

SÍLABO

Formación en Escenarios Virtuales: Modalidades E-learning e Híbridas

Código	24UC00479		Carácter	Obligatorio
Requisito	Educación, Aprendizaje y Enseñanza en la Sociedad del Conocimiento			
Créditos	4			
Horas	Teóricas	2	Prácticas	4
Año académico	2025			

I. Introducción

Formación en Escenarios Virtuales: Modalidades E-learning e Híbridas 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 cuarto ciclo. Con ella, se desarrollan las competencias Dominio de los Fundamentos y Enfoques en Ciencias de la Educación, y Diseño de Experiencias para el Aprendizaje, ambas en el nivel 2. 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 analizar e implementar acciones formativas virtuales considerando todos los componentes y elementos para la enseñanza y el aprendizaje en entornos virtuales para la modalidad E-learning e híbridas. Asimismo, la asignatura se ofrece en formato virtual en la modalidad A Distancia.

Los contenidos generales que la asignatura desarrolla son los siguientes: modelos formativos *e-learning*, *blended* e híbrido, evolución del *e-learning* hacia el *u-learning*, diseño instruccional, recursos, e-actividades, estrategias y metodologías para el diseño de los materiales formativos, funciones del tutor y del docente digital.

II. Resultado de aprendizaje de la asignatura

Al finalizar la asignatura, el estudiante será capaz de implementar acciones formativas virtuales, tanto en la modalidad *e-learning* como en el aprendizaje híbrido, analizando diferentes metodologías y estrategias en contextos de formación virtual, y asumiendo el rol para guiar acciones formativas digitales.

III. Organización de los aprendizajes

Unidad 1 Modelos formativos en e-learning y modalidades híbridas		Duración en horas	24
Resultado de aprendizaje de la unidad	Al finalizar la unidad, cada estudiante será capaz de seleccionar el modelo educativo más apropiado (<i>e-learning</i> , <i>blended</i> o híbrido) para un contexto formativo específico, considerando las características y necesidades particulares del entorno de aprendizaje virtual.		
Ejes temáticos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Modelos formativos <i>e-learning</i>: definición y características 2. Modalidad híbrida: definición y elementos clave 3. <i>Blended learning</i> y diferencias con otras modalidades 4. Evolución del <i>e-learning</i> hacia el <i>u-learning</i> 		
Unidad 2 Diseño instruccional en entornos virtuales		Duración en horas	24
Resultado de aprendizaje de la unidad	Al finalizar la unidad, cada estudiante será capaz de aplicar principios de diseño instruccional en el desarrollo de materiales y experiencias formativas de entornos virtuales para la elaboración de contenidos de un módulo de aprendizaje.		
Ejes temáticos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Fundamentos del diseño instruccional para <i>e-learning</i> 2. Selección y organización de contenidos digitales 3. Herramientas para la creación de recursos educativos virtuales 4. Criterios de calidad en el diseño de materiales formativos 		
Unidad 3 Estrategias y metodologías para el aprendizaje virtual		Duración en horas	24
Resultado de aprendizaje de la unidad	Al finalizar la unidad, cada estudiante será capaz de diseñar estrategias y metodologías didácticas adaptadas a entornos virtuales y modalidades híbridas para la implementación del módulo de aprendizaje diseñado.		
Ejes temáticos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Estrategias activas para el aprendizaje en línea 2. E-actividades: diseño y evaluación 3. Métodos colaborativos y trabajo en equipo en entornos virtuales 4. Adaptación de metodologías presenciales a modalidades híbridas 		
Unidad 4 El rol del tutor y el docente digital		Duración en horas	24
Resultado de aprendizaje de la unidad	Al finalizar la asignatura, el estudiante será capaz de implementar acciones formativas virtuales, tanto en la modalidad <i>e-learning</i> como en el aprendizaje híbrido, analizando diferentes metodologías y estrategias en contextos de formación virtual, y asumiendo el rol para guiar acciones formativas digitales.		
Ejes temáticos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Funciones y competencias del tutor virtual 2. El docente en escenarios híbridos: rol y adaptaciones 3. Gestión de la interacción y acompañamiento en línea 4. Evaluación y retroalimentación en entornos virtuales 		

IV. Metodología

Modalidad A Distancia - formato virtual

- Aprendizaje colaborativo
- Aprendizaje experiencial
- Aprendizaje orientado en proyectos (AOP)
- Aprendizaje invertido (AI)
- Aprendizaje gamificado

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](#)¹ 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	0	
Consolidado 1 C1	Unidad 1	1-3	Actividades virtuales		15	20
			Actividad práctica grupal: estudio sobre modelo de formación online	Rúbrica de evaluación	85	
Evaluación parcial EP	Unidad 1 y 2	4	Actividad práctica grupal: elaboración de materiales y experiencias formativas en entornos virtuales	Rúbrica de evaluación	25	
Consolidado 2 C2	Unidad 3	5-7	Actividades virtuales		15	20
			Actividad práctica grupal: diseño de un plan adaptado a entornos virtuales y modalidades híbridas	Rúbrica de evaluación	85	

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

Evaluación final EF	Todas las unidades	8	Actividad práctica individual: diseño de una acción formativa virtual y su implementación en un contexto educativo específico	Rúbrica de evaluación	35
Evaluación sustitutoria*	Todas las unidades Fecha posterior a la evaluación final		Actividad práctica individual: diseño de una acción formativa virtual y su implementación en un contexto educativo específico	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 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 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

Cabero, J. y Llorente, M. (2020). *Diseño instruccional y e-learning: Bases y modelos para la enseñanza virtual*. Síntesis.

Complementaria

Area, M. y Adell, J. (2021). *El aprendizaje híbrido: La combinación de lo presencial y lo virtual en la enseñanza universitaria*. Editorial UOC.

Salinas, J. (2020). *Estrategias de enseñanza y aprendizaje para entornos virtuales*. Editorial Narcea.

VIII. Recursos digitales

H5P Group. (2025). Kahoot [plataforma]. <https://h5p.org/>

Universidad ICESI. (s.f.). Eduteka [Página Web]. <https://www.eduteka.org/>