

1. DATOS INFORMATIVOS

DOMINIO:	MAESTRIA EN EDUCACIÓN, MENCIÓN INTELIGENCIA ARTIFICIAL Y ENTORNOS VIRTUALES		
CARRERA:	Diseño de Entornos Virtuales		
Asignatura/Módulo:	Diseño de Entornos Virtuales		
Paralelo:			N° horas: 144
Plan de estudios:			H. aprendizaje en contacto con el docente: 12
Prerrequisitos:			H. aprendizaje autónomo: 132 H. aprendizaje práctico-experimental:
Periodo académico:			
Docente o Co-Docente 1:	Grado académico y título profesional:	Co-Docente 2:	Grado académico y título profesional:
Amílcar Antonio Arenas Arredondo	Profesor en Mecánica Industrial, Magister en Educación Técnica, Magister en Informática Educativa, Doctor en Educación.		
Breve reseña de la actividad académica y/o profesional:		Breve reseña de la actividad académica y/o profesional:	
Profesor en Mecánica Industrial, Magister en Educación Técnica, Magister en Informática Educativa y Doctor en Educación adscrito a la Universidad Pedagógica Experimental Libertador (UPEL) de Venezuela. Es Experto en Procesos E-learning egresado de la Universidad Virtual de la Fundación para la Actualización Tecnológica de Latinoamérica (FATLA). Ha sido ponente y conferencista en el área de Educación Técnica y Tecnología Educativa en diferentes eventos organizados en Venezuela, Ecuador y República Dominicana. En la UPEL, administra el Eje Curricular Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) para las especialidades de Educación Rural, Primaria e Informática. En Ecuador, ha administrado diferentes cursos en las Maestrías en Gestión de Aprendizaje mediado por TIC, Innovación en Educación y Pedagogía de las Ciencias Experimentales en calidad de docente invitado en la Facultad de Ciencias de la Educación de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador (PUCE).			
Indicación de horario de atención al estudiante:			
Tutoría presencial:	Teléfono:	(+58) 424 3115137	
Tutoría virtual:	Correo electrónico:	aaarenas@puce.edu.ec	

2. DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

La asignatura Diseño de Entornos Virtuales es una unidad de organización curricular de Formación Disciplinar Avanzada (FDA) que ofrece una formación especializada en la creación de entornos virtuales innovadores y efectivos a partir de un modelo de instrucción. Los participantes aprenderán a diseñar y desarrollar plataformas de aprendizaje virtual intuitivas, accesibles y adaptadas a estudiantes con diferentes capacidades y estilos de aprendizaje. Se hará énfasis en la aplicación de estándares de calidad y la implementación de metodologías activas. También realizarán ejercicios de edición de recursos y actividades utilizando las funciones que dispone una plataforma LMS, así como las herramientas de edición de contenidos multimedia e Inteligencia Artificial (IA).

En esta asignatura los participantes aprenderán a evaluar y seleccionar las herramientas web más apropiadas para diferentes contextos educativos, considerando factores como la escalabilidad, la interoperabilidad y la seguridad de los datos. Como proyecto final, diseñarán el aula virtual de una asignatura, preferiblemente de su campo disciplinar, aplicando los conocimientos adquiridos y demostrando su capacidad para crear entornos virtuales de aprendizaje. Al finalizar esta asignatura, los participantes contarán con las habilidades necesarias para liderar la innovación en el diseño de aulas virtuales, combinando pedagogía avanzada apoyada en el uso de la IA y diseño de interfaces.

