
 Universidad Privada de Tacna	PROCESO DE FORMACIÓN Procedimiento de Desarrollo de la Actividad Académica FORMATO DE SILABO	 Escuela de Postgrado
Codificación R-EP-18	Versión 1.3	Página 1 de 11

SÍLABO

I. INFORMACION GENERAL



1.1. Programa Educativa	: Doctorado en Educación con mención en Gestión
1.2. Asignatura	: Estrategias didácticas avanzadas
1.3. Código	: DE-133
1.4. Ciclo	: I
1.5. Semestre académico	: 2020- I
1.6. Docente responsable	: Dra. Milagros Huamán Castro
1.7. E-mail	: milagros.huaman.castro@gmail.com

II. RESUMEN DEL CURSO

El curso implica que el participante desarrolle competencias, aprendizajes significativos y habilidades en las estrategias didácticas avanzadas de la era del conocimiento del siglo XXI, considerando los retos educativos que demanda esta época tecnológica, tanto al docente como al estudiante; el aprender a desaprender para reaprender, el aprendizaje disruptivo, formas, estilos de aprendizaje y estrategias innovadoras; la Gamificación y el Aprendizaje Invertido aplicando los *badges* y el WOOC. Así como, conocer las nuevas corrientes pedagógicas como el Conectivismo y los MOOC, el Desing Thinking, el Aprendizaje Invisible; y utilizar las herramientas tecnológicas de última generación para creación de vídeos, revistas digitales, infogramas en línea, canal de YouTube, páginas web ágiles, entre otros, que se pueden aplicar en la enseñanza por complemento, semipresencial y virtual. También desarrollará habilidades para utilizar el aula virtual de manera adecuada, reflexionando sobre las ventajas que ofrece su uso y el enfoque del *e-learning*, características y tipos. Aplicará estrategias para la curación de contenidos con Scoop.It, estrategias con el uso de los móviles y las redes sociales con fines educativos. Finalmente, demostrarán sus competencias en la evaluación de aprendizajes por competencias, en el entorno virtual, elaborará instrumentos de evaluación en línea y utilizará *software* libre de la web 2.0 para crear rúbricas. Así como analizará el enfoque de la Neuroeducación, las Comunidades Virtuales de Aprendizaje y que estrategias digitales aplicar en caso de plagio, así como aplicar *software* libres antiplagio.

III. SUMILLA

La asignatura es de carácter teórico-práctico. Comprende las estrategias innovadoras y disruptivas que demanda la sociedad del conocimiento en la actualidad, didácticas y metodologías *e-learning* de vanguardia, el reto del aprender a desaprender para reaprender como docentes y estudiantes; la educación disruptiva, la Gamificación y los *badges*, las redes sociales y la educación, el uso del WOOC como estrategia de micro

 Universidad Privada de Tacna	PROCESO DE FORMACIÓN Procedimiento de Desarrollo de la Actividad Académica FORMATO DE SILABO	 Escuela de Postgrado
Codificación R-EP-18	Versión 1.3	Página 2 de 11

aprendizaje; las corrientes pedagógicas contemporáneas como el Conectivismo, el aprendizaje invisible, la curación de contenidos con Scoop.It, el uso adecuado de recursos académicos de última generación que brinda la web 2.0, los *software* libres y sus ventajas, el *e-learning* y sus estrategias pedagógicas para ser un buen tutor en línea y lograr el aprendizaje significativo basado en el Conectivismo, así como los MOOC; las comunidades virtuales, el Desing Thinking, la Neuroeducación, el uso del aula virtual, características, ventajas y la virtualización de cursos. Además, el aprendizaje invertido, las comunidades de aprendizaje como estrategia educativa, los instrumentos de evaluación y *software* para crear rúbricas *on-line*, estrategias digitales para identificar el plagio, el aprendizaje móvil, los mundos virtuales y la ruptura de paradigmas en la era de la tecnología.

IV. COMPETENCIA / OBJETIVO GENERAL DEL CURSO

Competencia:

Desarrolla en los estudiantes competencias tecnológicas, aprendizajes significativos y habilidades en las estrategias didácticas avanzadas *e-learning* innovadoras para ejercer la docencia, logrando el aprendizaje disruptivo en el entorno educativo basado en el Conectivismo.

