

FUNDACIÓN UNIVERSITARIA MARÍA CANO
EXTENSIÓN Y PROYECCIÓN SOCIAL
FORMACIÓN CONTINUA

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

| | |
|--|--|
| | |
| METODOLOGÍA | <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> |
| PÚBLICO OBJETIVO | Profesores de educación básica secundaria, básica media y educación superior y público interesado en el tema. |
| DURACIÓN DEL PROGRAMA | 20 horas |
| FECHA DE INICIO DE LA FORMACIÓN | 15 de Abril 2020 |
| FECHA FINALIZACIÓN | 15 de Mayo 2020 |
| DIAS Y HORAS DE LA FORMACIÓN | <p>Clases en línea.</p> <p>Clase 1: Generalidades.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sábado 18 de abril: 9:00 am – 11:00 am <p>Clase 2: Diseño de clase Gamificada 1</p> <ul style="list-style-type: none"> • Viernes 24 de abril: Horario 1: 3:00 pm – 5:00 pm Horario 2: 7:00 pm – 9:00 pm <p>Clase 3: Diseño de clase Gamificada 2 y parámetros proyecto final.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Martes 28 de abril: Horario 1: 3:00 pm – 5:00 pm Horario 2: 7:00 pm – 9:00 pm <p>Tutorías sincrónicas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Martes 21 de abril: 5:00 – 5:30 pm |

FORMATO SÍNTESIS DE PROGRAMA DE FORMACIÓN

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