



DIRECCIÓN ACADÉMICA
VICERRECTORADO ACADÉMICO

SÍLABO DE LA ASIGNATURA

FACULTAD:	FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y TECNOLOGÍAS
CARRERA:	LICENCIATURA EN PSICOPEDAGOGÍA (R-A)
ESTADO:	VIGENTE
NIVEL DE FORMACIÓN:	TERCER NIVEL
MODALIDAD:	PRESENCIAL
ASIGNATURA:	TIC APLICADAS A LA PSICOPEDAGOGÍA
PERÍODO ACADÉMICO DE EJECUCIÓN:	Periodo 2025 - 1S
PROFESOR ASIGNADO:	CRISTINA ALEXANDRA POMBOZA FLORIL
FECHA DE CREACIÓN:	Riobamba, 12 de marzo de 2025
FECHA DE ÚLTIMA ACTUALIZACIÓN:	Riobamba, 25 de marzo de 2025



1. INFORMACIÓN GENERAL DE LA ASIGNATURA:

CÓDIGO:	PSPB0611.4.3	
NOMBRE:	TIC APLICADAS A LA PSICOPEDAGOGÍA	
SEMESTRE:	CUARTO SEMESTRE	
UNIDAD DE ORGANIZACIÓN CURRICULAR: (De acuerdo a la malla curricular):	Unidad Básica	
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

3. DESCRIPCIÓN E INTENCIÓN FORMATIVA DE LA ASIGNATURA:

TIC Aplicadas a la Psicopedagogía es una asignatura teórico-práctica que forma parte de la unidad básica de la carrera de Psicopedagogía, correspondiente al cuarto semestre. Está estructurada en cuatro unidades: - Unidad I: Plataformas para la Enseñanza y Evaluación en Psicopedagogía - Unidad II: WebQuest como Estrategia de Enseñanza y Proyecto Final - Unidad III: Creación de Recursos Digitales para la Psicopedagogía - Unidad IV: Integración Avanzada de TIC y TAC en la Psicopedagogía Su objetivo es capacitar a los estudiantes en la aplicación crítica y responsable de herramientas tecnológicas para la intervención educativa, centrándose en la psicopedagogía y su impacto en el desarrollo cognitivo y socioemocional. Además, la asignatura contribuye al desarrollo de competencias blandas, ya que fomenta el trabajo en equipo, la resolución de problemas y la adaptabilidad en entornos educativos mediados por la tecnología. Esta asignatura, de carácter obligatorio y presencial, promueve el uso eficiente de tecnologías educativas mediante plataformas de enseñanza, herramientas de autor y proyectos interactivos. Los estudiantes diseñarán y gestionarán actividades educativas que culminarán en la creación de proyectos formativos enfocados en la intervención psicopedagógica. Se alinea con el eje de tecnología y ética del modelo educativo de la UNACH, "Introspección y Prospectiva", fomentando el uso ético y reflexivo de las tecnologías en la enseñanza y la intervención educativa, al mismo tiempo que fortalece habilidades transversales necesarias para el ejercicio profesional. La metodología incluye clases teóricas, talleres de diseño y desarrollo de proyectos tecnológicos, y actividades autónomas que refuercen el aprendizaje práctico. Se fomenta la investigación formativa, el trabajo colaborativo y la resolución de problemas a través de herramientas digitales, lo que favorece la adquisición de competencias técnicas y blandas indispensables en el campo psicopedagógico. Esta asignatura está directamente vinculada con las competencias del perfil de egreso de la carrera correspondientes a los ejes de Tecnología y Ética y Valores, desarrollando habilidades en la implementación de tecnologías digitales y fomentando una actuación profesional basada en principios éticos y pedagógicos. Asimismo, está alineada con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) 3 y 4, promoviendo la salud mental y bienestar, así como una educación inclusiva y de calidad. En concordancia con el Plan Nacional de Desarrollo 2021-2025, esta asignatura contribuye a fortalecer las capacidades tecnológicas de los futuros profesionales para mejorar las condiciones educativas y de bienestar social, impulsando la equidad y el acceso a la tecnología en el ámbito educativo, al tiempo que refuerza el desarrollo de competencias blandas esenciales para la labor psicopedagógica en entornos digitales.

