

 LOS LIBERTADORES FUNDACIÓN UNIVERSITARIA	SYLLABUS	CÓDIGO: FO-FT-003 VERSIÓN: 02
--	-----------------	--

I. INFORMACIÓN GENERAL DEL ESPACIO ACADÉMICO									
Nombre del espacio académico: Creatividad, Innovación y TIC									
Código del espacio académico:					Facultad: Ciencias Humanas y Sociales				
Programa: Especialización en Informática para el aprendizaje en red					Trimestre: II - III				
No. Plan de estudio:			Versión:			No. Créditos: 3			
Nivel educativo en pregrado									
Técnico			Tecnológico			Profesional			
Nivel educativo en posgrado									
Especialización			X		Maestría				
Carácter del espacio académico									
Teórico			Práctico				Teórico - Práctico		X
Nivel de aprendizaje									
Básico			De profundización		X	De profesionalización			
Horas de trabajo semanal									
Presencial / sincrónico		3	Autónomo		6	En taller			En tutoría 3
Tipo de espacio académico)									
Académico obligatorio			Académico electivo disciplinar		X	Académico electivo no disciplinar			Transversal
Metodología									
Presencial			Virtual		X	A distancia			Combinada
Nombre del docente que elabora el Syllabus: Luz Marina Cuervo Gamboa									

II. JUSTIFICACIÓN DEL ESPACIO ACADÉMICO (Max. 500 palabras)
¿Ha escuchado o a utilizado las siguientes expresiones?, ¡eso es solo para los jóvenes!, ¡yo no sé de eso!, ¡yo los dejo!, ¡se la pasan pegados todo el tiempo a ese celular..., no aprenden nada!, ¡las TIC no están desplazando, ¡ahorita no puedo, jugar a eso, estoy ocupada!; se ha preguntado ¿qué hacen?, ¿cómo lo hacen?, ¿por qué lo hacen?, ¿cómo lo hacen?, ¿lo puedo hacer?, ¿y si les digo será que me enseñan?, ¿a quién le digo que me enseñe?, interrogantes que terminan en una sola expresión y es “nunca es tarde para aprender, ni hay edad para ello. El espacio académico denominado “Creatividad, Innovación y TIC” orientado a los estudiantes de la Especialización en Lúdica que se desarrollará en un periodo de 30 días, tiene como objetivo generar una cultura digital a través de la lúdica y el juego como mediación en proceso de co-creación de experiencias significativas situadas en las diversas formas de aprender y de enseñar, lo cual se considera como practica lúdica emergentes que dinamiza escenarios educativos y sociales de manera disruptiva a través de modelos de aprendizaje basado en el juego. Seguramente ha escuchado hablar de g-learning, game learning o gamificación, son términos que hacen referencia al juego mediado por las TIC – juego digital- en y para la Educación, el cual busca recrear ambientes, integrar dos generaciones e innovar en torno a las estrategias didácticas a desarrollar en el aula con un fin común que es enseñar y aprender de manera divertida a resolver problemas, analizar situaciones, desarrollar el pensamiento crítico, desarrollar la creatividad, fomentar el trabajo colaborativo, fortalecer las habilidades blandas, toma de decisiones y liderar procesos de manera clara y coherente y mejorar la comunicación, recuerde la frase, “quien es capaz de aprender es capaz de enseñar” y para ello solo se necesita de tres aspectos fundamentales que son: la motivación, la creatividad y la adaptabilidad. Para finalizar invito a



adoptar y adaptar la siguiente frase de Confucio, "Me lo contaron y lo olvidé; lo vi y lo entendí; lo hice y lo aprendí".

III. SÍNTESIS DEL ESPACIO ACADÉMICO (Max. 500 palabras)

¿Recuerda usted aquella frase de Robert Kiyosaki sobre el fracaso?, él decía "A veces se gana, a veces... se aprende.", el espacio académico denominado "Creatividad, Innovación y TIC" orientado a los estudiantes de la Especialización en Lúdica enseña la convergencia y la diferencia entre el juego, juguete en la Educación mediada por las TIC, llevando a la reflexión acerca de la importancia de enseñar a aprender de manera lúdica, creativa, que motive por la apropiación del conocimiento a través de la exploración de manera activa y significativa que permita resolver problemas de manera colaborativa en un mundo irreal para el mundo real que se caracteriza por la diversidad.

IV. RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Generar cultura digital a través del aprendizaje basado en el juego como mediación en proceso de cocreación de experiencias significativas que permita resolver problemas, analizar situaciones y desarrollar el pensamiento crítico de manera creativa.

