



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE: CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

CARRERA DE: Pedagogía de la Historia y las Ciencias Sociales

MODALIDAD EN LÍNEA

SÍLABO

TECNOLOGÍA PARA LA EDUCACIÓN

NIVEL

SEGUNDO

AMBATO - ECUADOR
2026

TOTAL DE HORAS DE APRENDIZAJE EN EL CICLO DE ESTUDIOS

Número de horas del componente de aprendizaje en contacto con el docente semanal	2
Número de horas del componente de aprendizaje en contacto con el docente semestral	32
Número de horas del componente de aprendizaje práctico experimental y componente de aprendizaje autónomo	64
TOTAL DE HORAS AL SEMESTRE (Número de horas del componente de aprendizaje en contacto con el docente semestral + Número de horas del componente de aprendizaje práctico experimental y componente de aprendizaje autónomo.)	96

III DESCRIPCIÓN Y OBJETIVOS DE LA ASIGNATURA

Propósito La asignatura Tecnología para la Educación tiene como propósito la integración de herramientas tecnológicas en la enseñanza de la Historia y Ciencias Sociales, para la promoción de procesos de abstracción, análisis y síntesis del pensamiento. Dicha integración logra con mayor facilidad la comprensión de conceptos complejos y mejora el rendimiento académico general de los estudiantes, puesto que promueve el uso lógico del cerebro. Asimismo, la tecnología en el aula potencia el aporte al aprendizaje, ya que es posible visualizar de forma interactiva aspectos de la Historia y Ciencias Sociales; de esta manera se acentúan en habilidades críticas y de resolución de problemas. Aporta al perfil permitiendo la generación de aprendizajes por medio de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) y su empoderamiento y participación profesional.

Descripción de la asignatura El sílabo «Tecnología para la Educación» consta de cuatro unidades curriculares: identificar los fundamentos de la educación conectada en un mundo 2.0; crear entornos y ambientes con soporte gamificado; utilizar tecnologías innovadoras para la educación; diseñar soluciones educativas a través de las tecnologías innovadoras. La metodología del curso se basará en una modalidad completamente en línea, mediante el uso de la plataforma Moodle de la Universidad Técnica de Ambato, para las horas asincrónicas; además, la plataforma Zoom de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación, para las clases sincrónicas y tutorías académicas. Los contenidos se procesarán mediante la lectura y participación de los estudiantes en actividades prácticas. Se promoverá la participación activa en horas asincrónicas, a través de foros de preguntas, discusión e interacción. Se ofrecerá apoyo a través de tutorías académicas en línea, para ello se utilizará el método expositivo. La evaluación será acorde al Reglamento de sistema de evaluación estudiantil de grado de la Universidad Técnica de Ambato, aprobado mediante RESOLUCIÓN: 0954-CU-P-2023, y según el Instructivo para el sistema de evaluación estudiantil, literal g «Valoración de las actividades de evaluación. - En cada parcial del periodo académico, las calificaciones serán el resultado de la suma de los siguientes componentes: Aprendizaje en contacto con el docente 40%, Aprendizaje práctico-experimental 30% y Aprendizaje autónomo 30%». El resultado de aprendizaje de la asignatura es: elabora recursos educativos digitales que permitan al estudiante facilitar y a la vez mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje acorde a las innovaciones tecnológicas.

Objetivo general de la asignatura Elaborar recursos educativos digitales que permitan al estudiante facilitar y a la vez mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje, acorde a las innovaciones tecnológicas.

Objetivos específicos de la asignatura

- 1.-Identificar los fundamentos y la evolución de la Educación conectada en un mundo 2.0.
- 2.-Adaptar entornos y ambientes con soporte gamificado.
- 3.-Utilizar tecnologías innovadoras para la educación.
- 4.-Diseñar soluciones educativas a través de tecnologías innovadoras.

NOTA: Las horas de tutoría académica no se suman, por lo tanto no se incluyen dentro de las horas totales del semestre

IV PROGRAMA DE ESTUDIOS DE LA ASIGNATURA

U.1	Identificar los fundamentos y la evolución de la Educación conectada en un mundo 2.0.			
Unidades temáticas	Horas Clase / Componente de aprendizaje en contacto con el docente	Componente de aprendizaje práctico experimental.	Componente de aprendizaje autónomo incluidas las actividades de investigación y vinculación con la sociedad	Instrumentos de evaluación
1.1.- La evolución de la educación en la era digital.	2	2	6	Pruebas de Diagnostico Trabajos y ejercicios en clases Cuestionarios Trabajos
1.2.- Herramientas y plataformas digitales para la educación conectada.	2	2	6	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Cuestionarios Trabajos
SUBTOTAL HORAS	4	4	12	TOTAL HORAS: 20

Resultados de aprendizaje: Identifica los fundamentos y la evolución de la Educación conectada en un mundo 2.0.