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

. Aplica la tecnología, a partir del conocimiento de técnicas y herramientas, de manera adecuada con responsabilidad y eficiencia para el fortalecimiento profesional. . Conoce del conjunto de normas y códigos deontológicos garantizando una actuación profesional idónea articulada con el accionar social.

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

. Gestiona estratégicamente los recursos y medios tecnológicos para la mediación de la información, incorporando experiencias de aprendizaje inclusivo en contextos reales, favoreciendo la toma de decisiones y el desarrollo de la autonomía. . Ejerce su quehacer profesional con ética, caracterizado por el respeto a la confidencialidad de la información, veracidad, transparencia y justicia, actuando con responsabilidad y conciencia social.

6. UNIDADES CURRICULARES:



UNIDAD N°:		1					
NOMBRE DE LA UNIDAD:		Plataformas Digitales y Herramientas de Gestión Educativa					
NÚMERO DE HORAS POR UNIDAD:		36					
<p>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> <p>- Gestiona actividades de enseñanza y evaluación en el ámbito psicopedagógico por medio de plataformas LMS.</p>							
<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</p> <p>Diseñar y gestionar actividades interactivas y evaluaciones en plataformas LMS, aplicando principios psicopedagógicos que generen retroalimentación efectiva.</p>							
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. Socialización del sílabo • 1.1.2. Acuerdos y compromisos • 1.1.3. Importancia y horario de las tutorías académicas • 1.1.4. Motivación para la participación en la convocatoria de becas y ayudas económicas • 1.1.5. Socialización de las directrices para la realización del proyecto de investigación formativa. • 1.1.6. Prueba de diagnóstico	3	3	3	1	Socialización del sílabo. Explicación del sistema de evaluación. Acuerdos y compromisos. Importancia de tutorías académicas. Socialización de ayudas económicas y becas. Prueba diagnóstica.	Navegación por la página web institucional para familiarizarse con los servicios ofrecidos por la institución. Recurso Moodle: URL.	Realización de la prueba diagnóstica en el aula virtual de la asignatura. Exploración de los contenidos y recursos iniciales del curso. Recurso Moodle: Lección.
1.2. Introducción a las plataformas LMS en Psicopedagogía • 1.2.1. Concepto y características de las plataformas LMS • 1.2.2. Beneficios y desafíos del uso de LMS en Psicopedagogía. • 1.2.3. Introducción a Moodle: Aplicaciones y configuración inicial. • 1.2.4. Creación básica de cursos y gestión de recursos en Moodle.	3	3	3	2	Explicación teórica de los LMS y su aplicación en psicopedagogía. Ventajas en el ámbito educativo. Socialización del PROYECTO DE INVESTIGACIÓN FORMATIVA	Creación de un curso en un LMS, organizando las secciones y configurando actividades básicas. Recurso Moodle: Tarea de creación de un curso básico en LMS.	Investigación sobre diferentes plataformas LMS y su impacto en la educación psicopedagógica. Recurso Moodle: Foro de discusión sobre el uso de LMS en la psicopedagogía.



<p>1.3. Herramientas de evaluación en las plataformas LMS</p> <ul style="list-style-type: none"> • 1.3.1. Tipos de herramientas de evaluación en Moodle: Cuestionarios, tareas y foros. • 1.3.2. Configuración y gestión de cuestionarios en Moodle: Tipos de preguntas y retroalimentación. • 1.3.3. Seguimiento del aprendizaje y generación de reportes de evaluación en Moodle. 	3	3	3	3	<p>Demostración práctica de la configuración de herramientas de evaluación en Moodle, incluyendo la creación de cuestionarios, tareas y foros. Recurso Moodle: Presentación.</p>	<p>Creación de un cuestionario interactivo con diferentes tipos de preguntas y configuración de retroalimentación. Recurso Moodle: Taller para subir las actividades creadas.</p>	<p>Elaboración de un informe comparativo sobre las herramientas de evaluación en Moodle y su impacto en la enseñanza psicopedagógica. Recurso Moodle: Tarea de reflexión.</p>
<p>1.4. Herramientas de evaluación formativa</p> <ul style="list-style-type: none"> • 1.4.1. Concepto y ventajas de la evaluación formativa con herramientas digitales. • 1.4.2. Uso de Kahoot y Quizizz en la evaluación formativa: Características y diferencias. • 1.4.3. Creación de cuestionarios interactivos y estrategias para evaluar el aprendizaje. • 1.4.4. Análisis de resultados y estrategias de retroalimentación en Kahoot y Quizizz. 	3	3	3	4	<p>Explicación sobre el uso de Kahoot y Quizizz para la evaluación formativa. Recurso Moodle: Presentación interactiva.</p>	<p>Creación de cuestionarios interactivos en Kahoot o Quizizz para evaluar temas psicopedagógicos. Recurso Moodle: Taller de creación de cuestionarios.</p>	<p>Reflexión sobre la evaluación formativa y su impacto en la motivación y aprendizaje de los estudiantes. Recurso Moodle: Tarea.</p>
<p>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)</p>	12	12	12				

