



UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN



VICERRECTORADO ACADÉMICO

FACULTAD DE CIENCIAS ECONÓMICAS CONTABLES Y FINANCIERAS ESCUELA PROFESIONAL DE CIENCIAS CONTABLES

MODALIDAD NO PRESENCIAL SÍLABO POR COMPETENCIAS CURSO NUEVAS TECNOLOGÍAS DE APRENDIZAJE

I. DATOS GENERALES

Línea de Carrera	FORMACIÓN GENERAL
Semestre Académico	2020 – I
Código del Curso	105
Créditos	3.0
Horas Semanales	HORAS TOTALES: 4 TEORICAS: 2 + PRÁCTICAS: 2
Ciclo	I
Sección	A
Apellidos y Nombres	LINO TORERO YESSICA YULISSA
Correo Institucional	ylino@unjfsc.edu.pe
N° de celular	961725920

II. SUMILLA Y DESCRIPCIÓN DEL CURSO:

La asignatura comprende

Las Competencias digitales, Tecnologías para el aprendizaje y el conocimiento, Los estándares internacionales, Herramientas e instrumentos de las NTAC.



III. CAPACIDADES AL FINALIZAR EL CURSO

UNIDADES	CAPACIDAD DE LA UNIDAD DIDACTICA	NOMBRE DE LA UNIDAD DIDACTICA	SEMANAS
UNIDAD I	Previos ejemplos se procede a definir y explicar los conceptos, información, comunicación, creación y resolución de problemas dados en un mundo de competencias digitales, donde es vital utilizar el uso de las herramientas digitales.	COMPETENCIAS DIGITALES	1-4
UNIDAD II	En base a ejemplos se define la evolución y vínculo con las Tecnologías para el aprendizaje y el conocimiento del interés educativo.	TECNOLOGÍAS PARA EL APRENDIZAJE Y EL CONOCIMIENTO	5-8
UNIDAD III	Conoce e identifica los contextos de conocimiento de los Estándares internacionales comparando contenidos virtuales, de acuerdo a las bibliografía correspondiente.	ESTÁNDARES INTERNACIONALES	9-12
UNIDAD IV	Identifica y determina las herramientas e Instrumentos de las NTAC como apoyo al aprendizaje educativo y los procedimientos virtuales en un proceso evolutivo, de acuerdo a los avances tecnológicos.	HERRAMIENTAS E INSTRUMENTOS DE LAS NTAC	13-16

IV. INDICADORES DE CAPACIDADES AL FINALIZAR EL CURSO

semanas	INDICADORES DE CAPACIDAD AL FINALIZAR EL CURSO
01	Identifica la información, alfabetización informacional y el tratamiento de datos para localizar, recuperar, almacenar, organizar y analizar información digital, evaluando su finalidad y relevancia.
02	Diseña la comunicación y colaboración para comunicarse en entornos digitales, compartir recursos en línea, conectar y colaborar con otras personas mediante herramientas digitales, interactuar y participar en comunidades y redes; conciencia intercultural
03	Define la creación de contenido digital: crear y editar nuevos contenidos (textos, imágenes, videos...), integrar conocimientos y reelaborar contenidos previos, realizar producciones artísticas, contenidos multimedia y programación informática, saber aplicar los derechos.
04	identifica la resolución de problemas para identificar necesidades y recursos digitales, tomar decisiones para seleccionar las herramientas digitales apropiadas según la necesidad o finalidad, resolver problemas



