



FORMATO DE DISEÑO INSTRUCCIONAL PARA LA VIRTUALIZACIÓN DE CURSOS.

1. IDENTIFICACIÓN DEL CURSO

FACULTAD	PROGRAMA	SEMESTRE
Departamento de Pedagogía	Mediaciones Tecnológicas – Líderes MediaTIC	2023-1

Región de Formación	Desarrollo Profesoral				
Código del Curso	N/A				
Nombre del Curso	Curso Avanzado Programa Líderes MediaTIC				
Tipo de Curso	Teórico		Práctico	X	
Número de Créditos	1				
Tipo de Crédito	Obligatorio	X	Electivo		
Horas de Acompañamiento Directo (HAD)	12	Horas Totales Teóricas			
		Horas Totales Prácticas			12
Horas de Trabajo Independiente (HTI)	36				
Total Horas de Trabajo Académico del Estudiante (HAD+HTI)	48				
Lengua en que se Desarrolla el Curso	Español				
Modalidad	Presencial		Virtual	X	Combinada
Número de encuentros sincrónicos del curso	2		Número de intervenciones en video	21	

PROFESORES DEL CURSO	
Documento de Identificación	Nombres y Apellidos
CC 60393890	Sandra Milena Vargas Angulo

2. COMPETENCIA(S) PERFIL DEL PROFESOR BOLIVARIANO Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE DEL PROGRAMA

NOMBRE DE LA COMPETENCIA	DESCRIPCIÓN DE LA COMPETENCIA	RESULTADOS DE APRENDIZAJE DEL PROGRAMA A LOS QUE TRIBUTA EL CURSO
Adaptabilidad al cambio	Capacidad para asimilar los cambios o exigencias del entorno institucional y actuar en función de ellos. Se asocia con la capacidad para	Planificar el quehacer profesoral a partir del diseño de cursos que desde componente tecnopedagógico atiendan a



	adaptarse a distintos contextos, situaciones, medios y personas rápida y adecuadamente.	las exigencias actuales de la educación superior y del estudiantado mediante una gestión efectiva del Aula Extendida institucional.
Creatividad e Innovación	Capacidad de proponer ideas, nuevos métodos o estrategias, orientadas a implementar o generar oportunidades de mejora, que permitan cumplir los objetivos institucionales y fortalecer la efectividad de los procesos.	Implementar en el desarrollo de las clases, estrategias pedagógicas y didácticas para contextos digitales que respondan a las apuestas de la educación superior actual, orientada a la apropiación de modalidades mediadas por tecnología.
Liderazgo	Capacidad para construir relaciones asertivas, con actitudes que motivan propositivamente a otros a partir de su autogestión y compromiso, demostrando desde la cotidianidad la vivencia de una visión compartida y la cohesión con el equipo de trabajo para el logro de metas propuestas.	Participar del programa Líderes MediaTIC como estrategia para el acompañamiento del quehacer profesoral en contextos digitales, liderando sus acciones hacia el fortalecimiento y fomento del trabajo cooperativo en los programas y dependencias académicas de la institución.
Trabajo en Equipo	Capacidad para interactuar, comunicarse y construir relaciones con los distintos miembros de la institución, fundamentadas en el trabajo cooperativo, el diálogo, la reflexión y la concertación como un acto consciente para alcanzar objetivos comunes y metas Institucionales.	Fortalecer las competencias de orden pedagógico y tecnológico a partir del trabajo colectivo al interior de las unidades académicas, permitiendo la estructuración de cursos robustos que potencien los recursos digitales que la institución pone a disposición de su cuerpo profesoral y estudiantil.

3. SABER(ES) Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE ESPECIFICOS DEL PROGRAMA

SABERES QUE DESARROLLA EL CURSO	RESULTADOS DE APRENDIZAJE ESPECIFICOS DEL CURSO	EVIDENCIAS DE LA EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE
Saber Conocer <ul style="list-style-type: none"> Reconocer las potencialidades que los diferentes módulos del Aula Extendida ofrecen a los 	RA.1: Proponer actividades y recursos innovadores dentro de sus cursos que	<ul style="list-style-type: none"> Implementa el módulo de insignias de Moodle permitiendo la dinamización



profesores como creadores de contenido digital acorde a las demandas de los cursos que se orientan en la Institución.	contribuyan al desarrollo de procesos de formación dinámicos que propicien el alcance de los resultados de aprendizaje de sus estudiantes.	de los procesos de aprendizaje de sus estudiantes, motivándoles a participar y repasar los contenidos abordados en las clases.
Saber Hacer <ul style="list-style-type: none"> Utilizar los recursos y plataformas disponibles para la producción de material multimedia que acompañe de manera efectiva los procesos de enseñanza y el logro de los resultados de aprendizaje de los cursos. Implementar un banco de preguntas como instrumento para consolidar el repositorio de ítems que nutren los ejercicios valorativos dentro de los cursos en el Aula Extendida y permiten a su vez, valorar de manera objetiva y crítica los saberes adquiridos por los estudiantes y las habilidades desarrolladas de acuerdo con los resultados de aprendizaje declarados en los cursos. 	RA2: Producir material audiovisual educativo empleando la modalidad del <i>Microlearning</i> que dinamice la presentación de contenido de los cursos y faciliten la apropiación de saberes por parte de los estudiantes para el logro de los resultados de aprendizaje propuestos en sus cursos. RA3: Construir un banco de preguntas para la valoración objetiva y crítica de los saberes y habilidades desarrolladas por los estudiantes en el marco de los resultados de aprendizaje propuestos en cada curso.	<ul style="list-style-type: none"> Crea material audiovisual educativo de <i>Microlearning</i> teniendo en cuenta las orientaciones institucionales para su planificación y ejecución, que promueven el aprendizaje significativo y el alcance de los resultados de aprendizaje en los estudiantes. Configura adecuadamente la estructura de un banco de preguntas con el fin de especificar de manera clara los criterios de valoración y el alcance de los resultados de aprendizaje.
Saber Ser <ul style="list-style-type: none"> Desarrollar cursos que aportan al fortalecimiento del logro de los resultados de aprendizaje, propiciando en los estudiantes procesos de aprendizaje significativos a la luz del horizonte pedagógico sociocrítico institucional. 	RA4: Fortalecer la formación del futuro profesional, aportando al desarrollo de sus capacidades digitales y el alcance de las metas y resultados de aprendizaje propuestos por el programa académico mediante el fortalecimiento de sus cursos en el Aula Extendida.	<ul style="list-style-type: none"> Reconoce la importancia del desarrollo de material audiovisual para la presentación de evidencias de aprendizaje por parte de sus estudiantes, fomentando la apropiación de herramientas y recursos disponibles para tal fin.

