



DIRECCIÓN ACADÉMICA
VICERRECTORADO ACADÉMICO

SÍLABO DE LA ASIGNATURA

FACULTAD:	FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y TECNOLOGÍAS
CARRERA:	LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES: INFORMÁTICA (R-A)
ESTADO:	VIGENTE
NIVEL DE FORMACIÓN:	TERCER NIVEL
MODALIDAD:	PRESENCIAL
ASIGNATURA:	DIDÁCTICA DE LA INFORMÁTICA
PERÍODO ACADÉMICO DE EJECUCIÓN:	Periodo 2025 - 1S
PROFESOR ASIGNADO:	LEXINTON GUALBERTO CEPEDA ASTUDILLO
FECHA DE CREACIÓN:	Riobamba, 11 de marzo de 2025
FECHA DE ÚLTIMA ACTUALIZACIÓN:	Riobamba, 12 de marzo de 2025



1. INFORMACIÓN GENERAL DE LA ASIGNATURA:

CÓDIGO:	INP5801.4.7	
NOMBRE:	DIDÁCTICA DE LA INFORMÁTICA	
SEMESTRE:	CUARTO SEMESTRE	
UNIDAD DE ORGANIZACIÓN CURRICULAR: (De acuerdo a la malla curricular):	Unidad Profesional	
CAMPO DE FORMACIÓN (De acuerdo a la malla curricular):	Praxis Preprofesional	
NÚMERO DE SEMANAS EFECTIVAS DE CLASES:	16	
NÚMERO DE HORAS POR SEMANA DE ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	Aprendizaje en contacto con el docente	3,00
	Aprendizaje práctico-experimental	3,00
	Aprendizaje Autónomo	3,00
TOTAL DE HORAS POR SEMANA DE LA ASIGNATURA:	9,00	
TOTAL DE HORAS POR EL PERÍODO ACADÉMICO:	144,00	

2. PRERREQUISITOS Y CORREQUISITOS:

PRERREQUISITOS		CORREQUISITOS	
ASIGNATURA	CÓDIGO	ASIGNATURA	CÓDIGO
DIDÁCTICA GENERAL	INB5801.3.7		

3. DESCRIPCIÓN E INTENCIÓN FORMATIVA DE LA ASIGNATURA:

La asignatura de Didáctica de la Informática corresponde a una asignatura del campo de formación fundamentos teóricos que pretende proporcionar los conocimientos de didáctica en el área específica de la informática para su posterior aplicación en la práctica profesional docente, así su aporte específico en la consecución del perfil de egreso del nuevo profesional le permite innovar y difundir el conocimiento pedagógico mediante estrategias y recursos didácticos aplicados de manera eficaz en su labor educativa, lo que contribuye al cumplimiento de la misión y visión de la Carrera. En concordancia con el cuarto objetivo de desarrollo sostenible "Garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad y promover oportunidades de aprendizaje durante toda la vida para todos"; y el modelo educativo, aborda los siguientes ejes de desarrollo: Autonomía y adaptabilidad. - Propicia la actuación del futuro profesional con independencia de criterio, ajustado al protocolo disciplinar y al espacio laboral, respetando la opinión, proceder y condición del otro. Desarrollo humano. - Fortalece su ser como condición de decisión libre para una acción de vida participativa, constructiva, responsable, comprometida que visibilice el comportamiento solidario y altruista. Innovación. - Genera ideas creativas, nuevas o renovadas en el diseño y creación de productos, servicios y prácticas inherentes a la demanda social y a la profesión. Inclusión e interculturalidad. - Reconoce la diversidad de personas y sus diferencias individuales en el desempeño profesional y en lo personal, como concepción de vida.

4. COMPETENCIA(S) DEL PERFIL EGRESO DE LA CARRERA A LA(S) QUE APORTA LA ASIGNATURA:

COMPETENCIAS GENÉRICAS DE LA CARRERA: Actúa con independencia de criterio, ajustado al protocolo disciplinar y al espacio laboral, respetando la opinión, proceder y condición del otro. Fortalece su ser como condición de decisión libre para una acción de vida participativa, constructiva, responsable, comprometida que visibilice el comportamiento solidario y altruista. Genera ideas creativas, nuevas o renovadas en el diseño y creación de productos, servicios y prácticas inherentes a la demanda social y a la profesión. Reconoce la diversidad de personas y sus diferencias individuales en el desempeño profesional y en lo personal, como concepción de vida. **COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DE LA CARRERA:** Ejerce la docencia en informática en los diferentes niveles educativos con ética, solvencia y responsabilidad social.

