

FUNDACIÓN UNIVERSITARIA MARÍA CANO
EXTENSIÓN Y PROYECCIÓN SOCIAL
FORMACIÓN CONTINUA

TÍTULO	Creación de actividades de gamificación en Educaplay
MODALIDAD DE LA FORMACIÓN	Taller
UNIDAD ACADÉMICA RESPONSABLE	Centro de Educación Abierta y a Distancia Virtual
OBJETIVOS	Desarrollar competencias para la creación de actividades de gamificación en Educaplay como recursos de apoyo en los procesos de enseñanza y aprendizaje.
ESTRUCTURA DEL PROGRAMA	<p><u>Temáticas</u></p> <p><u>Generalidades de recursos educativos digitales</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Qué son recursos, recursos digitales, recursos educativos y recursos educativos digitales ❖ Tipos de recursos educativos digitales <p><u>Generalidades de Gamificación</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Definición ❖ Diferencia entre juego y Gamificación ❖ Historia de Gamificación ❖ Características ❖ Aplicaciones para Gamificación <p><u>Educaplay</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Definición ❖ Ventajas ❖ Desventajas ❖ Tipos de actividades

	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Registro en la plataforma de Educaplay ❖ Configurar cuenta y conocer el entorno de la plataforma Educaplay ❖ Uso de Educaplay con los estudiantes <p><u>Presentación de la experiencia de gamificación con los estudiantes</u></p>
METODOLOGÍA	<p>Virtual con clases sincrónicas</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	17 de octubre 2019
FECHA FINALIZACIÓN	17 de noviembre 2019
DIAS Y HORAS DE LA FORMACIÓN	<p>Clases en línea.</p> <p>Clase 1: Generalidades.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sábado 19 de octubre: 9:00 am – 11:00 am <p>Clase 2: Educaplay Parte 1</p> <ul style="list-style-type: none"> • Viernes 25 de octubre: Horario 1: 3:00 pm – 5:00 pm Horario 2: 7:00 pm – 9:00 pm <p>Clase 3: Educaplay parte 2 y parámetros proyecto final</p> <ul style="list-style-type: none"> • Miércoles 30 de octubre:

	<p>Horario 1: 3:00 pm – 5:00 pm Horario 2: 7:00 pm – 9:00 pm</p> <p>Tutorías sincrónicas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Martes 22 de octubre: 4:00 – 4:30 pm 7:00 – 7:30 pm • Lunes 28 de octubre: 4:00 – 4:30 pm 7:00 – 7:30 pm • Viernes 01 de noviembre: 4:00 – 4:30 pm 7:00 – 7:30 pm <p>Presentación trabajo final Sincrónico:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Miércoles 13 de noviembre: 5:00 pm • Jueves 14 de noviembre: 6:00 pm • Viernes 15 de noviembre: 7:00 pm • Sábado 16 de noviembre: 10:00 am <p>8 horas directas y 12 horas de trabajo independiente (práctica extraclase, proyecto y tutorías sincrónicas y asincrónicas)</p>
<p>CERTIFICACIÓN</p>	<p>Se entregará certificado de aprobación a cada una de las personas que presenten la experiencia de gamificación con un grupo</p>
<p>COSTO DE LA FORMACIÓN POR PERSONA</p>	<p>\$ 215.000</p>
<p>DOCENTES ENCARGADOS DE LA FORMACIÓN</p>	<p>Juan Fernando Quiceno Arias</p> <p>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 y Ambientes de Aprendizaje STEM.</p>



FORMATO SÍNTESIS DE PROGRAMA DE FORMACIÓN