

I. PROGRAMA DE ESTUDIOS DIPLOMA DE DESARROLLO PROFESIONAL Y LABORAL EN
INNOVACIÓN EDUCATIVA CON MENCIÓN

1. Diseño académico

a. Requisitos de ingreso

Podrán postular al Diploma todas aquellas personas que cuenten con experiencia laboral, profesional o aprendizajes previos demostrables mediante certificados de instituciones educativas, empleadores, instituciones gubernamentales u otros. El reconocimiento de estos requisitos será de responsabilidad de la coordinación académica del Diploma.

Los/as postulantes deberán completar, en línea, el Registro de Postulantes dispuesto en la página web de la Escuela de Postgrado de la Facultad de Filosofía y Humanidades, adjuntando los siguientes antecedentes:

b. Perfil de egreso

La persona que obtiene el Diploma, según la mención escogida, está capacitada para conceptualizar, diseñar, desarrollar y poner en marcha proyectos que implican gamificar el aula o desarrollar un videojuego neuroeducativo, en el contexto profesional o laboral donde se desempeña.

c. Objetivos y competencias

Objetivos de aprendizaje

- a. Conocer los conceptos vinculados a la gamificación y a los videojuegos neuroeducativos.
- b. Conocer la relevancia del juego en el proceso de aprendizaje en todos los niveles educativos.
- c. Reconocer el papel del juego y las emociones como potenciadores del aprendizaje y utilizarlos como herramientas pedagógicas eficaces en la era digital.
- d. Diseñar estrategias motivadoras en base a conocimientos sobre la arquitectura cerebral y las funciones ejecutivas.
- e. Formular narrativas que permitan diseñar procesos de innovación en el aula.
- f. Diseñar estrategias de aprendizaje innovadoras, adaptadas al siglo XXI y a las necesidades de los/as estudiantes, teniendo como foco el juego educativo.
- g. Elaborar recursos educativos que fomenten la inclusión de grupos vulnerables que permitan promover la equidad social.
- h. 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.

Objetivos según mención

- Mención en Habilidades para gamificar el aula
Comprender conceptos vinculados a la gamificación y a la importancia del juego considerando los aprendizajes que se pueden potenciar en distintos niveles educativos a

partir de la conceptualización, diseño e implementación de espacios gamificados generando innovaciones en el aula acordes a las nuevas exigencias de la sociedad del conocimiento.

- Mención en Desarrollo de videojuegos neuroeducativos
Diseñar y desarrollar un videojuego neuroeducativo bajo estándares internacionales con sustento en el conocimiento del aprendizaje basado en juegos y por medio de la adaptación de mecánicas de juego para propósitos educativos, considerando la elaboración de recursos educativos digitales que fomentan la inclusión educativa.

Competencias según mención

El(la) estudiante que aprueba el Diploma de Desarrollo Profesional y Laboral en INNOVACIÓN EDUCATIVA CON MENCIÓN EN HABILIDADES PARA GAMIFICAR EL AULA comprende conceptos vinculados a la gamificación y a la importancia del juego considerando los aprendizajes que se pueden desarrollaren distintos niveles educativos y puede emplearlos para conceptualizar, diseñar e implementar espacios gamificados generando innovaciones en el aula acordes a las nuevas exigencias de la sociedad del conocimiento.

El(la) estudiante que aprueba el Diploma de Desarrollo Profesional y Laboral en INNOVACIÓN EDUCATIVA CON MENCIÓN EN EL DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS NEUROEDUCATIVOS diseña y desarrolla un videojuego neuroeducativo de manera individual o en colaboración con otros bajo estándares internacionales con sustento en el conocimiento de aprendizaje basado en juegos y por medio de la adaptación de mecánicas de juego para propósitos educativos, elabora recursos educativos digitales que fomentan la inclusión educativa.