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	Encuesta	Cuestionario en Saberes Previos
	Evaluación de Desempeño	Ensayo
	Observación	Registros Conductuales
	Pruebas	Pruebas Escritas Objetivas
	Resolución de Problemas	Proyecto Rúbrica
Formativa	Encuesta	Cuestionario en Saberes Previos
	Evaluación de Desempeño	Ensayo
	Observación	Registros Conductuales
	Pruebas	Pruebas Escritas Objetivas
	Resolución de Problemas	Proyecto Rúbrica
Sumativa	Encuesta	Cuestionario en Saberes Previos
	Evaluación de Desempeño	Ensayo
	Observación	Registros Conductuales
	Pruebas	Pruebas Escritas Objetivas
	Resolución de Problemas	Proyecto Rúbrica



UNIDAD N°:		2					
NOMBRE DE LA UNIDAD:		WebQuest como Estrategia de Enseñanza					
NÚMERO DE HORAS POR UNIDAD:		45					
<p>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> <p>- Diseña una WebQuest educativa que integre objetivos psicopedagógicos y recursos digitales relevantes, utilizando una plataforma adecuada para la intervención educativa.</p>							
<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</p> <p>Diseñar una WebQuest educativa que integre objetivos psicopedagógicos y recursos digitales relevantes, utilizando plataformas adecuadas para la intervención educativa.</p>							
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				
<p>2.1. Introducción a la WebQuest</p> <ul style="list-style-type: none"> 2.1.1. Definición y características de una WebQuest 2.1.2. Componentes de la WebQuest: Introducción, Tarea, Proceso, Recursos, Evaluación, Conclusión. 2.1.3. Tipos de WebQuest: WebQuest a corto plazo y WebQuest a largo plazo. 2.1.4. Importancia de la WebQuest en la enseñanza psicopedagógica 	3	3	3	5	<p>Explicación detallada de la estructura de la WebQuest y su importancia en el desarrollo de competencias psicopedagógicas.</p> <p>Recurso Moodle: Presentación</p>	<p>Análisis de ejemplos de WebQuests en psicopedagogía y mapeo de sus componentes principales.</p> <p>Recurso Moodle: Foro de discusión.</p>	<p>Investigación y creación de un resumen sobre el impacto de las WebQuests en el aprendizaje interactivo.</p> <p>Recurso Moodle: Tarea.</p>
<p>2.2. Manejo de Google Sites para la Creación de WebQuest</p> <ul style="list-style-type: none"> 2.2.1. Introducción a Google Sites: Plataforma para la creación de sitios web. 2.2.2. Funcionalidades de Google Sites: Creación de páginas, diseño de menús, integración de recursos multimedia. 2.2.3. Configuración inicial: Creación de un sitio web básico. 2.2.4. Integración de componentes de la WebQuest en Google Sites: Estructuración de páginas con los componentes de la WebQuest (introducción, tarea, proceso, etc.). 	3	3	3	6	<p>Demostración práctica de cómo crear y configurar un sitio web en Google Sites.</p> <p>Recurso Moodle: Video tutorial.</p>	<p>Creación de un sitio web básico en Google Sites con la estructura de una WebQuest.</p> <p>Recurso Moodle: Tarea.</p>	<p>Investigación de otros ejemplos de WebQuest creadas en Google Sites y reflexión sobre su diseño.</p> <p>Recurso Moodle: Foro.</p>



