



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:	HERRAMIENTAS DE CREACIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES
PERÍODO ACADÉMICO DE EJECUCIÓN:	Periodo 2025 - 1S
PROFESOR ASIGNADO:	JORGE NOE SILVA CASTILLO
FECHA DE CREACIÓN:	Riobamba, 10 de marzo de 2025
FECHA DE ÚLTIMA ACTUALIZACIÓN:	Riobamba, 26 de marzo de 2025



1. INFORMACIÓN GENERAL DE LA ASIGNATURA:

CÓDIGO:	INP1203.6.2.		
NOMBRE:	HERRAMIENTAS DE CREACIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES		
SEMESTRE:	SEXTO 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		2,00
	Aprendizaje práctico-experimental		2,00
	Aprendizaje Autónomo		2,00
TOTAL DE HORAS POR SEMANA DE LA ASIGNATURA:	6,00		
TOTAL DE HORAS POR EL PERÍODO ACADÉMICO:	96,00		

2. PRERREQUISITOS Y CORREQUISITOS:

PRERREQUISITOS		CORREQUISITOS	
ASIGNATURA	CÓDIGO	ASIGNATURA	CÓDIGO
		DESARROLLO WEB Y SISTEMAS DE GESTIÓN DE CONTENIDOS	INP1203.6.7

3. DESCRIPCIÓN E INTENCIÓN FORMATIVA DE LA ASIGNATURA:

La asignatura Herramientas de Creación de Contenidos Digitales, que se imparte en el sexto semestre de la Carrera correspondiente al nivel de organización curricular de Formación Profesional, aporta los conocimientos necesarios para la creación de contenidos digitales significativos, pertinentes y suficientes a través del uso de herramientas de autor, que permitan adaptar diversos formatos digitales en los Objetos de Aprendizaje. Su inclusión en el aula de clase y fuera de ella, posibilitará la mediación didáctica, pedagógica y tecnológica dentro de la práctica profesional docente, lo que contribuye al cumplimiento de la misión y visión de la Carrera. El enfoque de la asignatura contribuye directamente a los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS), específicamente al Objetivo No. 4: "Garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad y promover oportunidades de aprendizaje durante toda la vida para todos", al formar profesionales capaces de diseñar y ejecutar procesos educativos que garanticen una educación inclusiva, equitativa y de calidad, accesible para todos. La enseñanza en esta cátedra no se limita a la simple transmisión de conocimientos, sino que busca desarrollar en los estudiantes la capacidad de análisis crítico y la habilidad para aplicar metodologías de enseñanza-aprendizaje innovadoras que aprovechen el potencial de las TIC, generando un aprendizaje significativo y transformador. En consonancia con los 12 ejes de formación transversal del modelo educativo de la UNACH, esta asignatura fomenta competencias que distinguen a los futuros profesionales de la pedagogía de la informática. Se abordan los siguientes ejes de formación: Ambiente.- Propicia una interacción equilibrada y respetuosa que anima a la participación entre los individuos, proporcionando un entorno sano, cómodo, seguro, protegido, y estimulante. Inclusión e interculturalidad.- Promueve la equidad y el respeto por los saberes y la cultura a través de la aplicación de procesos de formación académica, investigación y vinculación; bajo principios de pertinencia, integralidad, interculturalidad, preservación del ambiente, fortaleciendo el talento humano, para la construcción de una mejor sociedad. Innovación.- Genera nuevas ideas e incluso con tendencias actuales. Tecnologías.- Aplica recursos técnicos para modificar el entorno virtual a situaciones profesionales. En concordancia con el modelo educativo, aborda los siguientes ejes de formación: Autonomía y adaptabilidad.- Fomenta la capacidad de tomar decisiones de manera independiente, ya que se centra en la creación, producción y publicación de contenidos educativos digitales multimedia interactivos. Comunicación.- Enfatiza la importancia de transmitir y recibir información de manera efectiva así también en difundir el conocimiento pedagógico. Tecnologías.- Aplica habilidades y recursos técnicos para innovar y solucionar problemas que den respuesta a un requerimiento en el ámbito de los contenidos y recursos digitales. Innovación.- Introduce y aplica nuevas ideas para resolver problemas y transformando mediante nuevas soluciones con productos multimediales.

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

COMPETENCIAS GENÉRICAS DE LA CARRERA CG1-Contribuye con la transformación de su entorno mediante el diseño y aplicación de acciones de carácter personal o profesional con visión de identidad colectiva. COMPETENCIA ESPECÍFICA DE LA CARRERA CE1.- Desarrolla aplicaciones y recursos educativos a partir del conocimiento y utilización de técnicas y herramientas informáticas, de manera adecuada con responsabilidad y eficiencia, para apoyar procesos de enseñanza-aprendizaje.