4. DIMENSIONES DEL DISEÑO INSTRUCCIONAL

A. PLANIFICACIÓN, ORGANIZACIÓN Y REGULACIÓN

Planificación de todos los elementos que orientan al estudiante para la organización y regulación de su aprendizaje. Por favor indique con una X los elementos que usará en su diseño del curso y al lado de la x la cantidad del mismo.

Programa Analítico del Curso (PAC)	X	1	Foro de Dudas e inquietudes	X	1
------------------------------------	---	---	-----------------------------	---	---



Agenda del curso	X	1	Presentación del curso (intro)	X	1
Calendario de actividades	X	1	Foro de novedades o noticias	X	1
Foro de Bienvenida	X	1	Reglas del curso y Netiqueta	X	1
Glosario de términos básicos del curso	X	1	Otro	X	3

* La plantilla/textos de estos recursos vienen predeterminados, sólo debe hacer los ajustes específicos a su curso.

B. INFORMATIVA

Definición de las metodologías, estrategias didácticas y recursos con los que se presentará el contenido para el aprendizaje autónomo del estudiante. Por favor indique con una X los elementos que usará en su diseño del curso y la cantidad de este.

METODOLOGÍA			ESTRATEGIAS Y TÉCNICAS DIDÁCTICAS		
Aprendizaje basado en problema			Grupos de estudio		
Aprendizaje basado en Proyecto	X	1	Resolución de problemas		
			Elaboración de resúmenes, esquemas, mapas conceptuales, otros	X	2
Aprendizaje basado en preguntas			Elaboración conjunta de glosarios	X	1
Aprendizaje basado en tareas	X	7	Simulación de “juego de roles”		
Aprendizaje basado en investigación			Aprendizaje entre pares	X	1
Aula invertida.			Análisis de ilustraciones		
Clase Espejo			Analogías		
Estudio de casos			Organizadores gráficos	X	3
Otras:			Gamificación	X	3
			Discusión guiada		
			Laboratorio o simulaciones		
			Otras:		
RECURSOS EDUCATIVOS DIGITALES					
Archivo de textos (word o pdf accesibles)			X		7
Videos propios			X		20
Videos de internet			X		1
Presentaciones			X		1
Infografías					
Mapa mental					
Mapa conceptual					
Aplicativos/software/Recursos externos			X		4
Recursos Educativos Abierto con licencias de reutilización.					
Podcast			X		3
Objetos virtuales de aprendizaje. (OVA)					



Recurso bibliográfico base de datos especializada institucional		
Otros:		

C. APRENDIZAJE/PRÁCTICA

Planificación de las experiencias de aprendizaje, acciones, tareas y/o actividades para el desarrollo del conocimiento, habilidades y destrezas del estudiante. Por favor indique con una X los elementos que usará en su diseño del curso y la cantidad de este.

Análisis y discusión de grupos			Laboratorio de aplicación		
Blogs			Portafolio		
Contenido interactivo (H5P)	X	2	Proyectos	X	1
Cuestionario en línea			Resolución de situación/pregunta		
Encuestas en línea			Simulación		
Foro de discusión o debate	X	6	Solución de casos		
Glosario colaborativo	X	1	Tareas		
Juego	X	3	Wiki	X	1
Lección			Otras:	X	1
Lluvia de ideas					

D. TUTORIAL O EVALUATIVA

Definición de los tipos evaluación, herramientas, mecanismos y criterios para guiar, retroalimentar y evaluar el aprendizaje. Por favor indique con una X los elementos que usará en su diseño del curso y la cantidad de este.

EVALUACIÓN			MECANISMOS			RETROALIMENTACIÓN		
Diagnostica			Cuestionario			Entre pares		
Formativa	X	3	Examen			Oral		
Sumativa	X	7	Informe			Escrita	X	3
Coevaluación			Relatoría			Otros:		
Hetero evaluación			Proyecto	X	1			
Autoevaluación			Portafolio					
Estrategias para la auto regulación del aprendizaje			Caso práctico					
			Participación	X	8			
			Guías					
			Otros:					

E. COMUNICATIVA

Planificación del uso de las herramientas y recursos tecnológicos para la interacción profesor-estudiante, estudiante-estudiante, estudiante-experiencias de aprendizaje, empleadas para la interacción durante los momentos sincrónicos y asincrónicos. Por favor indique con una X los elementos que usará en su diseño del curso y la cantidad de este.



Chat de Moodle	X	1	Mensajería interna del Moodle	X	
Videoconferencia			Correo institucional	X	
Blog			Retroalimentación en línea.	X	
Encuentros sincrónicos	X	2	Otras:		



5. PLANIFICACIÓN POR UNIDADES/MODULOS (Utilice un cuadro por contenido)

Unidad 1	Explorando actividades y recursos en Moodle no convencionales				
Temas	<ul style="list-style-type: none"> • Diseño de insignias <ul style="list-style-type: none"> Diseño de Insignias con <i>Badge.design</i> Creación y gestión de insignias en Moodle • Bancos de preguntas <ul style="list-style-type: none"> Configuración Importación de ítems desde el banco de preguntas • Actividades interactivas con H5P como Objetos virtuales de aprendizaje OVA. • Estructura de OVA <ul style="list-style-type: none"> Creación de libros interactivos con H5P Incorporación de la Herramienta de Documentación en H5P 				
Número total de horas que requiere la unidad ¹	16	Horas de acompañamiento directo	4	Horas de trabajo independiente ²	12
Horas teóricas ³		Horas prácticas	16		
Semana/día de formación ⁴	De la semana 1 a la 14.				