3. DESCRIPCIÓN DE COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIAS TRANSVERSALES	COMPETENCIAS INTERDISCIPLINARES DEL DOMINIO	RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA CARRERA	RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA
Crítico y analítico	Intervención prosocial desde la generación y ejecución de proyectos con enfoque inter y transdisciplinar para la transformación social.	Crear experiencias de intervención prosocial desde la generación y ejecución de proyectos con enfoque inter y transdisciplinar.	RdA 1. Planificar la creación de entornos virtuales educativos tomando en cuenta la metodología de aprendizaje, el contenido y diseño de información, las actividades de aprendizaje y la gestión del proceso, en el marco del auge de la virtualización de la educación.
Creativo emprendedor e innovador	Incorporación de las tecnologías digitales en las humanidades para la gestión de la información, el empoderamiento y la participación.	Aplicar las tecnologías digitales en las humanidades, la gestión de la información, el empoderamiento y la participación	RdA 2. Diseñar escenarios interactivos en entornos virtuales con interoperabilidad multiplataforma que fomenten la participación activa y el aprendizaje significativo de los estudiantes.
Creativo emprendedor e innovador	Incorporación de las tecnologías digitales en las humanidades para la gestión de la información, el empoderamiento y la participación.	Aplicar las tecnologías digitales en las humanidades, la gestión de la información, el empoderamiento y la participación	RdA 3. Crear entornos virtuales educativos interactivos que integren elementos multimedia y tecnologías emergentes que permitan personalizar y optimizar los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Ponderación (en porcentaje sobre 100)	Nivel de logro alcanzado al RdA			
	Alcanzado con excelencia (A)	Alcanzado muy bueno (B)	Alcanzado (C)	Pendiente de alcanzar (D)
25%	Identifica todos los principios teóricos y prácticos que sustentan la calidad y los estándares en la gestión de Plataformas LMS y EVA.	Identifica la mayoría de los principios teóricos y prácticos que sustentan la calidad y los estándares en la gestión de Plataformas LMS y EVA.	Identifica algunos principios teóricos y prácticos relacionados con la calidad y los estándares en la gestión de Plataformas LMS y EVA.	No identifica los principios teóricos ni prácticos relacionados con la calidad y los estándares en la gestión de Plataformas LMS y EVA.
25%	Demuestra un uso experto y creativo de todas las herramientas tecnológicas y metodologías disponibles, optimizando el cumplimiento de los estándares de enseñanza y aprendizaje virtual.	Demuestra un uso competente de la mayoría de las herramientas tecnológicas y metodologías disponibles para cumplir con los estándares de enseñanza y aprendizaje virtual.	Demuestra un uso básico de algunas herramientas tecnológicas y metodologías para cumplir con los estándares de enseñanza y aprendizaje virtual.	No demuestra el uso de herramientas tecnológicas ni metodologías para cumplir con los estándares de enseñanza y aprendizaje virtual.
50%	Desarrolla estrategias de mejora continua y evaluación de la calidad, integrando de manera óptima todos los fundamentos de diseño instruccional, contenidos actualizados, secuenciación didáctica y enfoques de aprendizaje.	Desarrolla estrategias efectivas de mejora continua y evaluación de la calidad, integrando la mayoría de los fundamentos de diseño instruccional, contenidos actualizados, secuenciación didáctica y enfoques de aprendizaje.	Desarrolla estrategias básicas de mejora continua y evaluación de la calidad, considerando algunos aspectos del diseño instruccional, contenidos actualizados, secuenciación didáctica y enfoques de aprendizaje.	No desarrolla estrategias de mejora continua ni de evaluación de la calidad.
