

1. IDENTIFICACIÓN DEL CURSO

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

Región de Formación	Desarrollo Profesional				
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

PRE-REQUISITOS	
Código	Curso
N/A	Curso Intermedio Programa Líderes MediaTIC

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

2. JUSTIFICACIÓN DEL CURSO

Teniendo en cuenta los nuevos retos que plantea la formación superior y el auge de modalidades apoyadas en la tecnología, es deber de las instituciones acompañar a los cuerpos profesoriales en el fortalecimiento de sus competencias tecnopedagógicas, enfocadas a la puesta a punto de ambientes de aprendizaje digitales que permitan desarrollar una experiencia de formación de calidad, con enfoque en el trabajo colaborativo y constructivista, todo ello, a la luz del horizonte pedagógico institucional.

Atendiendo a lo anterior, en la Universidad Simón Bolívar sede Cúcuta nace el programa Líderes MediaTIC con el propósito de potenciar el quehacer profesoral en contextos digitales mediante un trabajo entre pares, en el que a través de la cualificación y acompañamiento se buscan fortalecer las competencias tecnopedagógicas de los profesores de la Institución. Para tal fin, las primeras versiones del programa se han desarrollado en modalidades diversas, iniciando con encuentros y workshops sincrónicos remotos a través de las plataformas: Google Meet, que posteriormente fueron reemplazadas por Microsoft Teams, desarrollando de igual forma, cualificaciones asincrónicas y talleres prácticos presenciales.

Para el semestre académico 2023-1 y dada la riqueza de recursos y actividades disponibles en nuestra plataforma de aprendizaje institucional, este programa de formación se plantea desde una modalidad virtual ofertando 3 cursos disponibles en los niveles: Básico, Intermedio y Avanzado, para ser cursados y aprobados por los profesores de cada unidad académica. Esta estrategia otorga mayor flexibilidad frente a horarios y espacios disponibles para dicha formación, con la finalidad de que el cuerpo profesoral pueda apropiarse e interactuar a su ritmo con los contenidos inmersos en ellos y de esta manera, cumplir satisfactoriamente con la presentación del producto final correspondiente a cada nivel de formación.

Cabe anotar que según las orientaciones del Decreto 1330 de 2019 del Ministerio de Educación de Colombia, específicamente el marco de los medios educativos, se exige a las Instituciones contar con ambientes físicos y virtuales de aprendizaje, los cuales incorporan plataformas tecnológicas, sistemas informáticos que, en el caso particular de la Institución, es el Sistema de Gestión de Aprendizaje (LMS: Learning Management System), denominada Aula Extendida basada en la plataforma Moodle, que atiende y acompaña los

procesos formativos de nuestros estudiantes a través de medios digitales. De igual forma, esta normativa indica que la institución debe contar con mecanismos de capacitación y apropiación de los medios educativos; y a su vez, su disponibilidad para cada modalidad evidenciando las estrategias implementadas para mitigar barreras de acceso de sus estudiantes.

Frente a las evidencias e indicadores de los aspectos curriculares desde los mecanismos de evaluación en la renovación y/o modificación de registros calificados, la normativa en el artículo 60 hace referencia a los resultados de la implementación de los mecanismos previstos de evaluación que permitan el seguimiento sistemático al logro de los resultados de aprendizaje en concordancia con las políticas institucionales. Para tal fin, resulta de especial relevancia el uso y apropiación de la amplia gama de módulos, recursos y actividades disponibles en la plataforma de aprendizaje, en aras de potenciar el uso dado a esta herramienta de aprendizaje por parte del cuerpo profesoral y en consecuencia, de nuestros estudiantes.

De igual manera, se busca incentivar la apropiación y uso de actividades innovadoras al interior del Aula Extendida, de las cuales fácilmente es posible generar registros, reportes y estadísticas de cumplimiento, los cuales evidencian los avances en los procesos de formación de los estudiantes en cada uno de sus cursos. Cabe resaltar que también, los procesos de retroalimentación son facilitados a través de la plataforma, mediante espacios que permiten al estudiante conocer sus logros y establecer los aspectos por mejorar en su desempeño dentro de una actividad formativa o evaluativa propuesta por sus profesores.

Frente a esto, es claro que el Sistema de Gestión de Aprendizaje LMS de nuestra institución es una plataforma robusta que ofrece las herramientas idóneas y necesarias para desarrollar procesos de formación mediados por tecnología, alcanzando los resultados de aprendizaje propuestos y aún más importante, evidenciando los avances de cada uno de nuestros estudiantes. Teniendo en cuenta lo anterior, el programa Líderes MediaTIC, fomenta el autoaprendizaje, la innovación y creatividad en la planeación y desarrollo de cursos en modalidades de formación apoyadas por tecnología. Esto, en definitiva, contribuirá al fortalecimiento de las capacidades del profesorado y al fomento de una cultura digital al interior de la institución y sus miembros.

