



Programa Diplomado Internacional: Creación y análisis de juegos de mesa para el aprendizaje

Las investigaciones académicas alrededor del mundo, han demostrado el impacto positivo que han tenido el juego y las experiencias lúdicas en resultados de aprendizaje en los dominios social, afectivo y cognitivo. El juego, permite generar experiencias de aprendizaje emocionalmente positivo, tanto para niños como para adultos principalmente por su rol motivador y capacidad de poder generar experiencias de aprendizaje activo. Este diplomado tiene por objetivo central desarrollar conocimientos y aprendizajes para que los profesionales y asistentes de la educación sean capaces de utilizar técnicas relacionadas al uso del juego en contextos pedagógicos, tales como el Aprendizaje Basado en Juegos, uso de juegos serios y creación de juegos. Los estudiantes también profundizarán en los aspectos conceptuales sobre el diseño de un juego de mesa, permitiendo acercarse al proceso de creación de juegos para el aprendizaje desde una perspectiva teórica y práctica.

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 online en vivo, de carácter obligatorio, y que quedan alojadas en la plataforma. Cada una de las certificaciones (Ver Estructura de diplomatura) contará con 2 clases online en vivo obligatorias. Las sesiones obligatorias serán las semana 2 y 5 de cada certificación. Además de las clases on line, 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.



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 "Creación de juegos de mesa educativos". 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). ▪ 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: - 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 "Creación de juegos de mesa educativos"	
Resultados de Aprendizaje	Contenidos Claves
Características de un juego de mesa.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Juegos reglados ▪ Estructura Mecánica, dinámica, Estética (MDA) ▪ Tipos de juegos de mesa ▪ Juego de mesa clásico vs. Juego de mesa moderno
Reconocer los factores de un juego de mesa que aportan a los aprendizajes.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Juegos serios vs. Aprendizaje basado en juegos (ABJ) vs. Material didáctico ▪ Aprendizaje, motivación y juegos de mesa. ▪ Variables a considerar para incorporar juegos de mesa a una clase. ▪ Riesgos de implementación. ▪ Cadena productiva en la industria de un juego educativo.
Conocer la estructura de un juego de mesa.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mecánicas principales ▪ Algunos tipos de componentes y su rol. ▪ Dinámica de un juego de mesa. ▪ Condición de victoria y elaboración de un reglamento. ▪ Diseño de la Experiencia del Jugador.
Reconocer el valor de la historia y relato en un juego de mesa.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Contribución del relato a la diversión y mecánicas de juego. ▪ Narrativa y construcción de un relato

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Desarrollo de personaje
Identificar el rol del "Look & Feel" en un juego de mesa	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Rol del arte dentro de un juego mesa. ▪ La estética como un móvil de emociones ▪ Creación de experiencias memorables para el aprendizaje.

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 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 un juego que resuelva la situación problema presentada. Se debe presentar un informe escrito final, el prototipo del juego 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 Creación de juegos de mesa educativos	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 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 Observatorio del Juego.

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.