20%	Organiza de manera excelente y coherente todos los contenidos y actividades de evaluación, alineándolos perfectamente con los RDA de la asignatura, potenciando su logro.	Organiza adecuadamente la mayoría de los contenidos y actividades de evaluación, alineándolos con los RDA de la asignatura.	Organiza de manera parcial los contenidos y actividades de evaluación, manteniendo una relación básica con los RDA de una determinada asignatura y modelo pedagógico.	No organiza los contenidos ni las actividades de evaluación en relación con los RDA de una determinada asignatura y modelo pedagógico.
50%	Construye una interfaz de manera excelente y innovadora, con contenidos completamente actualizados, actividades de evaluación diversas y efectivas, y rutas de aprendizaje óptimas, alineadas adecuadamente con una determinada área disciplinar y modelo pedagógico.	Construye una interfaz adecuada con contenidos mayormente actualizados, actividades de evaluación pertinentes y rutas de aprendizaje claras, alineadas con una determinada área disciplinar y modelo pedagógico.	Construye una interfaz básica con algunos contenidos actualizados, actividades de evaluación y rutas de aprendizaje, manteniendo una relación limitada con una determinada área disciplinar y modelo pedagógico.	No logra construir una interfaz coherente de contenidos, actividades y rutas de aprendizaje para una determinada asignatura ni guarda relación con un modelo pedagógico.
30%	Valida de manera exhaustiva y crítica toda la estructura y componentes del entorno virtual, asegurando una perfecta alineación con el enfoque de aprendizaje y todos los estándares de calidad relevantes.	Valida adecuadamente la mayoría de la estructura y componentes del entorno virtual, considerando el enfoque de aprendizaje y varios estándares de calidad.	Realiza una validación básica de algunos elementos de la estructura y componentes del entorno virtual, con limitada atención al enfoque de aprendizaje y estándares de calidad.	No realiza ninguna validación de la estructura ni componentes del entorno virtual atendiendo a un enfoque de aprendizaje y estándares de calidad.
50%	Demuestra habilidades excepcionales en la configuración de todos los recursos didácticos, actividades de evaluación y estrategias de comunicación, integrando adecuadamente una metodología activa, estándares de accesibilidad y analíticas de aprendizaje avanzadas.	Demuestra habilidades adecuadas en la configuración de la mayoría de recursos didácticos, actividades de evaluación y estrategias de comunicación, considerando una metodología activa, estándares de accesibilidad y algunas analíticas de aprendizaje.	Demuestra habilidades básicas en la configuración de algunos recursos didácticos, actividades de evaluación y estrategias de comunicación, con limitada consideración de una metodología activa, accesibilidad y analíticas de aprendizaje.	No demuestra habilidades en la configuración de recursos didácticos, actividades de evaluación o estrategias de comunicación en los EVA.
25%	Configura experiencias gamificadas innovadoras y altamente efectivas, integrando de manera adecuada las herramientas web avanzadas y aplicaciones de IAG.	Configura experiencias gamificadas adecuadas utilizando una combinación de algunas herramientas web tradicionales y aplicaciones básicas de IAG.	Configura experiencias gamificadas básicas utilizando algunas herramientas web tradicionales, con un uso limitado de las herramientas de IAG.	No logra configurar experiencias gamificadas ni utilizar herramientas web o aplicaciones de IAG.
25%	Produce recursos didácticos y actividades de evaluación innovadoras y de alta calidad, utilizando de manera pertinente y creativa una amplia gama de herramientas de IAG.	Produce recursos didácticos y actividades de evaluación adecuados utilizando varias herramientas de IAG de manera efectiva.	Produce recursos didácticos y actividades de evaluación básicos con un uso limitado de herramientas de IAG.	No produce recursos didácticos ni actividades de evaluación en los EVA utilizando herramientas de IAG.

