

# SÍLABO

## Tecnologías Educativas 1

<b>Código</b>	24UC00108	<b>Carácter</b>	Obligatoria	
<b>Requisito</b>	Transformación Digital de la Educación y las Instituciones Educativas			
<b>Créditos</b>	4			
<b>Horas</b>	<b>Teóricas</b>	2	<b>Prácticas</b>	4
<b>Año académico</b>	2025			

### I. Introducción

Tecnologías Educativas 1 es una asignatura de especialidad, de carácter obligatorio para la Escuela Académico Profesional de Educación con especialidad en Innovación y Aprendizaje Digital, que se ubica en el segundo ciclo. Esta asignatura contribuye a desarrollar la competencia Tecnologías Educativas, en el nivel 1. Tiene como requisito la asignatura de Transformación Digital de la Educación y las Instituciones Educativas. Por su naturaleza, incluye componentes teóricos y prácticos que permiten diferenciar los componentes a nivel de *hardware*, *software* y de telecomunicaciones para su incorporación y uso en el ámbito educativo. Asimismo, la asignatura tiene formato virtual en la modalidad A Distancia.

Los contenidos generales que la asignatura desarrolla son los siguientes: tecnologías de información y comunicación; *hardware*, *software* y telecomunicaciones, *software* libre y propietario, tecnologías emergentes y disruptivas.

### II. Resultado de aprendizaje de la asignatura

Al finalizar la asignatura, el estudiante será capaz de analizar los componentes, procedimientos y recursos de tecnologías educativas a nivel de *hardware*, *software* y de telecomunicaciones para su incorporación y uso en el ámbito educativo.

**III. Organización de los aprendizajes**

<b>Unidad 1</b> <b>Tecnologías de información y comunicación</b>		<b>Duración en horas</b>	24
<b>Resultado de aprendizaje de la unidad</b>	Al finalizar la unidad, cada estudiante será capaz de identificar las características principales de las TICs para la Educación.		
<b>Ejes temáticos</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Conceptos y evolución de las TIC</li> <li>2. Características y aplicaciones de las TIC</li> <li>3. Clasificaciones de las TIC</li> <li>4. Ética de la tecnología</li> </ol>		

<b>Unidad 2</b> <b>Hardware, software y telecomunicaciones</b>		<b>Duración en horas</b>	24
<b>Resultado de aprendizaje de la unidad</b>	Al finalizar la unidad, cada estudiante será capaz de integrar los componentes hardware, software y de telecomunicaciones en la ejecución de una clase virtual.		
<b>Ejes temáticos</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Conceptos fundamentales de <i>hardware, software</i> y telecomunicaciones</li> <li>2. Integración efectiva de los elementos de <i>hardware, software</i> y telecomunicaciones</li> <li>3. Uso e implementación de dispositivos <i>hardware</i> en clases virtuales</li> <li>4. Aplicación de los recursos Hardware en clases virtuales</li> </ol>		

<b>Unidad 3</b> <b>Software libre y propietario</b>		<b>Duración en horas</b>	24
<b>Resultado de aprendizaje de la unidad</b>	Al finalizar la unidad, cada estudiante será capaz de implementar actividades utilizando software de productividad, diseño y creatividad		
<b>Ejes temáticos</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Clasificación del <i>software</i></li> <li>2. El Software según su función</li> <li>3. Aplicaciones de productividad en la educación</li> <li>4. Aplicaciones de diseño y creatividad en la educación</li> </ol>		

<b>Unidad 4</b> <b>Tecnologías emergentes y disruptivas</b>		<b>Duración en horas</b>	24
<b>Resultado de aprendizaje de la unidad</b>	Al finalizar la unidad, cada estudiante será capaz de analizar la implementación de una sesión de aprendizaje tomando en cuenta las tecnologías educativas emergentes.		
<b>Ejes temáticos</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ecosistema de las tecnologías</li> <li>2. EdTech - tecnología educativa</li> <li>3. Inteligencia artificial (IA) en la educación</li> <li>4. Tecnologías de accesibilidad en la educación</li> </ol>		

#### IV. Metodología

##### Modalidad A Distancia - formato virtual

Para el desarrollo de la asignatura se aplicará el *flipped learning*. Asimismo, el docente utiliza para el desarrollo de las videoclases la exposición dialogada, el análisis de casos y el trabajo individual y colaborativo. Los contenidos y actividades propuestos se desarrollarán con la recuperación de saberes previos, la reconstrucción, el análisis y la evaluación de las actividades propuestas. Para el desarrollo de la asignatura el estudiante tendrá acceso al aula virtual, en la que encontrará todos los recursos y actividades de aprendizaje a desarrollar para el logro de los resultados de aprendizajes planteados.