	Descripción y recurso
Encuentros sincrónicos	Tutoría 1. https://acortar.link/G9XLH2 A través de Microsoft Teams
Intervención en video	Video: Diseño de Insignias con Badge.design. Tutora Sandra Vargas Angulo Para dar apertura al tema de implementación de Insignias, se presenta a través de este video un paso a paso para el diseño de estas credenciales digitales empleando la plataforma Badge.design. Video: Creación y gestión de Insignias en Moodle. Tutora Sandra Vargas Angulo n este video se muestra el proceso a seguir para crear y gestionar insignias al interior del Aula Extendida institucional,

¹ El número de horas que requiere el contenido, del total que comprende el curso de acuerdo con el número de créditos.

² El número de horas que tendrá el estudiante para el trabajo independiente, de acuerdo con el número de créditos. Por un (1) crédito son dos (2) horas de trabajo independiente para los cursos teóricos y para los cursos prácticos por cada crédito tres (3) horas de trabajo independiente.

³ Si el curso es teórico práctico se debe señalar cuantas horas tiene por cada componente.

⁴ Ubicación temporal dentro de la agenda del curso en termino de semanas, tenga en cuenta que la actividad puede desarrollarse en una o varias semanas.



	<p>como elemento dinámico que incentiva a nuestros estudiantes en el alcance de logros dentro de los cursos.</p> <p>Video: Configuración de un banco de preguntas en Moodle. Tutora Sandra Vargas Angulo El Banco de preguntas en Moodle le permite crear, previsualizar y editar preguntas dentro de una Base de Datos y usarlas en una actividad de tipo Cuestionario e incluso implementarlas dentro de una actividad Lección. En este video indicaremos el paso a paso para crear este interesante repositorio.</p> <p>Video: Importando ítems desde el banco de preguntas en Moodle. Tutora Sandra Vargas Angulo Brevemente en este video se muestra la forma como se importan ítems previamente creados y guardados en el banco de preguntas de Moodle. Estos pueden ser empleados en Cuestionarios o incluso, dentro de las preguntas de la actividad Lección.</p> <p>Video: Creación de OVA a través de un Libro interactivo H5P (Introducción). Tutora Sandra Vargas Angulo En este video se presenta la introducción a la creación de libros interactivos con H5P cuya estructura permite su validación como Objeto Virtual de Aprendizaje OVA.</p> <p>Video: Creando OVAs con un libro interactivo de H5P (Primera parte). Tutora Sandra Vargas Angulo Para comenzar la práctica sobre creación de Libros interactivos con H5P se plantean los pasos a seguir para diseñar e implementar este recurso de aprendizaje. En esta primera parte se incorporan los elementos iniciales abordando recursos como Image Hotspots, Accordion, Voice Recorder entre otros. Lo invitamos a explorar este primer video e ir implementando en sus cursos estos elementos interactivos.</p> <p>Video: Creando OVAs con un libro interactivo de H5P (Segunda parte). Tutora Sandra Vargas Angulo Con este video se finaliza el proceso de construcción de OVAs a partir de libros interactivos con H5P, utilizando diferentes elementos y actividades disponibles en esta herramienta. La invitación es a que continúe revisando este material e implemente efectivamente estos valiosos recursos en sus clases.</p>
Comunicación asincrónica	<p>En el Aula Extendida: Foro de dudas e inquietudes Mensajería interna</p> <p>Correo electrónico institucional: Sandra.vargas@unisimon.edu.co y pedagogiacucuta@unisimon.edu.co</p>



Número de encuentros sincrónicos en la unidad	1	Número de intervenciones en video en la unidad.	8
-----------------------------------------------	---	-------------------------------------------------	---

Introducción a la unidad	Descripción y recurso para el aprendizaje
	Breve presentación de los contenidos en la apertura de la Unidad a través de un recurso tipo Podcast, al cual puede acceder el participante para adentrarse en las temáticas y actividades a desarrollar en el marco de este espacio de formación.

Actividad inicial (Opcional)	N/A
Metodología y estrategias didáctica	1. Aprendizaje basado en tareas Los participantes interactúan con los contenidos incorporados en la unidad, y a partir de ejemplos prácticos y orientaciones generales, se dispone a desarrollar su producto que evidencie el resultado de aprendizaje propuesto.
Recursos para aprender	1. Video: Título: Grabación espacio de presentación del curso nivel Avanzado. Tutora Sandra Vargas Angulo Descripción: En este espacio se comparte la grabación de la presentación del curso Avanzado del programa Líderes MediaTIC en donde se brindan las orientaciones generales de este proceso de formación profesoral. Título: Diseño de Insignias con Badge.design. Tutora Sandra Vargas Angulo Descripción: Para dar apertura al tema de implementación de Insignias, se presenta a través de este video un paso a paso para el diseño de estas credenciales digitales empleando la plataforma Badge.design. Título: Creación y gestión de Insignias en Moodle. Tutora Sandra Vargas Angulo Descripción: En este video se muestra el proceso a seguir para crear y gestionar insignias al interior del Aula Extendida institucional, como elemento dinámico que incentiva a

nuestros estudiantes en el alcance de logros dentro de los cursos.

Título: Configuración de un banco de preguntas en Moodle.
Tutora Sandra Vargas Angulo

Descripción: El Banco de preguntas en Moodle le permite crear, previsualizar y editar preguntas dentro de una Base de Datos y usarlas en una actividad de tipo Cuestionario e incluso implementarlas dentro de una actividad Lección. En este video indicaremos el paso a paso para crear este interesante repositorio.

Título: Importando ítems desde el banco de preguntas en Moodle. Tutora Sandra Vargas Angulo

Descripción: Brevemente en este video se muestra la forma como se importan ítems previamente creados y guardados en el banco de preguntas de Moodle. Estos pueden ser empleados en Cuestionarios o incluso, dentro de las preguntas de la actividad Lección.

Título: Creación de OVA a través de un Libro interactivo H5P (Introducción). Tutora Sandra Vargas Angulo

Descripción: En este video se presenta la introducción a la creación de libros interactivos con H5P cuya estructura permite su validación como Objeto Virtual de Aprendizaje OVA.

Título: Creando OVAs con un libro interactivo de H5P (Primera parte). Tutora Sandra Vargas Angulo

Descripción: Para comenzar la práctica sobre creación de Libros interactivos con H5P se plantean los pasos a seguir para diseñar e implementar este recurso de aprendizaje. En esta primera parte se incorporan los elementos iniciales abordando recursos como Image Hotspots, Accordion, Voice Recorder entre otros. Lo invitamos a explorar este primer video e ir implementando en sus cursos estos elementos interactivos.

