



GERENCIA REGIONAL
DE EDUCACIÓN

ESCUELA DE EDUCACION SUPERIOR PEDAGOGICO PÚBLICO

“DAVID SÁNCHEZ INFANTE”
SAN PEDRO DE LLOC



SÍLABO

ÁREA: ELABORACIÓN Y PRODUCCIÓN DE MATERIAL EDUCATIVO III

I. DATOS GENERALES

- 1.1. Programa de estudios: : Computación e Informática
- 1.2. Área: : Elaboración y Producción de Material Educativo III
- 1.3. Semestre académico : VIII
- 1.4. Periodo Académico : 2020 - II
- 1.5. Etapa: : Formación Especifica
- 1.6. Créditos: : 03
- 1.7. Horas semanales: : 04
- 1.8. Fecha de inicio: : 21 de Septiembre de 2020
- 1.9. Fecha de término: : 22 de Enero de 2021
- 1.10. Formador : Rafael A. Beltran Rebaza
- 1.11. Email : albertobelt_0126@hotmail.com
: rafael19beltran71@gmail.com
- 1.12. Modalidad : A Distancia

II. FUNDAMENTACIÓN

El área de Elaboración y Producción de Material Educativo para el VIII semestre desarrolla en los estudiantes habilidades, capacidades en el manejo de programas permitiendo así realizar diseños respetando aspectos necesarios para su elaboración.

La organización de los aprendizajes está orientada a la formación integral, competencia profesional, capacidad investigativa e innovadora y compromiso ético social del estudiante para alcanzar el perfil profesional considerando la dimensión personal, profesional pedagógica y socio comunitaria.

Desarrolla en los estudiantes el manejo de conceptos básicos en Informática Educativa. Así mismo presenta y desarrolla la metodología para la selección de aplicativos educativos que faciliten el proceso de enseñanza aprendizaje y diseña instrumentos de evaluación en su uso pedagógico.

III. PROYECTO DE PROGRAMA DE ESTUDIOS

Proyecto institucional
Cuidamos y conservamos el ambiente social y natural de manera saludable y sostenible

IV. LEMA INSTITUCIONAL:

“Comprometidos para una Educación de Calidad”

V. DESEMPEÑOS:

5.1. Del Marco del Buen Desempeño Docente

N°	Desempeños
2.	Demuestra conocimientos actualizados y comprensión de los conceptos fundamentales de las disciplinas comprendidas en el área curricular que enseña. Propicia oportunidades para que los estudiantes utilicen los conocimientos en la solución de problemas reales con actitud reflexiva y crítica (Desempeño 2 del MBDD).
11.	Construye de manera asertiva y empática relaciones interpersonales con y entre los estudiantes, basados en el afecto, la justicia, la confianza, el respeto mutuo y la colaboración (Desempeño 11 del MBDD).
19.	Propicia oportunidades para que los estudiantes utilicen los conocimientos en la solución de problemas reales con una actitud reflexiva y crítica (Desempeño 19 del MBDD).
22.	Desarrolla estrategias pedagógicas y actividades de aprendizaje que promuevan el pensamiento crítico y creativo en sus estudiantes y que los motiven a aprender (Desempeño 22 del MBDD).
32.	Desarrolla individual y colectivamente proyectos de investigación, propuestas de Innovación pedagógica y mejora de la calidad del servicio educativo de la escuela (Desempeño 32 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 37 del MBDD)

Criterios de desempeños director (solo para áreas: Práctica / Investigación / Gestión)

3	Promueve espacios y mecanismos de organización y participación del colectivo escolar en la toma de decisiones, y en el desarrollo de acciones previstas para el cumplimiento de las metas de aprendizaje (Desempeño N° 3 del MBDDir.).
4	Genera un clima escolar basado en el respeto a la diversidad, colaboración y comunicación permanente (Desempeño N° 04 del MBDDir.).
12	Gestiona la información que produce la escuela y la emplea como insumo en la toma de decisiones institucionales en favor de la mejora de los aprendizajes (Desempeño N° 12 del MBDDir.).

VI. VALORES INSTITUCIONALES

VALORES	ACTITUDES
Compromiso Responsabilidad Solidaridad Honestidad Respeto	Se identifica y asume roles Institucionales. Cumple con sus deberes en la institución educativa y en la comunidad. Practica y fomenta la ayuda mutua y el compañerismo. Demuestra transparencia en su comunicación y en su actuación. Considera a sus semejantes en su dignidad.

