



CALENDARIZACIÓN DE CONTENIDOS

Modalidad Presencial

Asignatura: E-learning	Resultado de Aprendizaje de la Asignatura: Al finalizar la asignatura, el estudiante será capaz de entender y aplicar diversas herramientas digitales para la creación y gestión de contenidos didácticos de manera interactiva, aplicando capacidades de administración y liderazgo que le permitan mostrar en la plataforma virtual de la universidad y en otros soportes de internet.
---	---

Unidad	Resultado de Aprendizaje de la unidad	Semana	Sesión	Horas	Conocimientos	Tipo de sesión de aprendizaje	Lugar
I	Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de comprender conceptos relacionados sobre diversos recursos tecnológicos para realizar una adecuada presentación de contenidos.	Semana 1	1	2	Conoce los contenidos del sílabo y la naturaleza de la asignatura.	Teórico	Aula
			2	2	Desarrollo de la prueba diagnóstica.	Teórico	Aula
		Semana 2	3	2	Comprende los conceptos teóricos de los recursos tecnológicos.	Teórico	Aula
			4	2	Investiga, analiza y entiende algunos recursos tecnológicos.	Teórico - Práctico	Laboratorio de Cómputo
		Semana 3	5	2	Comprende los entornos personales de aprendizaje y sus características.	Teórico - Práctico	Laboratorio de Cómputo
			6	2	Distingue la clasificación de los diversos recursos tecnológicos.	Teórico - Práctico	Laboratorio de Cómputo
		Semana 4	7	2	Entiende la importancia de la integración de las herramientas tecnológicas en la formación educativa.	Teórico - Práctico	Laboratorio de Cómputo
			8	2	Analiza las ventajas y desventajas de varias herramientas tecnológicas relacionadas con la formación educativa.	Teórico - Práctico	Laboratorio de Cómputo
II	Al finalizar la unidad, el estudiante entenderá el rol que cumple la tecnologías	Semana 5	9	2	Investiga sobre los recursos tecnológicos que favorecen el aprendizaje cooperativo.	Teórico - Práctico	Laboratorio de Cómputo
			10	2	Analiza la interfaz gráfica de las herramientas tecnológicas educativas que favorecen el aprendizaje cooperativo.	Teórico - Práctico	Laboratorio de Cómputo



Unidad	Resultado de Aprendizaje de la unidad	Semana	Sesión	Horas	Conocimientos	Tipo de sesión de aprendizaje	Lugar
	como mediadora del proceso de aprendizaje.	Semana 6	11	2	Comprende la importancia del Entorno Virtual como mediador del aprendizaje cooperativo.	Teórico - Práctico	Laboratorio de Cómputo
			12	2	Desarrolla propuestas de sílabos para contenidos cortos sobre temas educativos en los que se utilice como recurso tecnológico Facebook.	Teórico - Práctico	Laboratorio de Cómputo
		Semana 7	13	2	Crea un grupo en Facebook e implementa contenidos cortos para generar interactividad con los miembros del grupo.	Teórico - Práctico	Laboratorio de Cómputo
			14	2	Analiza los resultados obtenidos en el grupo de Facebook y expone ante sus compañeros y el docente.	Teórico - Práctico	Laboratorio de Cómputo
		Semana 8	15	2	Evaluación Parcial	Teórico - Práctico	Laboratorio de Cómputo
			16	2		Teórico - Práctico	Laboratorio de Computo
III	Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de gestionar contenidos didácticos a través de plataformas virtuales que le permitan integrar diversos recursos multimedia.	Semana 9	17	2	Comprende los conceptos de las plataformas virtuales que permiten integrar diversos recursos multimedia.	Teórico - Práctico	Laboratorio de Cómputo
			18	2	Genera contenidos educativos relacionados a su profesión en una plataforma virtual determinada.	Teórico - Práctico	Laboratorio de Computo
		Semana 10	19	2	Investiga y analiza sobre el funcionamiento de los Entornos Virtuales de Aprendizaje.	Teórico - Práctico	Laboratorio de Cómputo
			20	2	Crea contenidos educativos en un Entorno Virtual de Aprendizaje propuesto por el profesor o por iniciativa del mismo estudiante.	Teórico - Práctico	Laboratorio de Computo
		Semana 11	21	2	Demuestra la funcionalidad del administrador del Entorno Virtual de Aprendizaje sobre la publicación de contenidos.	Teórico - Práctico	Laboratorio de Cómputo
			22	2	Demuestra el procesos de revisión y gestión de notas en el Entorno Virtual de Aprendizaje.	Teórico - Práctico	Laboratorio de Computo
		Semana	23	2	Genera contenidos educativos relacionados a su profesión en algunos recursos tecnológicos para explorar todas las potencialidades que ofrece.	Teórico - Práctico	Laboratorio de Cómputo



Unidad	Resultado de Aprendizaje de la unidad	Semana	Sesión	Horas	Conocimientos	Tipo de sesión de aprendizaje	Lugar
		12	24	2	Investiga y analiza sobre los aspectos avanzados de los Entornos Virtuales de Aprendizaje.	Teórico - Práctico	Laboratorio de Computo
IV	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.	Semana 13	25	2	Valora la importancia del dispositivo móvil para el proceso de enseñanza – aprendizaje.	Teórico - Práctico	Laboratorio de Cómputo
			26	2	Conoce las políticas para la incorporación del aprendizaje móvil.	Teórico - Práctico	Laboratorio de Cómputo
			27	2	Conoce y aplica determinados modelos pedagógicos relacionados al aprendizaje con dispositivos móviles.	Teórico - Práctico	Laboratorio de Computo
		Semana 14	28	2	Conoce algunas herramientas tecnológicas ideal para los dispositivos móviles.	Teórico - Práctico	Laboratorio de Cómputo
			Semana 15	29	2	Investiga y analiza otras herramientas tecnológicas educativas para los dispositivos móviles.	Teórico - Práctico
		Semana 16		30	2	Comprende el uso regulado de los dispositivos móviles en la educación.	Teórico - Práctico
			31	2	Evaluación Final.	Teórico - Práctico	Laboratorio de Cómputo
			32	2		Teórico - Práctico	Laboratorio de Computo