	conceptuales y técnicos a través de medios digitales, uso creativo de la tecnología, competencia propia y la de otros.
05	Desarrolla la más conocida de las herramientas de TAC es el software de memoria de traducción. algunos programas de memoria de traducción no funcionan con bases de datos creadas durante una traducción, sino con documentos de referencia precargados en unos software de memoria de traducción: trados workbench, déjàvux, sdlx, star transit, multitrans, similis, metatexis...
06	Desarrolla los motores de búsqueda lingüísticos que funcionan de forma similar a la de los motores de búsqueda tradicionales, excepto que no buscan resultados en internet, sino en un gran banco de datos de memoria de traducción. el objetivo es encontrar, en esos bancos, fragmentos de textos previamente traducidos que coincidan con el nuevo texto que se traducirá. linguee , un diccionario contextual multilingüe es uno de ellos.
07	Desarrolla las herramientas de TAC, también hay los programas de gestión terminológica. Con estos, el traductor tiene la posibilidad de buscar automáticamente, en una base de datos, los términos que aparecen en el nuevo documento. Algunos de estos sistemas permiten al traductor añadir, en la base de datos, nuevos pares de palabras que concuerdan y verificar un texto mediante varias funciones: el traductor puede entonces comprobar si tal o cual término se tradujo correcta y coherentemente a lo largo de todo el proyecto. A continuación, citaremos tres ejemplos de este tipo de software: SDL MultiTerm, LogiTerm y Termex.
08	Desarrolla la traducción interactiva automática y se asemeja a los programas que se utilizan en los teléfonos celular para escribir mensajes el programa intenta predecir cómo el traductor humano traducirá una frase o un fragmento de frase.
09	Reconoce las tres normas internacionales que tienen mas de 50 años de existencia (puesto que fueron fundadas en 1947, 1906, y 1865, respectivamente) y tienen todas su sede en Ginebra, Suiza.
10	Analiza y Reconoce la Organización Internacional de Normalización (ISO), como la base fundamental de internet como recurso investigativo y educativo.
11	Reconoce la Comisión Electrotécnica Internacional (IEC),y sus principales aplicativos web orientados a mejorar la capacidad investigativa.
12	Analiza y Reconoce a la Unión Internacional de Telecomunicaciones (ITU) en el uso de herramientas digitales.
13	Analiza y Reconoce la realidad virtual (RV) como un entorno de escenas u objetos de apariencia real. La acepción más común refiere a un entorno generado mediante tecnología informática medios y recursos para la obtención del aprendizaje.
14	Desarrolla la educación online a través de la Red que experimentó un notable crecimiento a mediados de la primera década del siglo XXI. Hoy en día, en algunos casos ya se habla de una supremacía del canal online como medio y recurso para la obtención del aprendizaje.
15	Analiza y Reconoce la educación en el móvil, además de enviar mensajes, navegar por la web, consultar las redes sociales, hacer selfis o recibir llamadas a la hora más intempestiva, los terminales móviles también pueden contribuir a la formación educativa facilitando el aprendizaje de materias a los estudiantes
16	Desarrolla el <i>e-Learning</i> que consiste en un proceso de enseñanza y aprendizaje que se lleva a cabo a través de Internet, caracterizado por la separación física entre el profesor y el estudiante, pero donde predomina la comunicación, a través de la cual se lleva a cabo una interacción didáctica continuada.



V.- DESARROLLO DE LAS UNIDADES DIDÁCTICAS:

CAPACIDAD DE LA UNIDAD DIDÁCTICA I: Previos ejemplos se procede a **definir y explicar** los conceptos, información, comunicación, creación y resolución de problemas dados en un mundo de competencias digitales, donde es vital utilizar el uso de las herramientas digitales.

