

# SÍLABO

## Gestión del Aprendizaje y Cultura Digital

<b>Código</b>	24UC00540	<b>Carácter</b>	Electivo	
<b>Requisito</b>	Estrategias y Herramientas Digitales para el Aprendizaje			
<b>Créditos</b>	3			
<b>Horas</b>	<b>Teóricas</b>	2	<b>Prácticas</b>	2
<b>Año académico</b>	2024			

### I. Introducción

Gestión del Aprendizaje y Cultura Digital es una asignatura de carácter electivo para todas las escuelas académico profesionales, que se cursa en el tercer ciclo de estudios. Con ella, se desarrollan las competencias Aprendizaje estratégico y Cultural digital, en el nivel 2. Tiene como requisito la asignatura de Estrategias y Herramientas Digitales para el Aprendizaje. Se trata de una asignatura con componentes teóricos y prácticos, debido a que exige manejar conceptos fundamentales del aprendizaje estratégico y colaborativo para aplicarlos en la gestión de la información y del aprendizaje. En función de los contenidos teóricos y prácticos que se abordan, la asignatura se oferta en formato *blended* y virtual en las diferentes modalidades de estudio.

Los contenidos generales que la asignatura desarrolla son los siguientes: búsqueda y gestión de conocimientos, inteligencia artificial, construcción de aprendizajes colaborativos, creación y publicación de contenidos, y probidad académica y consideraciones éticas.

### II. Resultado de aprendizaje de la asignatura

Al finalizar la asignatura, el estudiante será capaz de crear contenidos académicos digitales, de la gestión de conocimientos para su publicación de manera individual y colaborativa, respetando la probidad y las normas éticas.

**III. Organización de los aprendizajes**

<b>Unidad 1</b> <b>Dominio de la búsqueda digital: estrategias, análisis y aplicación</b>		<b>Duración en horas</b>	16
<b>Resultado de aprendizaje de la unidad</b>	Al finalizar la unidad, cada estudiante será capaz de utilizar técnicas avanzadas de búsqueda de información en entornos digitales, utilizando herramientas y estrategias de búsqueda efectivas para la evaluación de la relevancia y credibilidad de las fuentes encontradas.		
<b>Ejes temáticos</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Técnicas avanzadas de búsqueda de información</li> <li>2. Análisis de la relevancia y credibilidad de las fuentes</li> <li>3. Uso de herramientas y estrategias para mejorar la efectividad de la búsqueda</li> </ol>		

<b>Unidad 2</b> <b>Inteligencia artificial: estrategias, desarrollo e implementación</b>		<b>Duración en horas</b>	16
<b>Resultado de aprendizaje de la unidad</b>	Al finalizar la unidad, cada estudiante será capaz de identificar soluciones basadas en inteligencia artificial en la mejora de los procesos de aprendizaje, utilizando técnicas y herramientas para la personalización de la experiencia de aprendizaje y optimización del rendimiento académico.		
<b>Ejes temáticos</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. La inteligencia artificial en el aprendizaje</li> <li>2. Soluciones basadas en IA para la personalización del aprendizaje</li> <li>3. Implementación y evaluación de soluciones de la IA en entornos educativos</li> </ol>		

<b>Unidad 3</b> <b>Aprendizaje colectivo digital: estrategias y prácticas</b>		<b>Duración en horas</b>	16
<b>Resultado de aprendizaje de la unidad</b>	Al finalizar la unidad, cada estudiante será capaz de gestionar redes personales de aprendizaje mediante la colaboración en entornos digitales, discusiones en línea, trabajo en equipo de manera significativa y efectiva.		
<b>Ejes temáticos</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. La colaboración en entornos digitales</li> <li>2. Las discusiones en línea</li> <li>3. Aprendizaje colectivo y comunidades de práctica</li> </ol>		

<b>Unidad 4</b> <b>Producción digital en educación: elaboración y difusión de contenido académico</b>		<b>Duración en horas</b>	16
<b>Resultado de aprendizaje de la unidad</b>	Al finalizar la unidad, cada estudiante será capaz crear contenido académico digital, utilizando herramientas y plataformas adecuadas para la publicación de recursos educativos multimedia, respetando los derechos de autor y las normas éticas de atribución y citación.		
<b>Ejes temáticos</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Elaboración de contenido académico digital</li> <li>2. Elaboración de recursos educativos multimedia</li> <li>3. Publicación y difusión de contenido académico digital</li> </ol>		