<p>2.3. Integración de Contenidos en la WebQuest</p> <ul style="list-style-type: none"> • 2.3.1. Creación de Contenidos Interactivos y Recursos Multimedia • 2.3.2. Incrustación de videos, artículos y bases de datos en Google Sites • 2.3.3. Desarrollo de recursos multimedia y sus aplicaciones en la psicopedagogía 	3	3	3	7	<p>Explicación sobre cómo integrar recursos multimedia en una WebQuest, enfocándose en videos, artículos científicos y bases de datos. Recurso Moodle: Presentación</p>	<p>Incrustación de un video educativo y un artículo científico relevante en la WebQuest. Recurso Moodle: Taller de integración de contenido multimedia.</p>	<p>Desarrollo de una actividad que promueva el desarrollo cognitivo y emocional de los estudiantes utilizando herramientas multimedia. Recurso Moodle: Tarea</p>
<p>2.4. Evaluación y Retroalimentación en la WebQuest (Parte 1)</p> <ul style="list-style-type: none"> • 2.4.1. Parámetros y criterios de evaluación de la WebQuest • 2.4.2. Tareas y técnicas de evaluación: Uso de rúbricas, cuestionarios y debates críticos. • 2.4.3. Creación de rúbricas para evaluar los componentes de la WebQuest • 2.4.4. Evaluación de fin del parcial 1 	3	3	3	8	<p>Explicación de los criterios de evaluación para WebQuests y cómo diseñar rúbricas que aborden aspectos cognitivos, emocionales y tecnológicos. Evaluación fin de parcial 1. Recurso Moodle: Presentación</p>	<p>Creación de una rúbrica en Google Classroom o Moodle para evaluar los componentes de la WebQuest. Recurso Moodle: Taller de creación de rúbricas.</p>	<p>Investigación sobre la efectividad de las rúbricas en la evaluación de proyectos interactivos. Desarrollo de la evaluación del parcial 1. Recurso Moodle: Tarea para subir la rúbrica.</p>
<p>2.5. Evaluación y Retroalimentación en la WebQuest (Parte 2)</p> <ul style="list-style-type: none"> • 2.5.1. Retroalimentación efectiva para mejorar el aprendizaje de los estudiantes • 2.5.2. Técnicas de retroalimentación en WebQuests: comentarios escritos, audio, y video. • 2.5.3. Importancia de la retroalimentación en el desarrollo psicopedagógico. • 2.5.4. Ejemplos de buenas prácticas en la retroalimentación psicopedagógica • 2.5.5. Uso de herramientas interactivas para proporcionar retroalimentación eficiente. 	3	3	3	9	<p>Explicación sobre cómo proporcionar retroalimentación efectiva en el contexto de la WebQuest. Recurso Moodle: Presentación. Seguimiento al PROYECTO DE INVESTIGACIÓN FORMATIVA</p>	<p>Revisión de la WebQuest creada, realizando ajustes en base a la retroalimentación y criterios de evaluación. Recurso Moodle: Taller de revisión de WebQuests.</p>	<p>Creación de un documento de retroalimentación para un compañero sobre su WebQuest, destacando puntos fuertes y sugerencias de mejora. Recurso Moodle: Tarea</p>
<p>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)</p>	15	15	15				
<p>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.</p>							
Tipos de Evaluación	Técnicas			Instrumentos			
Diagnóstica	Encuesta			Cuestionario en Saberes Previos			
	Evaluación de Desempeño			Ensayo			
	Observación			Registros Conductuales			
	Pruebas			Pruebas Escritas Objetivas			
	Resolución de Problemas			Proyecto Rúbrica			



DIRECCIÓN ACADÉMICA
VICERRECTORADO ACADÉMICO



UNACH-RGF-01-03-01.01.b

Versión 3: 28-10-2021

Formativa	Encuesta	Cuestionario en Saberes Previos
	Evaluación de Desempeño	Ensayo
	Observación	Registros Conductuales
	Pruebas	Pruebas Escritas Objetivas
	Resolución de Problemas	Proyecto Rúbrica
Sumativa	Encuesta	Cuestionario en Saberes Previos
	Evaluación de Desempeño	Ensayo
	Observación	Registros Conductuales
	Pruebas	Pruebas Escritas Objetivas
	Resolución de Problemas	Proyecto Rúbrica



