



Universidad del Desarrollo  
Facultad de Educación

ADMISIÓN 2026

DIPLOMADO EN

GAMIFICACIÓN: ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA  
CONTEXTOS DIVERSOS DE APRENDIZAJE

INICIO ↗ 2 JULIO 2026

DECIDE  
DESARROLLA  
IMPACTA

LifelongLearning UDD  
El valor de la formación sin límites



UNIVERSIDAD DEL DESARROLLO  
ACREDITADA EN TODAS LAS ÁREAS  
**NIVEL DE EXCELENCIA**  
Gestión Institucional - Docencia de Pregrado - Docencia de Postgrado - Vinculación con el Medio - Investigación  
Próxima acreditación: 17 de diciembre 2027



## DESCRIPCIÓN DEL PROGRAMA

El Diplomado en Gamificación busca fortalecer las capacidades para integrar estrategias basadas en el juego en diversos contextos educativos y formativos, promoviendo aprendizajes más significativos, motivadores y centrados en las personas. Su propósito es, por un lado, desarrollar una comprensión profunda de los principios del pensamiento lúdico y de los mecanismos que sustentan la motivación, la participación y el compromiso; y, por otro, diseñar experiencias formativas gamificadas que favorezcan la creatividad, la autonomía y la resolución de problemas, tanto en escenarios educativos como profesionales.

El Diplomado está dirigido a educadoras de párvulos, docentes de educación básica, media y universitaria, bibliotecarios y profesionales afines interesados en integrar la gamificación en sus prácticas formativas. Está pensado para quienes buscan innovar en sus ambientes de aprendizaje mediante estrategias lúdicas que potencien la motivación, la participación y el desarrollo del pensamiento crítico, creativo y metacognitivo. Tanto quienes tienen experiencia previa en el uso de tecnologías educativas como quienes recién comienzan a explorar estas metodologías encontrarán un espacio para adquirir herramientas, diseñar propuestas y adaptar la gamificación a diversos contextos educativos y comunitarios.



**CLAUDIA ANDRADE**  
Directora del Diplomado

## OBJETIVO

### GENERAL



Propiciar el desarrollo de competencias para el diseño e implementación de experiencias gamificadas en contextos educativos y profesionales, a través del uso de recursos y estrategias lúdicas que permitan generar espacios de participación, motivación y sentido, fomentando dinámicas que promuevan el pensamiento crítico, la creatividad y el aprendizaje significativo.

## OBJETIVOS

### ESPECÍFICOS

1. Comprender los fundamentos de la gamificación y su relevancia para promover el desarrollo del pensamiento crítico, creativo y metacognitivo en entornos educativos y profesionales.
2. Analizar recursos, plataformas y estrategias lúdicas para crear experiencias gamificadas que potencien el desarrollo de competencias deseables en el siglo XXI y el aprendizaje en contextos personales, sociales o profesionales.
3. Aplicar principios y estrategias de gamificación en el diseño de experiencias formativas significativas, situadas y orientadas al desarrollo de las competencias pensamiento crítico, creativo y metacognitivo, considerando la diversidad de contextos y necesidades de las personas participantes.
4. Diseñar experiencias gamificadas que fomenten y movilicen procesos de aprendizaje significativos, considerando dinámicas y desafíos contextualizados que promuevan la transferencia de saberes y prácticas.

## A QUIÉN

### VA DIRIGIDO

- > Educadoras(es) de Párvulos.
- > Docentes de Educación Básica.
- > Docentes de Educación Media.
- > Docentes de Educación Universitaria.
- > Profesionales afines interesados en integrar la gamificación en contextos formativos.

## METODOLOGÍA

La metodología del Diplomado se basa en un enfoque activo y participativo, articulado principalmente a través de clases online sincrónicas que combinan exposiciones breves con espacios de diálogo, reflexión y aplicación práctica. Cada sesión busca integrar conceptos clave de la gamificación con actividades colaborativas que permitan a los/as participantes experimentar directamente dinámicas lúdicas y analizar su potencial educativo y profesional.

## MODALIDAD



### ONLINE EN VIVO

Clases en línea y en vivo a través de la plataforma Zoom, donde profesores y alumnos interactúan en tiempo real en fechas y horarios previamente establecidos.

