

FUNDACIÓN UNIVERSITARIA MARÍA CANO  
EXTENSIÓN Y PROYECCIÓN SOCIAL  
FORMACIÓN CONTINUA

TÍTULO	Recursos educativos digitales
<b>MODALIDAD DE LA FORMACIÓN</b>	Curso
<b>UNIDAD ACADÉMICA RESPONSABLE</b>	Mariacano virtual
<b>OBJETIVO</b>	<p><b>General:</b> Desarrollar competencias para la creación de y uso de recursos de apoyo en los procesos de enseñanza y aprendizaje.</p> <p><b>Específicos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Conocer los lineamientos para el uso de recursos educativos digitales</li> <li>❖ Diseñar y editar recursos educativos digitales estáticos e interactivos</li> <li>❖ Desarrollar actividades de gamificación como estrategia de apoyo académico</li> <li>❖ Crear videos de clase y videotutoriales como estrategia de apoyo en los procesos de enseñanza y aprendizaje</li> </ul>
<b>ESTRUCTURA DEL PROGRAMA</b>	<p><u>Temáticas</u></p> <p><u>Generalidades de recursos educativos digitales</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Qué son recursos, recursos digitales, recursos educativos y recursos educativos digitales</li> <li>❖ Tipos de recursos educativos digitales</li> </ul> <p><u>Uso y Edición de recursos estáticos e interactivos</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Infografías</li> <li>❖ Líneas de tiempo</li> <li>❖ Edición de imágenes</li> </ul> <p><u>Actividades de Gamificación</u></p>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ <b>Diferencia entre juego y Gamificación</b></li> <li>❖ <b>Características</b></li> <li>❖ <b>Aplicaciones para Gamificación</b></li> </ul> <p><b><u>Creación de videos</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ <b>Tipos de videos</b></li> <li>❖ <b>Guiones</b></li> <li>❖ <b>Grabación de Videotutoriales</b></li> <li>❖ <b>Grabación de Videoclases</b></li> </ul>
<b>METODOLOGÍA</b>	<p><b>Virtual con clases en línea a través de videoconferencias</b></p> <p><b>El estudiante tendrá acceso a la plataforma educativa Mariacano virtual para ingresar a las clases en línea, visualizar las grabaciones y recibir tutorías.</b></p> <p><b>El aula virtual estará disponible hasta un mes después de finalizado el curso para consultar los recursos.</b></p>
<b>PÚBLICO OBJETIVO</b>	<p><b>Profesores de educación básica secundaria, básica media y educación superior y público interesado en el tema.</b></p> <p><b>Personal independiente que requiera la creación de recursos digitales como apoyo a la capacitación de equipos de trabajo.</b></p>
<b>DURACIÓN DEL PROGRAMA</b>	<b>30 horas</b>
<b>FECHA DE INICIO DE LA FORMACIÓN</b>	<b>22 abril de 2020</b>
<b>FECHA FINALIZACIÓN</b>	<b>8 de mayo de 2020</b>
<b>DIAS Y HORAS DE LA FORMACIÓN</b>	<p><b>Clases en línea.</b></p> <p><b>Clase 0: Inducción al uso de Mariacanovirtual y sistema de videoconferencia-</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>22 de abril. Hora: 8:00 pm</b></li> </ul> <p><b>Clase 1: Generalidades.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>24 de abril. Hora: 8:00 pm</b></li> </ul> <p><b>Clase 2: Uso y edición de recursos</b></p>

**FORMATO SÍNTESIS DE PROGRAMA DE FORMACIÓN**

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 25 de abril. Hora 10:00 am</li> </ul> <p><b>Clase 3: Actividades de gamificación</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 28 y 30 de abril. Hora: 8:00 pm</li> </ul> <p><b>Clase 4. Creación de videos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 5 y 7 de mayo. Hora: 8:00 pm</li> </ul>
<b>CERTIFICACIÓN</b>	Se entregará certificado a quienes cumplan con el 90% de actividades desarrolladas
<b>COSTO DE LA FORMACIÓN POR PERSONA</b>	\$300.000 ( trescientos mil pesos)
<b>DOCENTES ENCARGADOS DE LA FORMACIÓN</b>	<p><b>Juan Fernando Quiceno Arias</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Ingeniero en Sistemas.</li> <li>❖ Especialista en Administración de la Informática Educativa.</li> <li>❖ Magíster en ingeniería con especialidad en Tecnologías de la Educación.</li> <li>❖ 10 años de experiencia docente en Tecnologías de la Información y la Comunicación, Gamificación y Ambientes de Aprendizaje STEM.</li> </ul> <p><b>Camilo Toscano Rojas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Comunicador audiovisual y multimedial de la Universidad de Antioquia</li> <li>❖ Coordinador de producción e-learning – Universidad Cooperativa de Colombia 7 años de experiencia en educación virtual</li> </ul>
<b>CONDICIONES DE APERTURA</b>	Contar con el grupo mínimo de 15 participantes