



## SÍLABO

### ÁREA: AMBIENTES VIRTUALES

#### I. DATOS GENERALES

- 1.1. Programa de estudios : Computación e Informática
- 1.2. Área : Ambientes Virtuales
- 1.3. Semestre : V
- 1.4. Periodo académico : 2020 – I
- 1.5. Etapa : Formación Especializada
- 1.6. Horas semanales : 4
- 1.7. créditos : 3
- 1.8. Fecha de inicio : 04 de mayo de 2020
- 1.9. Fecha de término : 04 de setiembre de 2020
- 1.10. Formador : Mg. Roni Ronald Aguilar Huaccha
- 1.11. Email : ronaldo2611@hotmail.com
- 1.12. Atención de consulta / tutoría / asesoría: de lunes a viernes de 01:00 pm. – 02:00 pm.

#### II. FUNDAMENTACIÓN.

Ambientes Virtuales permite a los estudiantes aprender a través del descubrimiento y de los recursos disponibles en los ambientes virtuales, ofrece la posibilidad de compartir diferentes recursos sin fronteras de tiempo, espacio y desarrolla entornos virtuales en el ambiente educativo.

Asimismo, busca que el estudiante maneje la modalidad virtual en el proceso de enseñanza aprendizaje, ya sea e-learning o b-learning.

#### III. PROYECTO DE PROGRAMA DE ESTUDIOS.

Proyecto institucional	Proyecto de programa de estudios
Cuidamos y conservamos el ambiente social y natural de manera saludable y sostenible.	Trabajos académicos en un mundo sin papel

#### IV. DESEMPEÑO DOCENTE: Marco del buen desempeño docente

Criterios de desempeños Docente	
1	Demuestra conocimiento y comprensión de las características individuales, socioculturales y evolutivas de sus estudiantes y de sus necesidades especiales (Desempeño N° 01 del MBDD).
11	Construye, de manera asertiva y empática, relaciones interpersonales con y entre todas las estudiantes basadas en el afecto, la justicia, la confianza, el respeto mutuo y la colaboración. (Desempeño N° 11 del MBDD).
37	Participa en experiencias significativas de desarrollo profesional en concordancia con sus necesidades, las de los estudiantes y las de la escuela. (Desempeño N° 37 el MBDD)

<b>40</b>	Actúa y toma decisiones respetando los derechos humanos y el principio del bien superior del niño y el adolescente (Desempeño N° 40 del MBDD).
-----------	--

## V. VALORES

VALORES	ACTITUDES
Compromiso	<b>Se identifica y asume</b> roles institucionales.
Responsabilidad	<b>Cumple</b> con sus deberes en la institución educativa y en la comunidad.
Solidaridad	<b>Practica y fomenta</b> la ayuda mutua y el compañerismo.
Honestidad	<b>Demuestra</b> en su comunidad y en su actuación.
respeto	<b>Considera</b> a sus semejantes.

## VI. MATRIZ ORGANIZATIVA Y PERFIL DEL EGRESADO

DIMENCIÓN	COMPETENCIA GLOBAL	UNIDAD DE COMPETENCIA	CRITERIO DE DESEMPEÑO
<b>PERSONAL</b>	1. Gestiona su autoformación y práctica la ética para enriquecer su identidad integral.	1.2 Desarrolla procesos permanentes de reflexión sobre su quehacer, para alcanzar sus metas y dar respuestas pertinentes a las exigencias de su entorno. Se compromete con el desarrollo y fortalecimiento de su autoformación.	<b>1.2.6</b> Maneja herramientas informáticas como recursos para su desarrollo personal y para el enfrentarse al mundo globalizado de hoy.
<b>PROFESIONAL PEDAGÓGICA</b>	2. Investiga, planifica y evalúa experiencias educativas para mejorar la formación integral del ser humano.	2.1 Domina teorías y contenidos básicos, los investiga y contextualiza con pertinencia en su tarea docente, dando sustento teórico al ejercicio profesional.	<b>2.1.3</b> Domina los contenidos de la carrera y los organiza para generar aprendizajes en diferentes contextos de la localidad y región.
<b>SOCIO COMUNITARIA</b>	3. Actúa como agente social, con respecto y valoración para llevar la calidad de vida del desarrollo humano.	3.1 Interactúa con otros actores educativos de manera armónica, constructiva, crítica y reflexiva generando acciones que impulsen el desarrollo institucional.	<b>3.1.3</b> Promueve la corresponsabilidad involucrándose positiva y creativamente en el trabajo en equipo.