## EVALUACIÓN

Las evaluaciones se desarrollan de manera formativa, privilegiando la retroalimentación continua, la coevaluación y la participación activa de los/as asistentes. Este enfoque favorece la construcción progresiva de competencias, la transferencia a contextos reales y el diseño de soluciones creativas basadas en el juego.

Para la evaluación de los aprendizajes y el cumplimiento de los objetivos de aprendizaje propuestos para cada módulo se considerará:

- > Una serie de evaluaciones formativas a través de actividades desarrolladas durante las sesiones sincrónicas.
- > Una evaluación sumativa final por medio de la cual se dé cuenta de los aprendizajes adquiridos en cada módulo.

La retroalimentación de cada evaluación se realizará, de manera oral o escrita, durante la sesión o por la plataforma Canvas, según corresponda.

# MALLA ACADÉMICA

## MÓDULOS

1 INTRODUCCIÓN  
A LA GAMIFICACIÓN  
20 HORAS

2 HERRAMIENTAS  
PARA GAMIFICAR  
20 HORAS

3 EVALUACIÓN  
DE ENTORNOS  
GAMIFICADOS  
20 HORAS

4 DISEÑO DE  
ENTORNOS  
GAMIFICADOS  
20 HORAS



# CONTENIDOS

El programa considera 80 horas distribuidas en 4 módulos.

## MÓDULO 1 • INTRODUCCIÓN A LA GAMIFICACIÓN 20 HORAS

### Objetivo del Módulo:

Comprender los fundamentos de la gamificación y su relevancia para promover el desarrollo del pensamiento crítico, creativo y metacognitivo en entornos educativos y profesionales.

### Descripción del Módulo:

Este módulo introduce los fundamentos teóricos y prácticos de la gamificación, comprendiendo sus principios, componentes y posibilidades formativas en distintos contextos. A partir del análisis de mecánicas, dinámicas y elementos del juego, los/as participantes explorarán cómo estas estrategias pueden potenciar el pensamiento crítico, creativo y metacognitivo, favoreciendo procesos de aprendizaje más motivadores, significativos y orientados a la resolución de problemas. El módulo combina sesiones expositivas, actividades formativas y momentos de reflexión guiada que permitirán conectar la teoría con la práctica, identificando oportunidades reales de aplicación de la gamificación en entornos educativos y profesionales.

### Contenidos:

- > Introducción a la gamificación (5 horas): Semejanzas y diferencias entre gamificación, aprendizaje basado en juego y entorno gamificado de aprendizaje.
- > Elementos centrales del diseño de entornos gamificados (5 horas): Mecánicas, componentes e instrucciones de dinámicas lúdicas de carácter colaborativo.
- > Gamificación y pensamiento crítico (5 horas): Estrategias lúdicas para promover la argumentación, toma de decisiones y resolución de problemas.
- > Gamificación y pensamiento creativo (2.5 horas): Diseño de retos que fomenten originalidad, flexibilidad y pensamiento lateral.
- > Gamificación y metacognición (2.5 horas): Retroalimentación, niveles de logro y autorregulación en entornos gamificados.

# CONTENIDOS

El programa considera 80 horas distribuidas en 4 módulos.

## MÓDULO 2 • HERRAMIENTAS PARA GAMIFICAR 20 HORAS

### Objetivo del Módulo:

Seleccionar recursos, plataformas y estrategias lúdicas para crear experiencias gamificadas que potencien el desarrollo de competencias deseables en el siglo XXI y el aprendizaje en contextos personales, sociales o profesionales.

### Descripción del Módulo:

En este módulo, los/as participantes explorarán una variedad de recursos, plataformas digitales y estrategias lúdicas que permiten diseñar experiencias gamificadas orientadas al desarrollo de competencias del siglo XXI, tales como colaboración, resolución de problemas, creatividad, comunicación y pensamiento crítico. A través de la revisión de casos, la experimentación con herramientas y el análisis crítico de sus posibilidades y limitaciones, los/as asistentes aprenderán a seleccionar soluciones tecno-pedagógicas pertinentes a distintos contextos educativos, sociales y profesionales. El módulo enfatiza la toma de decisiones informada, el diseño centrado en los/as usuarios/as y la articulación de recursos lúdicos con objetivos de aprendizaje auténticos y situados.