5. METODOLOGÍA

Para la administración de esta asignatura se podrán implementar las siguientes metodologías:

Aula Inversa: El estudiante, previo a la clase, realizará de forma autónoma los procesos básicos para el aprendizaje de un contenido específico a través del ciclo implicar, elaborar, explicar y extender. De esta forma, cumplirá los procesos básicos de pensamiento relacionados con el recordar, comprender y aplicar.

Estudios de caso: Con base en una detallada descripción de todos los componentes de un caso (selección adecuada de una plataforma LMS y un EVA), el estudiante se convertirá en protagonista del proceso de aprendizaje que promueva la construcción del conocimiento desde una perspectiva crítica, reflexiva y transformadora.

6. RELACIÓN RESULTADOS DE APRENDIZAJE, EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJES Y DIMENSIÓN DEL CONOCIMIENTO

RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA	Semana	Experiencias / estrategias de aprendizaje en contacto con el docente	Horas	Recursos	Escenario	Experiencias / estrategias de aprendizaje práctico-experimental:	Horas	Recursos	Escenario	Experiencias / estrategias de aprendizaje autónomo	Horas	Recursos	Escenario	DIMENSIÓN DEL CONOCIMIENTO (conceptos, hecho, procedimientos o principios)
RdA 1. Planificar la creación de entornos virtuales educativos tomando en cuenta la metodología de aprendizaje, el contenido y diseño de información, las actividades de aprendizaje y la gestión del proceso, en el marco del uso de la virtualización de la educación.	1	Clase: Introducción a la asignatura, tutoría virtual, presentación de los contenidos del módulo.	1	Entorno Virtual de Aprendizaje. Sala de videoconferencia. Recursos TIC: Documentos de lectura, recursos multimedia.	Videoconferencia					Lectura crítica de textos. Escritura académica. Creación de organizadores gráficos. Estudio de caso.	8	Entorno Virtual de Aprendizaje. Aula de Entrenamiento (Aulas Base PUCE), Recursos TIC: Documentos de lectura, recursos multimedia.	Entorno Virtual de Aprendizaje y Aula de Entrenamiento (Aulas Base PUCE)	1. Sistemas de Gestión de Aprendizaje (LMS): 1.1. Definiciones. 1.2. Tipos y Funcionalidades. 1.3. Selección adecuada de una Plataforma LMS.
	2	Clase: Presentación de los contenidos del módulo, tutoría virtual.	1	Entorno Virtual de Aprendizaje. Sala de videoconferencia. Recursos TIC: Documentos de lectura, recursos multimedia.	Videoconferencia					Lectura crítica de textos. Escritura académica. Creación de organizadores gráficos. Estudio de caso.	8	Entorno Virtual de Aprendizaje. Aula de Entrenamiento (Aulas Base PUCE), Recursos TIC: Documentos de lectura, recursos multimedia.	Entorno Virtual de Aprendizaje y Aula de Entrenamiento (Aulas Base PUCE)	2. Entornos Virtuales del Aprendizaje (EVA): 2.1. Definiciones y características. 2.2. Generaciones. 2.3. Tipos. 2.4. Selección adecuada de un EVA según necesidades educativas.
	3	Clase: Presentación de los contenidos del módulo, tutoría virtual.	1	Entorno Virtual de Aprendizaje. Sala de videoconferencia. Recursos TIC: Documentos de lectura, recursos multimedia.	Videoconferencia					Lectura crítica de textos. Escritura académica. Creación de organizadores gráficos. Aula Inversa.	8	Entorno Virtual de Aprendizaje. Aula de Entrenamiento (Aulas Base PUCE), Recursos TIC: Documentos de lectura, recursos multimedia.	Entorno Virtual de Aprendizaje y Aula de Entrenamiento (Aulas Base PUCE)	3. Estándares de calidad para los EVA: 3.1. Definiciones de Estándar y Calidad. 3.2. Categorías para validar la calidad de asignaturas creadas en los EVA.