Semana	Contenidos			Estrategia de la Enseñanza Virtual	Indicadores de Logro de la Capacidad
	Conceptual	Procedimental	Actitudinal		
1	<p>☐ Define, conceptos básicos sobre la información, alfabetización informacional y el tratamiento de datos.</p>	<p>☐ Elabora información, alfabetización informacional y el tratamiento de datos.</p>	<p>☐ Participar respetando opiniones de los demás, valora la importancia de la información, alfabetización informacional y el tratamiento de datos.</p>	<p>Expositiva (Docente/Alumno) ✓ Uso del Google Meet</p> <p>Debate dirigido (Discusiones) ✓ Foros, Chat</p> <p>Lecturas ✓ Uso de repositorios digitales</p> <p>Lluvia d ideas (Saberes previos) ✓ Foros, Chat</p>	<p>☐ Identifica la información, alfabetización informacional y el tratamiento de datos para localizar, recuperar, almacenar, organizar y analizar información digital, evaluando su finalidad y relevancia.</p> <p>☐ Diseña la comunicación y colaboración para comunicarse en entornos digitales, compartir recursos en línea, conectar y colaborar con otras personas mediante herramientas digitales, interactuar y participar en comunidades y redes; conciencia intercultural.</p> <p>☐ Define la creación de contenido digital: crear y editar nuevos contenidos (textos, imágenes, videos...), integrar conocimientos y reelaborar contenidos previos, realizar producciones artísticas, contenidos multimedia y programación informática, saber aplicar los derechos.</p> <p>☐ Identifica la resolución de problemas para identificar necesidades y recursos digitales, tomar decisiones para seleccionar las herramientas digitales apropiadas según la necesidad o finalidad, resolver problemas conceptuales y técnicos a través de medios digitales, uso creativo de la tecnología, actualizar la competencia propia y la de otros.</p>
2	<p>Reconoce con Claridad la comunicación y colaboración para comunicarse en entornos digitales</p>	<p>Expresa y utiliza la comunicación y colaboración para comunicarse en entornos digitales</p>	<p>Valora la importancia de la comunicación y colaboración para comunicarse en entornos digitales</p>		
3	<p>Resuelve la creación de contenido digital: crear y editar nuevos contenidos (textos, imágenes, videos...),</p>	<p>Analiza y resuelve la creación de contenido digital: crear y editar nuevos contenidos (textos, imágenes, videos...),</p>	<p>Participa en la creación de contenido digital: crear y editar nuevos contenidos (textos, imágenes, videos...),</p>		
4	<p>Define la resolución de problemas para identificar necesidades y recursos digitales.</p>	<p>resuelve la resolución de problemas para identificar necesidades y recursos digitales.</p>	<p>Participa en la resolución de problemas para identificar necesidades y recursos digitales.</p>		
EVALUACIÓN DE LA UNIDAD DIDÁCTICA					
EVIDENCIA DE CONOCIMIENTOS		EVIDENCIA DE PRODUCTO		EVIDENCIA DE DESEMPEÑO	
<p>➤ Diez preguntas de prueba escrita objetiva en el aula virtual para evaluar el dominio de herramientas digitales</p>		<p>➤ Trabajos individuales y/o grupales</p> <p>➤ Presentación de trabajos propuestos</p>		<p>➤ Interés en clase virtual y chat</p> <p>➤ Demuestra su actividad en cada tema desarrollado y presentado en clase teórica y práctica.</p>	



V.- DESARROLLO DE LAS UNIDADES DIDÁCTICAS:

Unidad II: TECNOLOGÍAS PARA EL APRENDIZAJE Y EL CONOCIMIENTO	CAPACIDAD DE LA UNIDAD DIDÁCTICA II: En base a ejemplos se define la evolución y vínculo con las Tecnologías para el aprendizaje y el conocimiento del interés educativo.					
	Contenidos				Estrategia de la Enseñanza Virtual	Indicadores de Logro de la Capacidad
	Semana	Conceptual	Procedimental	Actitudinal		
	5	Precisa la más conocida de las herramientas de tac en el software de memoria de traducción.	Utiliza la más conocida de las herramientas de tac en el software de memoria de traducción.	Participa y opina por la más conocida de las herramientas de tac en el software de memoria de traducción.	Expositiva (Docente/Alumno) ✓ Uso del Google Meet Debate dirigido (Discusiones) ✓ Foros, Chat Lecturas ✓ Uso de repositorios digitales Lluvia de ideas (Saberes previos) ✓ Foros, Chat	□ Desarrolla la más conocida de las herramientas de tac o tao es el software de memoria de traducción. algunos programas de memoria de traducción no funcionan con bases de datos creadas durante una traducción, sino con documentos de referencia precargados en unos software de memoria de traducción: trados orkbench, déjàvux, sdlx, star transit, multitrans, similis, metatexis... □ Desarrolla los motores de búsqueda lingüísticos que funcionan de forma similar a la de los motores de búsqueda tradicionales, excepto que no buscan resultados en internet, sino en un gran banco de datos de memoria de traducción. el objetivo es encontrar, en esos bancos, fragmentos de textos previamente traducidos que coincidan con el nuevo texto que se traducirá. linguee , un diccionario contextual multilingüe es uno de ellos. □ Desarrolla las herramientas de TAC, también hay los programas de gestión terminológica. Con estos, el traductor tiene la posibilidad de buscar automáticamente, en una base de datos, los términos que aparecen en el nuevo documento. Algunos de estos sistemas permiten al traductor añadir, en la base de datos, nuevos pares de palabras que concuerdan y verificar un texto mediante varias funciones: el traductor puede entonces comprobar si tal o cual término se tradujo correcta y coherentemente a lo largo de todo el proyecto. A continuación, citaremos tres ejemplos de este tipo de software: SDL MultiTerm, LogiTerm y Termex. □ Desarrolla la traducción interactiva automática y se asemeja a los programas que se utilizan en los teléfonos celulares para escribir mensajes el programa intenta predecir cómo el traductor humano traducirá una frase o un fragmento de frase.
	6	Explica los motores de búsqueda lingüísticos que funcionan de forma similar a la de los motores de búsqueda tradicionales	Elabora los motores de búsqueda lingüísticos que funcionan de forma similar a la de los motores de búsqueda tradicionales	Colabora y comparte los motores de búsqueda lingüísticos que funcionan de forma similar a la de los motores de búsqueda tradicionales		
	7	Resuelve las herramientas de TAC, donde también hay los programas de gestión terminológica.	Verifica las herramientas de TAC, en la cual también hay los programas de gestión terminológica.	Establece la importancia de las herramientas de TAC, donde también hay los programas de gestión terminológica.		
	8	Explica la traducción interactiva automática y se asemeja a los programas que se utilizan en los teléfonos celulares para escribir mensajes.	Resuelve la traducción interactiva automática y se asemeja a los programas que se utilizan en los teléfonos celulares para escribir mensajes.	Participa en la traducción interactiva automática y se asemeja a los programas que se utilizan en los teléfonos celulares para escribir mensajes.		
	EVALUACIÓN DE LA UNIDAD DIDÁCTICA					
	EVIDENCIA DE CONOCIMIENTOS		EVIDENCIA DE PRODUCTO		EVIDENCIA DE DESEMPEÑO	
	➤ Cuestionario 10 preguntas de opción múltiple (7 teóricas y 3 prácticas) en el aula virtual		➤ Trabajos individuales y/o grupales ➤ Presentación de trabajos propuestos		➤ Interés en clase virtual y chat ➤ Demuestra su actividad en cada tema desarrollado y presentado en clase teórica y práctica..	