Metodología de enseñanza : Método expositivo

Estrategias educativas : Foros, Clases en línea en tiempo sincrónico, Talleres, Trabajos y exposiciones

Recursos didácticos : Audiovisuales, Internet, Inteligencia Artificial, Tecnología del Aprendizaje y el Conocimiento

Habilidades Blandas : Pensamiento crítico

IV PROGRAMA DE ESTUDIOS DE LA ASIGNATURA

U.2	Adaptar entornos y ambientes con soporte gamificado.			
Unidades temáticas	Horas Clase / Componente de aprendizaje en contacto con el docente	Componente de aprendizaje práctico experimental.	Componente de aprendizaje autónomo incluidas las actividades de investigación y vinculación con la sociedad	Instrumentos de evaluación
2.1.- Aplicar pedagogías emergentes gamificadas: Tecnologías para la educación flexible.	2	2	6	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Cuestionarios Trabajos
2.2.- Tecnologías digitales gamificadas como facilitadoras de la educación flexible.	2	2	6	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Cuestionarios Trabajos
SUBTOTAL HORAS	4	4	12	TOTAL HORAS: 20

Resultados de aprendizaje: Adapta entornos y ambientes con soporte gamificado.
Metodología de enseñanza : Método expositivo
Estrategias educativas : Demostraciones, Foros, Clases en línea en tiempo sincrónico, Talleres, Trabajos y exposiciones
Recursos didácticos : Audiovisuales, Internet, Inteligencia Artificial, Tecnología del Aprendizaje y el Conocimiento
Habilidades Blandas : Pensamiento crítico

IV PROGRAMA DE ESTUDIOS DE LA ASIGNATURA

U.3	Utilizar tecnologías innovadoras para la educación.			
Unidades temáticas	Horas Clase / Componente de aprendizaje en contacto con el docente	Componente de aprendizaje práctico experimental.	Componente de aprendizaje autónomo incluidas las actividades de investigación y vinculación con la sociedad	Instrumentos de evaluación
3.1.- Utilizar tecnologías innovadoras para la educación.	2	2	6	Inteligencia Artificial Pruebas de Diagnostico Evaluación del desempeño en escenarios reales o simulados Trabajos y ejercicios en clases Cuestionarios Trabajos
3.2.- Inteligencia artificial y aprendizaje personalizado.	2	2	6	Evaluación del desempeño en escenarios reales o simulados Evaluaciones Parciales Cuestionarios Trabajos
SUBTOTAL HORAS	4	4	12	TOTAL HORAS: 20

Resultados de aprendizaje: Utiliza tecnologías innovadoras para la educación.
Metodología de enseñanza : Método expositivo
Estrategias educativas : Simulaciones, Demostraciones, Foros, Clases en línea en tiempo sincrónico, Talleres, Trabajos y exposiciones
Recursos didácticos : Audiovisuales, Internet, Inteligencia Artificial, Tecnología del Aprendizaje y el Conocimiento
Habilidades Blandas : Pensamiento crítico

IV PROGRAMA DE ESTUDIOS DE LA ASIGNATURA

U.4	Diseñar soluciones educativas a través de tecnologías innovadoras.			
Unidades temáticas	Horas Clase / Componente de aprendizaje en contacto con el docente	Componente de aprendizaje práctico experimental.	Componente de aprendizaje autónomo incluidas las actividades de investigación y vinculación con la sociedad	Instrumentos de evaluación
4.1.- Diseño de entornos de aprendizaje interactivo mediante tecnologías innovadoras.	4	2	6	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Evaluaciones Parciales Cuestionarios Trabajos
4.2.- Aplicaciones móviles y plataformas de aprendizaje para la educación inclusiva.	4	2	6	Pruebas de Diagnostico Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Cuestionarios Trabajos
SUBTOTAL HORAS	8	4	12	TOTAL HORAS: 24

Resultados de aprendizaje: Diseña soluciones educativas a través de tecnologías innovadoras.

Metodología de enseñanza : Método expositivo

Estrategias educativas : Demostraciones, Foros, Clases en línea en tiempo sincrónico, Talleres, Trabajos y exposiciones

Recursos didácticos : Audiovisuales, Internet, Inteligencia Artificial, Tecnología del Aprendizaje y el Conocimiento

Habilidades Blandas : Pensamiento crítico

V ESCENARIOS DE APRENDIZAJE (REAL, VIRTUAL, ÁULICO)

En la asignatura se utilizarán dos escenarios virtuales de aprendizaje: 1.- La plataforma virtual Moodle de la Dirección de Educación Continua a Distancia y Virtual (DEADV) de la Universidad Técnica de Ambato, para las actividades en clases asincrónicas, envío de planificación académica y material de apoyo, así como para la recepción de tareas. 2.- La plataforma virtual Zoom de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación (FCHE) para las clases sincrónicas y tutorías en línea.

