

TALLERES MAYO 2018

FECHA	JORNADA	HORARIO	TALLER	DESCRIPCIÓN	RELATOR	SALA
Lunes 14	Mañana	10:00 a 12:00	Juegos en EV@	El objetivo de este taller es utilizar la actividad de juegos (crucigrama, sopa de letras, ahorcado) que se encuentran en la plataforma institucional EV@, para implementar en la docencia.	Alejandro Parra Vásquez	Edificio Ezzati Sala 308
	Tarde	15:10 a 17:10	Clase invertida	El propósito del taller es contribuir a la comprensión y aplicación de estrategias para instalar procesos de innovación al interior del aula.	Ketty Sanhueza Acevedo Marianella Careaga Butter	Edificio Ezzati Sala 308
Martes 15	Mañana	10:00 a 12:00	Kahoot en mi clase	Utilizar Kahoot! en clase es una forma sorprendente para gamificar el aprendizaje. La Gamificación es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo.	Marianella Careaga Butter	Edificio Ezzati Sala 308
	Tarde	15:10 a 17:10	ABP 4x4 (4 fases x 4 escenarios)	Cómo liderar el aprendizaje y obtener los resultados apropiados. Las bases conceptuales y la técnica del ABP pueden mejorar la retención a largo plazo, el trabajo colaborativo y lograr que los docentes sean verdaderos facilitadores.	Ketty Sanhueza Acevedo	Edificio Ezzati Sala 308



FECHA	JORNADA	HORARIO	TALLER	DESCRIPCIÓN	RELATOR	SALA
Miércoles 16	Mañana	10.00 a 12.00	Juegos en EV@	El objetivo de este taller es utilizar la actividad de juegos (crucigrama, sopa de letras, ahorcado) que se encuentran en la plataforma institucional EV@, para implementar en la docencia.	Alejandro Parra Vásquez	Edificio Ezzati Sala 308
	Tarde	15.10 a 17.10	Clase invertida	El propósito del taller es contribuir a la comprensión y aplicación de estrategias para instalar procesos de innovación al interior del aula.	Ketty Sanhueza Acevedo Marianella Careaga Butter	Edificio Ezzati Sala 308
Jueves 17	Mañana	10.00 a 12.00	ABP 4x4 (4 fases x 4 escenarios)	Cómo liderar el aprendizaje y obtener los resultados apropiados. Las bases conceptuales y la técnica del ABP pueden mejorar la retención a largo plazo, el trabajo colaborativo y lograr que los docentes sean verdaderos facilitadores.	Ketty Sanhueza Acevedo	Edificio Ezzati Sala 308
	Tarde	15.10 a 17.10	Kahoot en mi clase	Utilizar Kahoot! en clase es una forma sorprendente para gamificar el aprendizaje. La Gamificación es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo.	Marianella Careaga Butter	Edificio Ezzati Sala 308