5. RESULTADO(S) DE APRENDIZAJE DEL PERFIL DE EGRESO DE LA CARRERA A LO(S) QUE APORTA LA ASIGNATURA

Integra los conocimientos científicos y técnicos dentro del proceso enseñanza aprendizaje para el desarrollo de una eficiente práctica profesional. • Selecciona e integra métodos, conocimientos disciplinares y saberes, profesionales e investigativos de las ciencias pedagógicas para generar aprendizajes significativos. • Discrimina las teorías y modelos educativos de aprendizaje y didácticos a través del conocimiento de sus principios y características para guiar la práctica docente, disciplinar e investigativa. • Conoce la realidad educativa usando modelos y metodologías pertinentes para la comprensión, explicación, integración y comunicación de los fenómenos, sujetos y situaciones educativas. • Considera los conocimientos sobre elaboración, manejo y uso de recursos, materiales didácticos y herramientas para planificación y evaluación dentro del proceso de enseñanza aprendizaje de la informática para el desarrollo de una práctica profesional adecuada.

6. UNIDADES CURRICULARES:



UNIDAD N°: 1							
NOMBRE DE LA UNIDAD: Didáctica 3.0							
NÚMERO DE HORAS POR UNIDAD: 27							
RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA UNIDAD: Los resultados de aprendizaje demuestran lo que el estudiante será capaz de resolver al finalizar un proceso formativo. Su estructura es: verbo en tercera persona del presente simple en singular + objeto + condición + finalidad. Su propósito es tributar al cumplimiento de las competencias declaradas en el perfil de egreso. - Especifica los tipos de aportaciones de las TICS en la comunidad, como cultura tecnológica.							
CRITERIOS DE EVALUACIÓN: Expresan características de los resultados esperados: son la base para diseñar la evaluación. Los criterios de evaluación se estructuran con: verbo en infinitivo + objeto + contexto). Se reflejan en los instrumentos de evaluación mediante indicadores que se corresponden Aplicar métodos de enseñanza como función Didáctica							
CONTENIDOS ¿Qué debe saber, hacer y ser?							
UNIDADES TEMÁTICAS	TEMPORALIZACIÓN			ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE DE LA UNIDAD			
	APRENDIZAJE EN CONTACTO CON EL DOCENTE	APRENDIZAJE PRÁCTICO-EXPERIMENTAL	APRENDIZAJE AUTÓNOMO	SEMANA (de la 1 a la 16 ó 18 según corresponda)	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE EN CONTACTO CON EL DOCENTE	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE PRÁCTICO-EXPERIMENTAL	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE AUTÓNOMO
1.1. Encuadre Pedagógico • 1.1.1. Presentación de la asignatura. Acta de compromiso. • 1.1.2. Socialización del sílabo. • 1.1.3. Diagnóstico de conocimientos. • 1.1.4. Sensibilización respecto a la importancia de las tutorías académicas. • 1.1.5. Sensibilización respecto del proceso de evaluación docente y la necesidad de evaluar de manera objetiva. • 1.1.6. Motivación a los estudiantes para participar en convocatorias de becas y ayudas económicas.	3	3	3	1	Presentación y análisis del sílabo. Consideraciones generales para el curso. Charlas de sensibilización.	Evaluación diagnóstica. Actividades TIC y TAC en la plataforma Moodle. Desarrollo de talleres para fomentar el trabajo en equipo, comunicación, responsabilidad, ética y pensamiento crítico.	Análisis y aceptación de acuerdos y compromisos. Actividades TIC y TAC en la plataforma Moodle. Tarea.
1.2. Didáctica Informática • 1.2.1. Contextualización, conceptos generales y específicos. • 1.2.2. Enseñanza y aprendizaje de la informática y asignaturas afines. • 1.2.3. Competencias Digitales del docente y estudiante. • 1.2.4. Diseño universal de aprendizaje (DUA).	3	3	3	2	Explicación de las temáticas mencionadas a través de exposiciones. Análisis y discusión de contenidos. Actividades de fortalecimiento y realimentación de conocimientos.	Actividades TIC y TAC en la plataforma Moodle. Organización de talleres, trabajos cooperativos, dinámicas de grupo. Clases demostrativas.	Análisis de información publicada sobre la temática. Actividades TIC y TAC en la plataforma Moodle. Tareas.
1.3. Funciones Didácticas • 1.3.1. Los principios didácticos. • 1.3.2. Los elementos didácticos. • 1.3.3. La planificación educativa. • 1.3.4. Taxonomía de bloom en la era digital. • 1.3.5. Método ELI, ERCA, TPACK, STEAM, etc.	3	3	3	3	Explicación de las temáticas mencionadas a través de exposiciones. Análisis y discusión de contenidos. Actividades de fortalecimiento y realimentación de conocimientos.	Actividades TIC y TAC en la plataforma Moodle. Organización de talleres, trabajos cooperativos, dinámicas de grupo. Clases demostrativas.	Análisis de información publicada sobre la temática. Actividades TIC y TAC en la plataforma Moodle. Tareas.
TOTAL DE HORAS (La suma del total de horas debe ser igual a la determinada en la malla curricular por cada componente de aprendizaje; sin embargo, para cada tema tratado será decisión del profesor la distribución de horas en cada componente)	9	9	9				
EVALUACIÓN: En este apartado se deberá indicar los tipos de evaluación que se aplicarán (diagnóstica, formativa y sumativa), así como las técnicas e instrumentos a utilizar, a fin de evidenciar mediante los criterios de evaluación el logro de los resultados de aprendizaje.							
Tipos de Evaluación	Técnicas			Instrumentos			
Diagnóstica	Evaluación de Desempeño			Informes			
	Observación			Pruebas Orales de Actuación			
	Pruebas			Cuestionarios			
Formativa	Evaluación de Desempeño			Informes			
	Observación			Pruebas Orales de Actuación			
	Pruebas			Cuestionarios			
Sumativa	Evaluación de Desempeño			Informes			
	Observación			Pruebas Orales de Actuación			
	Pruebas			Cuestionarios			