Objetivo:



Integrar estrategias *digital learning* innovadoras y la aplicación de herramientas tecnológicas de *software* libre en la educación con un enfoque disruptivo basado en el aprender a desaprender para reaprender y la ruptura de paradigmas para desarrollar aprendizajes significativos y colaborativos en la era de la conectividad.

V. METODOLOGÍA

La metodología que se utilizará será activo-participativo-colaborativo en el entorno de un aprendizaje dirigido al desarrollo de competencias tecnológicas y la incorporación de nuevas estrategias *e-learning* y herramientas de *software* libre en la labor del docente innovador.

El curso se brindará en línea. Tiene una duración de seis semanas, cuatro semanas son sincrónicas y dos asincrónicas. Los contenidos y estrategias formativas se articulan en función de los Estándares Internacionales de TIC para Docentes.

La comunicación se realizará a través de videoconferencias, foros, *chats* y correo electrónico del aula virtual. A través de estos medios el alumno podrá hacer llegar sus inquietudes respecto al desarrollo del curso, así como remitir sus tareas.

 Universidad Privada de Tacna	PROCESO DE FORMACIÓN Procedimiento de Desarrollo de la Actividad Académica FORMATO DE SILABO	 Escuela de Postgrado
Codificación R-EP-18	Versión 1.3	Página 3 de 11

VI. PROGRAMA ANALÍTICO

6.1 PRIMERA SEMANA: (Sincrónica)

6.1.1. Fechas: 8 y 9 de agosto



6.1.2. Competencia específica: Reflexiona y valora el aprender a desaprender para reaprender como cultura del aprendizaje disruptivo, enfocando la teoría del Conectivismo y las estrategias que se aplican de manera lúdica con la Gamificación.

6.1.3. Contenidos:

- ✓ Aprender a desaprender
- ✓ La disrupción en la educación
- ✓ El Conectivismo
- ✓ La Gamificación como estrategia lúdica
- ✓ La Infografía
- ✓ Los *badges* y la motivación
- ✓ Los 20 retos de la educación del siglo XXI
- ✓ La revista digital como estrategia didáctica
- ✓ Los MOOC una nueva forma de aprender

6.1.4. Bibliografía Básica:

- Downes, Stephen. (2012). *Conectivism and Connective Knowledge. Essays of meaning and learning networks*. [Documento en Línea]. Disponible en: <http://online.upaep.mx/campusTest/ebooks/CONNECTIVEKNOWLEDGE.pdf>
- Contreras, R. y Eguia, J. (2016). *Gamificación en aulas universitarias*. Bellaterra: Institut de la Comunicació, Universitat Autònoma de Barcelona.
- Farnos, J. (2004). *Educación disruptiva*. INEID 21. Barcelona. Recuperado de <https://ined21.com/educacion-disruptiva/>
- Fergusson, Alex; Lanz, Rigoberto. (2005). *Reforma Universitaria en el contexto de la Mundialización del Conocimiento*. Observatorio Internacional de Reformas Universitarias (ORUS). [Documento en Línea]. Disponible en: <http://debatecultural.org/Observatorio/RigobertoLanz22.htm>.
- Foncubierta, J. y Rodríguez, C. (2015). *Didáctica de la Gamificación en la clase de español*. Editorial Edinumen. Extraído de https://www.edinumen.es/spanish_challenge/gamificacion_didactica.pdf
- Huamán, M. (2014) *Primer MOOC en el Perú: Experiencia y resultados de una nueva forma de generar conocimientos con un enfoque pedagógico conectivista* en la Universidad de San Martín de Porres. Lima.
- Huamán, M. (2015) *Propuesta académica para certificar un MOOC basada en una metodología e-learning propia en la USMP Virtual*. Lima.
- Siemens, George. (2006). *Conociendo el Conocimiento*. [Documento en Línea]. Disponible en: <http://www.nodosele.com/editorial>. Traducción al español: Grupo Nodos ele (2010).

 Universidad Privada de Tacna	PROCESO DE FORMACIÓN Procedimiento de Desarrollo de la Actividad Académica FORMATO DE SILABO	 Escuela de Postgrado
Codificación R-EP-18	Versión 1.3	Página 4 de 11

- Siemens, George. (2004). *Connectivism: A Learning Theory for the Digital Age*. [Documento en Línea]. Disponible en: <http://www.elearnspace.org/Articles/connectivism.htm>.
- Bodmar, L. & Rossi, C. (2004). *Sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje*. Educar. Portal Educativo del Estado Argentino. Ministerio de Educación. Buenos Aires.
- EcuRed. (2015). *Metodología del proceso enseñanza aprendizaje*. Conociendo con todos y para todos. Santiago de Chile.