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

ASOCIADO A LA COMPETENCIA GENÉRICA CG1: Desarrolla capacidades de trabajo en equipo, a través de técnicas cooperativas, colaborativas y/o en red para la formulación e implementación de propuestas educativas innovadoras. ASOCIADO A LA COMPETENCIA ESPECÍFICA CE1: Selecciona y utiliza correctamente las herramientas de desarrollo de software, de acuerdo al tipo de dispositivo electrónico y a su plataforma operativa, para el desarrollo de aplicaciones informáticas y recursos educativos.



DIRECCIÓN ACADÉMICA
VICERRECTORADO ACADÉMICO



UNACH-RGF-01-03-01.01.b

Versión 3: 28-10-2021

6. UNIDADES CURRICULARES:



UNIDAD N°:		1					
NOMBRE DE LA UNIDAD:		Herramientas de autor					
NÚMERO DE HORAS POR UNIDAD:		48					
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.							
- Utiliza las herramientas de autor para ejecutar aplicaciones didácticas con creatividad, basándose en los contenidos curriculares de los niveles educativos de su competencia.							
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							
Experimentar tanto didáctica como técnicamente la aplicación de varias herramientas de autor para la creación de contenidos digitales del ámbito curricular inicial y básico.							
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				
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 a becas y ayudas económicas	2	2	2	1	Conferencias (diapositivas) entornos virtuales (Bleaming), Charlas de sensibilización Evaluaciones orales (Diagnóstico).	Acceso a cuenta de estudiante SICOA y cuenta de usuario Bleaming, acervos bibliográficos - revisión de material de apoyo	Lectura de Acuerdos y compromisos y Bibliografía de apoyo sobre Herramientas de autor Tarea, Página Moodle
1.2. Herramientas de Autor • 1.2.1. Las herramientas de autor - Conceptos básicos • 1.2.2. Los paquetes de contenido • 1.2.3. Recursos Educativos Abiertos • 1.2.4. Autonomía y adaptabilidad	2	2	2	2	Clase magistral(diapositivas) Entornos virtuales (Bleaming - PLE)	Actividades desarrolladas en escenarios experimentales o laboratorios. Foro toma de decisiones en la selección de REA	Lectura, análisis y comprensión de materiales bibliográficos y documentales tanto analógicos como digitales. Tarea,



1.3. JClíc					Clase magistral(diapositivas) Entornos virtuales (Bleaming - PLE) Sistematización de prácticas (Jclíc Autor)	Actividades desarrolladas en escenarios experimentales laboratorios (Taller de Contenidos digitales con Jclíc) Taller, Wiki	Lectura, análisis y comprensión de materiales bibliográficos y documentales tanto analógicos como digitales (Guía Jclíc - Material de apoyo sobre Creación de contenidos digitales) Tarea
• 1.3.1. Definiciones, instalación de JClíc Autor	2	2	2	3			
• 1.3.2. Espacio de trabajo de JClíc Autor							
• 1.3.3. Tipos de actividades en JClíc							
• 1.3.4. Taller: Creación de actividades en JClíc							
1.4. HotPotatoes					Clase Magistral (Infografía) Entornos virtuales (Bleaming - PLE) Sistematización de prácticas (Hot Potatoes)	Actividades desarrolladas en escenarios experimentales laboratorios (Taller de Contenidos digitales con Hot Potatoes) Taller, Foro, Página Moodle	Lectura, análisis y comprensión de materiales bibliográficos y documentales tanto analógicos como digitales (Guía Hot Potatoes- Material de apoyo sobre Creación de contenidos digitales) Tarea
• 1.4.1. Definiciones, instalación de Hotpotatoes	2	2	2	4			
• 1.4.2. Entorno de trabajo y elementos multimedia							
• 1.4.3. Tipos de ejercicios: JQuiz, JCloze, JMatch, JCross, JMix							
• 1.4.4. Taller: Publicación de proyectos en al web de unidades didácticas elaboradas							
1.5. Edilim					Clase magistral (Presentación) Entornos virtuales (Bleaming - PLE) Sistematización de prácticas (EdiLim)	Actividades desarrolladas en escenarios experimentales laboratorios (Taller de Contenidos digitales con EdiLim Taller, Wiki	Lectura, análisis y comprensión de materiales bibliográficos y documentales tanto analógicos como digitales (Guía EdiLim - Material de apoyo sobre Creación de contenidos digitales) Tarea
• 1.5.1. Definiciones, instalación de Edilim	2	2	2	5			
• 1.5.2. El Entorno Edilim							
• 1.5.3. Elementos multimedia y organización del espacio de trabajo							
• 1.5.4. Taller: Creación de Libro Interactivo Multimedia							