## VII. MATRIZ ORGANIZATIVA.

EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES					ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES		
CRITERIOS DE DESEMPEÑO	INDICADORES	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS	ACTORES	PRODUCTOS O EVIDENCIAS	CONTENIDO	ESTRATEGIAS	TIPOS DE PARTICIPACIÓN
<p><b><u>D. PERSONAL</u></b></p> <p>1.2.6 Maneja herramientas informáticas como recursos para su desarrollo personal y para el enfrentarse al mundo globalizado de hoy.</p>	<p>Establece conceptos de ambientes virtuales de aprendizaje</p> <p>Explica características principales del E-learning y B-learning.</p> <p>Crea plataforma virtual de aprendizaje.</p>	<p>Prueba objetiva</p> <p>Escala de Valoración</p>	<p>Estudiantes</p> <p>Docente</p>	<p>Organizador gráfico sobre ambientes virtuales u EVA.</p> <p>Organizador gráfico sobre E-learning y B-learning-</p>	<p><b>Semana 01:</b> Contacto con estudiantes.</p> <p><b>Semana 02 y 03:</b> Validación de herramientas sincrónicas e inducción.</p> <p><b><u>Semana 04:</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Ambientes Virtuales – Entornos Virtuales de Aprendizaje.</i></li> </ul> <p><b><u>Semana 05:</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>E-Learning – B-Learning.</i></li> </ul> <p><b><u>Semana 06:</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Elementos esenciales que componen el aula virtual</i></li> <li>• <i>Inscripción en el aula virtual moodle.(milaulas)</i></li> </ul>	<p>Método activo</p> <p>Trabajo personalizado</p> <p>Participa en clase.</p>	<p>Individual</p> <p>Equipo</p>
					<p><b><u>D. PROFESIONAL PEDAGÓGICA</u></b></p> <p>2.1.3 Domina los contenidos de la carrera y los organiza para generar aprendizajes en diferentes contextos de la localidad y región.</p>	<p>Exposición de trabajos</p> <p>Prueba oral</p> <p>Lista de cotejo</p>	<p>Estudiantes</p> <p>Docente</p>

<p><b><u>D. SOCIO COMUNITARIA</u></b></p> <p><b>3.1.3</b> Promueve la corresponsabilidad involucrándose positiva y creativamente en el trabajo en equipo.</p>	<p>Desarrolla examen teórico – objetivo sobre plataformas virtuales de aprendizaje..</p> <p>Crea una biblioteca digital.</p> <p>Crea y explica un curso virtual (producto final)</p>	<p>Trabajos digitales</p> <p>Guía de observación</p>	<p>Estudiantes</p> <p>Docente</p>	<p>Examen teórico</p> <p>Biblioteca Virtual</p> <p>Curso virtual orientado al nivel inicial (Producto final)</p>	<p><b><u>Semana 14,15,16:</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Creación de actividades: bases de datos, foro, cuestionario, glosario, lección, tarea, etc.</i></li> </ul> <p><b><u>Semana 17:</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Bibliotecas digitales</i></li> </ul> <p><b><u>Semana 18:</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Presentación y sustentación de curso virtual</i></li> </ul>	<p>Trabajo colaborativo.</p> <p>Trabajo grupal.</p>	<p>Individual</p> <p>Equipo</p>
---	--	--	-----------------------------------	--	---	---	---------------------------------

## IX. METODOLOGÍA

La metodología a usar es: el aprendizaje basado en problemas (ABP), el aprendizaje basado en proyectos (ABPRO), y el aprendizaje basado en el estudio de casos (ABPC).

Se fundamenta en el enfoque crítico-reflexivo, que plantea que el estudiante debe tener la capacidad de autoevaluarse de manera crítica y ética para analizar el entorno educativo, identificando episodios críticos para proponer nuevas prácticas. Una herramienta esencial para lograr lo mencionado es el uso del portafolio como instrumento de aprendizaje.

## X. EVALUACIÓN:

Los pesos para la evaluación serán sometidos a discusión por el enfoque de un currículo por competencias que se está asumiendo. (A continuación, los pesos considerados en el sistema de evaluación aplicado para los DCBN)

Producto de proceso .....	25%
Autoevaluación y coevaluación .....	15%
Producto final .....	35%
Portafolio integrado de aprendizajes.....	25%

- La nota mínima de aprobación es: (11) que puede resultar de redondear 10.5 en el promedio general.
- Todo estudiante debe asistir como mínimo el 70% de clases desarrolladas.
- Un estudiante que tenga el 30% de inasistencias de clases será considerado con 00 en la calificación final.

## XI. FUENTES DE INFORMACIÓN

### 11.1. Bibliografía para el estudiante

- HERRERA BATISTA, MIGUEL ÁNGEL. "Consideraciones para el diseño didáctico de ambientes virtuales de aprendizaje". Revista Iberoamericana de Educación (ISSN: 1681-5653). Disponible en www: <http://www.rieoei.org/deloslectores/1326Herrera.pdf>
- <http://www.perueduca.pe/documents/60563/5640554/Inducci%C3%B3n%20al%20Aula%20Virtual?version=1.0&t=1364829794000>
- [http://www.um.es/campusvirtuales/informe\\_final\\_CVSL\\_SF.pdf](http://www.um.es/campusvirtuales/informe_final_CVSL_SF.pdf)
- <http://bibliotecalibre.org/bitstream/001/251/8/978-959-16-0637-2.pdf>
- <http://craig.com.ar/biblioteca/Entornos%20Virtuales%20y%20Aprendizaje.%20Nuevas%20perspectivas%20de%20estudio%20e%20investigaciones%20-%20Chiecher.pdf>
- <http://es.tldp.org/Manuales-LuCAS/doc-curso-html/doc-curso-html.pdf>

### 11.2. Bibliografía para el docente

- GALVIS PANQUEVA, Alvarado H. "Ingeniería de Software Educativo". (1992). Bogotá - Colombia.
- 2. GEORGE BEEKMAN. "Computación e Informática Hoy". (1995). Editorial Addison – Wesley Iberoamericana: EEUU.
- 3. "Enciclopedia Temática Vademecum". (1998). Editorial AFA. Editores s.a. – Perú.

Mg. Roni R. Aguilar Huaccha  
Docente

San Pedro de Lloc, marzo de 2020

Delegado de Aula

Mg. Eliodoro Martínez Juárez  
Jefe de Unidad Académica

Prof. Wilmer Chachaima Vásquez  
Jefe del Programa de Estudios