	4									Lectura crítica de textos. Escritura académica. Creación de organizadores gráficos. Aula Inversa.	8	Entorno Virtual de Aprendizaje. Aula de Entrenamiento (Aulas Base PUCE), Recursos TIC: Documentos de lectura, recursos multimedia.	Entorno Virtual de Aprendizaje y Aula de Entrenamiento (Aulas Base PUCE)	4. El profesor editor en los EVA: 4.1. Funciones de un profesor editor en los EVA. 4.2. Secuenciación didáctica basada en los enfoques de aprendizaje. 4.3. Aprendizaje autodirigido y su relevancia con los EVA.
RdA 2. Diseñar escenarios interactivos en entornos virtuales con interoperabilidad multiplataforma que fomenten la participación activa y el aprendizaje significativo de los estudiantes.	5									Lectura crítica de textos. Escritura académica. Creación de organizadores gráficos. Aula Inversa.	8	Entorno Virtual de Aprendizaje. Aula de Entrenamiento (Aulas Base PUCE), Recursos TIC: Documentos de lectura, recursos multimedia.	Entorno Virtual de Aprendizaje y Aula de Entrenamiento (Aulas Base PUCE)	5. Búsqueda y procesamiento de información para la creación de contenidos: 5.1. Definiciones. 5.2. Técnicas de curación de contenido digital. 5.3. Técnicas de jerarquización de contenidos en los EVA. 5.4. Relación de la curación y jerarquización con estándares de calidad.
	6	Clase: Presentación de los contenidos del módulo, tutoría virtual.	1	Entorno Virtual de Aprendizaje. Aula de Entrenamiento (Aulas Base PUCE). Sala de videoconferencia. Recursos TIC: Documentos de lectura, recursos multimedia.	Videoconferencia					Lectura crítica de textos. Escritura académica. Creación de organizadores gráficos. Aula Inversa.	8	Entorno Virtual de Aprendizaje. Aula de Entrenamiento (Aulas Base PUCE), Recursos TIC: Documentos de lectura, recursos multimedia.	Entorno Virtual de Aprendizaje y Aula de Entrenamiento (Aulas Base PUCE)	6. Estructura y componentes de un EVA: 6.1. Interfaz de los contenidos y actividades de evaluación. 6.2. Relación de la Interfaz con una determinada área disciplinar y modelo pedagógico. 6.3. Configuración de categorías y elementos del libro de calificaciones.
	7	Clase: Presentación de los contenidos del módulo, tutoría virtual.	1	Entorno Virtual de Aprendizaje. Aula de Entrenamiento (Aulas Base PUCE). Sala de videoconferencia. Recursos TIC: Documentos de lectura, recursos multimedia.	Videoconferencia					Lectura crítica de textos. Escritura académica. Creación de organizadores gráficos. Aula Inversa.	8	Entorno Virtual de Aprendizaje. Aula de Entrenamiento (Aulas Base PUCE), Recursos TIC: Documentos de lectura, recursos multimedia.	Entorno Virtual de Aprendizaje y Aula de Entrenamiento (Aulas Base PUCE)	7. Rutas de aprendizaje personalizadas utilizando Herramientas de IAG: 7.1. Concepto y principios de la personalización del aprendizaje. 7.2. Beneficios y desafíos de las rutas de aprendizaje personalizadas. 7.3. Papel de la IA en la creación de experiencias de aprendizaje adaptativas.