1.6. Ardora					Clase magistral (Diapositivas) Entornos virtuales (Bleaming - PLE) Sistematización de prácticas (Ardora)	Actividades desarrolladas en escenarios experimentales laboratorios (Taller de Contenidos digitales con Ardora) Taller, Wiki	Lectura, análisis y comprensión de materiales bibliográficos y documentales tanto analógicos como digitales (Guía Ardora - Material de apoyo sobre Creación de contenidos digitales) Tarea
1.7. eXeLearning					Clase magistral (Organizador gráfico) Entornos virtuales (Bleaming - PLE) Sistematización de prácticas (eXeLearning)	Actividades desarrolladas en escenarios experimentales laboratorios (Taller de Contenidos digitales con eXeLearning) Taller, Wiki	Lectura, análisis y comprensión de materiales bibliográficos y documentales tanto analógicos como digitales (Guía eXeLearning - Material de apoyo sobre Creación de contenidos digitales) Tarea
1.8. Drive Hosting Google					Clase demostrativa (Presentación) Entornos virtuales (Bleaming - PLE) Sistematización de prácticas (Drv.tw)	Actividades desarrolladas en escenarios experimentales laboratorios (Google Drive) Taller	Lectura, análisis y comprensión de materiales bibliográficos y documentales tanto analógicos como digitales (Guía Drv.tw- Material de apoyo sobre Hosting de Google para alojamiento) Tarea
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)	16	16	16				



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	Portafolio
		Proyecto
	Observación	Rúbrica
	Resolución de Problemas	Demostración
Formativa		Portafolio
	Evaluación de Desempeño	Proyecto
	Observación	Rúbrica
	Resolución de Problemas	Demostración
Sumativa		Portafolio
	Evaluación de Desempeño	Proyecto
	Observación	Rúbrica
	Resolución de Problemas	Demostración
		Portafolio



UNIDAD N°:		2					
NOMBRE DE LA UNIDAD:		Recursos Educativos Abiertos y Objetos de Aprendizaje					
NÚMERO DE HORAS POR UNIDAD:		48					
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. - Diseña e Implementa y evalúa REA basados en herramientas de autor para necesidades educativas específicas con la finalidad de generar buenas prácticas educativas.							
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 Publicar objetos de aprendizaje bajo la perspectiva social de producción de recursos educativos abiertos en repositorios institucionales							
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. Los recursos educativos abiertos (REA) • 2.1.1. Los recursos, materiales y herramientas. • 2.1.2. Almacenamiento y recuperación	2	2	2	9	Clase magistral (Presentación) (Conceptualizaciones sobre REA) entornos virtuales (Bleaming - Videotest)	Actividades desarrolladas en escenarios experimentales laboratorios (Livesession NEARPOD mural digital sobre REA) Foro PLANIFICACIÓN DE INVESTIGACIÓN FORMATIVA	Lectura, análisis y comprensión de materiales bibliográficos y documentales tanto analógicos como digitales (Organizador Gráfico)
2.2. Los Objetos de Aprendizaje	2	2	2	10	Clase magistral (Diapositivas) (Conceptualizaciones sobre OA) entornos virtuales (Bleaming - Test Online)	Actividades desarrolladas en escenarios experimentales (Infografía interactiva sobre OA) Wiki	Lectura, análisis y comprensión de materiales bibliográficos y documentales tanto analógicos como digitales (Infografía Exposición). Tarea EJECUCIÓN DE ACTIVIDADES DE INVESTIGACIÓN FORMATIVA