3. PROBLEMA(S) PROFESIONAL(ES) DEL PROGRAMA ASIGNADOS AL CURSO

Los retos y necesidades de la formación profesoral moderna que requieren ser atendidos por las instituciones de educación superior mediante iniciativas de formación que apunten al fortalecimiento de sus capacidades en el ámbito pedagógico y tecnológico, dentro del contexto de la educación mediada por tecnología con enfoque interdisciplinar.

4. PROPÓSITO DEL CURSO

Fortalecer el componente tecnopedagógico de los cursos en sus diferentes modalidades, mediante la conformación de un equipo de profesores destacados por sus competencias digitales que se enfocan al desarrollo de ambientes de aprendizaje basados en tecnología.

Desarrollar en el profesor participante capacidades tecnopedagógicas para el diseño y desarrollo de cursos dinámicos que atiendan a las necesidades de formación y los procesos de aprendizaje de los estudiantes de la época actual.

5. 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 adaptarse a distintos contextos, situaciones, medios y personas rápida y adecuadamente.	Planificar el quehacer profesoral a partir del diseño de cursos que desde componente tecnopedagógico atiendan a 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 que potencien los recursos digitales que la institución pone a disposición de su cuerpo profesoral y estudiantil.

6. SABER(ES) Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE ESPECÍFICOS DEL CURSO

Saberes que desarrolla el Curso	Resultados de Aprendizaje Específicos del Curso	Evidencia de la Evaluación de Aprendizaje
Saber Conocer <ul style="list-style-type: none"> Reconocer las potencialidades que los diferentes módulos del Aula Extendida ofrecen a los profesores como creadores de contenido digital acorde a las demandas de los cursos que se orientan en la Institución. 	RA.1: Proponer actividades y recursos innovadores dentro de sus cursos que contribuyan al desarrollo de procesos de formación dinámicos que propicien el alcance de los resultados de aprendizaje de sus estudiantes.	<ul style="list-style-type: none"> Implementa el módulo de insignias de Moodle permitiendo la dinamización 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.
--	--	---

7. CONTENIDO DEL CURSO Y TRABAJO INDEPENDIENTE NO PRESENCIAL POR UNIDADES

Unidad 1	Explorando actividades y recursos en Moodle no convencionales.
Horas de Acompañamiento Directo	4 horas
Temas	<ul style="list-style-type: none"> Diseño de insignias Diseño de Insignias con <i>Badge.design</i> Creación y gestión de insignias en Moodle Bancos de preguntas Configuración Importación de ítems desde el banco de preguntas Actividades interactivas con H5P como Objetos virtuales de aprendizaje OVA. Estructura de OVA Creación de libros interactivos con H5P Incorporación de la Herramienta de Documentación en H5P
Trabajo Independiente	<ul style="list-style-type: none"> El participante debe diseñar una insignia empleando la plataforma <i>Badge.design</i> u otra de su dominio. El participante debe implementar un banco de preguntas en el curso que se encuentra fortaleciendo mediante el curso Avanzado. Cada profesor participante deberá incorporar una actividad de tipo Libro interactivo con H5P el cual contenga los elementos declarados en la unidad para ser validado como un Objeto Virtual de Aprendizaje.
Horas de Trabajo Independiente	12 horas
Forma de Organización	<ul style="list-style-type: none"> Los avances se deben realizar de forma individual de acuerdo con las indicaciones del tutor del curso. El desarrollo de las actividades propuestas deberá verse plasmado en el espacio del curso seleccionado por el participante. El producto final de la unidad 1 debe ser cargado en el aula extendida a través de las actividades Tarea y Foro (2), suministrando lo requerido en cada caso.
Evaluación	La calificación asociada a la evidencia de aprendizaje de la unidad 1 corresponde al 25% de la valoración total del curso.

