



Sílabo de E-Learning

I. Datos generales

Código	ASUC 00267			
Carácter	Electivo			
Créditos	3			
Periodo académico	2022			
Prerrequisito	Ninguno			
Horas	Teóricas:	2	Prácticas:	2

II. Sumilla de la asignatura

La asignatura corresponde al área de estudios de especialidad, es de naturaleza teórico-práctica. Tiene como propósito orientar al estudiante en el desarrollo y gestión de contenidos educativos que sean amigables e interactivos de fácil comprensión de modo que se faciliten diferentes lecciones de aprendizaje en apoyo a los planes y programas de capacitación, formación y educación virtual.

La asignatura contiene: La materia aplica, investiga y desarrolla la producción de contenidos de capacitación, formación y educación mediante el desarrollo de productos finales gráficos y audiovisuales que apoyen y mejoren la trasmisión de contenidos o lecciones prácticas de forma asincrónica, interactiva, motivadora y comprensiva en los diferentes públicos que accedan a sistemas de formación o educación virtual.

III. Resultado de aprendizaje de la asignatura

Al finalizar la asignatura, el estudiante será capaz de aplicar diversas herramientas digitales para la creación y gestión de contenidos didácticos de manera interactiva en diferentes soportes de Internet.



IV. Organización de aprendizajes

Unidad I		Duración en horas	16
Conceptos teóricos de los recursos tecnológicos			
Resultado de aprendizaje de la unidad	Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de analizar conceptos relacionados sobre diversos recursos tecnológicos para realizar una adecuada presentación de contenidos.		
Conocimientos		Habilidades	Actitudes
✓ Conceptos teóricos de diversos recursos tecnológicos		✓ Analiza entornos personales de aprendizaje y sus características. ✓ Clasifica los recursos tecnológicos ✓ Integra los recursos en la formación educativa.	✓ Valora la importancia de los conceptos teóricos de los recursos tecnológicos para un adecuado uso.
Instrumento de evaluación	• Rúbrica de evaluación		
Bibliografía (básica y complementaria)	Básica: • Castañeda, L. y Adell, J. (eds). (2013). Entornos personales de aprendizaje: Claves para el ecosistema educativo en red. Alcoy: Marfil. Complementaria: • Cabero y otros (2007). Diseño y producción de TIC para la formación. Recuperado de: http://books.google.com.pe/books/about/Dise%C3%B1o_y_producci%C3%B3n_de_TIC_para_la_for.html?hl=es&id=5VXKkVSFXW8C		
Recursos educativos digitales	• Kozma, R. (2012). Las TIC y la política educativa de transformación. RevistaAZ.com de educación y cultura. Recuperado de: http://www.educacionyculturaaz.com/educacion/las-tic-y-la-politica-educativa-detransformacion-2 • Fondo Nacional de Desarrollo de la Educación Peruana (2013). Observatorio de Innovación y Buenas Prácticas Educativas. Recuperado de: http://www.observatorioeducativo.pe		



Unidad II		Duración en horas	16
Las Tecnologías de la Información y Comunicación como mediadores en la construcción del aprendizaje cooperativo			
Resultado de aprendizaje de la unidad	Al finalizar la unidad, el estudiante analizará el rol que cumplen las tecnologías como mediadoras del proceso de aprendizaje.		
Conocimientos		Habilidades	Actitudes
✓ Servicios y recursos tecnológicos que favorecen el aprendizaje cooperativo.		✓ Recursos tecnológicos que favorecen el aprendizaje cooperativo. ✓ Entornos virtuales de aprendizaje.	✓ Valora la importancia del entorno virtual como mediador del aprendizaje cooperativo.
Instrumento de evaluación	• Rúbrica de evaluación		
Bibliografía (básica y complementaria)	Básica: • Castañeda, L. y Adell, J. (eds). (2013). Entornos personales de aprendizaje: Claves para el ecosistema educativo en red. Alcoy: Marfil. Complementaria: • Mayer, R. y Colvin, C. (2011). <i>E-Learning and the science of instruction: proven guidelines for consumers and designers of multimedia learning</i> . Pfeiffer, tercera edición, CA		
Recursos educativos digitales	• Macedo, M. (2009). Agence des Usages TICE. Les animations multimedia qui "marchent". Recuperado de: http://www.cndp.fr/agence-usages-tice/que-dit-larecherche/les-animations-multimedia-qui-marchent-36.htm • Cabero, J. y Llorente, M. (2005). Las TIC y la Educación Ambiental. Recuperado de: http://dialnet.unirioja.es/servlet/fichero_articulo?codigo=2041577		