6.2 SEGUNDA SEMANA: (Asincrónica)

6.2.1 Fechas: 15 y 16 de agosto



6.2.1.1 Competencia específica: Analiza las bases teóricas del aprendizaje móvil, la importancia de la evaluación del aprendizaje y el uso adecuado de instrumentos de evaluación en el marco del aprendizaje basado en competencias, creando rúbricas *on-line*.

6.2.2 Contenidos:

- ✓ Aprendizaje Invisible
- ✓ Aprendizaje Móvil
- ✓ Desing Thinking
- ✓ Comunidades de Aprendizaje
- ✓ Entornos Personales de Aprendizaje
- ✓ Capacitación Docente
- ✓ Integración de las TICs a la Educación

6.2.3 Bibliografía Básica:

- Bartolomé, A. (2004). *Blended Learning. Conceptos básicos*, en Pixel-Bit, Revista de Medios y Educación, 23, 7-20. Disponible en: <http://www.sav.us.es/pixelbit/articulos/n23/n23art/art2301.htm>
- Braslavsky, (1999). *Bases, orientaciones y criterios para el diseño de programas de formación de profesores*. Revista Interamericana de Educación. Nº 19, pp. 13-50. Madrid-España: Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura (OEI).
- Burbules, N. & Callister. J. (2001). *Educación: riesgos y promesas de las nuevas tecnologías de la información*, Madrid.
- Burgos Aguilar, J. V. (2007). *Aprendizaje Móvil: el potencial educativo en la palma de la mano*. En L. Burgos, & B. Lozano, Tecnología educativa y redes de aprendizaje de colaboración. Mexico: Limusa
- Elboj, C.; Puigdemívol, I.; Soler, M. & Valls, R. (2002). *Comunidades de Aprendizaje: transformar la educación*. Barcelona: Graó.
- Coll, C (2004). *Las comunidades de aprendizaje*. En IV Congreso Internacional de Psicología y Educación "Calidad Educativa". 1047-1060
- Díaz, M. y Morfín, J. (2003). *Comunidades de aprendizaje: los grupos de personas que*

 <p>Universidad Privada de Tacna</p>	<p>PROCESO DE FORMACIÓN Procedimiento de Desarrollo de la Actividad Académica FORMATO DE SILABO</p>	 <p>Escuela de Postgrado</p>
<p>Codificación R-EP-18</p>	<p>Versión 1.3</p>	<p>Página 5 de 11</p>

están aprendiendo y fortaleciéndose juntas. Iniciativa Mexicana de Aprendizaje para la Conservación: Intercambiando Experiencias para un Futuro Sustentable. http://www.imacmexico.org/ev_es.php?ID=5044_201&ID2=DO_TOPIC

- García, A. (2004). *Aprendizaje Móvil m-Learning*. Recuperado de: <http://www.uned.es/catedraunesco-ead/editorial/p7-12-2004.pdf>
- Giobercio, G. (2004). *Internet, un nuevo desafío para alumnos y maestros*. En *Clarín*, Buenos Aires.
- Gómez, H. & Licea, J. (2002). *La Alfabetización en Información en las Universidades*. Universidades de Murcia y Nacional Autónoma de México.
- Gros, B. (2002). *Constructivismo y diseños de entornos virtuales de aprendizaje*. Revista de Educación. Universidad de Barcelona, España.
- Mingorance, P. y Estebaranz, A. (2009) *Construyendo la comunidad que aprende: La vinculación efectiva entre la escuela y la comunidad*. Revista Fuentes, 9, 2009, pp.179-199
http://www.revistafuentes.es/gestor/apartados_revista/pdf/campo/tvtmlhvc.pdf

6.3 TERCERA SEMANA: (Sincrónica)

6.3.1 Fechas: 22 y 23 de agosto



6.3.1.1 Competencia específica: Analiza y valora el uso del aula virtual como apoyo a la educación, identificando las ventajas que ofrece el *e-learning*, la importancia de la neuroeducación y las estrategias educativas con uso de las redes sociales.