VII.MATRIZ ORGANIZATIVA DEL PERFIL DEL EGRESADO

DIMENSIÓN	COMPETENCIA GLOBAL	UNIDAD DE COMPETENCIA	CRITERIOS DE DESEMPEÑO
PERSONAL	1. Gestiona su autoformación permanente y practica la ética en su quehacer, estableciendo relaciones humanas de respeto y valoración, para enriquecer su identidad, desarrollarse de manera integral y proyectarse socialmente a la promoción de la dignidad humana.	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.	1.2.6 Maneja herramientas informáticas como recursos para su desarrollo de perfil profesional de egresado de Computación e Informática.
PROFESIONAL PEDAGÓGICA	2. Investiga, planifica, ejecuta y evalúa experiencias educativas, aplicando los fundamentos teórico-metodológicos vigentes en su carrera con responsabilidad, para contribuir a la formación integral del ser humano y responder a las demandas del contexto.	2.3 Desarrolla procesos pedagógicos fundamentados en la teoría y la experiencia educativa, considerando la interdisciplinariedad e interculturalidad para atender las necesidades y demandas del entorno.	2.3.2. Planifica y desarrolla procesos pedagógicos orientados al desarrollo de capacidades utilizando aplicativos y evaluando su impacto.
SOCIO - COMUNITARIO	3. Actúa como agente social, con respeto y valoración por la pluralidad lingüística y de cosmovisiones, para aprehender significativamente la cultura, gestionar proyectos Institucionales y comunitarios, a fin de elevar la calidad de vida desde el enfoque de desarrollo humano.	3.3 Desarrolla proyectos comunitarios en alianza con diferentes instituciones gubernamentales y de la sociedad civil, a fin de incentivar la responsabilidad social, potenciar las posibilidades y oportunidades de equidad e inclusión social y de esta manera contribuir a mejorar la calidad de vida de la población con la que se vincula.	3.1.2 Desarrolla iniciativas de investigación e innovación, al proponer nuevos escenarios de aprendizaje basado en aplicativos especializados que aportan a la gestión pedagógica institucional.

VIII. MATRIZ DE PROGRAMACIÓN:

DISTRIBUCIÓN DE SESIONES, TEMPORALIZACIÓN Y CRONOGRAMA		CRITERIOS DE DESEMPEÑO	INDICADORES/ ACTITUDES	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	CONTENIDOS	RECURSOS TIC / ESTRATEGIAS	ACTIVIDADES / PRODUCTOS ACADÉMICOS
SESIÓN	SEMANA / Fecha						
SESIÓN:1 Inducción al Área	Semana 1 Del: 04.05 Al: 08.05 Semana 2 Del: 11.05 Al: 15.05 Semana 3 Del: 18.05 Al: 22.05	<u>DIMENSIÓN PERSONAL</u> 1.2.6 Maneja herramientas informáticas como recursos para su desarrollo de perfil profesional de egresado de Computación e Informática.	Realiza su evaluación diagnóstica y que al procesar los resultados evidenciará con los productos de la prueba de salida.	Prueba Diagnóstica sobre el área. Foros	Introducción general al área. -Contacto con los estudiantes a través del teléfono, Whatsapp y Telegram, Zoom, Google meet -Revisión y familiarización de la plataforma y otras herramientas digitales. -Socialización del sílabo con los estudiantes. El Aprendizaje Invertido en la Educación A Distancia Clase Tradicional y clase Invertida Proceso de inversión Gamificación Concepto Retos de usar Gamificación en Educación Virtual. Aplicación de la Gamificación en la Educación. Socrative Kahoot Quizizz	Empleo del docente utilizando herramientas de mensajería por Whatsapp y Telegram.	- Contacto con los estudiantes por teléfono. -Socialización del sílabo. - Familiarización de la plataforma y otras herramientas digitales.
SESIÓN:1 Gamificación	Semana 4 Del: 25.05 Al: 29.05 Semana 5 Del: 01.06 Al: 15.06 Semana 6 Del: 8.06 Al: 12.06		Analizar el aprendizaje invertido en la educación a distancia	Tareas Cuestionario Guía de observación de la practica.(1) Cuestionario Foros		Empleo del docente utilizando herramientas de videoconferencia como Zoom, Jetse meet y Google meet.	Práctica de extensiones domiciliarias con Whatsapp y Telegram. Práctica de extensiones domiciliarias por Whatsapp y Telegram. Videoconferencia
SESIÓN:3 Conociendo Kahoot	Semana 7 Del: 15.06 Al: 19.06 Semana 8 Del: 22.06	<u>DIMENSIÓN PROFESIONAL PEDAGÓGICA</u> 2.3.2. Planifica y desarrolla procesos	Identificar conceptos básicos relacionados al Aprendizaje Invertido. Identificar conceptos básicos de Gamificación. Analiza las diferentes aplicaciones de Gamificación en la educación.	Práctica Calificada(4)	Empleo del docente utilizando herramientas de videoconferencia como Zoom, Jetse meet	Práctica de extensiones domiciliarias con Whatsapp y Telegram.	