Título: Creando OVAs con un libro interactivo de H5P (Segunda parte). Tutora Sandra Vargas Angulo

Descripción: Con este video se finaliza el proceso de construcción de OVAs a partir de libros interactivos con H5P, utilizando diferentes elementos y actividades disponibles en esta herramienta. La invitación es a que continúe revisando este material e implemente efectivamente estos valiosos recursos en sus clases.

2. URL

Podcast: Presentación de la Unidad 1. Tutora Sandra Vargas Angulo

Descripción: En este Podcast compartiremos una mirada general del contenido que encontrarán en la Unidad 1 de este nivel Avanzado del Programa Líderes MediaTIC, transformadores de ambientes digitales de aprendizaje del



Departamento de Pedagogía de la Universidad Simón Bolívar.

Título: Grabación Presentación del curso nivel Intermedio.
Tutora Sandra Vargas Angulo

Título: Grabación espacio de presentación del curso nivel Avanzado. Tutora Sandra Vargas Angulo

Título: Grabación Tutoría #1. Curso virtual Avanzado.
Tutora Sandra Vargas Angulo

Título: Diseño de Insignias con Badge.design. Tutora Sandra Vargas Angulo

Título: Creación y gestión de Insignias en Moodle. Tutora Sandra Vargas Angulo

Título: Configuración de un banco de preguntas en Moodle. Tutora Sandra Vargas Angulo

Título: Creación de OVA a través de un Libro interactivo H5P (Introducción). Tutora Sandra Vargas Angulo

Título: Creando OVAs con un libro interactivo de H5P (Primera parte). Tutora Sandra Vargas Angulo

Título: Creando OVAs con un libro interactivo de H5P (Segunda parte). Tutora Sandra Vargas Angulo

Título: Ir a Badge.design

Título: Ir a Freepik

Título: Ir a Unsplash

Título: Ir a Pixabay

Título: Ir a Pexels

Título: Dávila, S. C., Estrada, R. A. V., Larios, M. S. H., Villalobos, A. R. G., & Berumen, J. de J. H. (2023). Implementación de insignias digitales en el LMS Moodle . Brazilian Journal of Development, 9(1), 785–794.
<https://doi.org/10.34117/bjdv9n1-056>

Título: Gonzales, E. (2019). Efeito dos distintivos digitais na atividade virtual de universitários na modalidade semipresencial. Revista Digital de Investigación en Docencia Universitaria, 13(2), 29-40.
<https://dx.doi.org/10.19083/ridu.2019.1078>

Título: Moodle Docs [Moodle]. (2022, 28 de abril). Insignias. <https://docs.moodle.org/all/es/Insignias>

Título: Rocha, A., Castillo, C. (2018). Motivando la actualización docente con el uso de insignias digitales. Proceedings of the Digital World Learning Conference CIEV 2018.
<http://biblioteca.galileo.edu/tesario/handle/123456789/770>



Actividades de Aprendizaje/Práctica	<p>1. Tutoría: Actividad dirigida por la tutora que permite abordar las inquietudes alrededor de la temática desarrollada en la Unidad.</p> <p>2. Video: A través de la revisión del material audiovisual, el participante descubre las particularidades del diseño y gestión de insignias a través de plataformas externas y de Moodle, la configuración de un banco de preguntas y la inserción subsecuente de ítems dentro de un cuestionario, así como la creación de Objetos Virtuales de Aprendizaje utilizando el recurso de Libro interactivo con H5P.</p>
Evaluación de los resultados de aprendizaje específicos del curso	<ul style="list-style-type: none">• Actividad Tarea: Compartiendo mi primera insignia. A través de esta actividad el participante comparte el archivo gráfico creado con la plataforma Badge.design para el diseño de Insignias personalizadas.• Actividad Foro: Link al banco de preguntas creado. En esta actividad tipo Foro, participe compartiendo el link que direcciona a su banco de preguntas vigente en el curso elegido por usted para participar de este nivel Avanzado del Programa Líderes MediaTIC. Recuerde que para este fin, su tutora estará ingresando para realizar la respectiva valoración.• Actividad Foro: Link a un OVA diseñado con H5P. A través del material audiovisual compartido, se profundizó sobre el paso a paso para la creación de un OVA basado en un libro interactivo desarrollado con la herramienta Moodle H5P. En esta actividad tipo Foro, participe compartiendo el link que direcciona a su producto interactivo, el cual debe incluir los elementos citados en la Unidad y que son necesarios para su validación como un Objeto Virtual de Aprendizaje OVA.
Bibliografía	<p>Dávila, S. C., Estrada, R. A. V., Larios, M. S. H., Villalobos, A. R. G., & Berumen, J. de J. H. (2023). Implementación de insignias digitales en el LMS Moodle . Brazilian Journal of Development, 9(1), 785–794. https://doi.org/10.34117/bjdv9n1-056</p> <p>Gonzales, E. (2019). Efeito dos distintivos digitais na atividade virtual de universitários na modalidade semipresencial. Revista Digital de Investigación en Docencia Universitaria, 13(2), 29-40. https://dx.doi.org/10.19083/ridu.2019.1078</p>



	<p>Moodle Docs [Moodle]. (2022, 28 de abril). Insignias. https://docs.moodle.org/all/es/Insignias</p> <p>Rocha, A., Castillo, C. (2018). Motivando la actualización docente con el uso de insignias digitales. Proceedings of the Digital World Learning Conference CIEV 2018. http://biblioteca.galileo.edu/tesario/handle/123456789/770</p>
--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Unidad 2	Gamificación Educativa				
Temas	<ul style="list-style-type: none">• Gamificación y videojuegos en la educación superior.• Plataformas externas multiactividad: AhaSlides, PoolEverywhere, SuperTeacher Tools, Cerebriti y Wordwall• Módulo de Juegos en Moodle<ul style="list-style-type: none">AhorcadoCrucigramaCriptogramaSerpientes y escalerasMillionario				
Número total de horas que requiere la unidad ⁵	8	Horas de acompañamiento directo	2	Horas de trabajo independiente ⁶	6
Horas teóricas ⁷		Horas prácticas	8		
Semana/día de formación ⁸	De la semana 1 a la 14.				