Unidad III		Duración en horas	16
Gestión de contenidos a través de una plataforma educativa			
Resultado de aprendizaje de la unidad	Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de gestionar contenidos didácticos a través de plataformas virtuales que le permitan integrar diversos recursos multimedia.		
Conocimientos		Habilidades	Actitudes
✓ Entornos de aprendizaje a través de recursos tecnológicos		✓ Analiza las ventajas y desventajas de los recursos tecnológicos para el aprendizaje. ✓ Crea un entorno de aprendizaje virtual.	✓ Analiza críticamente los principios cognitivos para el aprendizaje multimedia.
Instrumento de evaluación	• Rúbrica de evaluación		
Bibliografía (básica y complementaria)	Básica: • Castañeda, L. y Adell, J. (eds). (2013). Entornos personales de aprendizaje: Claves para el ecosistema educativo en red. Alcoy: Marfil. Complementaria: • Mayer, R. y R. Colvin Clark (2011). <i>E-Learning and the science of instruction: proven guidelines for consumers and designers of multimedia learning</i> . Pfeiffer, tercera edición, CA		
Recursos educativos digitales	• Macedo, M. (2009). Agence des Usages TICE. Les animations multimédia qui "marchent". Recuperado de: http://www.cndp.fr/agence-usages-tice/que-dit-larecherche/les-animations-multimedia-qui-marchent-36.htm • Cabero, J. y Llorente, M. (2005). Las TIC y la Educación Ambiental. Recuperado de: http://dialnet.unirioja.es/servlet/fichero_articulo?codigo=2041577		



Unidad IV		Duración en horas	16
El dispositivo móvil en el proceso de enseñanza - aprendizaje		Duración en horas	16
Resultado de aprendizaje de la unidad	Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de aplicar con fundamento diversas herramientas de las TIC para entornos de dispositivos móviles con contenidos educativos.		
Conocimientos	Habilidades	Actitudes	
✓ La incorporación de los dispositivos móviles en el proceso de enseñanza – aprendizaje.	✓ Incorpora políticas para el aprendizaje a partir del móvil. ✓ Relaciona modelos pedagógicos para el aprendizaje con dispositivos móviles. ✓ Identifica el uso regulado del dispositivo móvil.	✓ Valora la importancia del dispositivo móvil para el proceso de enseñanza – aprendizaje.	
Instrumento de evaluación	• Rúbrica de evaluación		
Bibliografía (básica y complementaria)	Básica: • Castañeda, L. y Adell, J. (eds). (2013). Entornos personales de aprendizaje: Claves para el ecosistema educativo en red. Alcoy: Marfil. Complementaria: • Castells, M. (2014). El impacto de Internet en la sociedad: una perspectiva global. 19 ensayos fundamentales sobre cómo Internet está cambiando nuestras vidas. OpenMaid. Fundación BBVA.		
Recursos educativos digitales	• Warner, P. (2015). Tell Me About ... / How You're Using Mobile Technology. Educational Leadership. Extraído de http://www.ascd.org/publications/educationalleadership/may15/vol72/num08/How-You're-Using-Mobile-Technology.aspx en junio de 2015 • Unesco (2013). Activando el Aprendizaje móvil en América Latina: Iniciativas ilustrativas e implicaciones políticas. Extraído de http://unesdoc.unesco.org/images/0021/002160/216080s.pdf en junio de 2015 • Johnson, L., Adams Becker, S., Estrada, V., and Freeman, A. (2015). NMC Horizon Report: 2015 K-12 Edition. Austin, Texas: The New Media Consortium. Extraído de http://cdn.nmc.org/media/2015-nmc-horizon-report-k12-EN.pdf en julio de 2016		



V. Metodología

Las clases se desarrollarán con exposiciones didácticas del docente y las participaciones de los estudiantes, tanto de manera presencial y virtual, ya que el curso empleará un sistema de aprendizaje blended. La estrategia de trabajo estará basada en sesiones de desempeño, previa motivación, lo que se reforzará con ejemplos ilustrativos. Asimismo, se realizarán trabajos grupales para la creación y elaboración de un entorno de aprendizaje a través de un recurso tecnológico gratuito empleando materiales multimedia.

VI. Evaluación

Modalidad presencial

Rubros	Comprende	Instrumentos	Peso
Evaluación de entrada	Prerrequisitos	Prueba de desarrollo	Requisito
Consolidado 1	Unidad I	Rúbrica de evaluación	20 %
	Unidad II	Rúbrica de evaluación	
Evaluación parcial	Unidad I y Unidad II	Rúbrica de evaluación	20 %
Consolidado 2	Unidad II	Rúbrica de evaluación	20 %
	Unidad III	Rúbrica de evaluación	
Evaluación final	Todas las unidades	Rúbrica de evaluación	40 %
Evaluación sustitutoria (*)	No aplica	No aplica	

(*) Reemplaza la nota más baja obtenida en los rubros anteriores

Fórmula para obtener el promedio:

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