	8	Clase: Presentación de los contenidos del módulo, tutoría virtual.	1	Entorno Virtual de Aprendizaje. Aula de Entrenamiento (Aulas Base PUCE). Sala de videoconferencia. Recursos TIC: Documentos de lectura, recursos multimedia.	Videoconferencia					Lectura crítica de textos. Escritura académica. Creación de organizadores gráficos. Aula Inversa.	8	Entorno Virtual de Aprendizaje. Aula de Entrenamiento (Aulas Base PUCE), Recursos TIC: Documentos de lectura, recursos multimedia.	Entorno Virtual de Aprendizaje y Aula de Entrenamiento (Aulas Base PUCE)	8. Procedimiento general para la incorporación de recursos y actividades en los EVA: 8.1. Configuración de la identificación general de un curso o asignatura. 8.2. Procedimiento para la edición de Temas y Etiquetas. 8.3. Estructuración de módulos o unidades de aprendizaje con base en una secuencia didáctica.
	9	Clase: Presentación de los contenidos del módulo, tutoría virtual.	1	Entorno Virtual de Aprendizaje. Aula de Entrenamiento (Aulas Base PUCE). Sala de videoconferencia. Recursos TIC: Documentos de lectura, recursos multimedia.	Videoconferencia					Lectura crítica de textos. Escritura académica. Creación de organizadores gráficos. Aula Inversa.	8	Entorno Virtual de Aprendizaje. Aula de Entrenamiento (Aulas Base PUCE), Recursos TIC: Documentos de lectura, recursos multimedia.	Entorno Virtual de Aprendizaje y Aula de Entrenamiento (Aulas Base PUCE)	9. Edición de Recursos Principales y Opcionales: 9.1. Definiciones. 9.2. Criterios para el diseño de Recursos. 9.3. Procedimiento para la creación de los Recursos Libro, Página y URL. 9.4. Procedimiento para la edición de bloques complementarios en el EVA. 9.5. Uso de códigos de incrustación para agregar recursos externos multimedia.
	10	Clase: Presentación de los contenidos del módulo, tutoría virtual.	1	Entorno Virtual de Aprendizaje. Aula de Entrenamiento (Aulas Base PUCE). Sala de videoconferencia. Recursos TIC: Documentos de lectura, recursos multimedia.	Videoconferencia					Lectura crítica de textos. Escritura académica. Creación de organizadores gráficos. Aula Inversa.	9	Entorno Virtual de Aprendizaje. Aula de Entrenamiento (Aulas Base PUCE), Recursos TIC: Documentos de lectura, recursos multimedia.	Entorno Virtual de Aprendizaje y Aula de Entrenamiento (Aulas Base PUCE)	10. Estrategias de Comunicación en los EVA: 10.1. Herramientas y canales de comunicación. 10.2. Diseño de interacciones significativas. 10.3. Comunicación escrita en los EVA. 10.4. Manejo de desafíos comunicativos.
	11	Clase: Presentación de los contenidos del módulo, tutoría virtual.	1	Entorno Virtual de Aprendizaje. Aula de Entrenamiento (Aulas Base PUCE). Sala de videoconferencia. Recursos TIC: Documentos de lectura, recursos multimedia.	Videoconferencia					Lectura crítica de textos. Escritura académica. Creación de organizadores gráficos. Aula Inversa.	8	Entorno Virtual de Aprendizaje. Aula de Entrenamiento (Aulas Base PUCE), Recursos TIC: Documentos de lectura, recursos multimedia.	Entorno Virtual de Aprendizaje y Aula de Entrenamiento (Aulas Base PUCE)	11. Edición de Actividades de Evaluación: 11.1. Definiciones. 11.2. Criterios para el diseño de Actividades de Evaluación. 11.3. Procedimientos para la creación de las Actividades Foro, Wiki, Chat, Cuestionario, Lección y Tarea. 11.4. Relación de las Actividades de Evaluación creadas con una determinada metodología activa de enseñanza.