### Contenidos:

- > Ecosistema de recursos y plataformas para gamificación (5 horas): Plataformas para crear juegos, narrativas y dinámicas colaborativas.
- > Estrategias lúdicas aplicadas a contextos formativos (5 horas): Conceptualizaciones y ejemplos sobre juegos de mesa, juegos de rol y escape room.
- > Competencias del siglo XXI y su vínculo con el diseño gamificado (2.5 horas): Selección de recursos para potenciar competencias cognitivas, socioemocionales y digitales.
- > Ética y seguimiento en experiencias gamificadas (2.5 horas): Estándares éticos y buenas prácticas en el uso de plataformas lúdicas. Sistemas de retroalimentación y monitoreo de desempeño.
- > Laboratorio de RealiTec (5 horas): Exploración práctica de plataformas y herramientas digitales en realidades extendidas. Minecraft Education.

# CONTENIDOS

El programa considera 80 horas distribuidas en 4 módulos.

## MÓDULO 3 • EVALUACIÓN DE ENTORNOS GAMIFICADOS

20 HORAS

### Objetivo del Módulo:

Aplicar principios y estrategias de gamificación en el diseño de experiencias formativas significativas, situadas y orientadas al desarrollo de las competencias pensamiento crítico, creativo y metacognitivo, considerando la diversidad de contextos y necesidades de los/as participantes.

### Descripción del Módulo:

Este módulo profundiza en el diseño de experiencias gamificadas integrando principios de evaluación auténtica, retroalimentación significativa y criterios de logro coherentes con el desarrollo del pensamiento crítico, creativo y metacognitivo. Los/as participantes aprenderán a elaborar procedimientos e instrumentos de evaluación alineados con los objetivos de aprendizaje y las dinámicas lúdicas propuestas, asegurando la pertinencia, inclusión y contextualización de los criterios. A través de ejercicios guiados de construcción de procedimientos e instrumentos, se favorecerá la capacidad para adaptar la gamificación a la diversidad de contextos y necesidades de los/as participantes, promoviendo procesos de monitoreo, reflexión y mejora continua.

### Contenidos:

- > Evaluación auténtica en entornos gamificados (5 horas): Principios de evaluación para el aprendizaje y su integración con la gamificación.
- > Diseño de criterios e indicadores para pensamiento crítico, creativo y metacognitivo (5 horas): Indicadores de evaluación observables de cada competencia y su vinculación con dinámicas lúdicas. Utilización de IA para la construcción de indicadores de evaluación observables y situados en el contexto de aprendizaje de los/as participantes.
- > Procedimientos e instrumentos de evaluación para experiencias gamificadas (5 horas): Diseño de rúbricas, pautas mixtas, listas de cotejo y bitácoras de progreso.
- > Integración de evaluación y gamificación en secuencias formativas (2.5 horas): Diseño de micro experiencias gamificadas con evaluación incorporada.
- > Taller de diseño de procedimientos e instrumentos (2.5 horas): Creación de procedimientos e instrumentos ajustados a una experiencia gamificada diseñada por los/as participantes.

# CONTENIDOS

El programa considera 80 horas distribuidas en 4 módulos.

## MÓDULO 4 • DISEÑO DE ENTORNOS GAMIFICADOS 20 HORAS

### Objetivo del Módulo:

Diseñar experiencias gamificadas que fomenten y movilicen procesos de aprendizaje significativos, considerando dinámicas y desafíos contextualizados que promuevan la transferencia de saberes y prácticas.

### Descripción del Módulo:

El último módulo del diplomado se centra en la aplicación práctica e integrada de los aprendizajes adquiridos, guiando a los/as participantes en el diseño completo de una experiencia gamificada situada en un contexto real o simulado. A través de un proceso de ideación, prototipado, implementación parcial y retroalimentación colaborativa, cada participante desarrollará una propuesta que considere dinámicas, desafíos, recursos, evaluación y principios pedagógicos coherentes con la transferencia de saberes y prácticas. El módulo busca fortalecer la toma de decisiones fundamentada, la creatividad en el diseño y la capacidad de adaptar las estrategias lúdicas a la diversidad de escenarios educativos, sociales o profesionales.