2.3. Teorías de Aprendizaje y el diseño de materiales educativos • 2.3.1. Conductismo, Cognitivism y Constructivismo y el diseño de materiales educativos • 2.3.2. Estilos de aprendizaje: Clave para crear materiales educativos	2	2	2	11	Clase magistral (Presentación) (Conceptualizaciones - Diapositivas) entornos virtuales (Bleaming - VideoQuizz)	Actividades desarrolladas en escenarios experimentales laboratorios (Mapas Mentales), talleres (Organizador Gráfico), acervos bibliográficos Taller	Lectura, análisis y comprensión de materiales bibliográficos y documentales tanto analógicos como digitales (Mapa mental Exposición) Tarea, EJECUCIÓN DE ACTIVIDADES DE INVESTIGACIÓN FORMATIVA
2.4. Diseño Instruccional del Objeto de Aprendizaje • 2.4.1. Definiciones, composición interna del OA • 2.4.2. Contenidos • 2.4.3. Estrategias didácticas • 2.4.4. Autoevaluación	2	2	2	12	Conferencias (Presentación) entornos virtuales (Bleaming) - Evaluación Formativa Online (Nearpod)	Actividades desarrolladas en escenarios experimentales laboratorios (Mapas Mentales), talleres (Organizador Gráfico), acervos bibliográficos (Elibro, Google Académico). Foro	Lectura sobre temática de estudio, análisis y comprensión de materiales bibliográficos (material de apoyo aula virtual) Tarea - EJECUCIÓN DE ACTIVIDADES DE INVESTIGACIÓN FORMATIVA
2.5. Diseño Multimedia del Objeto de Aprendizaje • 2.5.1. Herramientas multimedia y estilos de aprendizaje • 2.5.2. Diseño de la Interfaz Factores tecnológicos y fisiológicos • 2.5.3. Flujo de la información: Navegación • 2.5.4. Taller Práctico - Diseño de Objetos de Aprendizaje	2	2	2	13	Clase Demostrativa (Diapositivas) (Guía de proceso para práctica experimental), entornos virtuales (Bleaming - PLE Docente)	Actividades desarrolladas en escenarios experimentales laboratorios (Talleres prácticos sobre diseño de Objetos de aprendizaje). Wiki	(Guía experimental - Creación de Objetos de Aprendizaje) Tarea -EJECUCIÓN DE ACTIVIDADES DE INVESTIGACIÓN FORMATIVA
2.6. Metodología DICREVOA • 2.6.1. Fase de análisis y diseño • 2.6.2. Fase de implementación • 2.6.3. Fase de evaluación y publicación • 2.6.4. Taller Práctico - Creación de Objetos de Aprendizaje	2	2	2	14	4 2 4 14 Clase Demostrativa (Presentación) (Guía de proceso para práctica experimental), entornos virtuales (Bleaming - PLE Docente)	Actividades desarrolladas en escenarios experimentales laboratorios (Talleres de creación de Objetos de aprendizaje). Foro	Guía experimental - Creación de Objetos de Aprendizaje) EJECUCIÓN DE ACTIVIDADES DE INVESTIGACIÓN FORMATIVA



2.7. Banco de objetos de aprendizaje					Conferencias (Presentación, tipos de repositorios) entornos virtuales (sitios online), Clasificación de contenidos digitales	Actividades desarrolladas en escenarios experimentales laboratorios (Repositorios de Objetos de Aprendizaje). Muro digital para comunicación efectiva con selección de proyectos innovadores con REA	Guía para la subida de objetos de aprendizaje a repositorios) Tarea EJECUCIÓN DE ACTIVIDADES DE INVESTIGACIÓN FORMATIVA
2.7.1. Metadatos de Contenidos digitales 2.7.2. Subida de contenidos digitales creados a un ROA	2	2	2	15			
2.8. Presentación de contenidos digitales					Clase magistral (Resúmenes) entornos virtuales (Eportfolio - Coevaluación)	Resumen de evidencias de las unidades temáticas estudiadas publicadas en Portafolio Electrónico con Google Sites. (Taller Moodle	Análisis y comprensión de materiales documentales digitales (material de apoyo), exposiciones (Servicio en Línea Eportfolio) Tarea Socialización y ENTREGA DE INFORME FINAL DE INVESTIGACIÓN
2.8.1. Publicación de contenidos digitales en Portafolio Electrónico	2	2	2	16			
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)	16	16	16				
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				Portafolio		
	Observación				Proyecto		
	Resolución de Problemas				Rúbrica		
Formativa	Evaluación de Desempeño				Demostración		
	Observación				Portafolio		
	Resolución de Problemas				Proyecto		
Sumativa	Evaluación de Desempeño				Rúbrica		
	Observación				Demostración		
	Resolución de Problemas				Portafolio		

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:

Metodología de enseñanza aprendizaje

- Aprendizaje Colaborativo.
- Clase Invertida
- Exposición de trabajos
- Aprendizaje Basado en Proyectos
- Revisión bibliográfica sistemática
- Clase Magistral

Técnicas de enseñanza aprendizaje.

