

# SÍLABO

## Teoría del Aprendizaje y Aprendizaje Mediado por Tecnología

<b>Código</b>	24UC01025	<b>Carácter</b>	Obligatorio
<b>Requisito</b>	Educación, Aprendizaje y Enseñanza en la Sociedad del Conocimiento		
<b>Créditos</b>	3		
<b>Horas</b>	<b>Teóricas</b>	2	<b>Prácticas</b> 2
<b>Año académico</b>	2025		

### I. Introducción

Teoría del Aprendizaje y Aprendizaje Mediado por Tecnología es una asignatura de especialidad, de carácter obligatorio para la Escuela Académico Profesional de Educación con especialidad en Innovación y Aprendizaje Digital, que se cursa en el tercer ciclo. Esta asignatura contribuye a desarrollar la competencia Dominio de los fundamentos y enfoques en ciencias de la educación, en el nivel 1. Tiene como requisito la asignatura de Educación, Aprendizaje y Enseñanza en la Sociedad del Conocimiento. Por su naturaleza, incluye componentes teóricos y prácticos que permiten explicar los entornos de aprendizaje mediados por las tecnologías digitales donde se contemplen las aportaciones desde diferentes teorías del aprendizaje. La asignatura se ofrece en formato virtual en la modalidad A Distancia.

Los contenidos generales que la asignatura desarrolla son los siguientes: conceptos y teorías del aprendizaje; escenarios de aprendizajes; actitudes hacia las tecnologías como elemento determinante; y autorregulación del aprendizaje mediados por las tecnologías.

### II. Resultado de aprendizaje de la asignatura

Al finalizar la asignatura, el estudiante será capaz de explicar los elementos claves de la teoría del aprendizaje para aplicarlos de forma general en el diseño de la instrucción y, de manera particular, en el diseño de situaciones de aprendizaje apoyadas con tecnologías.

### III. Organización de aprendizaje

<b>Unidad 1</b> <b>Explorando teorías del aprendizaje en entornos tecnológicos</b>		<b>Duración en horas</b>	16
<b>Resultado de aprendizaje de la unidad</b>	Al finalizar la unidad, cada estudiante será capaz de explicar las principales teorías del aprendizaje para la fundamentación de la práctica educativa en escenarios mediados tecnológicamente.		
<b>Ejes temáticos</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Introducción a las teorías del aprendizaje</li> <li>2. Teoría cognitiva, constructivista y conectivista en entornos educativos mediados por tecnología</li> </ol>		

<b>Unidad 2</b> <b>Enfoques innovadores para la educación digital</b>		<b>Duración en horas</b>	16
<b>Resultado de aprendizaje de la unidad</b>	Al finalizar la unidad, cada estudiante será capaz de diferenciar escenarios de aprendizaje innovadores que integren tecnología de manera efectiva para fomentar la enseñanza y el aprendizaje.		
<b>Ejes temáticos</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Diseño instruccional para el aprendizaje digital</li> <li>2. Tecnologías emergentes y su aplicación en la educación</li> </ol>		

<b>Unidad 3</b> <b>Perspectivas sobre la tecnología en la educación</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 las actitudes hacia las tecnologías como facilitadoras del aprendizaje.		
<b>Ejes temáticos</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Concepto de actitudes hacia la tecnología en el contexto educativo</li> <li>2. Influencia y factores que influyen en la formación de las actitudes hacia la tecnología en el proceso de aprendizaje</li> </ol>		

<b>Unidad 4</b> <b>Navegando hacia el éxito: autorregulación en el aprendizaje digital</b>		<b>Duración en horas</b>	16
<b>Resultado de aprendizaje de la unidad</b>	Al finalizar la unidad, cada estudiante será capaz de explicar estrategias de autorregulación del aprendizaje mediadas por tecnologías para mejorar el rendimiento académico.		
<b>Ejes temáticos</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Autorregulación del aprendizaje en entornos digitales</li> <li>2. Estrategias de autorregulación de aprendizaje mediado por tecnología</li> </ol>		

### IV. Metodología

#### Modalidad A Distancia - formato virtual

- **Método de casos (MC):** proporciona a los estudiantes casos reales o simulados, es efectiva para promover el pensamiento crítico, la aplicación práctica de conocimientos y la toma de decisiones éticas. Además, puede ser fácilmente adaptada para sesiones tanto síncronas como asíncronas, ya que los casos pueden ser discutidos en línea y los estudiantes pueden trabajar en ellos de forma individual o colaborativa según corresponda.