UNIDAD N°:		3					
NOMBRE DE LA UNIDAD:		Creación de Recursos Digitales para la Psicopedagogía					
NÚMERO DE HORAS POR UNIDAD:		27					
<p>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> <p>- Diseña actividades interactivas utilizando herramientas de autoría digital en el contexto de la psicopedagogía, aplicando estrategias de gamificación para promover el desarrollo de competencias psicopedagógicas.</p>							
<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</p> <p>Diseñar actividades interactivas utilizando herramientas de autoría digital y estrategias de gamificación, promoviendo el desarrollo de competencias psicopedagógicas y habilidades cognitivas en el contexto educativo.</p>							
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. Introducción a las Herramientas de Autoría Digital • 3.1.1. Tipos y características de herramientas de autoría digital para Psicopedagogía. • 3.1.2. Uso de Genially y Book Creator en la creación de recursos interactivos. • 3.1.3. Diseño de presentaciones interactivas y materiales adaptativos con Canva.	3	3	3	11	Explicación y demostración del uso de Genially, Book Creator y Canva en la creación de recursos interactivos para la Psicopedagogía. Recurso Moodle: Presentación interactiva.	Creación de una presentación interactiva en Genially sobre un tema psicopedagógico. Recurso Moodle: Taller práctico.	Investigación sobre las aplicaciones de Genially, Book Creator y Canva en la intervención psicopedagógica. Recurso Moodle: Tarea.
3.2. Diseño de Actividades Interactivas con Herramientas de Autor • 3.2.1. Creación de juegos y ejercicios interactivos con Wordwall y Educaplay. • 3.2.2. Diseño de cuestionarios psicopedagógicos y estrategias de evaluación en línea. • 3.2.3. Aplicaciones psicopedagógicas de las herramientas digitales en la enseñanza.	3	3	3	12	Explicación del uso de Wordwall y Educaplay para la creación de actividades interactivas en Psicopedagogía. Recurso Moodle: Presentación interactiva.	Creación guiada de una actividad en Wordwall enfocada en la evaluación de habilidades cognitivas. Recurso Moodle: Taller de creación de actividades.	Diseño y aplicación de una actividad interactiva en Educaplay, relacionada con un tema de intervención psicopedagógica. Recurso Moodle: Tarea.
3.3. Creación de Escape Rooms y Breakouts en Genially • 3.3.1. Gamificación aplicada a la Psicopedagogía. • 3.3.2. Diseño de Escape Rooms educativos con Genially. • 3.3.3. Implementación de estrategias lúdicas para la intervención psicopedagógica.	3	3	3	12	Explicación del concepto de gamificación y su aplicación en Psicopedagogía mediante Escape Rooms y Breakouts. Recurso Moodle: Presentación con ejemplos.	Diseño de un reto interactivo en Genially basado en un caso de intervención psicopedagógica. Recurso Moodle: Taller para diseñar y compartir la actividad creada.	Elaboración de un Escape Room en Genially con una problemática educativa. Recurso Moodle: 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)	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	Encuesta		Cuestionario en Saberes Previos	
	Evaluación de Desempeño		Ensayo	
	Observación		Registros Conductuales	
	Pruebas		Pruebas Escritas Objetivas	
	Resolución de Problemas		Proyecto Rúbrica	
Formativa	Encuesta		Cuestionario en Saberes Previos	
	Evaluación de Desempeño		Ensayo	
	Observación		Registros Conductuales	
	Pruebas		Pruebas Escritas Objetivas	
	Resolución de Problemas		Proyecto Rúbrica	
Sumativa	Encuesta		Cuestionario en Saberes Previos	
	Evaluación de Desempeño		Ensayo	
	Observación		Registros Conductuales	
	Pruebas		Pruebas Escritas Objetivas	
	Resolución de Problemas		Proyecto Rúbrica	