- Observación:
- Resolución de Problemas:
- Evaluación de Desempeño:

Recursos:

- Computador
- Internet
- Aula virtual
- Bibliografía Especializada
- Herramientas de autor
- Herramientas Web 2.0
- Textos Escolares PDF
- Videos
- Zoom
- Microsoft Teams
- Objetos Virtuales de Aprendizaje

9. ESCENARIOS DE APRENDIZAJE:

- Laboratorio de PC's
- Biblioteca Virtual
- Biblioteca
- Ambientes Virtuales

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	
• Utiliza las herramientas de autor para ejecutar aplicaciones didácticas con creatividad, basándose en los contenidos curriculares de los niveles educativos de su competencia.		X		Creación de actividades educativas lúdicas interactivas relacionadas con contenidos curriculares mediante herramientas de autor para las áreas de Lengua y Literatura, Ciencias Sociales, Ciencias Naturales y Matemáticas.
• Diseña e Implementa y evalúa REA basados en herramientas de autor para necesidades educativas específicas con la finalidad de generar buenas prácticas educativas.	X			Publicación en repositorios de Objetos de Aprendizaje los contenidos digitales a partir de la integración en un mismo proyecto con fines didácticos, para aportar con nuevo material didáctico interactivo al sistema educativo nacional.

11. BIBLIOGRAFÍA

11.1 BIBLIOGRAFÍA FÍSICA



11.1.1 BÁSICA:
• Diseño con herramientas digitales. Wodtke Mark von Mc Graw Hill Interamericana Editores • DISEÑO PEDAGÓGICO DE UN PROGRAMA EDUCATIVO MULTIMEDIA INTERACTIVO (PEMI) Clarés López José Ediciones de la U • Multimedia manual de referencia. Vaughan Tay Mc Graw Hill Interamericana Editores
11.1.2 COMPLEMENTARIA:
- Barajas Saavedra, A. (2010). Modelo Instruccional para el Diseño de Objetos de Aprendizaje: Modelo MIDOA - García Areño, L. (2005). Objetos de aprendizaje. Características y repositorios. Boletín - Maldonado J, Bermeo J, Velez F. (2017). Diseño, creación y evaluación de Objetos de Aprendizaje Metodología DICREVOA 2.0 CEDIA Cuenca - Universidad de Cuenca. (2015). Manual para el diseño, creación y evaluación de Objetos de Aprendizaje. Cuenca.
11.2

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)

11.3 WEBGRAFÍA: (Recursos procedentes de Internet en el área de estudio de libre acceso)
- Bouzán J. (2019). Ardora 8, creación de contenidos escolares para la web. Disponible en: http://webardora.net/axuda_cas.htm - Castilla-La Mancha (2019). Cuadernia. Herramienta de autor para la creación de materiales didácticos digitales. Disponible en: http://cuadernia.educa.jccm.es/ayuda/manual_cuadernia_v3.pdf - Mras L. (2019) LIMLibros Interactivos Multimedia. Guía Rápida. Disponible en: https://www.educalim.com/manual/edilim_es.pdf - Sánchez E., Andonegi M, Ovelar R., (2019) Tutorial, manual de eXeLearning. Versión Intef 7.2. Disponible en: https://exelearning.net/html_manual/exe_es/index.html

12. PERFIL DEL DOCENTE:

Jorge Silva Castillo, Licenciado en Informática Aplicada a la Educación (2007, Universidad Nacional de Chimborazo), Magister en Informática Educativa (2016, Escuela Superior Politécnica de Chimborazo- ESPOCH). Profesor ocasional a tiempo completo en la Facultad de Ciencias de la Educación, Humanas y Tecnologías. Coordinador del Programa de Maestría en Educación mención Tecnología e Innovación Educativa. Tutor virtual y capacitador en uso de Entornos Virtuales de Aprendizaje a Docentes de la Universidad Nacional de Chimborazo. Docente investigador del Grupo de Investigación Umayuk sobre las TIC aplicadas en la Educación. Ponente en Conferencias Científicas nacionales e internacionales. Publicación de trabajos académicos en Revistas indexadas regionales y de alto impacto. Experiencia profesional de 10 años como Productor y WebMaster en medios de comunicación radial. Experiencia en funciones administrativas como Secretario y Técnico Informático y Director Administrativo de la Escuela de Conductores Profesionales de la Universidad Nacional de Chimborazo. ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0001-8928-7201>



DIRECCIÓN ACADÉMICA
VICERRECTORADO ACADÉMICO



UNACH-RGF-01-03-01.01.b

Versión 3: 28-10-2021

RESPONSABLE(S) DE LA ELABORACIÓN DEL SÍLABO:	Nombre: Mg. JORGE NOE SILVA CASTILLO
	

LUGAR Y FECHA:	Riobamba, 10 de marzo de 2025
-----------------------	-------------------------------

REVISIÓN Y APROBACIÓN



0ca54abc-49e9-4713-b0cd-
a36db44efa92



.....

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	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	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	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: 1 de abril de 2025 a las 15:23:26
Fuente: Sistema Informático de Control Académico - Uvirtual