Encuentros sincrónicos	Descripción y recurso
	No aplica en esta unidad.
Intervención en video	<p>Título: Webinar: Gamificación y videojuegos para el aprendizaje en educación superior - PhD Sarakarina Solano</p> <p>Descripción: En este webinar presentado por la PhD. Sarakarina Solano (Jefe de Pedagogía Universidad Simón Bolívar sede Barranquilla) y la Mtra. Nataly Riaño Carmona (Coordinadora del Centro de emprendimiento digital ViveLab Atlántico) se aborda la metodología de gamificación y la</p>

⁵ El número de horas que requiere el contenido, del total que comprende el curso de acuerdo con el número de créditos.

⁶ El número de horas que tendrá el estudiante para el trabajo independiente, de acuerdo con el número de créditos. Por un (1) crédito son dos (2) horas de trabajo independiente para los cursos teóricos y para los cursos prácticos por cada crédito tres (3) horas de trabajo independiente.

⁷ Si el curso es teórico práctico se debe señalar cuantas horas tiene por cada componente.

⁸ Ubicación temporal dentro de la agenda del curso en termino de semanas, tenga en cuenta que la actividad puede desarrollarse en una o varias semanas.

implementación de los videojuegos en particular para propiciar procesos de aprendizaje significativos en la educación superior. Lo invitamos a revisar este material audiovisual y por supuesto, a implementar en sus cursos estrategias didácticas desde el uso de juegos.

Título: Plataforma de actividades AhaSlides- Tutora Sandra Vargas Angulo

Descripción: AhaSlides es una herramienta de presentaciones interactivas que permite involucrar participantes con encuestas en vivo, reunir las mejores preguntas e ideas entre un grupo de estudiantes y animarles a través de un concurso de preguntas. En este video se dan las orientaciones básicas para el manejo de esta plataforma intuitiva y dinámica.

Título: Plataforma de actividades Pool Everywhere- Tutora Sandra Vargas Angulo

Descripción: A través de esta plataforma es posible crear actividades de participación anónima con el fin de fortalecer temáticas específicas abordadas en nuestras clases. Con la cuenta básica de registro gratuito es posible acceder e implementar diferentes tipos de actividades que van desde encuestas hasta preguntas abiertas y wordcloud.

Título: Plataforma Super Teacher Tools- Tutora Sandra Vargas Angulo

Descripción: Con Super Teacher Tools podemos crear a través de un registro gratuito, actividades basadas en dinámicas de juegos conocidos como de arrastras y soltar, y programas de concurso mundialmente famosos como Jeopardy y ¿Quién quiere ser millonario?. De igual manera contiene pequeñas actividades que permiten dinamizar tareas sencillas que realizamos en el desarrollo de nuestras clases presenciales como conteo regresivo, temporizador de clase, selección de nombres, organización de la clase por grupos, entre otros. En este video, exploraremos de manera general algunas de estos recursos.

Título: Actividades con Cerebriti y Wordwall - Tutora Sandra Vargas Angulo

Descripción: En este recurso revisaremos la funcionalidad general de las plataformas Cerebriti y Wordwall, ambas con la posibilidad de registro gratuito y el uso de las actividades disponibles para la dinamización de nuestras clases y permitir a nuestros estudiantes tener espacios para el refuerzo de conocimientos y habilidades a partir del juego. Lo invitamos a revisarlas y a partir de sus preferencias, animarse a



	<p>implementar alguna de ellas y proponerla dentro de sus cursos en el Aula Extendida.</p> <p>Título: Configuración Juego del Ahorcado en Moodle - Tutora Sandra Vargas Angulo</p> <p>Descripción: En este video se inicia el proceso de exploración del módulo de juegos dentro de las actividades del Aula extendida institucional, brindando en esta oportunidad, la configuración específica del juego del Ahorcado.</p> <p>Título: Juegos: Criptograma y Crucigrama en Moodle - Tutora Sandra Vargas Angulo</p> <p>Descripción: Continuando con la exploración del módulo de juegos, en este video presentaremos la configuración y dinámica básica de los juegos de tipo: Criptograma y Crucigrama, actividades que para ser implementadas requerimos dentro del curso de manera previa, un Glosario, un Cuestionario o incluso el Banco de preguntas alimentado con preguntas de respuesta corta, que será la fuente desde donde se toma cada una de las preguntas.</p> <p>Título: Juegos: Millonario y Serpientes y Escaleras en Moodle - Tutora Sandra Vargas Angulo</p> <p>Descripción: El video muestra la incorporación de juegos tradicionales traídos al Aula Extendida a partir del programa ¿Quién quiere ser Millonario y del juego clásico de Serpientes y Escaleras. En esta actividad el profesor puede utilizar como fuente a las preguntas de selección múltiple con única respuesta de Cuestionarios y del Banco de preguntas configurado en nuestro curso.</p>
Comunicación asincrónica	<p>En el Aula Extendida: Foro de dudas e inquietudes Mensajería interna</p> <p>Correo electrónico institucional: Sandra.vargas@unisimon.edu.co y pedagogiacucuta@unisimon.edu.co</p>

Número de encuentros sincrónicos en la unidad	0	Número de intervenciones en video en la unidad.	8
------------------------------------------------------	---	--------------------------------------------------------	---



Introducción a la unidad	Descripción y recurso para el aprendizaje
	Breve presentación de los contenidos en la apertura de la Unidad a través de un recurso tipo Podcast, al cual puede acceder el participante para adentrarse en las temáticas y actividades a desarrollar en el marco de este espacio de formación.

Actividad inicial (Opcional)	N/A
Metodología y estrategias didáctica	<p>1. Aprendizaje basado en tareas</p> <p>Los participantes interactúan con los contenidos incorporados en la unidad, y a partir de ejemplos prácticos y orientaciones generales, se dispone a desarrollar su producto que evidencie el resultado de aprendizaje propuesto.</p> <p>La herramienta que utilizará será una actividad de gamificación creada a través de una plataforma externa y un juego creado en Moodle.</p>



Título:

Recursos para aprender

1.Video:

Título: Webinar: Gamificación y videojuegos para el aprendizaje en educación superior - PhD Sarakarina Solano

Descripción: En este webinar presentado por la PhD. Sarakarina Solano (Jefe de Pedagogía Universidad Simón Bolívar sede Barranquilla) y la Mtra. Nataly Riaño Carmona (Coordinadora del Centro de emprendimiento digital ViveLab Atlántico) se aborda la metodología de gamificación y la implementación de los videojuegos en particular para propiciar procesos de aprendizaje significativos en la educación superior. Lo invitamos a revisar este material audiovisual y por supuesto, a implementar en sus cursos estrategias didácticas desde el uso de juegos.