### Contenidos:

- > Revisión integrada de los fundamentos del diplomado (2.5 horas): Análisis de referentes y buenas prácticas para inspirar la fase de diseño.
- > Definición del problema, contexto y usuarios (2.5 horas): Identificación de necesidades, oportunidades y desafíos del entorno seleccionado. Caracterización de participantes, motivaciones y perfiles.
- > Ideación y arquitectura de la experiencia gamificada (5 horas): Desarrollo de narrativas, misiones, retos, progresión e instrucciones. Selección de mecánicas y dinámicas según propósito y contexto.
- > Prototipado de la experiencia (5 horas): Integración de recursos, plataformas e instrumentos de evaluación. Consideraciones éticas, de accesibilidad, inclusión y pertinencia cultural.
- > Pilotaje y retroalimentación colaborativa (2.5 horas): Presentación y prueba parcial de los prototipos. Retroalimentación entre pares y análisis crítico del diseño. Identificación de mejoras necesarias antes de su implementación real.
- > Ajustes finales y reflexión sobre transferencia (2.5 horas): Revisión final del diseño a partir de evidencias y retroalimentación.

# CUERPO DOCENTE

---



## **CLAUDIA ANDRADE ECCHIO**

Doctora en Literatura Chilena e Hispanoamericana (Universidad de Chile). Docente de la Facultad de Educación UDD y del Programa de Comunicación y Pensamiento UDD. Ha liderado proyectos de innovación docente sobre construcción de entornos gamificados de aprendizaje, con enfoque en el desarrollo de competencias de escritura académica, lectura crítica y pensamiento crítico.

---



## **TRINIDAD MOYA AGUILAR**

Magíster en Didáctica de la Lengua y la Literatura (Universidad Metropolitana de Ciencias de la Educación). Docente del Programa de Formación Pedagógica UDD y del Programa de Comunicación y Pensamiento UDD. Ha colaborado en la construcción de instrumentos de evaluación para entornos gamificados de aprendizaje, con enfoque en la educación basada en competencias y uso de IA en contextos educativos.

---



## **JUAN ESPINOZA ALÉ**

Magíster en Literatura Comparada, Estudios Literarios y Culturales (Universidad Autónoma de Barcelona). Docente del Programa de Comunicación y Pensamiento UDD. Ha liderado proyectos de innovación docente sobre construcción de entornos gamificados de aprendizaje, con enfoque en diseño de escape room, narrativas del tipo “crea tu propia historia” y uso de IA aplicada a la gamificación.

---



## **SOFÍA MIRANDA VALDEBENITO**

Minecraft Teacher (Microsoft). Docente y arquitecto de experiencias educativas en el Laboratorio de Tecnologías de Realidad Extendida para el Aprendizaje, RealiTec UDD. Ha diseñado cursos y proyectos de gamificación con enfoque en la integración de herramientas digitales y la ética informacional en entornos educativos virtuales.

---



Universidad del Desarrollo  
Facultad de Educación

## DIPLOMADO EN

# GAMIFICACIÓN: ESTRATEGIAS LÚDICAS PARA CONTEXTOS DIVERSOS DE APRENDIZAJE

## INFORMACIÓN GENERAL

### → FECHAS

- > Inicio: 2 de julio 2026.
- > Término: 29 de octubre 2026.

### → MODALIDAD

- > Online en vivo

### → VALORES

- > Matrícula \$ 100.000
- > Arancel \$950.000

### → DESCUENTOS\*

- > 25% Alumni UDD.
- > Descuentos especiales grupos de empresas.

### → HORARIO

- > Horas cronológicas: 80 horas.

### → CONTACTO

Equipo de Admisión Lifelong Learning UDD | [programaseducacion@udd.cl](mailto:programaseducacion@udd.cl)

+56 9 5851 9387

\*Descuentos no acumulables. Se aplicarán sobre el arancel.

La Universidad se reserva el derecho de dictar o no el programa, según contingencia o motivo de fuerza mayor. Asimismo, las fechas, cursos y profesores detallados en el presente programa pueden variar por motivos de fuerza mayor, y de ocurrir, será notificado oportunamente a sus alumnos.

DECIDE  
DESARROLLA  
IMPACTA

Lifelong Learning UDD  
El valor de la formación sin límites



UNIVERSIDAD DEL DESARROLLO  
ACREDITADA EN TODAS LAS ÁREAS  
**NIVEL DE EXCELENCIA**  
Gestión Institucional - Docencia de Pregrado - Docencia de Postgrado - Vinculación con el Medio - Investigación  
Próxima acreditación: 17 de diciembre 2027