6.3.2 Contenidos:

- ✓ E-learning
- ✓ Características y ventajas del e-learning
- ✓ Clases de e-learning
- ✓ Funciones y competencias del docente en el entorno virtual
- ✓ Clase Invertida
- ✓ Whats App y Microaprendizaje
- ✓ El aula virtual
- ✓ Tipos de aulas virtuales
- ✓ Recursos y actividades del aula virtual
- ✓ Actividades en el aula virtual
- ✓ Redes Sociales y la Educación
- ✓ La neuroeducación

6.3.3 Bibliografía Básica:

- Barbera, E. y Badia, A. (2004). *Educación con aulas virtuales: orientaciones para la innovación en el proceso de enseñanza y aprendizaje*. Visor distribuciones, S.A.
- Barca-Lozano, A., Almeida, L.S., Porto-Rioboo, A.M., Peralbo-Uzquiano, M., Brenlla-Blanco, J.C. (2012) *Motivación escolar y rendimiento: impacto de metas académicas de estrategias de aprendizaje y autoeficacia*. Anales de psicología. 28 (3), 848-859

 Universidad Privada de Tacna	PROCESO DE FORMACIÓN Procedimiento de Desarrollo de la Actividad Académica FORMATO DE SILABO	 Escuela de Postgrado
Codificación R-EP-18	Versión 1.3	Página 6 de 11

- Fuentes, S; Rosário, P. (2013) *Aprendizaje Autónomo y Mediación Cognitiva: Mediar para la Autorregulación del Aprendizaje: Un desafío educativo para el siglo XXI*. Instituto Internacional para el Desarrollo Cognitivo, Indesco. Facultad de Ciencias de la Educación. Universidad de Chile.
- Linares, G. (2016) *Aprendizaje significativo y neurociencia: la conexión del siglo XXI*. *Revista Iberoamericana de Producción Académica y Gestión Educativa*, 4.
- Paniagua, M. (2013) *Neurodidáctica: una nueva forma de hacer educación*. Fides et Ratio - Revista de Difusión cultural y científica de la Universidad La Salle en Bolivia, 6(6), 72-77. Recuperado de http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2071-081X2013000100009&lng=es&tlng=es.
- Rosario, P., Pereira, A., Hogemann, J., Núñez, A. R., Figueiredo, M., Núñez, J. C., Fuentes, S., Gaeta, M.L. (2014). *Autorregulación del aprendizaje: una revisión sistemática en revistas de la base SciELO*. *Universitas Psychologica*, 13 (2), 781-798.
- Sánchez, P. A., Valdés, A. A., Gantús, M. & Vales, J. (2011). *Propiedades psicométricas de un instrumento para medir la disposición hacia el estudio*. CPU-e, *Revista de Investigación Educativa*, 12. Recuperado de <http://www.uv.mx/cpue/num12/inves/Sanchez-Cuervo-propiedades.htm>

6.4 CUARTA SEMANA: (Asincrónica)

6.4.1 Fechas: 29 y 30 de agosto



- ##### 6.4.1.1 Competencia específica: Utiliza recursos educativos digitales abiertos de última generación que son de utilidad al docente innovador, identificando sus ventajas, características, uso de bancos en línea, *software* libre y herramientas en la nube.

6.4.2 Contenidos:

- ✓ Mundos Virtuales y la Educación
- ✓ Páginas Web Educativas con Webly
- ✓ Bibliotecas Digitales
- ✓ El Software libre y sus ventajas
- ✓ Organizadores Visuales con Mindomo
- ✓ Herramientas en la nube
- ✓ Aula Virtual con Edmodo
- ✓ Los e-portafolios y *cloud computing*
- ✓ La videoconferencia con software libre
- ✓ Nativos e inmigrantes digitales

6.4.3 Bibliografía Básica:

- Acerca del proyecto GNU - *Proyecto GNU - Free Software Foundation*». Accedido 4 de abril de 2014.
<http://www.gnu.org/gnu/thegnuproject.es.html>
- Arteaga, L. (2001). *¿Qué es el software libre?* El sistema operativo GNU. Free Software Foundation. Estados Unidos.