#### V. Evaluación

##### Sobre la probidad académica

Las faltas contra la probidad académica se consideran infracciones muy graves en la Universidad Continental. Por ello, todo docente está en la obligación de reportar cualquier incidente a la autoridad correspondiente; sin perjuicio de ello, para la calificación de cualquier trabajo o evaluación, en caso de plagio o falta contra la probidad académica, la calificación será siempre cero (00). En función de ello, todo estudiante está en la obligación de cumplir el [Reglamento Académico](#)<sup>1</sup> y conducirse con probidad académica en todas las asignaturas y actividades académicas a lo largo de su formación; de no hacerlo, deberá someterse a los procedimientos disciplinarios establecidos en el mencionado documento.

##### Modalidad A Distancia - formato virtual

Rubros	Unidad por evaluar	Semana	Entregable	Instrumento	Peso parcial (%)	Peso total (%)
Evaluación de entrada	Requisito	Primera sesión	Evaluación individual teórica	Prueba objetiva	<b>0</b>	
Consolidado 1 <b>C1</b>	Unidad 1	1 – 3	Actividades virtuales		15	<b>15</b>
			Evaluación individual teórico-práctica	Prueba de desarrollo	85	
Evaluación parcial <b>EP</b>	Unidad 1 y 2	<b>4</b>	Evaluación individual teórico-práctica	Prueba de desarrollo	<b>20</b>	

<sup>1</sup> Descarga el documento en el siguiente enlace <https://shorturl.at/fhosu>

Consolidado 2 <b>C2</b>	Unidad 3	5 – 7	Actividades virtuales		15	<b>25</b>
			Diseño de un recurso educativo	Rúbrica de evaluación	85	
Evaluación final <b>EF</b>	Todas las unidades	<b>8</b>	Portafolio de actividades diseñadas	Rúbrica de evaluación	<b>40</b>	
Evaluación sustitutoria*	Todas las unidades	Fecha posterior a la evaluación final	Portafolio de actividades diseñadas	Rúbrica de evaluación		

\* Reemplaza la nota más baja obtenida en los rubros anteriores.

### Fórmula para obtener el promedio

$$PF = C1 (15 \%) + EP (20 \%) + C2 (25 \%) + EF (40 \%)$$

### VI. Atención a la diversidad

En la Universidad Continental generamos espacios de aprendizaje seguros para todas y todos nuestros estudiantes, en los cuales puedan desarrollar su potencial al máximo. En función de ello, si un(a) estudiante tiene alguna necesidad, debe comunicarlo al o la docente. Si el estudiante es una persona con discapacidad y requiere de algún ajuste razonable en la forma en que se imparten las clases o en las evaluaciones, puede comunicar ello a la Unidad de Inclusión de Estudiantes con Discapacidad. Por otro lado, si el nombre legal del estudiante no corresponde con su identidad de género, puede comunicarse directamente con el o la docente de la asignatura para que utilice su nombre social. En caso hubiera algún inconveniente en el cumplimiento de estos lineamientos, se puede acudir a la dirección o la coordinación de carrera, o a la Defensoría Universitaria, lo que está sujeto a la normativa interna de la Universidad.

### VII. Bibliografía

#### Básica

Laudon, K. y Laudon, J. (2016). *Sistemas de información gerencial* (10.ª ed.). Pearson Educación. <https://d82m.short.gy/9icqWy>

#### Complementaria

Bona, C. (2015). *La nueva educación: los retos y desafíos de un maestro de hoy*. Plaza & Janes Editores.

Santiago, R. (2015). *Mobile Learning. Nuevas realidades en el aula*. Editorial Océano de México.

### VIII. Recursos digitales

Genially. (2024). *Genially* [Plataforma de creación de contenidos multimedia] <https://genial.ly/es/>

Karen Zerpa. (2023, 21 de julio). *Crea un documento tipo informe con CANVA DOCS* [Vídeo]. YouTube. <https://bit.ly/46nCOB0>

Mentimeter. (2024). *Mentimeter* [Plataforma de creación de contenidos multimedia] <https://www.mentimeter.com/es-ES>