V.- DESARROLLO DE LAS UNIDADES DIDÁCTICAS:

CAPACIDAD DE LA UNIDAD DIDÁCTICA III: Conoce e identifica los contextos de conocimiento de los Estándares internacionales comparando contenidos virtuales, de acuerdo a las bibliografía correspondiente.						
Contenidos				Estrategia de la Enseñanza Virtual	Indicadores de Logro de la Capacidad	
Semana	Conceptual	Procedimental	Actitudinal			
Unidad III: ESTÁNDARES INTERNACIONALES	09	<ul style="list-style-type: none"> Define las tres normas internacionales que tienen mas de 50 años de existencia (puesto que fueron fundadas en 1947, 1906, y 1865, respectivamente) 	<ul style="list-style-type: none"> Investiga las tres normas internacionales que tienen mas de 50 años de existencia (puesto que fueron fundadas en 1947, 1906, y 1865, respectivamente) 	<ul style="list-style-type: none"> Valora la importancia de las tres normas internacionales que tienen mas de 50 años de existencia (puesto que fueron fundadas en 1947, 1906, y 1865, respectivamente) 	Expositiva (Docente/Alumno) ✓ Uso del Google Meet	<ul style="list-style-type: none"> Reconoce las tres normas internacionales que tienen mas de 50 años de existencia (puesto que fueron fundadas en 1947, 1906, y 1865, respectivamente) y tienen todas su sede en Ginebra, Suiza.
	10	<ul style="list-style-type: none"> Explica la Organización Internacional de Normalización (ISO), como la base fundamental de internet como recurso investigativo y educativo 	<ul style="list-style-type: none"> Interpreta la Organización Internacional de Normalización (ISO), como la base fundamental de internet como recurso investigativo y educativo 	<ul style="list-style-type: none"> Aplica la Organización Internacional de Normalización (ISO), como la base fundamental de internet como recurso investigativo y educativo 	Debate dirigido (Discusiones) ✓ Foros, Chat	<ul style="list-style-type: none"> Analiza y Reconoce la Organización Internacional de Normalización (ISO), como la base fundamental de internet como recurso investigativo y educativo.
	11	<ul style="list-style-type: none"> Precisa los conceptos de la Comisión Electrotécnica Internacional (IEC),y sus principales aplicativos web orientados a mejorar la capacidad investigativa 	<ul style="list-style-type: none"> Interpreta os conceptos de la Comisión Electrotécnica Internacional (IEC),y sus principales aplicativos web orientados a mejorar la capacidad investigativa 	<ul style="list-style-type: none"> Participa en los conceptos y aplicaciones de la Comisión Electrotécnica Internacional (IEC),y sus principales aplicativos web orientados a mejorar la capacidad investigativa 	Lecturas ✓ Uso de repositorios digitales	<ul style="list-style-type: none"> Reconoce la Comisión Electrotécnica Internacional (IEC),y sus principales aplicativos web orientados a mejorar la capacidad investigativa
	12	<ul style="list-style-type: none"> Explica a la Unión Internacional de Telecomunicaciones (ITU) en el uso de herramientas digitales. 	<ul style="list-style-type: none"> Interpreta a la Unión Internacional de Telecomunicaciones (ITU) en el uso de herramientas digitales. 	<ul style="list-style-type: none"> Aplica a la Unión Internacional de Telecomunicaciones (ITU) en el uso de herramientas digitales. 	Lluvia d ideas (Saberes previos) ✓ Foros, Chat	<ul style="list-style-type: none"> Analiza y Reconoce a la Unión Internacional de Telecomunicaciones (ITU) en el uso de herramientas digitales
EVALUACIÓN DE LA UNIDAD DIDÁCTICA						
EVIDENCIA DE CONOCIMIENTOS		EVIDENCIA DE PRODUCTO		EVIDENCIA DE DESEMPEÑO		
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Cuestionario 10 preguntas de opción múltiple (7 teóricas y 3 prácticas) en el aula virtual 		<ul style="list-style-type: none"> ➤ Trabajos individuales y/o grupales ➤ Presentación de trabajos propuestos 		<ul style="list-style-type: none"> ➤ Interés en clase virtual y chat ➤ Demuestra su actividad en cada tema desarrollado y presentado en clase teórica y práctica.. 		