 Universidad Privada de Tacna	PROCESO DE FORMACIÓN Procedimiento de Desarrollo de la Actividad Académica FORMATO DE SILABO	 Escuela de Postgrado
Codificación R-EP-18	Versión 1.3	Página 7 de 11

- Beck, U. (1999). *What Is Globalization?* Cambridge: Polity Press.
- Belloch, C. (2013). *Recursos tecnológicos TIC*. Unidad de Tecnología Educativa (UTE). Universidad de Valencia.
- CESLCAM. *Modelo negocio y de financiación del software libre*. Recuperado de <http://es.slideshare.net/ceslcam/modelo-negocio-de-software-libre>.
- Culebro, Montserrat, Gómez, Wendy, y Torres, Susana (2006). *Software libre vs software propietario Ventajas y desventajas*. Recuperado de <http://www.rebellion.org/docs/32693.pdf>
- Ovelar, R., Benito, M., Romo, J. (2009) *Nativos digitales y aprendizaje: una aproximación a la evolución de este concepto*. Revista Icono14 [en línea] 1 de junio de 2009, Nº 12. pp. 31-53. Recuperado de <http://www.icono14.net>
- Prensky, M. (2001) *Digital natives, digital immigrants part 1*. On The Horizon - The Strategic Planning Resource for Education Professionals, 1-6. Recuperado de <http://www.ingentaconnect.com/content/mcb/274/2001/00000009/00000005/art00001>
- Revista Educación 3.0. (2015). *Herramientas para trabajar en la nube*. Educación 3.0. Superior. Madrid.
- Vilches, Lorenzo (2001). *La migración digital*. Colección Estudios de Televisión. Gedisa, Barcelona, Paidós.



6.5 QUINTA SEMANA: (Sincrónica)

6.5.1 Fechas: 05 y 06 de setiembre

6.5.1.1 Competencia específica: Diseña vídeos innovadores con el uso de *software* libres los cuales comparte en su canal de YouTube, y difunde en la publicación de la creación de sus revistas digitales, aplicando el uso educativo de las redes sociales con el WOOO y el microblogging.

6.5.2 Contenidos:

- ✓ Estrategias educativas digitales
- ✓ Blogs educativos
- ✓ Las wikis y el trabajo colaborativo
- ✓ Uno del Facebook Educativo
- ✓ Microblogging y Twitter
- ✓ El WOOO
- ✓ Mi Canal Educativo con YouTube
- ✓ Almacenamiento en la nube
- ✓ Herramientas digitales de última generación
- ✓ Creación de Videos con Powtoon
- ✓ Revistas Digitales con Calameo
- ✓ SlideShare para compartir publicaciones
- ✓ Creación de vídeos con Sparkol
- ✓ Herramientas libres antiplagio

 Universidad Privada de Tacna	PROCESO DE FORMACIÓN Procedimiento de Desarrollo de la Actividad Académica FORMATO DE SILABO	 Escuela de Postgrado
Codificación R-EP-18	Versión 1.3	Página 8 de 11

6.5.3 Bibliografía Básica:

- Castaño, C. (dir.) (2009). *Enseñanza y aprendizaje en entornos e-learning en mundos virtuales centrados en el alumno*. Proyecto de Investigación EA2008-0118. Ministerio de Ciencia e Innovación. Extraído el 03 de julio de 2012. Disponible en: http://tecnologiaedu.us.es/tecnoedu/index.php?option=com_content&view=article&id=13:libros&catid=1:biblioteca-virtual
- Cabero, J.; Fernández, J. M. & Córdoba, M. (2007). *Las TIC como elementos en la atención a la diversidad*. En: Cabero, J.; Fernández, J. M. & Córdoba, M. (Coords.). *Las TIC para la igualdad. Nuevas tecnologías y atención a la diversidad*, pp. 15-35. Sevilla: Eduforma.
- Herrera, G. & Abellán, R. (2008). *Nuevas tecnologías para favorecer la inclusión: soluciones concretas*. En: Hurtado, M. D. & Soto Pérez, F. J. (Coords.). *Igualdad de oportunidades en el mundo digital*. Murcia, España: Consejería de Educación, Ciencia e Investigación.
- Palomo, R.; Ruiz, J. & Sánchez, J. (2008). *Enseñanza con TIC en el siglo XXI*. La escuela 2.0, Sevilla: Editorial Madrid.
- Salinas, J. (Coord.). (2008). *Modelos didácticos en los campus virtuales universitarios: Patrones metodológicos generados por los profesores en procesos de enseñanza aprendizaje en entornos virtuales*. Proyecto de investigación EA2007-0121. Palma de Mallorca. Extraído el 3 de julio de 2012. Disponible en: http://tecnologiaedu.us.es/tecnoedu/index.php?option=com_content&view=article&id=13:libros&catid=1:biblioteca-virtual.
- Valverde Berrocoso, J. (2012). *Estrategias educativas para el desarrollo de la competencia digital*. En Yamile Sandobal Romero, Arturo Arenas Fernadéz , Eloy López Meneses , Julio Cabero Almenara y Jose Ignacio Aguaded Gómez (Coords.) Santiago de Cali: Ediciones Universidad de Santiago de Cali.



