FACULTAD DE FILOSOFÍA Y HUMANIDADES
UNIVERSIDAD DE CHILE

@Learnet
Programa GCSA | UChile

Diploma de desarrollo profesional y laboral en

INNOVACIÓN EDUCATIVA con mención en

- **Habilidades para gamificar el aula**
- **Videojuegos neuroeducativos**

www.ulearnet.cl

DESTINATARIOS(AS)

Profesoras(es) y educadoras(es) de párvulos que se desempeñen en el sector de educación parvularia, básica, media, técnico-profesional y educación superior.

Psicopedagogas(os) y educadoras(es) diferenciales que se desempeñen en cualquier nivel educativo.

Profesionales, asesoras(es) educacionales y asistentes de la educación, que se desempeñen en educación parvularia, básica, media, técnico-profesional y educación superior.

Asistentes de la Educación que se desempeñen en cualquier centro educativo de nivel parvulario, básico, medio, técnico-profesional y superior.

Responsables y líderes de innovación y/o de tecnologías de la información y comunicaciones de centros educativos de nivel parvulario, básico, medio, técnico-profesional y superior.

Directoras(es), jefas(es) de UTP, directoras(es) de departamentos de educación básica, media, técnico-profesional y superior.

DESCRIPCIÓN DEL DIPLOMA

El Diploma en Innovación Educativa con mención en **Habilidades para Gamificar el Aula o mención Desarrollo de Videojuegos Neuroeducativos** es una oferta académica avanzada diseñada para acompañar a profesionales apasionados de la educación que buscan integrar nuevas metodologías y tecnologías en sus prácticas pedagógicas. Certificado por 252 horas y desarrollado en un formato híbrido, este programa ofrece una formación práctica y teórica de primer nivel, con flexibilidad y adaptación a las necesidades de los participantes.

El Diploma presenta dos vías de especialización, permitiendo a los/as estudiantes seleccionar entre: **1) Habilidades para Gamificar el Aula, donde se aprenden técnicas para transformar el aprendizaje a través de la gamificación y el uso de dinámicas lúdicas que motiven a los/as estudiantes, y 2) Videojuegos Neuroeducativos, centrado en la creación de videojuegos que apoyan el desarrollo cognitivo, emocional y social de los estudiantes**. Ambas menciones ofrecen una formación actualizada en innovación pedagógica, alineada con las demandas de la educación del siglo XXI.

Un aspecto fundamental de este Diploma es que se basa en el desarrollo de un proyecto real y concreto, definido por cada participante, que puede ejecutarse de manera individual o grupal. Este proyecto será el eje central de la formación, asegurando que los/as participantes puedan aplicar los conocimientos adquiridos en un contexto real y obtener resultados tangibles en sus propias aulas o entornos educativos.

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

www.ulearnet.cl

Conocer los conceptos vinculados a la gamificación y a los videojuegos neuroeducativos.

Conocer la relevancia del juego en el proceso de aprendizaje en todos los niveles educativos.

Reconocer el papel del juego y las emociones como potenciadores del aprendizaje y utilizarlos como herramientas pedagógicas eficaces en la era digital.

Diseñar estrategias motivadoras en base a conocimientos sobre la arquitectura cerebral y las funciones ejecutivas.

Formular narrativas que permitan diseñar un proceso de gamificación o un videojuego neuroeducativo.

Diseñar estrategias de aprendizaje innovadoras, adaptadas al siglo XXI y a las necesidades de los/as estudiantes, teniendo como foco el juego educativo.

Diseñar e implementar un aula gamificada o un videojuego neuroeducativo de autoría propia en contextos de enseñanza real, según la mención escogida por el/la participante.

Elaborar recursos educativos que fomenten la inclusión de grupos vulnerables que permitan promover la equidad social.

PLAN DE ESTUDIOS

INNOVACIÓN EDUCATIVA: GMA o NVED

Módulo 1: Hackeando el Cerebro para Preparar Motores	Módulo 2: Corriendo Mi Maratón	Módulo 3: Llegando a la Meta
Fundamentos de Gamificación y Neuroeducación (20)	Narrativa detrás del Juego (20)	Herramientas IA e Inclusión Digital (20)
Conceptos Básicos del Juego (20)	Desarrollo I (20)	Desarrollo II (30)
Principios sobre Aprendizaje y Desarrollo Humano (20)	El Juego y las Emociones (20)	

PROYECTO / GMA - NVED

CONCEPCIÓN del Proyecto GMA o NVED (20)	DISEÑO del Proyecto GMA o NVED (20)	IMPLEMENTACIÓN y EVALUACIÓN del Proyecto GMA o NVED (42)

MÓDULO I

HACKEANDO EL CEREBRO PARA PREPARAR MOTORES

FUNDAMENTOS DE LA GAMIFICACIÓN Y NEUROEDUCACIÓN

Fundamentos de la Gamificación y su aplicación en el Aula del s.XXI.
Bases teóricas para la Neuroeducación y su relación con los juegos.

