



SÍLABO

1. Datos generales y específicos de la asignatura

FACULTAD	INFORMÁTICA Y ELECTRÓNICA	
CARRERA	SOFTWARE	
SEDE	MATRIZ RIOBAMBA	
MODALIDAD	PRESENCIAL / EN LÍNEA	
ASIGNATURA	ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE	
PAO (PERIODO ACADÉMICO ORDINARIO) / SEMESTRE	SEXTO	
PERÍODO ACADÉMICO	PERIODO ACADEMICO 18 OCTUBRE 2021 - 15 MARZO 2022	
UNIDAD DE ORGANIZACIÓN CURRICULAR / CAMPO DE FORMACIÓN	CÓDIGO	TOTAL HORAS / CRÉDITOS
PROFESIONAL	SOFIP33	96 / 2
NÚMERO DE HORAS SEMANAL	PRERREQUISITOS	CORREQUISITOS
4	SOFIP29	-

2. Estructura y Desarrollo de la asignatura

Unidad No.	1	OBJETIVO DE LA UNIDAD:	Conceptualizar los elementos generales de las Tecnologías de Información y comunicación para establecer nuevas formas de apoyo al aprendizaje y la investigación a través de herramientas y tecnologías emergentes.	
Título de la Unidad:	INTRODUCCION A LAS TIC's			
TEMAS Y SUBTEMAS	ESTRATEGÍAS METODOLOGÍAS	RECURSOS	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	
			En el Aula	Autónomas

1. Marco conceptual de la TIC's 2. Uso del Internet y sus aplicaciones 3. Uso y aplicación de las TICs 4. WWW como medio ubicuo de uso de las TICs	<ul style="list-style-type: none"> • Modalidades de enseñanza - Clases teóricas • Modalidades de enseñanza - Clases prácticas • Modalidades de enseñanza - Estudio y trabajo en grupo • Modalidades de enseñanza - Estudio y trabajo autónomo • Métodos utilizados - Deductivo • Métodos utilizados - Expositivo/Lección magistral • Métodos utilizados - Otros • Técnicas y estrategias - Lluvia de ideas • Técnicas y estrategias - Organizadores gráficos • Técnicas y estrategias - Preguntas socráticas • Técnicas y estrategias - Ilustraciones 	<ul style="list-style-type: none"> • Texto • Computadora • Libro • Sílabo • Pantalla digital • Aula Virtual 	<ul style="list-style-type: none"> • Determina expectativas de los estudiantes • Formula preguntas • Presenta el objetivo del tema • Expone el contenido • Discute de los temas de estudio • Realiza una retroalimentación del tema 	<ul style="list-style-type: none"> • Consulta de bibliografía para la realización de mapas conceptuales • Participación colaborativa en foros, wikis de forma virtual • Elaboración de tareas
LOGROS DE APRENDIZAJE: Explica claramente los conceptos básicos y la importancia de la TIC's y su utilización a través de herramientas en la sociedad y en especial en el ámbito educativo				

Unidad No.	2	OBJETIVO DE LA UNIDAD:	Describir los concepción del E learning y sus componentes, vinculados con las corrientes pedagógicas (teorías de aprendizaje) para plasmar de manera adecuada y fundamentada el diseño y uso de un entorno de aprendizaje virtual.	
Título de la Unidad:	E-LEARNING Y LAS TEORIAS DE APRENDIZAJE			
TEMAS Y SUBTEMAS	ESTRATEGÍAS METODOLOGÍAS	RECURSOS	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	
			En el Aula	Autónomas

<ol style="list-style-type: none"> 1. Marco conceptual del E-Learning 2. Modelos de enseñanza virtual 3. Modalidades de enseñanza virtual 4. Teorías de aprendizaje y diseño instruccional 	<ul style="list-style-type: none"> • Modalidades de enseñanza - Clases teóricas • Modalidades de enseñanza - Seminarios y talleres • Modalidades de enseñanza - Clases prácticas • Modalidades de enseñanza - Estudio y trabajo en grupo • Modalidades de enseñanza - Estudio y trabajo autónomo • Métodos utilizados - Deductivo • Métodos utilizados - Expositivo/Lección magistral • Métodos utilizados - Otros • Técnicas y estrategias - Lluvia de ideas • Técnicas y estrategias - Organizadores gráficos • Técnicas y estrategias - Preguntas socráticas 	<ul style="list-style-type: none"> • Texto • Computadora • Libro • Sílabo • Pantalla digital • Puntero laser • Aula Virtual • Software especializado 	<ul style="list-style-type: none"> • Determina expectativas de los estudiantes • Formular preguntas a los estudiantes • Presenta el objetivo del tema • Exponer el contenido del tema • Estudiante formula y contesta la preguntas del docente • Estudiante participa activamente en la clase 	<ul style="list-style-type: none"> • Estudiante consulta de bibliografía para la realización de tareas • Estudiante participa de forma colaborativa en foros, wikis y glosarios en el entorno virtual • Estudiante investiga los temas complementarios propuestos por el docente • Estudiante realiza las tareas relacionadas a temas relacionados al capítulo • Estudiante Prepara el material para exposiciones de trabajos.
--	--	--	---	---