RdA 3. Crear entornos virtuales educativos interactivos que integren elementos multimedia y tecnologías emergentes que permitan personalizar y optimizar los procesos de enseñanza y aprendizaje.	12	Clase: Presentación de los contenidos del módulo, tutoría virtual.	1	Entorno Virtual de Aprendizaje: Aula de Entrenamiento (Aulas Base PUCE) Sala de videoconferencia. Recursos TIC: Documentos de lectura, recursos multimedia.	Videoconferencia						Lectura crítica de textos. Escritura académica. Creación de organizadores gráficos. Aula Inversa.	9	Entorno Virtual de Aprendizaje: Aula de Entrenamiento (Aulas Base PUCE), Recursos TIC: Documentos de lectura, recursos multimedia.	Entorno Virtual de Aprendizaje y Aula de Entrenamiento (Aulas Base PUCE)	12. Uso de la Inteligencia Artificial Generativa (IAG) en la edición de recursos y Actividades de Evaluación: 12.1. Definiciones de Inteligencia Artificial Generativa (IAG) 12.2. Herramientas de IAG para el diseño de Recursos y Actividades de Evaluación. 12.3. Redacción de Prompts para la creación de instrucciones o procedimientos de realización.
	13	Clase: Presentación de los contenidos del módulo, tutoría virtual.	1	Entorno Virtual de Aprendizaje: Aula de Entrenamiento (Aulas Base PUCE) Sala de videoconferencia. Recursos TIC: Documentos de lectura, recursos multimedia.	Videoconferencia						Lectura crítica de textos. Escritura académica. Creación de organizadores gráficos. Aula Inversa.	9	Entorno Virtual de Aprendizaje: Aula de Entrenamiento (Aulas Base PUCE), Recursos TIC: Documentos de lectura, recursos multimedia.	Entorno Virtual de Aprendizaje y Aula de Entrenamiento (Aulas Base PUCE)	13. Gamificación y aprendizaje basado en juegos en los EVA: 13.1. Fundamentos teóricos de la gamificación. 13.2. Elementos y mecánicas de juego. 13.3. Diseño de experiencias gamificadas. 13.4. Implementación y evaluación de la gamificación.
	14	Clase: Presentación de los contenidos del módulo, tutoría virtual.	1	Entorno Virtual de Aprendizaje: Aula de Entrenamiento (Aulas Base PUCE) Sala de videoconferencia. Recursos TIC: Documentos de lectura, recursos multimedia.	Videoconferencia						Lectura crítica de textos. Escritura académica. Creación de organizadores gráficos. Aula Inversa.	9	Entorno Virtual de Aprendizaje: Aula de Entrenamiento (Aulas Base PUCE), Recursos TIC: Documentos de lectura, recursos multimedia.	Entorno Virtual de Aprendizaje y Aula de Entrenamiento (Aulas Base PUCE)	14. Accesibilidad en los EVA: 14.1. Principios y estándares de accesibilidad web. 14.2. Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) en entornos virtuales. 14.3. Tecnologías de asistencia y su integración en EVA. 14.4. Evaluación y mejora de la accesibilidad en EVA
	15										Lectura crítica de textos. Escritura académica. Creación de organizadores gráficos. Aula Inversa.	8	Entorno Virtual de Aprendizaje: Aula de Entrenamiento (Aulas Base PUCE), Recursos TIC: Documentos de lectura, recursos multimedia.	Entorno Virtual de Aprendizaje y Aula de Entrenamiento (Aulas Base PUCE)	15. Creación de instrumentos para validar el diseño de los EVA: 15.1. Propósitos para su elaboración y uso. 15.2. Criterios o indicadores de validación.
	16										Lectura crítica de textos. Escritura académica. Creación de organizadores gráficos. Aula Inversa.	8	Entorno Virtual de Aprendizaje: Aula de Entrenamiento (Aulas Base PUCE), Recursos TIC: Documentos de lectura, recursos multimedia.	Entorno Virtual de Aprendizaje y Aula de Entrenamiento (Aulas Base PUCE)	16. Analíticas de Aprendizaje en Moodle: 16.1. Fundamentos y conceptos claves. 16.2. Métodos y técnicas de recolección y análisis de datos. 16.3. Aplicaciones prácticas de las Analíticas de Aprendizaje en EVA
	Total Horas (ACD):		12								Total Horas (AA):		132		