UNIDAD N°:		4					
NOMBRE DE LA UNIDAD:		Integración Avanzada de TIC y TAC en la Psicopedagogía					
NÚMERO DE HORAS POR UNIDAD:		36					
<p>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> <p>- Diseña estrategias tecnológicas innovadoras que integren TIC y TAC en el proceso de intervención psicopedagógica, enfocadas en el desarrollo cognitivo y socioemocional de los estudiantes, asegurando la efectividad y el uso responsable de las herramientas digitales. - Aplica principios éticos en el diseño de actividades interactivas, utilizando herramientas de autoría digital y gamificación, asegurando la equidad, la inclusión y el respeto a la privacidad en el contexto psicopedagógico.</p>							
<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</p> <p>. Diseñar estrategias educativas innovadoras integrando TIC y TAC, aplicando principios psicopedagógicos para el desarrollo cognitivo y socioemocional de los estudiantes, asegurando el uso responsable y ético de las herramientas digitales. . Evaluar la efectividad de las herramientas tecnológicas en el contexto psicopedagógico, reflexionando sobre su impacto en el proceso educativo y proponiendo mejoras para su implementación, garantizando prácticas seguras y equitativas.</p>							
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				
4.1. Herramientas emergentes en la enseñanza psicopedagógica • 4.1.1. Realidad virtual y aumentada en la psicopedagogía (CoSpaces, Merge Cube). • 4.1.2. Aplicación de la inteligencia artificial en la intervención educativa. • 4.1.3. Análisis de casos de éxito en la implementación de TIC y TAC.	3	3	3	13	Explicación de herramientas emergentes en TIC y TAC (Realidad Aumentada, IA) aplicadas a la psicopedagogía. Recurso Moodle: Presentación interactiva.	Actividad práctica utilizando CoSpaces o Merge Cube para diseñar una simulación de intervención educativa. Recurso Moodle: Tarea.	Reflexión crítica sobre los casos de éxito presentados en clase. Recurso Moodle: Foro.
4.2. Recursos digitales para el diagnóstico y la intervención psicopedagógica • 4.2.1. Creación de actividades digitales para el desarrollo emocional. • 4.2.2. Herramientas TIC para la evaluación psicopedagógica y el diagnóstico de dificultades de aprendizaje. • 4.2.3. Aplicación de entornos digitales para la intervención en habilidades socioemocionales y cognitivas.	3	3	3	14	Presentación de las herramientas TIC aplicadas al diagnóstico y desarrollo emocional. Recurso Moodle: Vídeo explicativo.	Creación de una actividad digital para la intervención en dificultades de aprendizaje, utilizando herramientas como Educaplay o Mindomo. Recurso Moodle: Tarea.	Investigación sobre los desafíos de la intervención educativa en habilidades socioemocionales. Recurso Moodle: Foro. Presentación y defensa del PROYECTO DE INVESTIGACIÓN FORMATIVA



4.3. Ética y buenas prácticas en el uso de TIC y TAC • 4.3.1. Seguridad digital y protección de datos en el contexto educativo. • 4.3.2. Prácticas éticas en el uso de TIC para la intervención psicopedagógica.	3	3	3	15	Explicación sobre seguridad digital y buenas prácticas en entornos educativos con uso de TIC. Recurso Moodle: Lección.	Simulación de un caso práctico sobre la aplicación de la protección de datos en un entorno digital educativo. Recurso Moodle: Tarea.	Lectura de artículos sobre ciberseguridad en el contexto educativo y elaboración de un resumen. Recurso Moodle: Tarea de entrega.
4.4. Reflexión final sobre el uso de TIC y TAC en psicopedagogía • 4.4.1. Reflexión final sobre el uso de TIC y TAC en psicopedagogía • 4.4.2. Revisión de los avances y logros durante el curso • 4.4.3. Identificación de áreas de mejora y nuevas tecnologías emergentes para su aplicación en la psicopedagogía. • 4.4.4. Evaluación de fin del parcial 2	3	3	3	16	Revisión de las principales herramientas TIC y TAC aplicadas durante el curso. Reflexión guiada sobre el impacto de las tecnologías en el desarrollo psicopedagógico. Recurso Moodle: Foro de reflexión.	Análisis de un caso práctico sobre el uso de TIC y TAC en la educación psicopedagógica. Recurso Moodle: Taller	Investigación y elaboración de un informe final que resume los desafíos y oportunidades de las TIC y TAC en la educación psicopedagógica. Evaluación del parcial 2. Recurso Moodle: 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)	12	12	12				

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	Encuesta	Cuestionario en Saberes Previos
	Evaluación de Desempeño	Ensayo
	Observación	Registros Conductuales
	Pruebas	Pruebas Escritas Objetivas
	Resolución de Problemas	Proyecto Rúbrica
Formativa	Encuesta	Cuestionario en Saberes Previos
	Evaluación de Desempeño	Ensayo
	Observación	Registros Conductuales
	Pruebas	Pruebas Escritas Objetivas
	Resolución de Problemas	Proyecto Rúbrica
Sumativa	Encuesta	Cuestionario en Saberes Previos
	Evaluación de Desempeño	Ensayo
	Observación	Registros Conductuales
	Pruebas	Pruebas Escritas Objetivas
	Resolución de Problemas	Proyecto Rúbrica

