

<b>TÍTULO</b>	<b>Gamifica tu clase .</b>
<b>MODALIDAD DE LA FORMACIÓN</b>	Taller
<b>UNIDAD ACADÉMICA RESPONSABLE</b>	Centro de Educación Abierta y a Distancia Virtual
<b>OBJETIVOS</b>	Desarrollar habilidades para el diseño y desarrollo de una clase Gamificada, con la ayuda de aplicaciones como apoyo en los procesos de enseñanza y aprendizaje en cualquier nivel educativo.
<b>ESTRUCTURA DEL PROGRAMA</b>	<p><b><u>Temáticas</u></b></p> <p><b><u>Generalidades la Gamificación</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Definición</li> <li>❖ Diferencia entre juego y Gamificación</li> <li>❖ Retrospectiva de la Gamificación</li> <li>❖ Potencialidades la Gamificación</li> </ul> <p><b><u>Características</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Dinámicas de Juego</li> <li>❖ Mecánicas de Juego</li> <li>❖ Narrativa</li> <li>❖ Metodologías de enseñanza/aprendizaje afines</li> </ul> <p><b><u>Diseña tu Clase Gamificada.</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Objetivos de tu clase</li> <li>❖ Competencias a Desarrollar</li> <li>❖ Narrativa</li> <li>❖ Establece Dinámicas de Juego</li> <li>❖ Establece Mecánicas de Juego</li> <li>❖ Evalúa el proceso de enseñanza/aprendizaje.</li> <li>❖ Algunas ideas para Gamificar.</li> <li>❖ Aplicaciones para Gamificación.</li> <li>❖ Presentación de la Clase Gamificada y resultados obtenidos</li> </ul>

<b>METODOLOGÍA</b>	<p>Virtual con clases en línea a través de videoconferencia.</p> <p>El estudiante tendrá acceso a la plataforma educativa Mariacanovirtual para ingresar a las clases en línea, visualizar las grabaciones, realizar los retos de aprendizaje y recibir tutorías asincrónicas.</p> <p>Algunas sesiones se repiten en varios horarios para que el estudiante pueda seleccionar uno de ellos.</p> <p>El aula virtual estará disponible hasta un mes después de finalizado el taller para consultar los recursos.</p>
<b>PÚBLICO OBJETIVO</b>	Profesores de educación básica secundaria, básica media y educación superior y público interesado en el tema.
<b>DURACIÓN DEL PROGRAMA</b>	20 horas
<b>FECHA DE INICIO DE LA FORMACIÓN</b>	15 de Abril 2020
<b>FECHA FINALIZACIÓN</b>	15 de Mayo 2020
<b>DIAS Y HORAS DE LA FORMACIÓN</b>	<p><b>Clases en línea.</b></p> <p><b>Clase 1: Generalidades.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sábado 18 de abril: 9:00 am – 11:00 am</li> </ul> <p><b>Clase 2: Diseño de clase Gamificada 1</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Viernes 24 de abril: Horario 1: 3:00 pm – 5:00 pm Horario 2: 7:00 pm – 9:00 pm</li> </ul> <p><b>Clase 3: Diseño de clase Gamificada 2 y parámetros proyecto final.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Martes 28 de abril: Horario 1: 3:00 pm – 5:00 pm Horario 2: 7:00 pm – 9:00 pm</li> </ul> <p><b>Tutorías sincrónicas:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Martes 21 de abril: 5:00 – 5:30 pm</li> </ul>

## FORMATO SÍNTESIS DE PROGRAMA DE FORMACIÓN

	<p>8:00 – 8:30 pm</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sábado 02 de mayo: 10:00 – 10:30 am 2:00 – 2:30 pm</li> <li>• Martes 05 de mayo: 4:00 – 4:30 pm 7:00 – 7:30 pm</li> </ul> <p><b>Presentación proyecto final Sincrónico:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Viernes 08 de mayo: 5:00 pm</li> <li>• Sábado 09 de mayo: 10:00 am</li> <li>• Lunes 11 de mayo: 7:00 pm</li> <li>• Martes 12 de mayo: 8:00 pm</li> </ul> <p>8 horas directas y 12 horas de trabajo independiente (práctica extraclase, proyecto y tutorías sincrónicas y asincrónicas)</p>
<b>CERTIFICACIÓN</b>	Se entregará certificado de aprobación a cada una de las personas que presenten la experiencia de gamificación con un grupo
<b>COSTO DE LA FORMACIÓN POR PERSONA</b>	\$ 250.000
<b>DOCENTES ENCARGADOS DE LA FORMACIÓN</b>	<p><b>Juan Fernando Quiceno Arias</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Ingeniero en Sistemas.</li> <li>❖ Especialista en Administración de la Informática Educativa.</li> <li>❖ Magíster en ingeniería con especialidad en Tecnologías de la Educación.</li> <li>❖ 10 años de experiencia docente en Tecnologías de la Información y la Comunicación, Gamificación y Ambientes de Aprendizaje STEM.</li> </ul>
<b>CONDICIONES DE APERTURA</b>	Contar con un grupo mínimo de 15 participantes.