LOGROS DE APRENDIZAJE:	Relaciona claramente las teorías de aprendizaje y diseño instruccional con el proceso de creación de entornos virtuales de aprendizaje utilizando el modelo de enseñanza virtual
-------------------------------	--

Unidad No.	3	OBJETIVO DE LA UNIDAD:	Determinar y aplicar la funcionalidad de herramientas en un sistema de gestión de aprendizaje (LMS en inglés) para implementar proyectos de entornos de aprendizaje virtual, aplicando adecuadamente los procesos de gestión y puesta en marcha de los LMS	
Título de la Unidad:	PLATAFORMAS DE ENSEÑANZA VIRTUAL			
TEMAS Y SUBTEMAS	ESTRATEGÍAS METODOLOGÍAS	RECURSOS	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	
			En el Aula	Autónomas

1. Introducción y visión general de los LMS 2. Análisis de herramientas LMS 3. Instalación y configuración de un LMS 4. Administración de un LMS	<ul style="list-style-type: none"> • Modalidades de enseñanza - Clases teóricas • Modalidades de enseñanza - Clases prácticas • Modalidades de enseñanza - Estudio y trabajo en grupo • Modalidades de enseñanza - Estudio y trabajo autónomo • Métodos utilizados - Deductivo • Métodos utilizados - Expositivo/Lección magistral • Métodos utilizados - Otros • Técnicas y estrategias - Lluvia de ideas • Técnicas y estrategias - Organizadores gráficos • Técnicas y estrategias - Preguntas socráticas • Técnicas y estrategias - Ilustraciones 	<ul style="list-style-type: none"> • Texto • Computadora • Libro • Proyector • Pantalla digital • Puntero laser • Aula Virtual • Software especializado 	<ul style="list-style-type: none"> • Determina expectativas de los estudiantes • Formula preguntas al profesor • Presenta el objetivo del tema • Expone el contenido • Discute de los temas de estudio • Realiza una retroalimentación del tema • Estudiante Comunica sus expectativas • Estudiante realiza y contesta la preguntas • Estudiante participa activamente en la clase 	<ul style="list-style-type: none"> • Consulta de bibliografía para la realización de mapas conceptuales • Participación colaborativa en foros, wikis y glosarios de forma virtual. • Investigación de temas complementarios propuestos por el docente • Realización de tareas relacionadas a administrar LMS • Preparación de material para exposiciones de trabajos
LOGROS DE APRENDIZAJE: Determina e implementa eficazmente un sistema de gestión aprendizaje utilizando procesos de instalación, puesta en marcha y gestión de plataformas de aprendizaje con la perspectiva de crear aulas virtuales				

Unidad No.	4	OBJETIVO DE LA UNIDAD:	Diseñar e implementar cursos virtuales que incluyan recursos educativos digitales para dar solución a las necesidades de proyectos educativos en línea, aplicando estrategias instruccionales que estimulen el desarrollo de competencias en el proceso de enseñanza aprendizaje	
Título de la Unidad:	DISEÑO Y CONSTRUCCION DE CURSOS EN-LINEA			
TEMAS Y SUBTEMAS	ESTRATEGÍAS METODOLOGÍAS	RECURSOS	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	
			En el Aula	Autónomas

<ol style="list-style-type: none"> 1. Metodologías de diseño instruccional 2. Metodología de diseño instruccional ADDIE 3. Herramientas de diseño de recursos educativos. 4. Desarrollo de un objetos de aprendizaje usando eXeLearning 5. Modelos de metodologías de diseño de aulas virtuales 6. Diseño y gestión de aulas virtuales en un LMS 	<ul style="list-style-type: none"> • Modalidades de enseñanza - Clases teóricas • Modalidades de enseñanza - Seminarios y talleres • Modalidades de enseñanza - Clases prácticas • Modalidades de enseñanza - Estudio y trabajo en grupo • Modalidades de enseñanza - Estudio y trabajo autónomo • Métodos utilizados - Deductivo • Métodos utilizados - Expositivo/Lección magistral • Métodos utilizados - Otros • Técnicas y estrategias - Lluvia de ideas • Técnicas y estrategias - Organizadores gráficos • Técnicas y estrategias - Preguntas socráticas 	<ul style="list-style-type: none"> • Texto • Computadora • Libro • Proyector • Pantalla digital • Aula Virtual • Biografía básica y especializada • Software especializado 	<ul style="list-style-type: none"> • Determina expectativas y formula preguntas estudiantes • Presenta el objetivo del tema • El docente expone el contenido • Docente discute de los temas de estudio • Docente realiza una retroalimentación del tema • Estudiante comunica sus expectativas • Estudiante realiza y contesta la preguntas • Estudiante participa activamente en la clase • Estudiante sintetiza los temas discutidos en clase 	<ul style="list-style-type: none"> • Consulta de bibliografía para la realización de tareas • Participación colaborativa en foros, wikis y glosarios de forma virtual • Investigación de temas complementarios propuestos por el docente • Realización de tareas relacionadas al diseño de aulas virtuales. • Preparación de material para exposiciones de trabajos
--	--	--	--	--