UNIDAD N°:		2					
NOMBRE DE LA UNIDAD:		Enseñanza y Aprendizaje con TIC					
NÚMERO DE HORAS POR UNIDAD:		45					
RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA UNIDAD: Los resultados de aprendizaje demuestran lo que el estudiante será capaz de resolver al finalizar un proceso formativo. Su estructura es: verbo en tercera persona del presente simple en singular + objeto + condición + finalidad. Su propósito es tributar al cumplimiento de las competencias declaradas en el perfil de egreso.							
<p>- Propone una relación comunicativa estudiante-medio, estudiante—maestro y estudiante—estudiante, al desarrollo de situaciones de enseñanza-aprendizaje que estimulen la Motivación.</p>							
CRITERIOS DE EVALUACIÓN: Expresan características de los resultados esperados: son la base para diseñar la evaluación. Los criterios de evaluación se estructuran con: verbo en infinitivo + objeto + contexto). Se reflejan en los instrumentos de evaluación mediante indicadores que se corresponden							
Gamificar el aula con TICS							
CONTENIDOS ¿Qué debe saber, hacer y ser?		TEMPORALIZACIÓN		ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE DE LA UNIDAD			
UNIDADES TEMÁTICAS	HORAS			SEMANA (de la 1 a la 16 ó 18 según corresponda)	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE EN CONTACTO CON EL DOCENTE	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE PRÁCTICO-EXPERIMENTAL	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE AUTÓNOMO
	Aprendizaje en contacto con el docente	Aprendizaje práctico-experimental	Aprendizaje autónomo				
2.1. La Gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje • 2.1.1. Definición, Beneficios e Inconvenientes • 2.1.2. Diferencias entre Gamificación, Juegos Serios y Aprendizaje • 2.1.3. ¿Qué juegos y aplicaciones pueden ocuparse en mi clase? • 2.1.4. ¿Cómo se integran las TIC en la gamificación? • 2.1.5. Beneficios de la Gamificación en los procesos educativos • 2.1.6. Gamificación y creatividad	3	3	3	4	Explicación de las temáticas mencionadas a través de exposiciones. Análisis y discusión de contenidos. Actividades de fortalecimiento y realimentación de conocimientos.	Actividades TIC y TAC en la plataforma Moodle. Clases demostrativas. Implementar juegos de roles para fomentar el liderazgo, inteligencia emocional y creatividad.	Análisis de información publicada sobre la temática. Actividades TIC y TAC en la plataforma Moodle. Tareas.
2.2. Bases de una estrategia de Gamificación • 2.2.1. Mecánicas y Elementos del Juego • 2.2.2. Trayecto y tipos de jugadores	3	3	3	5	Explicación de las temáticas mencionadas a través de exposiciones. Análisis y discusión de contenidos. Actividades de fortalecimiento y realimentación de conocimientos.	Actividades TIC y TAC en la plataforma Moodle. Organización de talleres, trabajos cooperativos, dinámicas de grupo. Clases demostrativas.	Análisis de información publicada sobre la temática. Actividades TIC y TAC en la plataforma Moodle. Tareas.