d. Contenidos

- Fundamentos de la Gamificación y la Neuroeducación
- Conceptos básicos del juego
- Principios sobre Aprendizaje y Desarrollo Humano
- La Narrativa detrás de los juegos
- Desarrollo I
- El Juego y las Emociones
- Inclusión Digital y Herramientas IA
- Desarrollo II
- Proyecto de aplicación transversal

e. Metodología de enseñanza

La modalidad de trabajo del Diploma se ha transformado a un formato híbrido, de tal manera de aprovechar las ventajas que brindan las tecnologías de información y las plataformas de gestión de cursos, junto a las ventajas de reunirse entre participantes y profesores en las sesiones sincrónicas (presenciales o a distancia). Se contará con una plataforma tecnológica educativa que soportará todos los cursos del Diploma, incluido el desarrollo del Proyecto transversal, todas(os) las(os) usuarios

tendrán acceso a la Plataforma por la vía de un usuario y clave que les otorgará acceso a los contenidos y actividades de este, junto a información relativa a aspectos de gestión académica que sean oportunos de considerar.

Así también, se dispondrán de sesiones y/o actividades que se realizarán en forma síncrona/presencial y otras que deberán desarrollarse en forma asíncrona. Estas últimas podrán ser realizadas por parte de los(as) participantes en cualquier momento y en cualquier lugar, teniendo cuidado que las entregas de trabajos se lleven a cabo según el calendario académico de la edición correspondiente del Diploma.

Con todo, la metodología utilizada en el curso está inspirada en el sello identitario institucional y los principios orientadores declarados en el Modelo Educativo de la Universidad de Chile. Por ello la metodología de este curso se caracteriza por ser inclusiva, pertinente, reflexiva y colaborativa.

f. Procedimientos y plan de evaluación

Curso	Procedimiento evaluativo	Requisito de aprobación mínimo en cada Curso
Curso 1. Curso 2. Curso 3.	Trabajo de desarrollo en cada curso	70% de logro según rúbrica debidamente especificada al inicio de cada curso
Curso 4. Curso 5. Curso 6.	Trabajo de desarrollo en cada curso.	
Curso 7. Curso 8.	Trabajo de desarrollo en cada curso.	
Curso 9.	Informe de avance: Concepción, Diseño, Implementación. Informe Final.	

g. Requisitos de aprobación

- Aprobar todos de cursos del Diploma obteniendo un nivel de logro mínimo del 70%, definido en el syllabus de cada uno, donde los niveles de aprobación están entre el 70% y el 100% y el de reprobación entre el 1% y el 69%.
- Asistencia mínima del 100% a las presentaciones formales de evaluación.

La situación final de cada alumno/a se determina según los siguientes conceptos:

- Aprobada/o, o
- Reprobada/o

h. Dedicación académica

La dedicación académica total es de 7 créditos transferibles, equivalentes a 189 horas cronológicas, de las cuales 127,5 son horas cronológicas directas.

i. Modalidad

No presencial

j. Coordinación académica y equipo docente

Coordinación: Jessica Meza Jaque: jessicameza@uchile.cl

Equipo docente:

- Sandra Meza
- Marcelo Espinoza
- Jessica Meza
- Oscar Boude
- Romina Oyarzún
- Leslie Booth
- Jose Rubilar
- Belén Villaseca

k. Condiciones para regular la permanencia de los/as estudiantes

En caso de reprobación de un curso, éste deberá ser cursado y aprobado en la siguiente ejecución del Diploma. Si no existiese dicha instancia, será atribución de la Escuela de Postgrado, tras lo propuesto e informado por la coordinación académica, ofrecer, por una sola oportunidad, una actividad curricular recuperativa.

Se considerará causal de eliminación del Diploma cualquiera de las siguientes situaciones:

- La reprobación de dos o más Cursos
- Abandono de los estudios.

La permanencia de las/os alumnas/os corresponderá al período en que se desarrolla el Diploma. En el caso de quienes reprueban un Curso y soliciten cursarlo en la versión siguiente del Diploma, de existir, su permanencia se extenderá por el período que dure dicha actividad curricular. Un alumno/a podrá suspender sus estudios por una sola vez bajo situaciones debidamente fundadas y solo si ha finalizado en primer curso y cursar lo que resta del Diploma en la versión siguiente, de existir, en este caso su permanencia en el diploma corresponderá al período que duren las actividades curriculares en dicha versión.