

# GAMI STEAM

Certificación en diseño de experiencias de aprendizaje gamificadas.



## Las experiencias de aprendizaje gamificadas motivan y comprometen al estudiante con su aprendizaje

La educación ha evolucionado de un proceso de brindar datos a una experiencia de aprendizaje significativo. En el mundo de hoy " Saber" no es suficiente, pero el " Saber Hacer" en un mundo hiperconectado , acelerado y digital es indispensable.

La educación ha exigido un cambio que hoy es imposible ignorar, considerando que para que nuestro países sean más competitivos necesitamos más y mejores profesionales con altas bases de conocimiento, destrezas y que practiquen una cultura digital y de innovación.

El programa Gami STEAM fusiona la estrategia de gamificar por diseño a partir de un enfoque integrado de conocimientos para conectar, motivar y comprometer a los estudiantes con su aprendizaje.

SE HA COMPROBADO QUE EL PROCESO DE APRENDIZAJE ES TAN IMPORTANTE LA CONEXIÓN EMOCIONAL DE LA EXPERIENCIA COMO EL CONOCIMIENTO Y HABILIDADES QUE SE DESARROLLEN CON ESTA.

APRENDER A GAMIFICAR EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE SUPONE EL MANEJO DE TODOS LOS ELEMENTOS EN FUNCIÓN DE UN DISEÑO INSTRUCCIÓN ATRACTIVO, DIVERTIDO E INTENCIONAL.

EL APRENDIZAJE NO TIENE PORQUE SER SERIO Y ABURRIDO. AL CONTRARIO, LA DISPOSICIÓN A APRENDER, ANALIZAR, CREAR Y CONSTRUIR AUMENTA EN FUNCIÓN A QUE TAN CONECTADOS NOS SENTIMOS CON LO QUE ESTAMOS HACIENDO.



## Diseño de experiencias para aprender con un enfoque STEAM.

### PROPÓSITO:

Entrenar en las competencias para crear experiencias de aprendizaje gamificadas por diseño, con un enfoque de aprendizaje STEAM.

### OBJETIVO GENERAL:

Aprender a inspirar, idear e implementar experiencias de aprendizaje a partir de la gamificación.

### OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Crear experiencias para inspirar en los estudiantes el aprendizaje a partir de su propio compromiso.
- Idear a partir de los componentes que forman las metodologías gamificadas, diseños instruccionales de impacto.
- Aprender a implementar, desde el planeamiento, prototipado y evaluación, experiencias gamificadas.

### METODOLOGÍA

El modelo de educación STEAMED se compone de una serie de metodologías, marcos y modelos que enseñamos a los participantes de nuestros programas para que puedan aplicar de manera inmediata en su día a día.

Todo proceso de transformación implica un cambio de mentalidad, la generación de nuevos hábitos y el desarrollo de nuevas competencias.

**EL MUNDO DE HOY DEMANDA UN NUEVO PERFIL DE DOCENTE.**

**LOS EDUCADORES DE HOY DEBEN SER DISEÑADORES DE EXPERIENCIAS Y SER CAPACES DE DESARROLLAR CONOCIMIENTO APLICADO EN SUS ESTUDIANTES TANTO EN ENTORNOS PRESENCIALES COMO VIRTUALES.**

**LA EDUCACIÓN STEAM ES UN CONJUNTO DE ESTRATEGIAS Y METODOLOGÍAS CON EL PROPÓSITO DE ENSEÑAR A LAS PERSONAS A APLICAR CONOCIMIENTO QUE DESARROLLAN A PARTIR DE PROCESOS DE APRENDIZAJE.**

**GAMI STEAM INTEGRA EXPERIENCIAS GAMIFICADAS, DISEÑO, CONOCIMIENTOS Y VINCULA LA TECNOLOGÍA COMO UN COMPONENTE POTENCIADOR DE HABILIDADES.**





## Desarrollo de Competencias y transferencia de conocimiento

### CONTENIDOS:

- Pensamiento Creativo: Crear - Diseñar - Gamificar
  - Conceptos básicos.
  - Marco de diseño centrado en el usuario para conectar con los estudiantes.
  - Reglas del juego: motivar, colaborar y competir.
- Gamificar experiencias de aprendizaje:
  - Componentes de la Gamificación.
  - Mitos de la Gamificación.
  - Oportunidades y desafíos al gamificar experiencias de aprendizaje.
- Proceso de diseño: de la idea al prototipo.
  - Modelo ADDIE para gamificar procesos y experiencias.
  - Integración de la tecnología en la gamificación.
  - Prototipar experiencias de aprendizaje.
- Evaluación gamificada:
  - Desarrollo de competencias a partir de la gamificación.
  - Manejo del fallo en las experiencias gamificadas.
  - Criterios, productos y evidencias de desempeño a partir de la gamificación.

Duración: 6 Semanas

Sesiones sincrónicas: 4 sesiones semanales de 90 minutos cada una.

Requerimientos:

- Conexión a internet.
- Dispositivo electrónico.

Plataforma utilizada para las sesiones sincrónicas y de aula virtual:

- Google meet.
- Google Classroom.

Grupos de máximo 20 personas.

DIRIGIDO A:

- Educadores.
- Entrenadores
- Diseñadores
- Facilitadores e instructores.



## INVERSIÓN

Inversión: \$75 por participante.

El programa incluye:

- certificado digital.
- recursos digitales.

STEAMED  
LATAM

GENIUS LAB