2.3. Evaluación en la Gamificación • 2.3.1. Rol del Profesor • 2.3.2. Recursos para Gamificar	3	3	3	6	Explicación de las temáticas mencionadas a través de exposiciones. Análisis y discusión de contenidos. Actividades de fortalecimiento y realimentación de conocimientos.	Actividades TIC y TAC en la plataforma Moodle. Organización de talleres, trabajos cooperativos, dinámicas de grupo. Clases demostrativas.	Análisis de información publicada sobre la temática. Actividades TIC y TAC en la plataforma Moodle. Tareas.
2.4. Taller Gamificación parte I • 2.4.1. Aplicaciones y software que potencian la Gamificación • 2.4.2. Sistemas de Respuesta Inmediata	3	3	3	7	Explicación de las temáticas mencionadas a través de exposiciones. Análisis y discusión de contenidos. Actividades de fortalecimiento y realimentación de conocimientos.	Actividades TIC y TAC en la plataforma Moodle. Organización de talleres, trabajos cooperativos, dinámicas de grupo. Clases demostrativas.	Análisis de información publicada sobre la temática. Actividades TIC y TAC en la plataforma Moodle. Tareas.
2.5. Taller Gamificación parte II • 2.5.1. Juego de Roles • 2.5.2. Juegos para la Enseñanza disciplinar • 2.5.3. Aprendizaje basado en juegos • 2.5.4. Aprendizaje basado en proyectos	3	3	3	8	Explicación de las temáticas mencionadas a través de exposiciones. Análisis y discusión de contenidos. Actividades de fortalecimiento y realimentación de conocimientos.	Actividades TIC y TAC en la plataforma Moodle. Organización de talleres. Planificación de la actividad de investigación formativa. GIRA ACADÉMICA ESTUDIANTE (Museos, planetarios, universidades.).	Análisis de información publicada sobre la temática. Actividades TIC y TAC en la plataforma Moodle. Tareas. Ejecución de la actividad de investigación formativa.
TOTAL DE HORAS (La suma del total de horas debe ser igual a la determinada en la malla curricular por cada componente de aprendizaje; sin embargo, para cada tema tratado será decisión del profesor la distribución de horas en cada componente)		15	15	15			
EVALUACIÓN: En este apartado se deberá indicar los tipos de evaluación que se aplicarán (diagnóstica, formativa y sumativa), así como las técnicas e instrumentos a utilizar, a fin de evidenciar mediante los criterios de evaluación el logro de los resultados de aprendizaje.							
Tipos de Evaluación	Técnicas		Instrumentos				
Diagnóstica	Evaluación de Desempeño		Informes				
	Observación		Pruebas Orales de Actuación				
	Pruebas		Cuestionarios				
Formativa	Evaluación de Desempeño		Informes				
	Observación		Pruebas Orales de Actuación				
	Pruebas		Cuestionarios				
Sumativa	Evaluación de Desempeño		Informes				
	Observación		Pruebas Orales de Actuación				
	Pruebas		Cuestionarios				