CONCEPTOS BÁSICOS DEL JUEGO

Conceptos básicos del Juego y del Juego Educativo.
Relevancia del Juego en los procesos de aprendizaje.

PRINCIPIOS SOBRE APRENDIZAJE Y DESARROLLO HUMANO

Bases teóricas para estrategias de aprendizaje del s.XXI.
Estrategias para diseñar procesos de aprendizaje.

MÓDULO II

CORRIENDO MI MARATÓN

LA NARRATIVA DETRÁS DEL JUEGO

El Rol de la Narrativa en un Juego Educativo
Formulación de una Narrativa para el Juego Educativo

DESARROLLO I

Herramientas para el desarrollo del Videojuego Neuroeducativo o Aula Gamificada, dependiendo de la mención escogida por el/la participante.
Enfoque y estructuración del uso de la herramienta de desarrollo.

EL JUEGO Y LAS EMOCIONES

El Juego como una necesidad genética imprescindible para el aprendizaje.
Dónde nacen las emociones.
Funciones y gestión de las emociones.

MÓDULO III

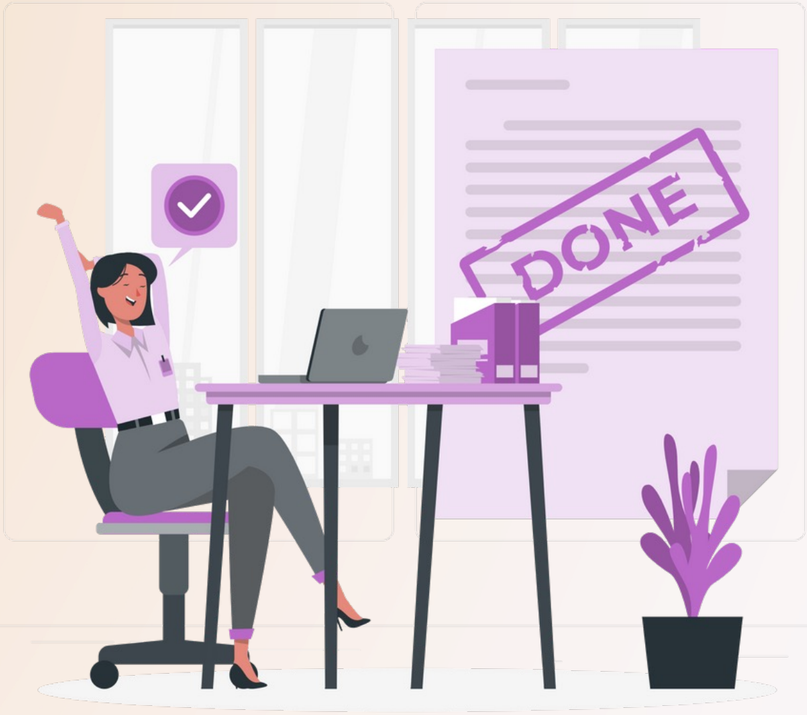
LLEGANDO A LA META

DESARROLLO II

Desarrollo del Videojuego Neuroeducativo o Aula Gamificada, dependiendo de la mención escogida por el/la participante.
Evaluación modular del desarrollo.

INCLUSIÓN DIGITAL Y HERRAMIENTAS IA

Equidad social desde la infancia.
Desarrollo de las competencias para la elaboración de recursos educativos digitales.
Fomento de la inclusión de los colectivos vulnerables en riesgo de exclusión social y educativa.



DESARROLLO DE PROYECTO TRANSVERSAL

ETAPA I

Conceptualización de Proyecto Educativo con IA.

ETAPA II

Diseño de Proyecto Educativo.

ETAPA III

Implementación y evaluación del Proyecto Educativo.

ETAPA IV

Presentación y defensa del Proyecto Educativo con IA.

DATOS RESUMEN

Inicio: Abril 2025 (5 meses)
Híbrido (puedes cursarlo 100% online)
Sesiones Sincrónicas los sábados
Desarrollas TU propio proyecto con acompañamiento del profesorado GCSA-UChile
Diploma UChile con certificación: 252 horas
Diploma de Ponente en el seminario: TIC+EDU+INN 2025

Inscripción = $125.000.-
Arancel = $1.250.000.- (opciones de becas de descuento)
Becas exalumnos(as) Programa GCSA-UChile = 50%
Becas matrícula anticipada (hasta 15.12.24) = 40%
Becas trabajador(a) organismo público = 30%
Becas trabajador(a) organismo part-sub = 20%
Becas por méritos propios = 10%

POSTULA EN: https://ulearnet.org/diplomas/postulacion/

www.ulearnet.cl

FACULTAD DE FILOSOFÍA Y HUMANIDADES
UNIVERSIDAD DE CHILE

@Learnet
Programa GCSA | UChile

Diploma de desarrollo profesional y laboral en

INNOVACIÓN EDUCATIVA con mención en

- **Habilidades para gamificar el aula**
- **Videojuegos neuroeducativos**

www.ulearnet.cl