6.6 SEXTA SEMANA: (Sincrónica)

6.6.1 Fechas: 12 y 13 de setiembre

- 6.6.1.1 Competencia específica: Aplica y valora la evaluación objetiva en línea basada en rúbricas con *software* libre, diferenciando tipos de plataformas educativas LMS e integrando el uso de Cmap Tools para desarrollar organizadores visuales en línea.

6.6.2 Contenidos:

- ✓ Tipos de Aprendizaje
- ✓ Estilos de Aprendizaje
- ✓ Plataformas Educativas LMS
- ✓ Moodle y su comunidad
- ✓ Virtualización educativa
- ✓ La evaluación virtual
- ✓ Creación de rúbricas en línea
- ✓ Rubistar
- ✓ Cmap Tools y el aprendizaje significativo

 Universidad Privada de Tacna	PROCESO DE FORMACIÓN Procedimiento de Desarrollo de la Actividad Académica FORMATO DE SILABO	 Escuela de Postgrado
Codificación R-EP-18	Versión 1.3	Página 9 de 11

6.6.3 Bibliografía Básica:

- Barberá, E. (2006, Julio). *Aportaciones de la tecnología a la e-Evaluación*. RED. Revista de Educación a Distancia, número monográfico II.
- Cañas, A. (2004). *CmapTools: A Knowledge Modeling and Sharing Environment*. Proceedings of the First International Conference on Concept Mapping (Vol.I, pp. 125-133). Pamplona, España: Universidad Pública de Navarra.
- Coll, C. (2010). *Currículo del siglo XXI. La influencia de las tecnologías digitales*. Ponencia invitada: Congreso Iberoamericano de Educación. Metas 2021. Argentina
- Dorrego, E. (2006). *Educación a Distancia y Evaluación del Aprendizaje*. RED. Revista de Educación a Distancia, número M6 (Número especial dedicado a la evaluación en entornos virtuales de aprendizaje).
- Hernández, S. (2008); *El modelo constructivista con las nuevas tecnologías: aplicado en el proceso de aprendizaje*. En: Comunicación y construcción del conocimiento en el nuevo espacio tecnológico. Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento (RUSC). Vol. 5, N°2. UOC. Recuperado de <http://www.uoc.edu/rusc/5/2/dt/esp/hernandez.pdf>
- Huamán, M. (2012). *La herramienta Cmap Tools y el aprendizaje colaborativo en el aula virtual en estudiantes de posgrado*. (Tesis de doctorado). Universidad de San Martín de Porres, Lima, Perú.
- Ruhe, Valerie y Zumbo, Bruno D. (2009). *Evaluation in Distance Education and e-Learning: The Unfolding Model*. The Guilford Press. Nueva York - Londres.
- Siemens, G. (2004). Una teoría de aprendizaje para la era digital. Traducción de Diego Leal (2007).
- Universidad de Guadalajara (2006). *Reglamento General de Evaluación y Promoción de Alumnos*. (<http://secgral.udg.mx/normatividad/ngeneral/ReglamentoGralEPAlumnos.pdf>)

7 EVALUACIÓN

La evaluación es concebida como un proceso permanente, para lo cual las escalas de calificación se plantean como una forma concreta de informar cómo va su evolución en dicho proceso.



Siendo la fórmula de evaluación del curso como sigue:

$$\text{Promedio del Curso} = (\text{SI}) + (\text{SII}) + (\text{SIII}) + (\text{SIV}) + (\text{SV}) + (\text{SVI})$$

Donde:

SI = Promedio de semana 1



SII = Promedio de semana 2

 Universidad Privada de Tacna	PROCESO DE FORMACIÓN Procedimiento de Desarrollo de la Actividad Académica FORMATO DE SILABO	 Escuela de Postgrado
Codificación R-EP-18	Versión 1.3	Página 10 de 11

SIII = Promedio de semana 3
 SIV= Promedio de semana 4
 SV= Promedio de semana 5
 SVI= Promedio de semana 6