UNIDAD N°:		3					
NOMBRE DE LA UNIDAD:		Estrategias Didácticas con TIC para la Educación Inicial y Básica					
NUMERO DE HORAS POR UNIDAD:		72					
RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA UNIDAD: - Los resultados de aprendizaje demuestran lo que el estudiante será capaz de resolver al finalizar un proceso formativo. Su estructura es: verbo en tercera persona del presente simple en singular + objeto + condición + finalidad. Su propósito es tributar al cumplimiento de las competencias declaradas en el perfil de egreso.							
- Considera los lineamientos de integración de las TICS en actividades para cada uno de los grados de educación inicial y básica en los que se aplica y relaciona esta materia dentro de la institución, mediante una programación de uso de las herramientas informáticas.							
CRITERIOS DE EVALUACIÓN: - Expresan características de los resultados esperados: son la base para diseñar la evaluación. Los criterios de evaluación se estructuran con: verbo en infinitivo + objeto + contexto). Se reflejan en los instrumentos de evaluación mediante indicadores que se corresponden							
Generar secuencias didácticas para los niveles Inicial, Básica, Bachillerato y casos específicos.							
CONTENIDOS ¿Qué debe saber, hacer y ser?		TEMPORALIZACIÓN			ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE DE LA UNIDAD		
UNIDADES TEMÁTICAS	HORAS			SEMANA (de la 1 a la 16 ó 18 según corresponda)	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE EN CONTACTO CON EL DOCENTE	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE PRÁCTICO-EXPERIMENTAL	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE AUTÓNOMO
	Aprendizaje en contacto con el docente	Aprendizaje práctico-experimental	Aprendizaje autónomo				
3.1. Las TIC, TAC y TEP en el proceso de enseñanza aprendizaje. • 3.1.1. Recursos • 3.1.2. Metodología • 3.1.3. Ventajas y Limitaciones	3	3	3	9	Explicación de las temáticas mencionadas a través de exposiciones. Análisis y discusión de contenidos. Actividades de fortalecimiento y realimentación de conocimientos. Actividades TIC y TAC en la plataforma Moodle. Clases demostrativas. Leer, analizar y socializar casos de estudio para fomentar la comunicación, originalidad y pensamiento crítico.		Análisis de información publicada sobre la temática. Actividades TIC y TAC en la plataforma Moodle. Tareas.
3.2. Las Secuencias Didácticas • 3.2.1. Generalidades • 3.2.2. Fase inicial, de desarrollo y de cierre • 3.2.3. Actividades para cada fase • 3.2.4. La evaluación	3	3	3	10	Explicación de las temáticas mencionadas a través de exposiciones. Análisis y discusión de contenidos. Actividades de fortalecimiento y realimentación de conocimientos.	Actividades TIC y TAC en la plataforma Moodle. Organización de talleres, trabajos cooperativos, dinámicas de grupo. Clases demostrativas.	Análisis de información publicada sobre la temática. Actividades TIC y TAC en la plataforma Moodle. Tareas.
3.3. Taller - Secuencia Didáctica con TIC para Educación Inicial • 3.3.1. Apps Educativas para jugar en el aula • 3.3.2. Ideas para gamificar • 3.3.3. Experiencias Didácticas • 3.3.4. Taller – secuencia Didáctica	3	3	3	11	Explicación de las temáticas mencionadas a través de exposiciones. Análisis y discusión de contenidos. Actividades de fortalecimiento y realimentación de conocimientos.	Actividades TIC y TAC en la plataforma Moodle. Organización de talleres, trabajos cooperativos, dinámicas de grupo. Clases demostrativas.	Análisis de información publicada sobre la temática. Actividades TIC y TAC en la plataforma Moodle. Tareas.