V.- DESARROLLO DE LAS UNIDADES DIDÁCTICAS:

Unidad IV: HERRAMIENTAS E INSTRUMENTOS DE LAS NTAC	CAPACIDAD DE LA UNIDAD DIDÁCTICA IV: Identifica y determina las herramientas e Instrumentos de las NTAC como apoyo al aprendizaje educativo y los procedimientos virtuales en un proceso evolutivo, de acuerdo a los avances tecnológicos.					
	Contenidos				Estrategia de la Enseñanza Virtual	Indicadores de Logro de la Capacidad
	Semana	Conceptual	Procedimental	Actitudinal		
	13	<ul style="list-style-type: none"> Define la realidad virtual (RV) como un entorno de escenas u objetos de apariencia real. La acepción más común refiere a un entorno generado mediante tecnología informática medios y recursos para la obtención del aprendizaje 	<ul style="list-style-type: none"> Investigar sobre la realidad virtual (RV) como un entorno de escenas u objetos de apariencia real. La acepción más común refiere a un entorno generado mediante tecnología informática medios y recursos para la obtención del aprendizaje 	<ul style="list-style-type: none"> Toma conciencia de la importancia sobre la realidad virtual (RV) como un entorno de escenas u objetos de apariencia real. La acepción más común refiere a un entorno generado mediante tecnología informática medios y recursos para la obtención del aprendizaje 	Expositiva (Docente/Alumno) ✓ Uso del Google Meet	<ul style="list-style-type: none"> Analiza y Reconoce la realidad virtual (RV) como un entorno de escenas u objetos de apariencia real. La acepción más común refiere a un entorno generado mediante tecnología informática medios y recursos para la obtención del aprendizaje
	14	<ul style="list-style-type: none"> Precisa la educación online a través de la Red que experimentó un notable crecimiento a mediados de la primera década del siglo XXI. 	<ul style="list-style-type: none"> Realiza la educación online a través de la Red que experimentó un notable crecimiento a mediados de la primera década del siglo XXI. 	<ul style="list-style-type: none"> Valora la educación online a través de la Red que experimentó un notable crecimiento a mediados de la primera década del siglo XXI. 	Debate dirigido (Discusiones) ✓ Foros, Chat	<ul style="list-style-type: none"> Desarrolla la educación online a través de la Red que experimentó un notable crecimiento a mediados de la primera década del siglo XXI. Hoy en día, en algunos casos ya se habla de una supremacía del canal online como medio y recurso para la obtención del aprendizaje
	15	<ul style="list-style-type: none"> Explica la educación en el móvil, además de enviar mensajes, navegar por la web, consultar las redes sociales, hacer selfis o recibir llamadas a la hora más intempestiva 	<ul style="list-style-type: none"> Elabora la educación en el móvil, además de enviar mensajes, navegar por la web, consultar las redes sociales, hacer selfis o recibir llamadas a la hora más intempestiva 	<ul style="list-style-type: none"> Valora la educación en el móvil, además de enviar mensajes, navegar por la web, consultar las redes sociales, hacer selfis o recibir llamadas a la hora más intempestiva 	Lecturas ✓ Uso de repositorios digitales	<ul style="list-style-type: none"> Analiza y Reconoce la educación en el móvil, además de enviar mensajes, navegar por la web, consultar las redes sociales, hacer selfis o recibir llamadas a la hora más intempestiva, los terminales móviles también pueden contribuir a la formación educativa facilitando el aprendizaje de materias a los estudiantes.
	16	<ul style="list-style-type: none"> Precisa el e-Learning que consiste en un proceso de enseñanza y aprendizaje que se lleva a cabo a través de Internet. 	<ul style="list-style-type: none"> Analiza el e-Learning que consiste en un proceso de enseñanza y aprendizaje que se lleva a cabo a través de Internet. 	<ul style="list-style-type: none"> Participa en el e-Learning que consiste en un proceso de enseñanza y aprendizaje que se lleva a cabo a través de Internet. 	Lluvia d ideas (Saberes previos) ✓ Foros, Chat	<ul style="list-style-type: none"> Desarrolla el e-Learning que consiste en un proceso de enseñanza y aprendizaje que se lleva a cabo a través de Internet, caracterizado por la separación física entre el profesor y el estudiante, pero donde predomina la comunicación, a través de la cual se lleva a cabo una interacción didáctica continuada
	EVALUACIÓN DE LA UNIDAD DIDÁCTICA					
	EVIDENCIA DE CONOCIMIENTOS		EVIDENCIA DE PRODUCTO		EVIDENCIA DE DESEMPEÑO	
	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Cuestionario 10 preguntas de opción múltiple (7 teóricas y 3 prácticas) en el aula virtual 		<ul style="list-style-type: none"> ➤ Trabajos individuales y/o grupales ➤ Presentación de trabajos propuestos 		<ul style="list-style-type: none"> ➤ Interés en clase virtual y chat ➤ Demuestra su actividad en cada tema desarrollado y presentado en clase teórica y práctica.. 	