	<ul style="list-style-type: none">• Técnicas y estrategias - Ilustraciones			
LOGROS DE APRENDIZAJE:	Diseña e implementa adecuadamente cursos en línea en plataformas de aprendizaje virtual para dar soluciones de proyectos educativos en modalidad en-línea a través del uso de herramientas de creación de recursos educativos			

3. Escenario de aprendizaje

REALES	VIRTUALES	AÚLICO
<ul style="list-style-type: none"> • Laboratorios Técnicos 	<ul style="list-style-type: none"> • Aulas Virtuales • Internet (sitios web) • Video conferencia • Clases Teóricas (A través de las Plataformas digitales oficiales de la ESPOCH) • Tutorías • Otros recursos tecnológicos 	<ul style="list-style-type: none"> • Clases Teóricas • Seminarios / Talleres • Clases Prácticas • Estudio y trabajo en grupo • Tutorías

4. Criterios normativos para la evaluación de la asignatura

ACTIVIDADES A EVALUAR	PRIMER PARCIAL	SEGUNDO PARCIAL	TERCER PARCIAL	EVALUACIÓN PRINCIPAL	RECUPERACIÓN
Exámenes				12	20
Pruebas	2.8	3.0	3.0		
Exposiciones	0.0	0.5	0.5		
Aplicación de contenidos (conceptuales, procedimientos y técnicos)	0.0	0.5	0.5		
Resolución de problemas prácticos	1.4	1.5	1.5		
Práctica de laboratorio/campo	1.0	1.0	1.0		
Investigación Formativa	2.3	2.5	2.5		
Planes presentaciones y tareas	0.5	1.0	1.0		
TOTAL	8 PUNTOS	10 PUNTOS	10 PUNTOS	12 PUNTOS	20 PUNTOS

5. Bibliografía básica y complementaria

BÁSICA
<ol style="list-style-type: none"> 1. Rué, Joan(2015). Entornos de aprendizaje digitales y calidad en la educación superior. Recuperado de: https://elibro.net/es/ereader/esepoch/58440?page=1 2. Castellano, Hugo M.(2010). Integración de la Tecnología Educativa en el aula: Enseñando con las TIC .Buenos Aires:Cengage Learning.
COMPLEMENTARIA

1. Fernández Gómez, Eva I.(2004). E-Learning: Implantación de proyectos de formación on-line .México D.F.:Alfaomega.
2. Suárez Díaz, Reinaldo(2002). La Educación: teorías educativas. Estrategias de enseñanza - aprendizaje. .México:Trillas.
3. Bautista, Guillermo; Borges, Federico; Fores, Anna(2016). Didáctica universitaria en entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje.. Recuperado de:
<https://elibro.net/es/ereader/epoch/46047?page=1>
4. Castellano, Hugo M.(2010). Enseñando con las TIC .Buenos Aires:Cengage Learning.
5. Castellano, Hugo M.(2010). Integración de la Tecnología Educativa en el aula: Enseñando con las TIC .Buenos Aires:Cengage Learning.
6. Guazmayán Ruiz, Carlos(2004). Internet y la Investigación Científica: El uso de los medios y las nuevas tecnologías en la educación .Bogotá:Magisterio.
7. Suárez Díaz, Reinaldo(2002). La Educación: teorías educativas. Estrategias de enseñanza - aprendizaje. .México:Trillas.

6. Perfil del profesor que imparte la asignatura

NOMBRES DEL PROFESOR	DANILO MAURICIO PASTOR RAMIREZ
NÚMERO TELEFÓNICO	Casa: 032366923 Celular: 0992741298
CORREO ELECTRÓNICO	Institucional: dpastor@epoch.edu.ec Personal: danilopastor333@yahoo.com
TÍTULOS ACADÉMICOS DE TERCER NIVEL	<ul style="list-style-type: none"> • INGENIERO DE SISTEMAS E INFORMATICA
TÍTULOS ACADÉMICOS DE POSGRADO	<ul style="list-style-type: none"> • DOCTOR EN INGENIERIA SISTEMAS E INFORMATICA • ESPECIALISTA EN INTERCONECTIVIDAD DE REDES • MASTER EN INFORMATICA APLICADA

ELABORADO, REVISADO Y APROBADO POR:

**DANILO MAURICIO PASTOR RAMIREZ
PROFESOR DE ENTORNOS VIRTUALES DE
APRENDIZAJE**

**JORGE ARIEL MENENDEZ VERDECIA
COORDINADOR DE LA UNIDAD DE
ORGANIZACIÓN CURRICULAR**

**ING. PATRICIO MORENO COSTALES
COORDINADOR DE CARRERA
SOFTWARE**

FECHA DE PRESENTACIÓN: 2021-10-22