3.4. Taller: Secuencia Didáctica con Tic para Educación Básica • 3.4.1. Aplicaciones educativas: Canva, Genially, App Google. • 3.4.2. Ideas para gamificar el aula • 3.4.3. Experiencias Didácticas • 3.4.4. Taller - secuencia didáctica	3	3	3	12	Explicación de las temáticas mencionadas a través de exposiciones. Análisis y discusión de contenidos. Actividades de fortalecimiento y realimentación de conocimientos.	Actividades TIC y TAC en la plataforma Moodle. Organización de talleres, trabajos cooperativos, dinámicas de grupo. Clases demostrativas.	Análisis de información publicada sobre la temática. Actividades TIC y TAC en la plataforma Moodle. Tareas.
3.5. Taller - Secuencia Didáctica con TIC para Bachillerato • 3.5.1. Apps Educativas : Simuladores • 3.5.2. Ideas para gamificar la clase • 3.5.3. Experiencias Didáctica • 3.5.4. Taller secuencia didáctica	3	3	3	13	Explicación de las temáticas mencionadas a través de exposiciones. Análisis y discusión de contenidos. Actividades de fortalecimiento y realimentación de conocimientos.	Actividades TIC y TAC en la plataforma Moodle. Organización de talleres, trabajos cooperativos, dinámicas de grupo. Clases demostrativas.	Análisis de información publicada sobre la temática. Actividades TIC y TAC en la plataforma Moodle. Tareas.
3.6. Secuencia Didáctica con Tic en Educación Especial • 3.6.1. Aplicaciones educativas - Simuladores • 3.6.2. Ideas para gamificar el aula • 3.6.3. Experiencias didácticas • 3.6.4. Taller secuencia didáctica	3	3	3	14	Explicación de las temáticas mencionadas a través de exposiciones. Análisis y discusión de contenidos. Actividades de fortalecimiento y realimentación de conocimientos.	Actividades TIC y TAC en la plataforma Moodle. Organización de talleres, trabajos cooperativos, dinámicas de grupo. Clases demostrativas.	Análisis de información publicada sobre la temática. Actividades TIC y TAC en la plataforma Moodle. Tareas.
3.7. Taller: Secuencia Didáctica y Andragogia • 3.7.1. Andragogia - contextualización • 3.7.2. Experiencias didácticas y Aplicaciones • 3.7.3. Taller secuencias didácticas	3	3	3	15	Explicación de las temáticas mencionadas a través de exposiciones. Análisis y discusión de contenidos. Actividades de fortalecimiento y realimentación de conocimientos.	Actividades TIC y TAC en la plataforma Moodle. Organización de talleres, trabajos cooperativos, dinámicas de grupo. Clases demostrativas.	Análisis de información publicada sobre la temática. Actividades TIC y TAC en la plataforma Moodle. Tareas.
3.8. Publicación de actividades didácticas asociada al Proyecto de Investigación Formativa • 3.8.1. Socialización del Proyecto de Investigación Formativa • 3.8.2. Evaluación.	3	3	3	16	Explicación de las temáticas mencionadas a través de exposiciones. Análisis y discusión de contenidos. Actividades de fortalecimiento y realimentación de conocimientos.	Actividades TIC y TAC en la plataforma Moodle. Organización de talleres, trabajos cooperativos, dinámicas de grupo. Clases demostrativas.	Análisis de información publicada sobre la temática. Actividades TIC y TAC en la plataforma Moodle. Tareas.
TOTAL DE HORAS (La suma del total de horas debe ser igual a la determinada en la malla curricular por cada componente de aprendizaje; sin embargo, para cada tema tratado será decisión del profesor la distribución de horas en cada componente)	24	24	24				
EVALUACIÓN: En este apartado se deberá indicar los tipos de evaluación que se aplicarán (diagnóstica, formativa y sumativa), así como las técnicas e instrumentos a utilizar, a fin de evidenciar mediante los criterios de evaluación el logro de los resultados de aprendizaje.							
Tipos de Evaluación	Técnicas			Instrumentos			
Diagnóstica	Evaluación de Desempeño			Informes			
	Observación			Pruebas Orales de Actuación			
	Pruebas			Cuestionarios			