V. CONTENIDOS BÁSICOS DEL ESPACIO ACADÉMICO

PERIODO DE CORTE	RESULTADOS DE APRENDIZAJE	TEMAS Y CONTENIDOS ESPECÍFICOS
Unidad 1. El juego y gamificación	Generar cultura digital a través del aprendizaje basado en el juego como mediación en proceso de cocreación de experiencias significativas que permita resolver problemas, analizar situaciones y desarrollar el pensamiento crítico de manera creativa.	• El juego • Aprendizaje basado en juegos
Unidad 2. Arquitecturas de Juego.	Generar cultura digital a través del aprendizaje basado en el juego como mediación en proceso de cocreación de experiencias significativas que permita resolver problemas, analizar situaciones y desarrollar el pensamiento crítico de manera creativa.	• Innovación Creatividad • Recursos Educativos Digitales
Unidad 3. G-learning	Generar cultura digital a través del aprendizaje	• Proyecto de g-learning • Experiencias innovadoras



basado en el juego como mediación en proceso de cocreación de experiencias significativas que permita resolver problemas, analizar situaciones y desarrollar el pensamiento crítico de manera creativa.

VI. RUTA DE APRENDIZAJE

Identifica problemáticas sociales en escenarios y/o contextos mediados por las TIC por medio de elaboración de propuesta ABP

Unidad	Semana	Horas acompañamiento	Horas autónomas
Unidad 1	1-2	12	36
Unidad 2	3-4	12	36
Unidad 3	5-6	12	36
Total	6	36	108
Total de horas del espacio académico/Número de créditos			144 (3 créditos)

VII. RUTA DE EVALUACIÓN

PERIODO DE CORTE	TIPO DE EVALUACIÓN	RESULTADOS DE APRENDIZAJE	¿QUÉ SE EVALÚA?	EVIDENCIAS	EVALUADOR
		Generar cultura digital a través del aprendizaje basado en el juego como mediación en proceso de cocreación de experiencias significativas que permita resolver problemas, analizar situaciones y desarrollar el pensamiento crítico de manera creativa.			



VIII. BIBLIOGRAFÍA

BÁSICA (de acuerdo con la programación de contenidos) Citar normas APA

Observatorio.itesm.m. (2016). Gamificación. Retrieved from <http://bit.ly/ObservatorioGPlus>
Ministerio de Educación Nacional (MEN). (2014). El juego en la educación inicial. Retrieved from https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-341835_archivo_pdf_educacion_inicial.pdf

COMPLEMENTARIA (permite consultas para formulación de propuestas, intención por el conocimiento, exposiciones)

IX. CIBERGRAFÍA

REVISTAS ELECTRÓNICAS Citar con normas APA

•

PÁGINAS WEB Citar con normas APA

AulaPlaneta. (2008). Ventajas del aprendizaje basado en juegos o Game-Based Learning (GBL) | aulaPlaneta. Retrieved November 30, 2018, from <http://www.aulaplaneta.com/2015/07/21/recursos-tic/ventajas-del-aprendizaje-basado-enjuegos-o-game-based-learning-gbl/>

Chamorro, L. I. L. (2016). El juego en la educación infantil y primaria. Contextos Educativos, 0(1), 19–37.

Ideas para que apliques la gamificación en el aula el próximo curso - aulaPlaneta. (n.d.). Retrieved December 2, 2018, from <http://www.aulaplaneta.com/2014/08/12/recursostic/ideas-para-que-apliques-la-gamificacion-en-el-aula-el-proximo-curso/>

Marc Prensky. (2011). Claves de la enseñanza en la era digital. Ministerio de Educación Nacional (MEN). (2014). El juego en la educación inicial. Retrieved from https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-341835_archivo_pdf_educacion_inicial.pdf Observatorio.itesm.m. (2016). Gamificación. Retrieved from <http://bit.ly/ObservatorioGPlus>

BASES DE DATOS ESPECIALIZADAS (especificar la base de datos y la ruta de artículos que se van a utilizar) no sólo el nombre de la base.

- REDALYC. Red de Revistas de América Latina y el Caribe, España y Portugal. (Base de datos de libre acceso)
- MAGISTERIO (Biblioteca Fundación Universitaria Los Libertadores)
- ELIBRARY. Base de datos del Banco Mundial. (Biblioteca Fundación Universitaria Los Libertadores)
- PEARSON. Biblioteca Virtual PEARSON. (Biblioteca Fundación Universitaria Los Libertadores)
- ProQuest. Base de datos (Biblioteca Fundación Universitaria Los Libertadores)

 LOS LIBERTADORES FUNDACIÓN UNIVERSITARIA	SYLLABUS	CÓDIGO: FO-FT-003
		VERSIÓN: 02

X. CONTROL DE CAMBIOS		
Versión	Fecha	Razón de la Actualización

Firma:  Nombre: LUZ MARINA CUERVO GAMBOA	Firma:  Nombre: YESID MANUEL HERNANDEZ
DOCENTE ELABORÓ	DIRECTOR DE DEPARTAMENTO REVISÓ Y APROBÓ