B. BIBLIOGRAFÍA

a. BÁSICA

Bibliografía (basarse en normas APA)	Código Biblioteca PUCESI
Gea, Miguel, ed (2016) Experiencia MOOC : un enfoque hacia el aprendizaje digital, la creación de contenidos docentes y comunidades online, Eeug. España.	374.012/G26e
Wilkins, N. (2019). <i>Inteligencia artificial: una guía completa sobre la IA, el aprendizaje automático, el Internet de las cosas, la robótica, el aprendizaje profundo, el análisis predictivo y el aprendizaje reforzado</i> . Bravex Publications. https://puce.odilo.us/info/inteligencia-artificial-una-guia-completa-sobre-la-ia-el-aprendizaje-automatico-el-internet-de-las-cosas-la-robotica-el-aprendizaje-profundo-el-analisis-predictivo-y-el-aprendizaje-reforzado-03848123	214306
Yuste, R., Ramos, V. y Cubo, S. (Coords). (2024) <i>Inteligencia artificial y desarrollo tecnológico al servicio de la enseñanza virtual</i> . Piramide-Madrid.	006.3 In8

b. COMPLEMENTARIA

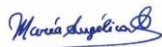
Bibliografía (basarse en normas APA)	Código Biblioteca PUCESI
Duran, R. y Estay, C. (2016). Las buenas prácticas docentes en la educación virtual universitaria. <i>Redu, Revista de Docencia Universitaria</i> , 14(2), 159-186. https://polipapers.upv.es/index.php/REDU/article/view/5905	
Fernández-Pampillón, A., Domínguez Romero, E., y de Armas Ranero, I. (2012). Diez criterios para mejorar la calidad de los materiales didácticos digitales. <i>En VII Jornada Campus Virtual UCM: valorar, validar y difundir Campus Virtual</i> . Universidad Complutense de Madrid, 25-34. https://eprints.ucm.es/id/eprint/20297/1/25-34_Fern%C3%A1ndez-Pampill%C3%B3n.pdf	
Gómez, A. (2017). La importancia del guion instruccional en el diseño de ambientes virtuales de aprendizaje. <i>Revista Academia y Virtualidad</i> , 10(2), 47-60. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6070497	
Mercedes-Martin, M., Hernández-Suárez, C., y Mendoza-Lizcano, S. (2017). Ambientes de aprendizaje basados en herramientas web para el desarrollo de competencias TIC en la docencia. <i>Perspectivas</i> , 2(1), 97-104. https://revistas.ufps.edu.co/index.php/perspectivas/article/view/1282/1318	
Mut Camacho, M. y Bernad Monferrer, E. (2018). <i>Aula virtual: contenidos y elementos</i> . McGraw-Hill España. https://elibro.puce.elogim.com/es/ereader/puce/50334?page=13	
Norman-Acevedo, E. (2023). La inteligencia artificial en la educación: una herramienta valiosa para los tutores virtuales universitarios y profesores universitarios. <i>Panorama</i> , 17(32), 1-10. https://doi.org/10.15765/pnrm.v17i32.3681	
Picón, M. (2020). ¿Es posible la enseñanza virtual? <i>Foro Educativo</i> , (34), 11-34. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7516997	
Rodríguez Andino, M., y Barragán Sánchez, H. (2017). Entornos virtuales de aprendizaje como apoyo a la enseñanza presencial para potenciar el proceso educativo. <i>Revista Killkana Sociales</i> , 1(2), 7-14. https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6297476.pdf	
Ruiz Bolívar, C. y Dávila, A. (2016). Propuesta de buenas prácticas de educación virtual en el contexto universitario. <i>RED, Revista de Educación a Distancia</i> , (49), 1-21. http://www.um.es/ead/red/49/bolivar_davila.pdf	
Torres, A. y Romero, L. (2018). Aprender jugando: la Gamificación en el aula. En R. García, A. Pérez y A. Torres (Edit.), <i>Educación para los nuevos medios. Claves para el desarrollo de la competencia mediática en el entorno digital</i> . Editorial Universitaria Abya-Yala. https://www.researchgate.net/profile/Angel_Torres-Toukoumidis/publication/324950179_Aprender_jugando_La_gamificacion_en_el_aula/links/5aec6a51aca2727bc0048030/Aprender-jugando-La-gamificacion-en-el-aula.pdf	
Vargas-Murillo, G. (2021). Diseño y gestión de entornos virtuales de aprendizaje. <i>Revista Cuadernos</i> , 62(1), 80-87. http://www.scielo.org.bo/pdf/chc/v62n1/v62n1_a12.pdf	
Vicente-Yagüe-Jara, M., López-Martínez, O., Navarro-Navarro, V., y Cuéllar-Santiago, F. (2024). Escritura, creatividad e inteligencia artificial. ChatGPT en el contexto universitario. <i>Comunicar</i> , 31(77), p. 47-57. https://doi.org/10.3916/C77-2023-04	

Elaborado por:

Dr. Amílcar Antonio Arenas Arredondo

f) Doce

Revisado y Aprobado por:



Mtr. María Angélica Arroyo

Fecha:

f) Coordinadora del programa