8 FUENTES BIBLIOGRÁFICAS

- Barbera, E. (2005). *El uso educativo de las aulas virtuales emergentes en la educación superior*. En: Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento, Vol. 2 N° 2. ISSN 1698-580X.
- Bennett, S., Maton, K., Kervin, L. (2008) *The digital natives debate: A critical review of the evidence*. British Journal of Educational Technology 39 (5), 775-786. Recuperado de <http://dx.doi.org/10.1111/j.1467-8535.2007.00793.x>
- Bolivar, A (2000). *Construyendo el cambio: perspectivas y propuestas de innovación educativa*. Número 51 de publicaciones de la Universidad de Sevilla.
- Borges, J. (2004). *Modelo para la educación a distancia mediada por las nuevas tecnologías de la información y las comunicaciones*. En CD-Rom Memorias del IV Congreso Internacional Virtual de Educación (CIVE). Islas Baleares. España.
- Cabero, J. (1998) *Las aportaciones de las nuevas tecnologías a las instituciones de formación continuas: Reflexiones para comenzar el debate*.
- Castañeda. (2003). *El papel de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC) en el proceso de enseñanza aprendizaje a comienzos del siglo XXI*. En Preparación pedagógica Integral para Profesores Universitarios. Editorial Félix Varela.
- Coll, C (2004). *Las comunidades de aprendizaje*. En IV Congreso Internacional de Psicología y Educación "Calidad Educativa". 1047-1060
- Gros, B. y Silva, J. (2005). *La formación del profesorado como docentes en los espacios virtuales de aprendizaje*. Revista Iberoamericana de Educación, N° 36. España.
- Huamán, M. (2014). *Artículo MOOC USMP pionero en el Perú: Experiencia de una propuesta educativa de vanguardia*. VI Congreso Iberoamericano Soporte del Conocimiento con la Tecnología – SOCOTE Universidad Politécnica de España – Universidad Santo Tomás de Colombia. ISSN 2382 – 4999.
- Huamán, M. & Flores, J. (2013). *Libro Innovando e-learning: Propuestas innovadoras en entornos virtuales de aprendizaje*. USMP Virtual. Lima.
- Iza, M. (2002). *Recursos Tecnológicos en logopedia*. Archidona: Aljibe.
- Leal, D. E. (2006). *Criterios de evaluación de herramientas de apoyo a comunidades virtuales*. Medellín.
- Meneses, G. (2014). *El proceso de enseñanza – aprendizaje: el acto didáctico*. Universidad Rovira y Virgili NTIC. Cataluña.
- Navarro Sierra, J.L. (2000). *La informática como herramienta de intervención en los trastornos de la audición y lenguaje*. En Nuevas Tecnologías, Viejas Esperanzas (Actas del Congreso Internacional TECNONEET2000) (Comp.) (pp. 149-153). Murcia: Consejería de Educación y Universidades.
- Rosario, J. (2005). *La tecnología de la información y la comunicación (TIC)*.

 Universidad Privada de Tacna	PROCESO DE FORMACIÓN Procedimiento de Desarrollo de la Actividad Académica FORMATO DE SILABO	 Escuela de Postgrado
Codificación R-EP-18	Versión 1.3	Página 11 de 11

Su uso como herramienta para el fortalecimiento y el desarrollo de la educación virtual. República Dominicana.

- Valda, F. y Arteaga, C. (2015). *Diseño e implementación de una estrategia de gamificación en una plataforma virtual de educación*. Revista de Difusión cultural y científica de la Universidad La Salle en Bolivia. (9)9 65-80.
- Vargas-Henríquez, J., Garcia-Mundo, L., Genero, M. y Piattini, M. (2015). *Análisis de uso de la Gamificación en la Enseñanza de la Informática*. Actas de las XXI Jornadas de enseñanza Universitaria de la Informática. 105-112
- Wells, G. (2004) *La unión de las dimensiones sociales, intelectuales y afectivas de la educación para transformar la sociedad*. Artículo publicado en Aula de Innovación Educativa, 131, pp. 51-37. <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=853301>

Dra. Milagros Huamán Castro

HISTÓRICO DE VERSIONES

FECHA	SUMARIO
14/07/2018	Versión 1.1
30/11/2019	Versión 1.2
08/08/2020	Versión 1.3

Elaboración	Revisión	Aprobación
Personal Escuela Postgrado	Unidad de Calidad	Director