Formativa	Evaluación de Desempeño	Informes
	Observación	Pruebas Orales de Actuación
	Pruebas	Cuestionarios
Sumativa	Evaluación de Desempeño	Informes
	Observación	Pruebas Orales de Actuación
	Pruebas	Cuestionarios

7. INVESTIGACIÓN FORMATIVA.

De acuerdo a los temas y subtemas del sílabo se realizarán actividades que promuevan la investigación formativa como estrategia general de aprendizaje para la formación del estudiante.

8. METODOLOGÍA:

<p>Metodología de enseñanza aprendizaje</p> <ul style="list-style-type: none"> Desarrollo de talleres prácticos en clase Expositivo Gamificación <p>Técnicas de enseñanza aprendizaje.</p> <ul style="list-style-type: none"> Pruebas: Observación: Evaluación de Desempeño: <p>Recursos:</p> <ul style="list-style-type: none"> Aula virtual Zoom Material Didáctico TIC - Tecnologías de la información y la comunicación TAC - Tecnologías de aprendizaje y conocimiento

9. ESCENARIOS DE APRENDIZAJE:

<ul style="list-style-type: none"> Sala Multimedia Biblioteca Virtual Espacios abiertos de la Universidad Aula de clase Laboratorio Museos
--

10. RELACIÓN DE LA ASIGNATURA CON LOS RESULTADOS DE APRENDIZAJE DEL PERFIL DE EGRESO DE LA CARRERA:

Resultados de Aprendizaje que aportan al Perfil de Egreso de la Carrera: (Copiar los elaborados para cada unidad)	Nivel de Contribución: (ALTA – MEDIA-BAJA: Al logro de los Resultados de Aprendizaje del perfil de egreso de la Carrera)			Evidencias de Aprendizaje: Son los productos generados por el estudiante, que demuestran los aprendizajes alcanzados según los criterios de evaluación.
	A ALTA	B MEDIA	C BAJO	
• Especifica los tipos de aportaciones de las TICs en la comunidad, como cultura tecnológica.	X			Investigación para exposición acerca de las funciones de la didáctica y diversos métodos utilizados para el proceso de enseñanza aprendizaje.
• Propone una relación comunicativa estudiante-medio, estudiante-maestro y estudiante-estudiante, al desarrollo de situaciones de enseñanza-aprendizaje que estimulen la Motivación.	X			Tipificación de las diferentes fases de la gamificación como herramienta de aprendizaje, incluir resumen.
• Considera los lineamientos de integración de las TICs en actividades para cada uno de los grados de educación inicial y básica en los que se aplica y relaciona esta materia dentro de la institución, mediante una programación de uso de las herramientas informáticas.	X			Formulación de la implementación de secuencias didácticas con integración de las TICs para cada uno de los grados de educación inicial y básica; incluir la socialización mediante un panel.

11. BIBLIOGRAFÍA

11.1 BIBLIOGRAFÍA FÍSICA
11.1.1 BÁSICA:
• Secuencias didácticas Tobón Tobón Sergio PRENTICE-HALL HISPANOAMERICANA, S.A
11.1.2 COMPLEMENTARIA:
• Aguaded, Jose I. (2011) MEDIOS, RECURSOS DIDÁCTICOS Y TECNOLOGÍA EDUCATIVA Editorial Pearson Educación S.A. Madrid (España)
• Chacero González, M. L. (2018). EDUCACIÓN Y TECNOLOGÍA: ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS PARA LA INTEGRACIÓN DE LAS TIC. Editorial UNED.
• Vázquez Ángel (2010). DIDÁCTICA DE LA TECNOLOGÍA. Editorial Síntesis S.A. Madrid (España)
11.2 BIBLIOGRAFÍA DIGITAL
11.2.1 BÁSICA (Libros digitales desde el repositorio de la Institución)
11.2.2 COMPLEMENTARIA (Libros digitales de libre acceso)
• Universidad Nacional de Educación.(2017). Didáctica Informática. Recuperado website: https://es.calameo.com/read/005023367bc5d36941846
• Universidad Nacional de Educación.(2019). Didáctica de la informática. Conceptos de didáctica de la informática, enseñar Informática, Integración de las Tecnologías Digitales en la Educación, herramientas informáticas de ayuda a la tarea del profesor, recursos didácticos. Teorías didácticas. Ergonomía. Obstáculos didácticos. Recursos didácticos en la informática educativa, aplicaciones. Recuperado de website: http://repositorio.une.edu.pe/handle/UNE/4703
• ResearchGate. El libro abierto de la Informática Educativa: Lecciones y desafíos de la Red Enlaces. Recuperado de website: https://www.researchgate.net/publication/233987851_El_libro_abierto_de_la_Informatica_Educativa_Lecciones_y_desafios_de_la_Red_Enlaces
11.3 WEBGRAFÍA: (Recursos procedentes de Internet en el área de estudio de libre acceso)
• Pontificia Universidad Católica de Valparaíso. (2019). DDCYF – Dirección de Desarrollo Curricular y Formativo – Vicerrectoría Académica PUCV. Recuperado de http://ira.ucv.cl/ddcyf/?page_id=2018
• Tecnológico de Monterrey. (2019). EduTrends Gamificación. Recuperado 26 de abril de 2019, de Observatorio de Innovación Educativa. Recuperado de website: https://observatorio.tec.mx/edutrendsgamificacion
• Universidad Rey Juan Carlos. Gamificación educativa . Recuperado de website: https://urjonline.atavist.com/2017/03/07/gamificacion-educativa/
• Dialnet Gamificación de entornos de Aprendizaje website: https://www.google.com/url?sa=t&rc=1&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwiZo8zZIKdXAhVJGTQIHVAMCcAQFANegQIBAD&url=https%3A%2F%2Fdialnet.unirioja.es%2Fdescarga%2F6529349.pdf&usq=AOVShPIEkqRkxvSRkR1sr

