

Creación de recursos educativos interactivos de aprendizaje

(21 al 25 de junio)

Nombre de la actividad académica: Creación de recursos educativos interactivos de aprendizaje

Tipo de la actividad: Taller

Nivel: básico

Área: Apoyo a la docencia

Instancia organizadora: Propuesta personal

Cupo:

Modalidad: Línea

Fecha de inicio: 21 - 06 - 21

Fecha de término: 25 - 06 - 21

Duración: 20 horas

Sede del servidor: Google Classroom

Requisitos de inscripción:

- Ser profesor en activo de la ENP
- Tener conocimientos básicos del manejo de la computadora
- Contar con servicio de Internet
- Tener un aula virtual
- Tener una cuenta de correo electrónico

Colegios a los que va dirigido: Todos

PARTICIPANTES

Responsable:

Mónica Elizabeth González Chavarría

Blanca Rosa Algalán Meneses

Diseñadora:

Mónica Elizabeth González Chavarría

Blanca Rosa Algalán Meneses

Asesora en línea:

Mónica Elizabeth González Chavarría

Blanca Rosa Algalán Meneses

Programa sintético-Programa del evento

Justificación del taller

Durante el ciclo escolar 2020-2021 los docentes trabajaron en actividades virtuales que condujeran a sus estudiantes a estimular un aprendizaje significativo, por medio de sus aulas virtuales, esto nos lleva a la necesidad de enriquecer las actividades de enseñanza-aprendizaje, se puede lograr a través de la plataforma de educaplay la cual se caracteriza por crear una comunidad de usuarios con vocación de aprender y enseñar divirtiéndose para llevar a otro nivel la participación en las clases virtuales.

Desde el punto de vista neurológico, el juego es una herramienta indispensable para el aprendizaje, a la vez que fomenta la creatividad, la motivación, la habilidad para solucionar problemas, etc. La gamificación educativa, traslada esta importancia del juego a la educación, motivando y despertando las emociones de los estudiantes para que se facilite el proceso de aprendizaje, además se necesita una estrategia para abarcar los conocimientos necesarios que deben comprenderse y aprenderse. Para todo ello es necesario tener docentes creativos y activos que preparen propuestas de actividades con recursos como videos a la enseñanza para generar una mejor respuesta al aprendizaje.

Propósitos

El propósito del curso es que los docentes participantes conozcan y aprendan a utilizar las actividades que brinda la plataforma educaplay para crear recursos educativos interactivos de aprendizaje que motive a los estudiantes y facilitar el proceso de aprendizaje.

Cronograma de actividades

5 sesiones del 21 al 25 de junio

- 1. Sesión 1 (21 de junio):**
 - a. Introducción al curso
 - b. Entorno de Educaplay
- 2. Sesión 2 (21 y 22 de junio)**
 - a. Creación de un video quiz
 - i. Buscar un video
 - ii. Añadir preguntas
 - iii. Añadir respuestas
 - iv. Escribir un feedback
 - v. Compartir un video quiz por correo electrónico
- 3. Sesión 3 (22 y 23 de junio)**
 - a. Crear un Video Quiz para mi asignatura
 - i. Modificaciones

- ii. Analizar resultados
- iii. Insertar el video quiz en el aula virtual

4. Sesión 4 (23 de junio):

- a. Creación de una ruleta de palabras
 - i. Configuración de la ruleta
 - ii. Definición por texto
 - iii. Definición por imagen
 - iv. Definición por audio
 - v. Previsualizar la ruleta

5. Sesión 5 (24 de junio):

- a. Crear una ruleta de palabras para mi asignatura
 - i. Compartir la ruleta
 - ii. Insertar la ruleta de palabras en el aula virtual

6. Sesión 6 (25 de junio):

- a. Crear una sopa de letras para mi asignatura
 - i. Configuración de la sopa de letras
 - ii. Agregar palabras
 - iii. Generar sopa de letras
 - iv. Compartir la sopa de letras sin estar registrados
 - v. Analizar resultados
 - vi. Insertar o compartir la sopa de letras