#### **IV. Metodología**

##### **Modalidad Presencial (formato virtual)**

En el desarrollo de la asignatura, se emplea el aprendizaje colaborativo, experiencial e invertido, utilizando recursos educativos virtuales compartidos mediante el aula virtual, tales como lecturas, presentaciones interactivas, videos y foros de discusión. Asimismo, para medir el nivel de logro de aprendizaje se utilizará el aprendizaje basado en proyectos (ABP). Se utilizarán cuestionarios de autoevaluación formativa compartida en el aula virtual; además, se desarrollarán guías de práctica para las actividades.

##### **Modalidad Semipresencial (formato virtual) y A Distancia (formato virtual)**

En el desarrollo de la asignatura, se emplea el aprendizaje colaborativo, experiencial e invertido, utilizando recursos educativos virtuales compartidos mediante el aula virtual, tales como lecturas, presentaciones interactivas, videos y foros de discusión. Asimismo, para medir el nivel de logro de aprendizaje se utilizará el aprendizaje basado en proyectos (ABP). Se utilizarán cuestionarios de autoevaluación formativa compartida en el aula virtual; además, se desarrollarán guías de práctica para las actividades.

#### **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 reglamento.

---

<sup>1</sup> Descargar el documento: <https://shorturl.at/fhosu>

**Modalidad Presencial (formato virtual)**

Rubros	Unidad por evaluar	Entregable	Instrumento	Peso parcial (%)	Peso total (%)
<b>Evaluación de entrada</b>	<b>Requisito</b>	Evaluación individual teórica	Prueba objetiva	<b>0</b>	
<b>Consolidado 1 C1</b>	<b>Unidad 1 Semana 4</b>	Informe individual de búsqueda de información en entornos digitales	Rúbrica de evaluación	40	<b>20</b>
	<b>Unidad 2 Semana 7</b>	Diseño grupal de una solución basada en IA para la personalización del aprendizaje	Rúbrica de evaluación	45	
	<b>Unidad 1 y 2 Semana 1 - 7</b>	Actividades de trabajo autónomo en línea		15	
<b>Evaluación parcial EP</b>	<b>Unidad 1 y 2 Semana 8</b>	Informe grupal de soluciones basadas en IA para la personalización del aprendizaje	Rúbrica de evaluación	<b>25</b>	
<b>Consolidado 2 C2</b>	<b>Unidad 3 Semana 12</b>	Elaboración de una red personal de aprendizaje	Lista de cotejo	40	<b>20</b>
	<b>Unidad 4 Semana 15</b>	Elaboración grupal de un recurso educativo multimedia	Rúbrica de evaluación	45	
	<b>Unidad 3 y 4 Semana 9 - 15</b>	Actividades de trabajo autónomo en línea		15	
<b>Evaluación final EF</b>	<b>Todas las unidades Semana 16</b>	Publicación colaborativa en multiformato de contenidos académicos digitales basados en IA	Rúbrica de Evaluación	<b>35</b>	
<b>Evaluación sustitutoria*</b>	<b>Todas las unidades Fecha posterior a la evaluación final</b>	Elaboración individual de un recurso educativo multimedia en multiformato basado en IA	Rúbrica de Evaluación		

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

**Modalidad Semipresencial (formato virtual)**

Rubros	Unidad por evaluar	Semana	Entregable	Instrumento	Peso parcial (%)	Peso total (%)
<b>Evaluación de entrada</b>	<b>Requisito</b>	<b>Primera sesión</b>	Evaluación individual teórica	Prueba objetiva	<b>0</b>	
<b>Consolidado 1 C1</b>	<b>Unidad 1</b>	1 - 3	Actividades virtuales		15	<b>20</b>
			Informe individual de búsqueda de información en entornos digitales	Rúbrica de evaluación	85	
<b>Evaluación parcial EP</b>	<b>Unidad 1 y 2</b>	<b>4</b>	Informe grupal de soluciones basadas en IA para la personalización del aprendizaje	Rúbrica de evaluación	<b>25</b>	

