

# UNIVERSIDAD LA GRAN COLOMBIA



## ACUERDO No. 065

30 de septiembre del 2024

*Por el cual se aprueba el Taller "Gamifica tu Clase: Estrategias Innovadoras para la Enseñanza del Inglés", como programa de educación continuada.*

### EL CONSEJO ACADÉMICO DE LA UNIVERSIDAD LA GRAN COLOMBIA

En ejercicio de las funciones previstas en el numeral 2 del artículo 28 de los Estatutos, ratificados por la Resolución 021955, expedida por el Viceministerio de Educación Superior del Ministerio de Educación Nacional, el 18 de noviembre del 2021, y,

### CONSIDERANDO

Que, el artículo 69 de la Constitución Política de Colombia garantiza la autonomía universitaria y establece que las universidades podrán darse sus directrices y regirse por sus propios estatutos de acuerdo con la Ley.

Que, la Ley 30 de 1992 desarrolla los alcances de la autonomía universitaria y regula la educación superior en los aspectos generales de los programas académicos.

Que, en el Decreto 1075 de 2015 compiló y racionalizó las normas de carácter reglamentario del sector educación.

Que, de conformidad con el numeral 2 del artículo 28 de los Estatutos de la Universidad le corresponde al Consejo Académico "*Acordar los programas académicos o planes de estudio, los proyectos de investigación y las actividades de extensión*".

Que, El Centro de Lenguas Internacionalización y Cultura - CLIC de la Seccional Armenia ha presentado el proyecto de Acuerdo con el fin de aprobar el Taller "Gamifica tu Clase: Estrategias Innovadoras para la Enseñanza del Inglés" en la modalidad Presencial, el cual se ofrecerá a la comunidad académica en general.

Que, la Universidad La Gran Colombia Seccional Armenia, ofrecerá a la comunidad académica en general el Taller "Gamifica tu Clase: Estrategias Innovadoras para la Enseñanza del Inglés".

Que, este Taller garantiza el conocimiento requerido en el medio laboral porque fortalece las capacidades y competencias de los profesionales,

# UNIVERSIDAD LA GRAN COLOMBIA



capacitando a los docentes de inglés en la integración de la gamificación como una metodología innovadora que transforma el entorno educativo, haciéndolo más dinámico y atractivo para los estudiantes. A través de la gamificación, se busca fomentar un aprendizaje significativo, en el que los alumnos desarrollen competencias lingüísticas de forma activa y colaborativa, además de mejorar la participación estudiantil, este enfoque permite a los docentes incorporar elementos lúdicos y competitivos que mantienen alta la motivación a lo largo del proceso de aprendizaje.

Que, la Universidad La Gran Colombia tiene como función primordial en la sociedad, generar conocimiento y aportar con ello al desarrollo sostenible y socialmente responsable.

Que, con fundamento en lo expuesto, los soportes documentales y las consideraciones del Consejo Académico, se

## A C U E R D A

**ARTÍCULO PRIMERO:** Aprobar el Taller “Gamifica tu Clase: Estrategias Innovadoras para la Enseñanza del Inglés”, en modalidad Presencial, para ser ofrecido a la comunidad académica de la Universidad La Gran Colombia Seccional Armenia e interesados en educación continuada.

**ARTÍCULO SEGUNDO:** Aprobar la siguiente estructura del Taller “Gamifica tu Clase: Estrategias Innovadoras para la Enseñanza del Inglés” con una intensidad horaria de diez (10) horas y un (1) curso, así:

- Asistencia al Taller “Gamifica tu Clase: Estrategias Innovadoras para la Enseñanza del Inglés” con una intensidad horaria de diez (10) horas.

Módulo	Desarrollo conceptual	Consultiva-Estudios de caso y Experiencias reales	Producción	Intensidad Horaria
	Contenido	Contenidos	Contenidos	
1	<ul style="list-style-type: none"><li>• Introducción a la Gamificación</li><li>• Diseño de Estrategias Gamificadas.</li><li>• Implementación en el Aula.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Comprensión teórica y práctica de la gamificación.</li><li>• Diseño de experiencias de aprendizaje gamificadas.</li><li>• Mejora de la motivación y el compromiso de los estudiantes.</li><li>• Desarrollo de habilidades para la</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Implementar actividades gamificadas.</li><li>• competencias de ortografía o desafíos de gramática.</li><li>• Taller práctico</li></ul>	10

# UNIVERSIDAD LA GRAN COLOMBIA



Módulo	Desarrollo conceptual	Consultiva-Estudios de caso y Experiencias reales	Producción	Intensidad Horaria
	Contenido	Contenidos	Contenidos	
		evaluación gamificada.		

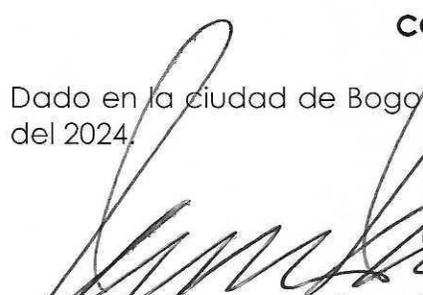
**ARTÍCULO TERCERO:** La Dirección de Extensión y Proyección Social, será la encargada de ofrecer el Taller "Gamifica tu Clase: Estrategias Innovadoras para la Enseñanza del Inglés", de tramitar ante la Secretaría General las respectivas certificaciones y la entrega de los diplomas correspondientes.

**ARTÍCULO CUARTO:** El documento de la propuesta académica del Taller "Gamifica tu Clase: Estrategias Innovadoras para la Enseñanza del Inglés", que soporta la estructura curricular será el referente para la interpretación o complementación del presente Acuerdo.

**ARTÍCULO QUINTO:** El presente Acuerdo rige a partir de su expedición y deroga las normas que le sean contrarias.

## COMUNÍQUESE Y CÚMPLASE,

Dado en la ciudad de Bogotá D.C., a los treinta (30) días del mes de septiembre del 2024.

  
**MARCO TULIO CALDERÓN PEÑALOZA**  
Presidente Consejo Académico



  
**LUIS ENRIQUE ABELLO**  
Secretario Consejo Académico



Proyectó: Yulieth Villada Valencia - Secretaría General Seccional Armenia  
Revisó: Conrado De Jesús Álvarez Chogó - Director Nacional de Aseguramiento de la Calidad  
Sandra Milena Juajivoy Enríquez Coordinadora de Aseguramiento de la Calidad  
Gloria Inés Cossío Amézquita - Aseora Rectoría Delegataria