	Al: 26.06 Semana 9 Del: 29.06 Al: 03.07	pedagógicos orientados al desarrollo de capacidades utilizando aplicativos y evaluando su impacto.			ClassDojo Genially	y Google meet.	Práctica de extensiones domiciliarias por Whatsapp y Telegram. Videoconferencia
SESIÓN: 4 Evaluación	Semana 10 Del: 06.07 Al: 10.07 Semana 11 Del: 13.07 Al: 17.07 Semana 12 Del: 20.07 Al: 24.07	DIMENSIÓN SOCIOCOMUNITARIA 3.1.2 Desarrolla iniciativas de investigación e innovación, al proponer nuevos escenarios de aprendizaje basado en aplicativos especializado que aportan a la gestión pedagógica institucional.	Diseña la creación de instrumentos de evaluación del material didáctico elaborado.	Foros Tareas	Evaluación Creación de instrumentos de evaluación del material didáctico elaborado: Aplicativos de Edición de Video -Movie Maker	Empleo del docente utilizando herramientas de mensajería por Whatsapp y Telegram.	Práctica de extensiones domiciliarias con Whatsapp y Telegram. Práctica de extensiones domiciliarias por Whatsapp y Telegram. Videoconferencia
			Realiza el manejo del aplicativo Movie Maker	Questionarios	-VSDC Free Video Editor	Empleo del docente utilizando herramientas de videoconferencia como Zoom, Jetse meet y Google meet.	
SESIÓN: 5 Ediciones de video	Semana 13 Del: 27.07 Al: 31.07 Semana 14 Del: 3.08 Al: 7.08 Semana 15 Del: 10.08 Al: 14.08			Realiza el manejo del aplicativo VSDC Free Video Editor	Wikis	- Camtasia Studio	Empleo del docente utilizando herramientas de videoconferencia como Zoom, Jetse meet y Google meet.
	Semana 16 Del: 17.08 Al: 21.08 Semana 17 Del: 24.08 Al: 28.08 Semana 18 Del: 31.08 Al: 4.09		Realiza el manejo del aplicativo Camtasia Studio		Evaluación	Empleo del docente utilizando herramientas de videoconferencia como Zoom, Jetse meet y Google meet.	Práctica de extensiones domiciliarias con Whatsapp y Telegram. Práctica de extensiones domiciliarias por Whatsapp y Telegram. Videoconferencia.

IX. METODOLOGÍA

La metodología es activa, centrada en el estudiante como constructor de su aprendizaje. Se parte de la reflexión crítica de la acción pedagógica, para luego teorizar y retornar a una práctica pedagógica enriquecida.

El presente curso ha sido diseñado para el aprendizaje en entornos virtuales y busca propiciar el autoaprendizaje, la reflexión y autonomía de los participantes.

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 formativo, identificando episodios críticos para proponer nuevas prácticas. Una herramienta esencial para lograr lo mencionado es el uso del enfoque formativo de la evaluación.

X. EVALUACIÓN

Los pesos considerados en el sistema de evaluación para ser aplicados en los **DCBN** (MINEDU-DESP-AFID-2010), son los siguientes:

- | | |
|---------------------------------|-----|
| ➤ Producto de proceso | 25% |
| ➤ Autoevaluación y Coevaluación | 15% |
| ➤ Producto final | 35% |
| ➤ Portafolio final integrado | 25% |
- La nota mínima de aprobación aceptable es 11, que puede resultar de redondear 10.5 en el promedio general.
 - Todo estudiante debe asistir como mínimo al 70% de clases desarrolladas.
 - El 30% o más de inasistencias injustificadas a clases es calificada con 05 en la calificación final
 - El no presentarse injustificadamente a evaluación (NSP), es calificado con cero (00).

XI. FUENTES DE INFORMACIÓN ACTUALIZADAS EN CONCORDANCIA CON LOS AVANCES DEL PROGRAMA DE ESTUDIOS O ESPECIALIDAD

.1 . BIBLIOGRAFÍA

- ✚ Gee, J. P. (2003). What video games have to teach us about learning and literacy. *Computers in Entertainment (CIE)*, 1(1), 20-20.
- ✚ Villagrasa, S., Fonseca, D., & Durán, J. (2014). Teaching Case : Applying Gamification Techniques and Virtual Reality for Learning Building Engineering 3D Arts. *Proceeding of the 2nd International Conference on Technological Ecosystems for Enhancing Multiculturality*, 171-177.
- ✚ Chen, Y., Burton, T., Mihaela, V., & Whittinghill, D. M. (2015). Cogent : A Case Study of Meaningful Gamification in Education with Virtual Currency, *10*(1), 39-45.
- ✚ BRINGUÉ, X. g SÁDABA, Ch. (coord.) (2 008): La generación interactiva en Iberoamérica. Niños g adolescentes ante las pantallas. Madrid: Fundación Telefónica.
— (2 009): La generación interactiva en España. Niños g adolescentes ante las pantallas. Madrid: Fundación Telefónica.
— (2011): Redes socia/es: manual de supervivencia para padres. Barcelona: Viceversa Editorial.
- ✚ Quirós, E. (2009). Recursos didácticos digitales: medios innovadores. *Revista Electrónica@ Educare Vol. XIII, N° 2*, 47 - 62.
- ✚ Townsend, R. (2000). *Clasificación y valoración de medios digitales en el proceso de enseñanza y aprendizaje*. Obtenido de Medios digitales: <https://sites.google.com/site/mediosdigitalescurso/activos>

San Pedro de Lloc, setiembre de 2020



Lic. Rafael A. Beltran Rebaza
DOCENTE



Prof. Wilmer Chachaima Vásquez
Jefe del Programa de Estudio de "Computación e Informática"



Mg. Eliodoro Martínez Suárez
Jefe de Unidad Académica del IESPP "DSI"