Unidad 2	Gamificación Educativa
Horas de Acompañamiento Directo	2 horas
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"> Ahorcado Crucigrama Criptograma Serpientes y escaleras Millonario
Trabajo Independiente	<ul style="list-style-type: none"> Se propone al participante que implemente en uno de sus cursos una actividad desarrollada a través de una plataforma externa a Moodle. El participante deberá crear una actividad del módulo Juegos de Moodle. El participante deberá revisar todo el contenido audiovisual creado para el desarrollo de la unidad.
Horas de Trabajo Independiente	6 horas
Forma de Organización	<ul style="list-style-type: none"> Los avances se deben realizar de forma individual de acuerdo con las indicaciones del tutor del curso. El desarrollo de las actividades propuestas deberá verse plasmado en el espacio del curso seleccionado por el participante. El producto final de la unidad 2 debe ser cargado en el aula extendida a través de una actividad tipo wiki, donde comparta el link a la actividad externa creada y una actividad de Muro colaborativo Padlet en la que comparta una captura de pantalla de un juego Moodle implementado.
Evaluación	La calificación asociada a la evidencia de aprendizaje de la unidad 2 corresponde al 25% de la valoración total del curso.

Unidad 3	Implementación del <i>Microlearning</i>
Horas de Acompañamiento Directo	6 horas
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
Trabajo Independiente	<ul style="list-style-type: none"> El participante deberá elaborar e implementar en su curso un recurso audiovisual utilizando el <i>microlearning</i>. El participante revisará el contenido audiosual generado para abordar las temáticas de la unidad. El participante asistirá a la sesión de grabación de una cápsula de microaprendizaje en el laboratorio de producción multimedia.
Horas de Trabajo Independiente	18 horas
Forma de Organización	<ul style="list-style-type: none"> Los avances se deben realizar de forma individual de acuerdo con las indicaciones del tutor del curso. El desarrollo de las actividades propuestas deberá verse plasmado en el espacio del curso seleccionado por el participante. Los productos finales de la unidad 3 deben ser cargados en el Aula Extendida a través de las actividades: <ul style="list-style-type: none"> Actividad 3.1 Wiki con mi producción audiovisual aplicando el Microlearning Actividad final: Foro con el enlace a mi curso modelado
Evaluación	La calificación asociada a la evidencia de aprendizaje de la unidad 3 corresponde al 25% de la valoración total del curso.

8. METODOLOGÍA PARA LA ENSEÑANZA Y EL APRENDIZAJE DEL CURSO

- Exploración, en esta fase se realiza un acercamiento a los contenidos desarrollados para acompañar la formación en este curso virtual.
- Reflexión, busca sensibilizar respecto la importancia de implementar una modelación apropiada de cursos en el Aula Extendida, manteniendo la imagen institucional en los elementos didácticos que se incluyen.
- Síntesis, se concluye y consolida el conocimiento con una actividad propia de producción que evidencie el aprendizaje.
- Implementación, con el diseño de cursos modelados desde el componente pedagógico y tecnológico según orientaciones institucionales.

9. EVALUACIÓN DE LOS RESULTADOS DE APRENDIZAJE ESPECÍFICOS DEL CURSO

Resultados de Aprendizaje Específicos	Evidencias de la Evaluación de Aprendizaje	Técnicas para Recolectar Información	Mecanismos de Retroalimentación
RA.1: Proponer actividades y recursos innovadores dentro de sus cursos que contribuyan al desarrollo de procesos de formación dinámicos que propicien el alcance de los resultados de aprendizaje de sus estudiantes.	<ul style="list-style-type: none"> • Implementa el módulo de insignias de Moodle permitiendo la dinamización de los procesos de aprendizaje de sus estudiantes, motivándoles a participar y repasar los contenidos abordados en las clases. 	<p>La evaluación del resultado de aprendizaje se realiza a través de:</p> <p>Actividad tarea: Subir insignia diseñada con la plataforma Badget.design.</p> <p>Actividad foro: con la finalidad de compartir individualmente el enlace hacia el banco de preguntas que implementó para la evaluación del aprendizaje.</p> <p>Actividad foro: compartiendo el <i>link</i> que direcciona a un libro interactivo diseñado en H5P, el cual debe incluir los elementos citados en la Unidad necesarios para su validación como un Objeto Virtual de Aprendizaje OVA.</p>	<p>La fuente de retroalimentación es escrita llevada a cabo individualmente y de manera asincrónica vía escrita los cuales serán comentarios finales que permiten que el profesor participante obtenga una representación general sobre el nivel de logro y/o los ajustes sugeridos para el cumplimiento total de la tarea.</p>
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.	<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. 	<p>La evaluación del resultado de aprendizaje se llevará a través de un foro donde 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>Para socializar la forma como he configurado una actividad tipo Juego de Moodle, el profesor participante a través un</p>	<p>La retroalimentación en la actividad Wiki se realizará de forma escrita dentro de la misma, en un apartado denominado: Valoración en donde la tutora comparte los comentarios individuales a partir del material audiovisual construido por el profesor participante durante el desarrollo del curso.</p>