VI.-MATERIALES EDUCATIVOS Y OTROS RECURSOS DIDÁCTICOS

Se utilizarán todos los materiales y recursos requeridos de acuerdo a la naturaleza de los temas programados. Básicamente serán:

1. MEDIOS Y PLATAFORMAS VIRTUALES

1. MEDIOS Y PLATAFORMAS VIRTUALES

- Casos prácticos
- Pizarra interactiva
- Google Meet
- Repositorios de datos

2. MEDIOS DE INFORMÁTICOS

- Computadora
- Tablet
- Celulares
- Internet

VII.- EVALUACIÓN:

La Evaluación es inherente al proceso de enseñanza aprendizaje y será continua y permanente. Los criterios de evaluación son de conocimiento, de desempeño y de producto.

1. Evidencias de Conocimiento.

La Evaluación será a través de pruebas escritas y orales para el análisis y autoevaluación. En cuanto al primer caso, medir la competencia a nivel interpretativo, argumentativo y propositivo, para ello debemos ver como identifica (describe, ejemplifica, relaciona, reconoce, explica, etc.); y la forma en que argumenta (plantea una afirmación, describe las refutaciones en contra de dicha afirmación, expone sus argumentos contra las refutaciones y llega a conclusiones) y la forma en que propone a través de establecer estrategias, valoraciones, generalizaciones, formulación de hipótesis, respuesta a situaciones, etc.

En cuanto a la autoevaluación permite que el estudiante reconozca sus debilidades y fortalezas para corregir o mejorar.

Las evaluaciones de este nivel serán de respuestas simples y otras con preguntas abiertas para su argumentación.

2. Evidencia de Desempeño.

Esta evidencia pone en acción recursos cognitivos, recursos procedimentales y recursos afectivos; todo ello en una integración que evidencia un saber hacer reflexivo; en tanto, se puede verbalizar lo que se hace, fundamentar teóricamente la práctica y evidenciar un pensamiento estratégico, dado en la observación en torno a cómo se actúa en situaciones impredecibles.