VI CRITERIOS NORMATIVOS PARA LA EVALUACIÓN

Objetivos específicos	Evaluación diagnóstica (Conocimientos previos)	Evaluación formativa (Grado de logro de destrezas)	Evaluación sumativa (valorar los objetivos generales alcanzados y el logro de destrezas)
1.- Identificar los fundamentos y la evolución de la Educación conectada en un mundo 2.0.	Talleres de Razonamiento Preguntas de sondeo sobre la Unidad	RÚBRICA	PRUEBA
2.- Adaptar entornos y ambientes con soporte gamificado.	Preguntas de sondeo sobre la Unidad	RÚBRICA	PRUEBA
3.- Utilizar tecnologías innovadoras para la educación.	Talleres de Razonamiento	RÚBRICA	PRUEBA
4.- Diseñar soluciones educativas a través de tecnologías innovadoras.	Preguntas de sondeo sobre la Unidad	RÚBRICA	PRUEBA

VII BIBLIOGRAFÍA

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais o Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Hervas-Gomez, Carlos Díaz, Ma Dolores Florina, Emilia Mata, Liliana Haisan, Angel Barkoczi, Nadia	2024	Transformando la educación: tecnología, innovación y sociedad en la era digital.	1	Dykinson	España Madrid	1	175	Virtual
Código/Ubicación base de datos:								
Comentario: Los autores analizan cómo la integración de tecnologías digitales está redefiniendo el panorama educativo, destacan la importancia de adaptar las metodologías para satisfacer las demandas educativas.								
URL: https://0x102rfcl-y-https-elibro-net.itmsp.museknowledge.com/es/ereader/uta/271726?as_all=Transformando_la_educaci%C3%B3n:tecnolog%C3%ADa,innovaci%C3%B3n_y_sociedad_en_la_era_digital.&as_all_op=unaccent_icontains&prev=as								

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais o Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Maldonado, Lucia	2020	Tecnología y educación: recursos para personas con dificultades de aprendizaje, limitaciones intelectuales, motoras, visuales y auditivas.	1	Editorial Biblos	Argentina Buenos Aires	1	216	Virtual
Código/Ubicación base de datos:								
Comentario: Este libro está dirigido a docentes, padres y personas con dificultades de aprendizaje o discapacidad que quieran utilizar la tecnología como herramienta de trabajo para la educación, comunicación y acceso al trabajo.								
URL: https://0x102rfcl-y-https-elibro-net.itmsp.museknowledge.com/es/ereader/uta/130916?as_all=Tecnolog%C3%ADa_y_educaci%C3%B3n:recursos_para_personas_con_dificultades_de_aprendizaje,limitaciones_intelectuales,motoras,visuales_y_auditivas.&a								

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais o Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Tejada, Eneko Garay, Urtza López, Arantzazu	2024	Innovación e investigación con tecnología educativa: explorando las posibilidades de la educación del futuro	1	Dykinson	España Madrid	1	268	Virtual
Código/Ubicación base de datos:								

Comentario:	Explora las posibilidades de la educación del futuro por medio de la aplicación de las tecnologías de la información.
URL:	https://0x102rfcl-y-https-elibro-net.itmsp.museknowledge.com/es/ereader/uta/275551?as_all=Innovaci%C3%B3n_e_investigaci%C3%B3n_con_tecnolog%C3%ADa_educativa.&as_all_op=unaccent__icontains&prev=as

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais/Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Correa, Gloria Rendón, Luis Betancurth, Carlos Echeverri, Anyhelo Bernal, John	2022	La tecnología digital en clave de transformación educativa y comunicativa, experiencias mediadas por la tecnología digital.	1	Universidad de Pereira	Colombia Pereira	1	129	Virtual
Código/Ubicación base de datos:								
Comentario: Los autores reflexionan sobre cómo las herramientas digitales están transformando la educación y la comunicación, basándose en experiencias prácticas de docentes de la Universidad de Pereira.								
URL: https://0x102rfcl-y-https-elibro-net.itmsp.museknowledge.com/es/ereader/uta/287033?as_all=La_tecnolog%C3%ADa_digital_en_clave_de__transformaci%C3%B3n_educativa_y_comunicativa,_experiencias_mediadas_por_la_tecnolog%C3%ADa_digital.&as_all_op=u								

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais/Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Albarran, Eloy	2023	Hacia una educación personalizada y adaptativa: la disrupción de la inteligencia artificial.	1	Centro Internacional de Educación Continua - Universidad Pedagógica Experimental Libertador	Estados Unidos Miami	1	123	Virtual
Código/Ubicación base de datos:								
Comentario: El autor explora cómo la inteligencia artificial (IA) está transformando el ámbito educativo al permitir la personalización del aprendizaje; analiza las aplicaciones de la IA en áreas como la tutoría virtual, la evaluación automática.								
URL: https://0x102rfcl-y-https-elibro-net.itmsp.museknowledge.com/es/ereader/uta/231339?as_all=Hacia__una__educaci%C3%B3n_personalizada_y_adaptativa:__la__disrupci%C3%B3n_de_la_inteligencia_artificial&as_all_op=unaccent__icontains&prev=as								