		muro de la plataforma colaborativa Padlet, compartirá una captura de pantalla de este recurso.	
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"> • 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. 	<p>La evaluación del resultado de aprendizaje se llevará a cabo con una Actividad tipo Wiki participando con el link que direcciona a una cápsula de microaprendizaje grabada por el profesor siguiendo las recomendaciones brindadas en la Unidad 3.</p> <p>De igual forma, se plantea un Foro final con el link al curso debidamente finalizado, con los elementos requeridos.</p>	<p>La retroalimentación de la actividad del muro Padlet es escrita de manera asincrónica a través de comentarios personalizados que se integran en el aporte realizado por el participante dentro de la herramienta externa.</p> <p>En el foro se realiza la retroalimentación directa a cada profesor participante.</p>
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. 	<p>La evaluación de los resultados de aprendizaje se llevará a cabo a través de Observación directa, validando a través de una rúbrica, los recursos y actividades incluidas en el curso seleccionado, los cuales deben propiciar el alcance de los resultados de aprendizaje de los estudiantes.</p> <p>La evaluación tendrá las siguientes características:</p> <ul style="list-style-type: none"> • El participante debe compartir en la actividad tipo Foro de la Unidad 1, el enlace a las 3 actividades innovadoras implementadas en su curso. • En la Unidad 2 el participante a través de una actividad tipo Foro, el <i>link</i> al muro colaborativo creado en Padlet para compartir la rúbrica digital construida en la plataforma Rubistar. • El participante en la Unidad 3 debe compartir en la actividad tipo Foro, dos enlaces que direccionan a 1 video y 	<p>La fuente de retroalimentación es escrita llevada a cabo individualmente y de manera asincrónica a través de comentarios personalizados los cuales serán comentarios finales que permiten que el profesor participante obtenga una representación general sobre el nivel de logro.</p> <p>Para la valoración final, se tendrán en cuenta los canales de comunicación activos con los participantes, para socializar comentarios y posibles ajustes en el curso para dar finalización al proceso de formación profesoral.</p>

		<p>1 podcast educativo construido en el desarrollo del curso</p> <ul style="list-style-type: none"> • El participante deberá subir en la actividad tipo Tarea de la Unidad 3, los guiones del video y podcast desarrollados. • En la unidad 3, el participante deberá compartir en un Foro el enlace al curso completamente modelado durante el proceso formación nivel Intermedio. 	
--	--	---	--

10. BIBLIOGRAFÍAS

Autor	Localización	Idioma Extranjero	Bibliografía
Alonso, S., Martínez, J., Berral, B. & De la Cruz, J. (Internet	No	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
Davila, S. C., Estrada, R. A. V., Larios, M. S. H., Villalobos, A. R. G., & Berumen, J. de J. H.	Internet	No	Davila, 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
Gonzales, E.	Internet	Si	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
Leong, K., Sung, A., Au, D. and Blanchard, C.	Internet	Si	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
Pegalajar Palomino, M. del C.	Internet	No	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
Racig, N.	Internet	No	Racig, N. (2020). Microlearning en Educación Superior. Universitat Oberta de Catalunya (UOC)
Rocha, A., Castillo, C.	Internet	No	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/udlguidelines.cast.org/
Salas, F., González, E., y Estévez, E.	Internet		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
Valencia, L & Orellana, D.	Internet		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