<b>Consolidado 2 C2</b>	<b>Unidad 3</b>	5 - 7	Actividades virtuales		15	<b>20</b>
			Elaboración de una red personal de aprendizaje	Lista de cotejo	85	
<b>Evaluación final EF</b>	<b>Todas las unidades</b>	<b>8</b>	Publicación colaborativa en multiformato de contenidos académicos digitales basados en IA	Rúbrica de Evaluación	<b>35</b>	
<b>Evaluación sustitutoria*</b>	<b>Todas las unidades Fecha posterior a la evaluación final</b>		Elaboración individual de un recurso educativo multimedia en multiformato basado en IA	Rúbrica de Evaluación		

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

### Modalidad A Distancia (formato virtual)

Rubros	Unidad por evaluar	Semana	Entregable	Instrumento	Peso parcial (%)	Peso total (%)
<b>Evaluación de entrada</b>	<b>Requisito</b>	<b>Primera sesión</b>	Evaluación individual teórica	Prueba objetiva	<b>0</b>	
<b>Consolidado 1 C1</b>	<b>Unidad 1</b>	1 - 3	Actividades virtuales		15	<b>20</b>
			Informe individual de búsqueda de información en entornos digitales	Rúbrica de evaluación	85	
<b>Evaluación parcial EP</b>	<b>Unidad 1 y 2</b>	<b>4</b>	Informe grupal de soluciones basadas en IA para la personalización del aprendizaje	Rúbrica de evaluación	<b>25</b>	
<b>Consolidado 2 C2</b>	<b>Unidad 3</b>	5 - 7	Actividades virtuales		15	<b>20</b>
			Elaboración de una red personal de aprendizaje	Lista de cotejo	85	
<b>Evaluación final EF</b>	<b>Todas las unidades</b>	<b>8</b>	Publicación colaborativa en multiformato de contenidos académicos digitales basados en IA	Rúbrica de Evaluación	<b>35</b>	
<b>Evaluación sustitutoria*</b>	<b>Todas las unidades Fecha posterior a la evaluación final</b>		Elaboración individual de un recurso educativo multimedia en multiformato basado en IA	Rúbrica de Evaluación		

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

### Fórmula para obtener el promedio

$$PF = C1 (20\%) + EP (25\%) + C2 (20\%) + EF (35\%)$$

## 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 comunicarla 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 comunicarlo 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 su director(a) o coordinador(a) de carrera o a la Defensoría Universitaria, lo que está sujeto a la normativa interna de la Universidad.

## VII. Bibliografía

### Básica

Martínez, J. y Muñoz, J. (2018). *Aprender en las organizaciones de la era digital: Alternativas desde la formación y para la transformación*. Editorial UOC. <https://fldp.short.gy/NJZHJA>

### Complementaria

Álvarez, A. (2014). *Entornos personales de aprendizaje (PLE): aprendizaje conectado en red*. Ministerio de Educación, Cultura y Deporte. <https://bit.ly/3VlrLz4>

Cruz, M. (2015). *Modelos de búsqueda y recuperación de la información*. Ediciones Trea. <https://bit.ly/45MpuY1>

Gértrudix, M., Esteban, N., Gálvez, M. y Rivas, B. (Eds.). (2017). *La innovación educativa como agente de transformación digital en la Educación Superior. Acciones para el cambio*. Dykinson. <https://bit.ly/3W2ut3l>

Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación* (6.ª ed.). McGraw Hill. <https://bit.ly/3XFMi9V>

Huawei Technologies Co., Ltd. (2022). *Artificial Intelligence Technology*. Springer Singapore. <https://doi.org/10.1007/978-981-19-2879-6>

Pérez, A. (2017). *Alfabetización mediática, TIC y competencias digitales*. Editorial UOC. <https://bit.ly/3xs4l3z>

Yuni, J. y Urbano, C. (2020). *Metodología y técnicas para investigar: recursos para la elaboración de proyectos, análisis de datos y redacción científica*. Brujas. <https://bit.ly/4bqoQ3Z>

### VIII. Recursos digitales

Centro de Herramientas y Recursos para el Aprendizaje de la Universidad Continental

<https://centrorecursosuc.blogspot.com/>

Contiverso, aplicación de Realidad Virtual de la Universidad Continental

<https://bit.ly/3xAUNZq>

Universidad Continental. (2024). *Maneja tu Aula Virtual*. Dirección de Tecnologías Digitales. <https://bit.ly/4cD3e5e>