12. PERFIL DEL DOCENTE:

<p>Doctor en Educación PhD. Doctor en Ciencias de la Educación especialización Informática Educativa. Máster en Docencia Universitaria e Investigación Educativa Máster en Educación a distancia Licenciado en Ciencias de la Educación especialización Matemática y Física (Mejor egresado)</p>
--



DIRECCIÓN ACADÉMICA
VICERRECTORADO ACADÉMICO



UNACH-RGF-01-03-01.01.b

Versión 3: 28-10-2021

Licenciado en Ciencias de la Educación especialización Informática Educativa
Diplomado en "Manejo de la información a través del Internet".
Diplomado en "Las Nuevas Tecnologías de Información y Comunicación y su Aplicación en la Práctica Docente Ecuatoriana."
EXPERTO EN E-LEARNING (FATLA)
Director de la escuela de Informática Aplicada a la Educación de 10-1998 a 07-2004 Y 04-2011 a ...
Coordinador del comité de gestión para la autoevaluación de la UNACH 2008-2010
Asesor para autoevaluación institucional ITES JUAN DE VELASCO
Invitado al proceso de validación de la guía de evaluación de los institutos técnicos y tecnológicos 2011
Segundo vocal principal HCD facultad de Ciencias de la Educación Humana y Tecnologías 2006- 2011
Subdecano (E) Facultad de Ciencias de la Educación Humanas y Tecnologías UNACH 2011
Decano Facultad de Ciencias de la Educación Humanas y Tecnologías UNACH 2013-2014
Vicerrector de Posgrado e Investigación UNACH 2014-
Coordinador Y Docente provincial académico (Chimborazo), del programa de capacitación docente M@estros.com (Fase 1 y Fase 2).
Facilitador provincial Reforma Curricular
Autor y coautor de artículos científicos, capítulos de libros y libros
Investigador adjunto en varios proyectos institucionales y con otras IES



DIRECCIÓN ACADÉMICA
VICERRECTORADO ACADÉMICO



UNACH-RGF-01-03-01.01.b
Versión 3: 28-10-2021

RESPONSABLE(S) DE LA ELABORACIÓN DEL SÍLABO:	Nombre: Ph.D. LEXINTON GUALBERTO CEPEDA ASTUDILLO
	

LUGAR Y FECHA:	Riobamba, 11 de marzo de 2025
----------------	-------------------------------

REVISIÓN Y APROBACIÓN



a1aa0a07-433e-45bf-8a9d-033a38695704



CRISTHY NATALY JIMENEZ GRANIZO
DIRECTOR DE CARRERA



ANEXOS

PONDERACIÓN PARA LA EVALUACIÓN DEL ESTUDIANTE POR ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE:

COMPONENTE	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	Primer Parcial %(Puntos):	Segundo Parcial %(Puntos):
Aprendizaje en contacto con el docente	<ul style="list-style-type: none">• Conferencias, Seminarios, Estudios de Casos, Foros, Clases en Línea, Servicios realizados en escenarios laborables. Experiencias colectivas en proyectos: sistematización de prácticas de investigación-intervención, construcción de modelos y prototipos, proyectos de problematización, resolución de problemas, entornos virtuales, entre otros. Evaluaciones orales, escritas entre otras.	35%	35%
Aprendizaje práctico- experimental	<ul style="list-style-type: none">• Actividades desarrolladas en escenarios experimentales o laboratorios, prácticas de campo, trabajos de observación, resolución de problemas, talleres, manejo de base de datos y acervos bibliográficos entre otros.	35%	35%
Aprendizaje autónomo	<ul style="list-style-type: none">• Lectura, análisis y comprensión de materiales bibliográficos y documentales tanto analógicos como digitales, generación de datos y búsqueda de información, elaboración individual de ensayos, trabajos y exposiciones.	30%	30%
PROMEDIO		100%- 10	100%- 10

La calificación de cada componente se ponderará sobre 10 puntos, debiendo realizar una regla de 3 en base al porcentaje de cada uno de ellos para obtener una calificación final sobre 10.

Documento Generado el: 19 de marzo de 2025 a las 14:41:52
Fuente: Sistema Informático de Control Académico - Uvirtual