Título: Plataforma de actividades AhaSlides- Tutora Sandra Vargas Angulo

Descripción: AhaSlides es una herramienta de presentaciones interactivas que permite involucrar participantes con encuestas en vivo, reunir las mejores preguntas e ideas entre un grupo de estudiantes y animarles a través de un concurso de preguntas. En este video se dan las orientaciones básicas para el manejo de esta plataforma intuitiva y dinámica.

Título: Plataforma de actividades Pool Everywhere- Tutora Sandra Vargas Angulo

Descripción: A través de esta plataforma es posible crear actividades de participación anónima con el fin de fortalecer temáticas específicas abordadas en nuestras clases. Con la cuenta básica de registro gratuito es posible acceder e implementar diferentes tipos de actividades que van desde encuestas hasta preguntas abiertas y wordcloud.

Título: Plataforma Super Teacher Tools- Tutora Sandra Vargas Angulo

Descripción: Con Super Teacher Tools podemos crear a través de un registro gratuito, actividades basadas en dinámicas de juegos conocidos como de arrastras y soltar, y programas de concurso mundialmente famosos como Jeopardy y ¿Quién quiere ser millonario?. De igual manera contiene pequeñas actividades que permiten dinamizar tareas sencillas que realizamos en el desarrollo de nuestras clases presenciales como conteo regresivo, temporizador de clase, selección de nombres, organización de la clase por grupos, entre otros. En este



video, exploraremos de manera general algunas de estos recursos.

Título: Actividades con Cerebriti y Wordwall - Tutora Sandra Vargas Angulo

Descripción: En este recurso revisaremos la funcionalidad general de las plataformas Cerebriti y Wordwall, ambas con la posibilidad de registro gratuito y el uso de las actividades disponibles para la dinamización de nuestras clases y permitir a nuestros estudiantes tener espacios para el refuerzo de conocimientos y habilidades a partir del juego. Lo invitamos a revisarlas y a partir de sus preferencias, animarse a implementar alguna de ellas y proponerla dentro de sus cursos en el Aula Extendida.

Título: Configuración Juego del Ahorcado en Moodle - Tutora Sandra Vargas Angulo

Descripción: En este video se inicia el proceso de exploración del módulo de juegos dentro de las actividades del Aula extendida institucional, brindando en esta oportunidad, la configuración específica del juego del Ahorcado.

Título: Juegos: Criptograma y Crucigrama en Moodle - Tutora Sandra Vargas Angulo

Descripción: Continuando con la exploración del módulo de juegos, en este video presentaremos la configuración y dinámica básica de los juegos de tipo: Criptograma y Crucigrama, actividades que para ser implementadas requerimos dentro del curso de manera previa, un Glosario, un Cuestionario o incluso el Banco de preguntas alimentado con preguntas de respuesta corta, que será la fuente desde donde se toma cada una de las preguntas.

Título: Juegos: Millonario y Serpientes y Escaleras en Moodle - Tutora Sandra Vargas Angulo

Descripción: El video muestra la incorporación de juegos tradicionales traídos al Aula Extendida a partir del programa ¿Quién quiere ser Millonario? y del juego clásico de Serpientes y Escaleras. En esta actividad el profesor puede utilizar como fuente a las preguntas de selección múltiple con única respuesta de Cuestionarios y del Banco de preguntas configurado en nuestro curso.

2.URL

Título: Podcast: Presentación de la Unidad 2. Tutora: Sandra Vargas Angulo

Descripción: A través de este podcast compartiremos las generalidades de esta Unidad, la cual trae como eje central la gamificación educativa, brindando su fundamentación conceptual y explorando diferentes alternativas disponibles tanto en plataformas externas como internas con las que cuenta el Aula Extendida institucional.

Título: Webinar: Gamificación y videojuegos para el aprendizaje en educación superior - PhD Sarakarina Solano

Título: Plataforma de actividades AhaSlides- Tutora Sandra Vargas Angulo

Título: Plataforma de actividades Pool Everywhere- Tutora Sandra Vargas Angulo

Título: Plataforma Super Teacher Tools- Tutora Sandra Vargas Angulo

Título: Actividades con Cerebriti y Wordwall - Tutora Sandra Vargas Angulo

Título: Configuración Juego del Ahorcado en Moodle - Tutora Sandra Vargas Angulo

Título: Juegos: Criptograma y Crucigrama en Moodle - Tutora Sandra Vargas Angulo

Título: Juegos: Millonario y Serpientes y Escaleras en Moodle - Tutora Sandra Vargas Angulo

Título: Ir a: Plataforma multiactividades AhaSlides

Título: Ir a: Plataforma multiactividades Pool Everywhere

Título: Ir a: Plataforma Super Teacher Tools

Título: Ir a: Plataforma Cerebriti

Título: Ir a: WordWall

Título: Pegalajar Palomino, M. del C. (2021). Implicaciones de la gamificación en Educación Superior: una revisión sistemática sobre la percepción del estudiante. Revista de Investigación Educativa, 39(1), 169–188. <https://doi.org/10.6018/rie.419481>

Título: Valencia, L & Orellana, D. (2019). Barreras en la implementación de la Gamificación en la Educación Superior: Revisión de Literatura. In Crescendo, 10(3): 635-650

Título: Alonso, S., Martínez, J., Berral, B. & De la Cruz, J. (2021). Gamificación en Educación Superior. Revisión de experiencias realizadas en España en los últimos años. Hachetepé. Revista científica de Educación y Comunicación 23, p. 1-21

Título: Carrington, A. (2014). La rueda de la Pedagogía 5.0. Designing Outcomes Adelaide SA.