11. PLAN DE ACTIVIDADES DEL CURSO

Semana/ Día	Descripción de la Actividad	Horas	Tipo	Escenario
UNIDAD I.				
1-7	Revisión documentos iniciales pestaña Bienvenida	1	Trabajo independiente	Aula Extendida
1-7	Foro de Bienvenida	0.05	Trabajo independiente	Aula Extendida
1-7	Glosario de términos clave	0.10	Glosario	Aula Extendida
1-7	Podcast: Presentación de la unidad 1	0.05	Podcast	Aula Extendida
1-7	Revisión Video: Presentación del curso	0.10	Intervención en video	Aula Extendida
1-7	Revisión Video: Diseño de Insignias con Badge.design-	0.10	Intervención en video	Aula Extendida
1-7	Revisión video: Creación y gestión de Insignias en Moodle	0.10	Intervención en video	Aula Extendida
1-7	Revisión video: Configuración de un banco de preguntas en Moodle	0.15	Intervención en video	Aula Extendida
1-7	Revisión video: Importando ítems desde el banco de preguntas en Moodle	0.15	Intervención en video	Aula Extendida
1-7	Revisión video: Creación de OVA a través de un Libro interactivo H5P (Introducción)	0.10	Intervención en video	Aula Extendida
1-7	Revisión video: Creando OVAs con un libro interactivo de H5P (Primera parte)	0.10	Intervención en video	Aula Extendida
1-7	Revisión Video: Creando OVAs con un libro interactivo de H5P (Segundas parte)	0.20	Intervención en video	Aula Extendida
1-7	Revisión Bibliografía	3	Trabajo independiente	Aula Extendida
1-7	Tutoría #1 Explorando recursos Moodle No convencionales	2	Tutoría	Microsoft Teams
1-7	Actividad 1.1 Compartiendo mi primera insignia	1	Badge.design	Plataforma externa
1-7	Actividad 1.2 Link a su banco de preguntas	2	Trabajo independiente	Aula Extendida
1-7	Actividad 1.3 Link a un OVA diseñado con H5P	1	Trabajo independiente	Aula Extendida
UNIDAD II				
1-7	Podcast: Presentación de la unidad 2	0.05	Podcast	Aula Extendida
1-7	Webinar: Gamificación y videojuegos para el aprendizaje en educación superior.	1.2	Webinar	Aula Extendida
1-7	Revisión de Plataformas externas	0.2	Webinar	Aula Extendida
1-7	Video: Plataforma de actividades AhaSlides-	0.15	Intervención en video	Aula Extendida
1-7	Video: Plataforma de actividades Pool Everywhere- Tutora Sandra Vargas Angulo	0.15	Intervención en video	Aula Extendida
1-7	Video: Plataforma Super Teacher Tools- Tutora Sandra Vargas Angulo	0.15	Intervención en video	Aula Extendida
1-7	Video: Actividades con Cerebriti y Wordwall - Tutora Sandra Vargas Angulo	0.10	Intervención en video	Aula Extendida
1-7	Video: Configuración Juego del Ahorcado en Moodle - Tutora Sandra Vargas Angulo	0.10	Intervención en video	Aula Extendida
	Video: Juegos: Criptograma y Crucigrama en Moodle - Tutora Sandra Vargas Angulo	0.10	Intervención en video	Aula Extendida
	Video: Juegos: Millonario y Serpientes y Escaleras en Moodle - Tutora Sandra Vargas Angulo	0.10	Intervención en video	Aula Extendida
	Actividad H5P: Actividades y recursos Moodle	0.10	Trabajo independiente	Aula Extendida

1-7	Actividad 2.1. Compartiendo mi actividad en plataforma externa	1	Actividad externa Badge.design	Plataforma externa
1-7	Actividad 2.2 Compartiendo mi juego con Moodle	0.40	Actividad externa Padlet	Plataforma Padlet
1-7	Revisión Bibliografía	1	Trabajo independiente	Aula Extendida
UNIDAD III				
1-7	Podcast: Presentación de la unidad 3	0.05	Podcast	Aula Extendida
1-7	Video: Microlearning: Conceptualización - PhD Raúl Rodríguez Ibáñez	0.15	Intervención en video	Aula Extendida
1-7	Video: Creación de Podcast educativos. PhD. Raúl Rodríguez Ibáñez	0.40	Intervención en video	Aula Extendida
1-7	Video: Microlearning: Herramienta Loom para producción de contenido audiovisual	1	Intervención en video	Aula Extendida
1-7	Video: Creación de videos educativos con OBS. Diseñador gráfico: Felipe Acevedo	0.20	Intervención en video	Aula Extendida
1-7	Grabación y producción de Video educativo con OBS	4	Intervención en video	Aula Extendida
	Actividad H5P: arrastrar las palabras	0.10	Trabajo independiente	Aula Extendida
	Revisión Bibliografía	3	Trabajo independiente	Plataformas externas
1-7	Revisión recursos para crear: OBS Studio.	1.30	Software	OBS Studio
1-7	Revisión recursos para crear: Loom	1	Plataforma Podcast	Plataforma Podcast
	Ejercicio práctico grabación cápsula en el laboratorio de producción multimedia.	2	Trabajo independiente	Laboratorio de producción multimedia.
1-7	Actividad 3.1 Foro Link a mi primer video con OBS	1	Intervención en video	Aula Extendida
1-7	Actividad 3.2 Foro: Link a mi Podcast educativo	1	Intervención en video	Aula Extendida
1-7	Tutoría #2. Producción de recursos multimedia	2	Tutoría	Microsoft Teams

Nota

Para llenar este formato se debe tener en cuenta el instructivo Programa Analítico del Curso. Porque al ser este un formato en tipo documento, hay que tener en cuenta todos los campos que se van generando en el diligenciamiento de la base de datos. Para el caso de este formato se deberán incluir determinada cantidad de filas, para las unidades, competencias, resultados de aprendizaje, evidencias, ejes transversales, trabajo independiente, bibliografía, Plan de Actividades.