

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 ❖ Registro en la plataforma de Educaplay ❖ Configurar cuenta y conocer el entorno de la plataforma Educaplay

FORMATO SÍNTESIS DE PROGRAMA DE FORMACIÓN

	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Uso de Educaplay con los estudiantes ❖ Presentación de la experiencia de gamificación con los estudiantes
METODOLOGÍA	<p>Virtual con clases en línea a través de videoconferencias</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	05 de marzo de 2020
FECHA FINALIZACIÓN	05 de abril de 2020
DIAS Y HORAS DE LA FORMACIÓN	<p>Clases en línea.</p> <p>Clase 1: Generalidades.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sábado 07 de marzo: 9:00 am – 11:00 am <p>Clase 2: Educaplay Parte 1</p> <ul style="list-style-type: none"> • Viernes 13 de marzo: 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"> • Lunes 16 de marzo: Horario 1: 3:00 pm – 5:00 pm Horario 2: 7:00 pm – 9:00 pm

FORMATO SÍNTESIS DE PROGRAMA DE FORMACIÓN

	<p>Tutorías sincrónicas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Viernes 20 de marzo: 4:00 – 4:30 pm 7:00 – 7:30 pm • Martes 24 de marzo: 4:00 – 4:30 pm 7:00 – 7:30 pm • Viernes 27 de marzo: 4:00 – 4:30 pm 7:00 – 7:30 pm <p>Presentación trabajo final Sincrónico:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Martes 31 de marzo: 8:00 pm • Miércoles 01 de abril: 4:00 pm • Jueves 02 de abril: 5:00 pm • Viernes 03 de abril: 7:00 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 el grupo mínimo de 15 participantes