	Título: Actividad 2.1 Muro colaborativo Padlet - Mi Rúbrica
Actividades de Aprendizaje/Práctica	<p>Video: A través de la revisión del material audiovisual, el participante descubre el procedimiento para crear actividades de gamificación a través de diferentes plataformas externas y a su vez, las actividades tipo juego disponibles en Moodle para su incorporación dentro de los cursos.</p> <p>Actividades H5P:</p> <p>Título: Recursos y Actividades en Moodle</p> <p>Descripción: A través de este recurso interactivo construido con la herramienta H5P de nuestra plataforma, podrá revisar la funcionalidad de las actividades y recursos de Moodle que se encuentran representados en la imagen, esto a través de los puntos críticos representados por el ícono de información. Explore el contenido y apropiase de estos elementos fundamentales para una adecuada modelación de cursos en nuestra Aula Extendida institucional.</p>
Evaluación de los resultados de aprendizaje específicos del curso	<p>Actividad Foro: En este espacio proponemos que cada profesor participante del curso comparta el link a una de sus actividades creadas empleando alguna de las plataformas externas sugeridas en esta unidad, o si es el caso, de plataformas que usted utilice frecuentemente con sus estudiantes.</p> <p>Actividad plataforma externa Padlet: Compartiendo mi juego con Moodle</p>
Bibliografía	<p>Pegalajar Palomino, M. del C. (2021). Implicaciones de la gamificación en Educación Superior: una revisión sistemática sobre la percepción del estudiante. Revista de Investigación Educativa, 39(1), 169–188. https://doi.org/10.6018/rie.419481</p> <p>Valencia, L & Orellana, D. (2019). Barreras en la implementación de la Gamificación en la Educación Superior: Revisión de Literatura. In Crescendo,10(3): 635-650</p> <p>Alonso, S., Martínez, J., Berral, B. & De la Cruz, J.(2021). Gamificación en Educación Superior. Revisión de experiencias realizadas en España en los últimos años Hachetetepé. Revista científica de Educación y Comunicación 23, p. 1-21</p> <p>Carrington, A. (2014). La rueda de la Pedagogía 5.0. Designing Outcomes Adelaide SA.</p>



Unidad 3	Implementación del <i>Microlearning</i>				
Temas	<ul style="list-style-type: none"> Microlearning <ul style="list-style-type: none"> Conceptualización Herramienta Loom para crear cápsulas de Microaprendizaje Herramienta OBS Studio Derechos de autor y creative commons en ambientes virtuales de aprendizaje 				
Número total de horas que requiere la unidad ⁹	24	Horas de acompañamiento directo	6	Horas de trabajo independiente ¹⁰	18
Horas teóricas ¹¹		Horas prácticas	24		
Semana/día de formación ¹²	De la semana 1 a la 14.				

	Descripción y recurso
Encuentros sincrónicos	Tutoría 2. Se realiza a través de Microsoft Teams https://acortar.link/Tkytig
Intervención en video	Título: Microlearning - Conceptualización. PhD. Raúl Rodríguez Ibáñez Descripción: Descubramos las potencialidades de incorporar esta modalidad de aprendizaje al interior de nuestros cursos en el Aula Extendida institucional. Un elemento innovador y muy efectivo a la hora de compartir información concreta con nuestros estudiantes. Título: Microlearning: Herramienta Loom para producción de contenido audiovisual Descripción. Si de herramientas para la creación de contenido audiovisual intuitivas hablamos, debemos mencionar la plataforma Loom, un software que permite grabar videos incorporando nuestra imagen a través de la cámara o por el contrario ocultándola y permitiéndonos mostrar la pantalla con nuestras voces de fondo para compartir presentaciones e

⁹ El número de horas que requiere el contenido, del total que comprende el curso de acuerdo con el número de créditos.

¹⁰ El número de horas que tendrá el estudiante para el trabajo independiente, de acuerdo con el número de créditos.
Por un (1) crédito son dos (2) horas de trabajo independiente para los cursos teóricos y para los cursos prácticos por cada crédito tres (3) horas de trabajo independiente.

¹¹ Si el curso es teórico práctico se debe señalar cuantas horas tiene por cada componente.

¹² Ubicación temporal dentro de la agenda del curso en termino de semanas, tenga en cuenta que la actividad puede desarrollarse en una o varias semanas.



	<p>indicar procedimientos específicos a manera de tutoriales para presentar contenido a nuestros estudiantes. En esta serie de 4 video tutoriales, el diseñador gráfico del Departamento de Pedagogía Rafael Mendoza, nos presenta esta herramienta y su utilización.</p> <p>Título: Creación de videos educativos con OBS. Diseñador gráfico: Felipe Acevedo</p> <p>Descripción: En este video, nuestro diseñador gráfico del Departamento de Pedagogía de la Universidad Simón Bolívar sede Cúcuta, Felipe Acevedo comparte las indicaciones más importantes para crear videos educativos empleando el software OBS Studio e implementarlos en nuestros cursos dentro del Aula Extendida institucional. Lo invitamos a revisarlo y poner en práctica estas orientaciones en la creación de su primer video empleando este programa.</p> <p>Título: Grabación Tutoría #3. Tutora Sandra Vargas Angulo y Diseñador Gráfico: Felipe Acevedo</p> <p>Descripción: En este espacio encontrará la grabación del espacio de tutoría desarrollado el día 10 de octubre, con el propósito de abordar las inquietudes alrededor de la producción de contenido audiovisual para la implementación de la modalidad Microlearning.</p> <p>Título: Derechos de autor y creative commons en ambientes virtuales de aprendizaje - Mg. Ivan Devia Acosta</p> <p>Descripción: A través de este webinar, se aborda la temática desde la perspectiva del uso adecuado de los recursos digitales de autoría externa, respetando los derechos de autor y promoviendo el uso de material creative commons en ambientes educativos mediados por tecnología. Lo invitamos a revisar en detalle este material y sobretodo, a comenzar a implementar estas acciones que velan por los derechos de autor y la propiedad intelectual de los recursos que producimos como profesores.</p>
Comunicación asincrónica	<p>En el Aula Extendida: Foro de dudas e inquietudes Mensajería interna</p> <p>Correo electrónico institucional: Sandra.vargas@unisimon.edu.co y pedagogiacucuta@unisimon.edu.co</p>

Número de encuentros sincrónicos en la unidad	1	Número de intervenciones en video en la unidad.	5
------------------------------------------------------	---	--------------------------------------------------------	---



Introducción a la unidad	Descripción y recurso para el aprendizaje
	Breve presentación de los contenidos en la apertura de la Unidad a través de un recurso tipo Podcast, al cual puede acceder el participante para adentrarse en las temáticas y actividades a desarrollar en el marco de este espacio de formación.