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"> • Analítico • Aprendizaje activo. • Aprendizaje Basado en Proyectos • Aprendizaje Colaborativo. • Clase teórica • Constructivista - Participativo • Demostraciones prácticas • Desarrollo de talleres prácticos en clase • Exposición de trabajos • Inductivo - Deductivo • Investigativo • Prácticas de Laboratorio • Taller Pedagógico <p>Técnicas de enseñanza aprendizaje.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Encuesta: • Pruebas: • Observación: • Resolución de Problemas: • Evaluación de Desempeño: <p>Recursos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aula • Aula virtual • Bibliografía Especializada • Borrador de Pizarra • Computador • Diapositivas • Documentos y Evidencias • Herramientas Web 2.0 • Internet • Marcadores • Material Didáctico • Pizarra • Proyector • Recursos didácticos • TAC - Tecnologías de aprendizaje y conocimiento • TIC - Tecnologías de la información y la comunicación • Vídeos • Zoom
--

9. ESCENARIOS DE APRENDIZAJE:

<ul style="list-style-type: none"> • Ambientes Virtuales • Aula de clase • Biblioteca • Biblioteca Virtual • Laboratorio

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

<p>Resultados de Aprendizaje que aportan al Perfil de Egreso de la Carrera: (Copiar los elaborados para cada unidad)</p>	<p>Nivel de Contribución: (ALTA – MEDIA – BAJA: Al logro de los Resultados de Aprendizaje del perfil de egreso de la Carrera)</p>	<p>Evidencias de Aprendizaje: Son los productos generados por el estudiante, que demuestran los aprendizajes alcanzados según los criterios de evaluación.</p>



	A ALTA	B MEDIA	C BAJO	
<ul style="list-style-type: none"> Gestiona actividades de enseñanza y evaluación en el ámbito psicopedagógico por medio de plataformas LMS. 	X			Curso diseñado en una plataforma LMS integrando recursos y actividades interactivas.
<ul style="list-style-type: none"> Diseña una WebQuest educativa que integre objetivos psicopedagógicos y recursos digitales relevantes, utilizando una plataforma adecuada para la intervención educativa. 	X			WebQuest enfocada en un tema de intervención psicopedagógica, demostrando la aplicación de técnicas educativas digitales.
<ul style="list-style-type: none"> Diseña actividades interactivas utilizando herramientas de autoría digital en el contexto de la psicopedagogía, aplicando estrategias de gamificación para promover el desarrollo de competencias psicopedagógicas. 	X			Actividades interactivas con herramientas de autor, demostrando la integración de herramientas digitales en el diseño pedagógico para desarrollar habilidades cognitivas.
<ul style="list-style-type: none"> Diseña estrategias tecnológicas innovadoras que integren TIC y TAC en el proceso de intervención psicopedagógica, enfocadas en el desarrollo cognitivo y socioemocional de los estudiantes, asegurando la efectividad y el uso responsable de las herramientas digitales. 	X			Proyecto digital interactivo utilizando herramientas TIC y TAC que evidencie la creación de estrategias psicopedagógicas enfocadas en la mejora cognitiva y socioemocional de los estudiantes.
<ul style="list-style-type: none"> Aplica principios éticos en el diseño de actividades interactivas, utilizando herramientas de autoría digital y gamificación, asegurando la equidad, la inclusión y el respeto a la privacidad en el contexto psicopedagógico. 		X		Actividades interactivas que reflejan una actitud ética, considerando la equidad, inclusión y respeto a la privacidad de los estudiantes.