La evaluación de desempeño se evalúa ponderando como el estudiante se hace investigador aplicando los procedimientos y técnicas en el desarrollo de las clases a través de su asistencia y participación asertiva.



3. Evidencia de Producto.

Están implicadas en las finalidades de la competencia, por tanto, no es simplemente la entrega del producto, sino que tiene que ver con el campo de acción y los requerimientos del contexto de aplicación.

La evaluación de producto de evidencia en la entrega oportuna de sus trabajos parciales y el trabajo final. Además, se tendrá en cuenta la asistencia como componente del desempeño, el 30% de inasistencia inhabilita el derecho a la evaluación.

VARIABLES	PONDERACIONES	UNIDADES DIDÁCTICAS DENOMINADAS MÓDULOS
Evaluación de Conocimiento	30 %	El ciclo académico comprende 4 Módulos
Evaluación de Producto	35%	
Evaluación de Desempeño	35 %	

Siendo el promedio final (PF), el promedio simple de los promedios ponderados de cada módulo (PM1, PM2, PM3, PM4)

$$PF = \frac{PM1 + PM2 + PM3 + PM4}{4}$$

VIII.-BIBLIOGRAFÍA

8.1. Fuentes Documentales

PESA (Programa Especial para la Seguridad Alimentaria en Centroamérica). Guía Metodológica de Sistematización. Organización de las Naciones Unidas para la Agricultura y la Alimentación (FAO), Honduras, 2004.

Díaz Barriga, Frida. Principios e diseño instruccional de entornos de aprendizaje apoyados con TIC: un marco de referencia sociocultural y situado.

Badia, Antoni, Bautista, Guillermo, Guasch, Teresa, Sangrá, Albert y Sigalés, Carles. La integración escolar de las TIC: el Proyecto Ponte dos Brozos.

García-Valcárcel Muñoz-Repiso, Ana. Educación y tecnología. Profesora Titular de la Universidad de Salamanca

8.2. Fuentes Bibliográficas

CABERO A., MARTÍNEZ S. y SALINAS I. (Coords.2017): *Prácticas fundamentales de Tecnología Educativa*. Barcelona, Oikos-Tau.

Badia, A. (2018). "Aprender a colaborar con Internet en el aula", en C. Monereo (coord.). Internet y competencias básicas. Aprender a colaborar, a comunicarse, a participar, a aprender (pp. 93-116). Barcelona: Graó



- Badia, A. (2018). "Enseñar a ser competente en el uso de las TIC para manejar y transformar la información en conocimiento." Aula de Innovación Educativa, 181, pp. 13-16.
- BARTOLOMÉ, A.R.(2018). *Nuevas tecnologías y enseñanza*. Barcelona, ICE:GRAO.
- Crook, Ch. (2017). *Ordenadores y aprendizaje colaborativo*. Madrid: Morata.
- Gómez, A., García, M. y Martínez, M. A. (2016) *Nuevas tecnologías y herramientas en la teleformación*. En F. Martínez (Coord.). *Redes de formación en la enseñanza. Las nuevas perspectivas del trabajo cooperativo* (pp. 227-258). Barcelona: Paidós.

8.3. Fuentes hemerográficas

Badia, Antoni. Ayuda al aprendizaje con tecnología en la educación superior. Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento.

8.4. Fuentes Electrónicas

- <http://eduteka.icesi.edu.co/articulos/PorQueTIC>
- http://gerrystahl.net/cscl/CSCL_Spanish.pdf
- https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_16/ANTONIA_SANCHEZ_1.pdf
- http://repositorio.ual.es/bitstream/handle/10835/7074/TFM_BERENGUEL%20HERNANDEZ%20%20BEATRIZ.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- <https://campusvirtual.ull.es/ocw/file.php/4/ebookte.pdf>
- <https://www.redalyc.org/pdf/567/56754639013.pdf>
- <http://www.psyed.edu.es/archivos/grintie/AprendizajeEducacionSociedadDigital.pdf>
- http://www.cyta.com.ar/presentacion/mejora_archivos/edutec.htm
- <http://www.eduteka.org/PorQueTIC.php>
- <http://www.grupochorlavi.org/php/doc/documentos/2005/GuiaMetodologica.pdf>
- <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=10212>

Huacho Julio del 2020



Universidad Nacional
"José Faustino Sánchez Carrión"

.....
Dr. CPCC. Lino Torero Yulissa
DNU: 237