



Duración: 120 horas | Modalidad: 100% virtual | Inicio: 4 de diciembre

El Diplomado en Gamificación Educativa con Inteligencia Artificial es una experiencia de formación innovadora diseñada por **INTEB** para que docentes y formadores transformen sus clases en rutas de aprendizaje inmersivas, motivadoras y personalizadas, integrando narrativas, retos, insignias y recompensas con el uso estratégico de **herramientas de IA**.

A lo largo de 4 misiones gamificadas, el participante vive una historia: **derrocar a TEDIO, el dictador del aula tradicional**, diseñando un sistema de juego educativo que conecte con los intereses reales de sus estudiantes y que aproveche el potencial de la inteligencia artificial para crear contenidos, personajes, escenarios y sistemas de recompensas.

El diplomado combina fundamentos teóricos de la gamificación con un enfoque altamente práctico: cada participante sale con un prototipo de experiencia gamificada con IA listo para implementar en su contexto educativo.



Estructura del diplomado

El programa está organizado en 4 misiones (módulos), cada una con lecciones y retos prácticos:

- **Misión 1: La usurpación de TEDIO, el dictador**

Introducción a la gamificación, sus elementos clave y tipos de gamificación aplicables al aula.

- **Misión 2: El diseño de la estrategia contra TEDIO:**

La rebelión. Análisis de necesidades, diseño de objetivos y creación de actividades gamificadas (retos, quizzes, contenidos) articuladas con los contenidos curriculares.

- **Misión 3: La puesta en marcha:**

El día definitivo Uso de IA generativa de texto e imágenes para crear storytelling, personajes, escenarios y sistemas de recompensas; construcción de la dinámica de juego apoyada en IA.

- **Misión 4: La derrocaión del dictador:** Un nuevo horizonte
Selección de recursos digitales y entornos virtuales, creación de contenidos audiovisuales gamificados y gestión inteligente del sistema gamificado.

Cada misión se desarrolla en el Campus Virtual INTEB, a través de una ruta gamificada con insignias, recompensas y seguimiento al progreso del participante.



- **Metodología**

- **Modalidad:** Virtual (campus INTEB).

- **Duración total:** 120 horas.

- **Estructura:** 4 módulos-misiones con lecciones, retos, foros y actividades aplicadas.

Metodología de trabajo:

- Estudio autónomo en la plataforma (contenidos, guías, recursos descargables).
- Actividades prácticas de diseño gamificado con IA.
- Retroalimentación formativa y tablero de insignias por avance y desempeño.

¿A quién va dirigido?

- Docentes de educación básica, media y superior.
- Coordinadores académicos y directivos docentes.
- Diseñadores instruccionales y formadores corporativos.
- Profesionales interesados en innovación educativa, gamificación e IA.



Competencias que desarrollará el participante

- Al finalizar el diplomado, el participante será capaz de:
- Analizar los fundamentos de la gamificación educativa y su impacto en la motivación y el aprendizaje.
- Diferenciar tipos y modelos de gamificación aplicables en distintos contextos educativos.
- Identificar necesidades, intereses y motivaciones de sus estudiantes como base para el diseño gamificado.
- Utilizar herramientas de inteligencia artificial para crear narrativas, personajes, escenarios, recursos visuales y sistemas de recompensas.
- Diseñar un prototipo de experiencia de aprendizaje gamificada con IA, alineado con objetivos formativos claros.
- Evaluar de forma crítica el potencial y los límites éticos de la gamificación con IA en la educación contemporánea.