Actividad inicial (Opcional)	N/A
Metodología y estrategias didáctica	1. Aprendizaje basado en tareas Los participantes interactúan con los contenidos incorporados en la unidad, y a partir de ejemplos prácticos y orientaciones generales, se dispone a desarrollar su producto que evidencie el resultado de aprendizaje propuesto. Las herramientas que utilizará serán los formatos de guiones institucionales para la creación de Podcast y Videos educativos en modalidad microlearning.
Recursos para aprender	1. Video Título: Microlearning - Conceptualización. PhD. Raúl Rodríguez Ibáñez Descripción: Descubramos las potencialidades de incorporar esta modalidad de aprendizaje al interior de nuestros cursos en el Aula Extendida institucional. Un elemento innovador y muy efectivo a la hora de compartir información concreta con nuestros estudiantes. Título: Microlearning: Herramienta Loom para producción de contenido audiovisual Descripción. Si de herramientas para la creación de contenido audiovisual intuitivas hablamos, debemos mencionar la plataforma Loom, un software que permite grabar videos incorporando nuestra imagen a través de la cámara o por el contrario ocultándola y permitiéndonos mostrar la pantalla con nuestras voces de fondo para compartir presentaciones e indicar

procedimientos específicos a manera de tutoriales para presentar contenido a nuestros estudiantes. En esta serie de 4 video tutoriales, el diseñador gráfico del Departamento de Pedagogía Rafael Mendoza, nos presenta esta herramienta y su utilización.

Título: Creación de videos educativos con OBS.

Diseñador gráfico: Felipe Acevedo

Descripción: En este video, nuestro diseñador gráfico del Departamento de Pedagogía de la Universidad Simón Bolívar sede Cúcuta, Felipe Acevedo comparte las indicaciones más importantes para crear videos educativos empleando el software OBS Studio e implementarlos en nuestros cursos dentro del Aula Extendida institucional. Lo invitamos a revisarlo y poner en práctica estas orientaciones en la creación de su primer video empleando este programa.

Título: Grabación Tutoría #3. Tutora Sandra Vargas Angulo y Diseñador Gráfico: Felipe Acevedo

Descripción: En este espacio encontrará la grabación del espacio de tutoría desarrollado el día 10 de octubre, con el propósito de abordar las inquietudes alrededor de la producción de contenido audiovisual para la implementación de la modalidad Microlearning.

Título: Derechos de autor y creative commons en ambientes virtuales de aprendizaje - Mg. Ivan Devia Acosta

Descripción: A través de este webinar, se aborda la temática desde la perspectiva del uso adecuado de los recursos digitales de autoría externa, respetando los derechos de autor y promoviendo el uso de material creative commons en ambientes educativos mediados por tecnología. Lo invitamos a revisar en detalle este material y sobretodo, a comenzar a implementar estas acciones que velan por los derechos de autor y la propiedad intelectual de los recursos que producimos como profesores

2. Archivo

Título: Formato de Guión para Podcast educativos. Departamento de Pedagogía.

Descripción: Este enlace les permitirá descargar el formato para la construcción de guiones para la grabación de Podcast educativos, una herramienta fundamental para la planificación de este tipo de recursos digitales.

Título: Formato de Guión para videos educativos. Departamento de Pedagogía.

Descripción: Este enlace les permitirá descargar el formato para la construcción de guiones para la grabación de videos educativos, una plantilla que será de gran utilidad en el momento de planificar la producción de este material multimedia.

	<p>3. URL. Título: Open Broadcaster Software OBS. Descripción: OBS es un software de grabación de video y transmisión en vivo gratuito y de código abierto que podemos utilizar para crear material audiovisual educativo. Dando clic en el logo, podrá acceder a la plataforma de descargas disponibles para distintos sistemas operativos.</p> <p>Título: Audacity Descripción: Audacity es un software completamente gratuito de edición de audio y grabación de sonido digital, de código abierto disponible para diferentes sistemas operativos. En este link podrá dirigirse a la plataforma de descarga de este programa para la producción de Podcast educativos.</p> <p>Título: Anchor by Spotify Descripción: Anchor es una aplicación de Spotify en la que se puede crear y distribuir un podcast de forma fácil y rápida. Este programa ofrece las herramientas necesarias para grabar, editar y publicar estos recursos digitales en las principales plataformas como Spotify, Apple Podcasts, Google Podcast, entre otros. A través de este enlace podrá visitar la página para comenzar a utilizar este software gratuito para la creación de contenido.</p>
<p>Actividades de Aprendizaje/Práctica</p>	<p>Video: A través de la revisión del material audiovisual, el participante descubre el proceso para la grabación de videos y podcast educativos con las plataformas sugeridas durante la formación. De igual forma, se abre un espacio presencial para la creación de material audiovisual modalidad Microlearning en el laboratorio de producción multimedia de la Institución.</p>
<p>Evaluación de los resultados de aprendizaje específicos del curso</p>	<p>Actividad Wiki con mi producción audiovisual aplicando el Microlearning A través de esta actividad tipo Wiki, les invitamos a compartir el link a su video creado empleando el concepto de Microaprendizaje, teniendo en cuenta las recomendaciones brindadas en los video tutoriales compartidos en esta Unidad.</p> <p>Actividad Foro con el enlace a mi curso modelado. En esta última actividad, solicitamos que comparta a través de este foro, el link definitivo que nos dirija al curso modelado por usted durante este curso.</p>



Bibliografía

Leong, K., Sung, A., Au, D. and Blanchard, C. (2021), "A review of the trend of microlearning", Journal of Work-Applied Management, Vol. 13 No. 1, pp. 88-102. <https://doi.org/10.1108/JWAM-10-2020-0044>

Racig, N. (2020). Microlearning en Educación Superior. Universitat Oberta de Catalunya (UOC)

Salas, F., González, E., y Estévez, E. (2021). Microlearning: innovaciones instruccionales en el escenario de la educación virtual. IE Revista de Investigación Educativa de la REDIECH, 12, e1262. doi: 10.33010/ie_rie_rediech.v12i0.1262