesional con amplia experiencia en la dirección de proyectos de tecnología y procesos de desarrollo e implementación de sistemas de mejora. Con amplia experiencia en mejoras y rediseño de procesos en base a metodología ágiles. Scrum Master y Facilitador ágil Certificado.