11. BIBLIOGRAFÍA

11.1 BIBLIOGRAFÍA FÍSICA
11.1.1 BÁSICA:
<ul style="list-style-type: none"> La tecnología y la educación personalizada Guerra Marcela Susana Alfaomega Grupo Editor Argentino S.A. Tecnología Educativo y Redes De Aprendizaje De Colaboracion Burgos Aguilar José Vladimir Trillas Webquest Temprano Sánchez Antonio Ediciones de la U Diseño y creación de portales web Gómez López Julio Ediciones de la U DISEÑO DE SITIOS WEB (MANUAL DE REFERENCIA) POWEL THOMAS Mcgrawhill Tips efectivos para el diseño web Kraynak Joe Trillas Etica Profesional RIVERA VILLAVICENCIO, Oswaldo Tecno-Print
11.1.2 COMPLEMENTARIA:
<p>Álvarez, L. Z. (2017). Diseño y uso de rúbricas para evaluar competencias comunicativas.</p> <p>Cacierra, J. (2020). La WebQuest como herramienta didáctica en el aprendizaje de los números enteros en octavo de E.G.B. de la Unidad Educativa Luis Cordero</p> <p>Silva, G. L. S., y Bernal, G. E. (2020). Las WebQuest como recurso tecnológico para el fortalecimiento del trabajo colaborativo</p>
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)
<p>Beca, R. (1990). Servicios y nuevas tecnologías de la información. https://hdl.handle.net/11362/29619</p> <p>Ciencia, tecnología e innovación para un desarrollo productivo sostenible e inclusivo: Lineamientos para el período 2024-2025. (2024). https://hdl.handle.net/11362/69093</p> <p>La tecnología digital frente a los desafíos de la educación inclusiva en América Latina [álbum fotográfico]. (2012). https://hdl.handle.net/11362/4622</p>
11.3 WEBGRAFÍA: (Recursos procedentes de Internet en el área de estudio de libre acceso)



Almonte, M. G. (2022). Las 5 mejores plataformas (LMS) de elearning. Aprendizaje en Red - Elearning y Diseño Instruccional. <https://aprendizajeenred.es/5-mejores-plataformas-lms-elearning/>

Gracia, C. A. M., Smith, M. L. de de G., Herrera, L. A. G., y Fernández, D. A. G. (2024). Análisis de las Plataformas Educativas Virtuales Utilizadas Durante la Pandemia por Covid-19. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(1). https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i2.10406

Laines, F. B. G., y Arguello, D. M. M. (2021). Plataforma LMS en el proceso de enseñanza y aprendizaje dirigido a la asignatura de computación. *Código Científico Revista de Investigación*, 2(2). <https://revistacodigocientifico.itslosandes.net/index.php/1/article/view/29>

Las tecnologías del aprendizaje y del conocimiento (TAC) y la formación integral y humanista del médico. (s. f.). <https://www.redalyc.org/journal/3497/349762620009/html/>

LMS SaaS: Una alternativa para la formación virtual. (s. f.). https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-33052019000100164

Ortiz-Colón, A.-M., Jordán, J., y Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: Una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educação e Pesquisa*, 44(0). <https://doi.org/10.1590/s1678-4634201844173773>

Sarabia-Guevara, D. A., Bowen-Mendoza, L. E., Sarabia-Guevara, D. A., y Bowen-Mendoza, L. E. (2023). Uso de la gamificación en el proceso de enseñanza aprendizaje en carreras de ingeniería: Revisión sistemática. *Episteme Koinonía. Revista Electrónica de Ciencias de la Educación, Humanidades, Artes y Bellas Artes*, 6(12), 20-60. <https://doi.org/10.35381/e.k.v6i12.2519>

12. PERFIL DEL DOCENTE:

Ingeniera en Sistemas, Magister en Desarrollo de la Inteligencia y Educación, Magister en Informática Educativa. Doctorando en Educación e Innovación. Docente investigadora en el ámbito de las tecnologías de la información y comunicación así como en educación, con publicaciones científicas. Experiencia en la docencia a nivel superior en las asignaturas de Investigación, Infopedagogía, Computación, TIC's, Programación, Expresión Oral y Escrita y Matemáticas. Capacitadora de varios cursos sobre Tecnologías de la Información y Comunicación. Experiencia en el ámbito de la evaluación y acreditación de carrera.



RESPONSABLE(S) DE LA ELABORACIÓN DEL SÍLABO:	Nombre: Mg. CRISTINA ALEXANDRA POMBOZA FLORIL

LUGAR Y FECHA:	Riobamba, 12 de marzo de 2025
----------------	-------------------------------

REVISIÓN Y APROBACIÓN



9b0f2c9a-0caf-43b7-a179-3d26e486dd3a

JUAN CARLOS MARCILLO COELLO
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: 31 de marzo de 2025 a las 19:06:33
Fuente: Sistema Informático de Control Académico - Uvirtual