- **Aprendizaje gamificado (AG):** los estudiantes utilizan elementos basados en juegos, el trabajo en equipo o las tablas de puntuación para obtener un mayor compromiso y ayudar a asimilar la información nueva permitiendo la predisposición y el aprendizaje activo.
- **Aprendizaje colaborativo:** el docente fomentará la participación del estudiante durante las sesiones de clases, desarrollando actividades que permitan la interacción entre pares para el logro del propósito de la clase y del aprendizaje.

## 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.

### Modalidad A Distancia - formato virtual

Rubros	Unidad por evaluar	Semana	Entregable	Instrumento	Peso parcial (%)	Peso total (%)
Evaluación de entrada	Requisito	Primera sesión	Evaluación teórico-práctica	Prueba objetiva	0	
Consolidado 1 C1	Unidad 1	1 - 3	Actividades virtuales		15	20
			Organizador digital	Rúbrica de evaluación	85	
Evaluación parcial EP	Unidad 1 y 2	4	Casos de estudio	Rúbrica de evaluación	25	
Consolidado 2 C2	Unidad 3	5 - 7	Actividades virtuales		15	20
			Caso de estudio	Rúbrica de evaluación	85	

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

<b>Evaluación final EF</b>	<b>Todas las unidades</b>	<b>8</b>	Evaluación teórico-práctica	Prueba de desarrollo	<b>35</b>
<b>Evaluación sustitutoria*</b>	<b>Todas las unidades Fecha posterior a la evaluación final</b>		Evaluación teórico-práctica	Prueba de desarrollo	

\*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. Bibliografía

### Básica

Schunk, D. (2012). *Teorías del aprendizaje. Una perspectiva educativa* (6.ª ed.). Pearson.

### Complementaria

Adell, J. y Castañeda, L. (2012). Tecnologías emergentes, ¿pedagogías emergentes? En J. Hernández, M. Pennesi, D. Sobrino y A. Vázquez (Coords.). *Tendencias emergentes en educación con TIC* (pp. 13-32). Asociación Espiral, Educación y Tecnología.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4230542>

Cabero, J. y Llorente, M. (2015). Tecnologías de la información y la comunicación (TIC): escenarios formativos y teorías del aprendizaje. *Revista Lasallista de investigación*, 12(2), 186-193.

<http://www.scielo.org.co/pdf/rlsi/v12n2/v12n2a19.pdf>

Concari, S. (2014). Tecnologías emergentes ¿cuáles usamos? *Latin-American Journal of Physics*, 8(3), 494-503.

Díaz, F. (2015). Principios de diseño instruccional de entornos de aprendizaje apoyados con TIC: un marco de referencia sociocultural y situado. *Tecnología y Comunicación Educativas*, 41.

Fonseca, H. y Bencomo M. (2011). Teorías del aprendizaje y modelos educativos: revisión histórica. *Salud, Arte y Cuidado*, 4(1), 71-93.

Luna, M., Ayala, S. y Rosas, P. (Coords.). (2021). *El Diseño Instruccional. Elemento clave para la innovación en el aprendizaje: Modelos y Enfoques*. Astra ediciones. <https://shorturl.at/ZjcOn>

Trujillo, L. (2017). *Teorías pedagógicas contemporáneas*. Fundación Universitaria del Área Andina.

**VII. Recursos digitales**

Canva. (s. f.). *Canva* [Modelo grande de diseño]. [https://www.canva.com/es\\_419/](https://www.canva.com/es_419/)

Genially. (s. .). *Genially* [Modelo grande de diseño]. <https://genially.com/es/>

Miro. (s .f.). *Miro* [Modelo de plataforma visual]. <https://miro.com/es/>

Padlet. (s f.). *Padlet* [Modelo de plataforma visual]. <https://padlet.com/>