ISTRED
INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO REY DAVID
1995

PERIODO II - 2025

Programa de estudio de la asignatura (PEA)

HERRAMIENTAS PARA LA ENSEÑANZA VIRTUAL

MGTR. MILDRED SÁNCHEZ HIDALGO

EDUCACIÓN BASICA
SEGUNDO SEMESTRE

Instituto Superior Tecnológico Rey David

HERRAMIENTAS DE LA ENSEÑANZA VIRTUAL

(PEA)

1. Datos Generales Asignatura

NIVEL	TECNOLOGÍA
Carrera	Educación Básica
Semestre	Segundo
Asignatura	Herramientas para la enseñanza virtual
Periodo académico	Semestre B - 2025
Código	EB2239
Pre-requisitos	N/A
Co-requisitos	N/A
Campo de formación	Profesional
Cátedra integradora	N/A
Modalidad de estudios	Online
N.º de créditos	17
Horas de docencia	32
APE	16
Horas autónomas	48
Total de horas	96

2. Funciones específicas de la asignatura en la formación del profesional

La asignatura *Herramientas de Enseñanza Virtual* cumple una función clave en la formación profesional del futuro docente de Educación Básica, al desarrollar competencias digitales aplicadas al contexto educativo.

A través del uso pedagógico de plataformas y recursos interactivos, el estudiante aprende a diseñar actividades didácticas innovadoras, gamificadas y adaptadas a entornos virtuales e híbridos.

Instituto Superior Tecnológico Rey David

Esta asignatura fomenta la autonomía en la creación de contenidos digitales, fortalece la reflexión crítica sobre el uso ético e inclusivo de la tecnología, y prepara al docente para gestionar entornos virtuales de aprendizaje con eficacia comunicativa, organización de contenidos y evaluación formativa.

En conjunto, contribuye a formar profesionales capaces de transformar el aula con creatividad, pertinencia y compromiso pedagógico.

3. Resultados de aprendizaje (objetivos) de la asignatura

3.1 Objetivo General

Desarrollar las competencias necesarias para integrar herramientas digitales en el proceso de enseñanza aprendizaje promoviendo entornos virtuales dinámicos, inclusivos y orientados al desarrollo integral de los estudiantes.

4. Resultados de aprendizaje – El estudiante debe ser capaz de

N°	Resultado de aprendizaje	Aporte	Perfil de egreso
R1	Los estudiantes aplican herramientas digitales educativas en el diseño de actividades didácticas interactivas, gamificadas para entornos virtuales	Alto	El egresado será capaz de integrar de manera creativa y pertinente diversas herramientas digitales en el proceso de enseñanza aprendizaje, además de mostrar dominio en el diseño de recursos didácticos interactivos y gamificados
R2	Los estudiantes aprenderán a elaborar recursos digitales inclusivos y creativos que promuevan el aprendizaje, la motivación y el desarrollo de las competencias	Alto	
R3	Los estudiantes serán capaces de gestionar entornos virtuales de enseñanza aprendizaje mediante el uso de plataformas y estrategias de comunicación efectiva	Alto	
R4	Los estudiantes desarrollaran el uso pedagógico de la tecnología considerando criterios éticos	Alto	

Instituto Superior Tecnológico Rey David

	inclusivos y pertinentes para su aplicación en contextos educativos diversos.		

5. Evidencias del logro de los objetivos (Sistema de Evaluación)

Resultados o logros de aprendizaje deseados	Tipo de evaluación según momento de realización	Determinación de evidencias aceptables de logros de los objetivos	Puntaje en base a 10 puntos
R1 / U-1	Evaluación formativa o de proceso	**Evidencias de aprender a ser:** 1. Test de autoevaluación de la creatividad 2. Registro de actitudes creativas	**1.5 %**
		Evidencia de aprender a conocer(conocimiento): 1. Cuestionarios 2. Preguntas orales (participación en clase)	
		Evidencia de aprender a hacer: 1. Registro de ideas para la solución creativa de problemas, mediante la aplicación de técnicas sencillas de creatividad.	
R1 / U-2	Evaluación formativa o de proceso	**Evidencias de aprender a ser:** 1. Test de autoevaluación de la creatividad 2. Registro de actitudes creativas	**1.5 %**
		Evidencia de aprender a conocer(conocimiento): 1. Cuestionarios 2. Preguntas orales (participación en clase)	
		Evidencia de aprender a hacer: 1. Registro de ideas para la solución creativa de problemas, mediante la aplicación de técnicas sencillas de creatividad.	
		Evidencias de aprender a ser: 1. Test de autoevaluación de la creatividad 2. Registro de actitudes creativas	

Instituto Superior Tecnológico Rey David

R1 / U-3	Evaluación formativa o de proceso	**Evidencia de aprender a conocer(conocimiento):** 1. Cuestionarios 2. Preguntas orales (participación en clase)	**1.5 %**
		Evidencia de aprender a hacer: 1. Registro de ideas para la solución creativa de problemas, mediante la aplicación de técnicas sencillas de creatividad.	
R1 / U-4	Evaluación formativa o de proceso	**Evidencias de aprender a ser:** 1. Test de autoevaluación de la creatividad 2. Registro de actitudes creativas	**1.5 %**
		Evidencia de aprender a conocer(conocimiento): 1. Cuestionarios 2. Preguntas orales (participación en clase)	
		Evidencia de aprender a hacer: 1. Registro de ideas para la solución creativa de problemas, mediante la aplicación de técnicas sencillas de creatividad.	
Objetivo de la asignatura	Evaluación sumativa, final o de acreditación	**Evidencia de producto:** 1. Diseñar y fundamentar una propuesta de solución innovadora a un problema científico, con sus correspondientes criterios de evaluación y niveles de dominio.	**4.0 %**

Instituto Superior Tecnológico Rey David

6. Contenidos de enseñanza

Plan temático modalidad online: 16 semanas

Unidad	Contenidos	ACD	APE	AA
Unidad 1 Introducción a la enseñanza virtual	**Tema 1: Conceptos básicos de la enseñanza virtual** • Evolución histórica de la educación en línea • Ventajas y limitaciones de la enseñanza virtual **Tema 2: Plataformas y herramientas digitales** • Características de las plataformas de gestión de aprendizaje • Herramientas de comunicación sincrónica y asincrónica	8	4	12
Unidad 2 Diseño de recursos digitales para el aprendizaje	**Tema 1: Principios del diseño instruccional digital** • Organización de contenidos en entornos virtuales • Adaptación de materiales a diferentes estilos de aprendizajes **Tema 2: Elaboración de recursos interactivos**	8	4	12

Instituto Superior Tecnológico Rey David

	• Uso de videos, infografías y podcast educativos • Creación de cuestionarios y actividades interactivas			
Unidad 3 Gamificación y evaluación digital	**Tema 1: Fundamentos de la gamificación en educación** • Elementos de juego aplicados al aprendizaje • Beneficios de la gamificación en la motivación estudiantil **Tema 2: Evaluación en entornos digitales** • Tipos de evaluación en plataformas virtuales • Herramientas digitales para retroalimentación inmediata	8	4	12
Unidad 4 Gestión de entornos virtuales de enseñanza aprendizaje	**Tema 1: Organización y administración de cursos virtuales** • Planificación y calendarización de actividades • Estrategias de seguimiento académico en línea **Tema 2: Rol del docente y del estudiante en la virtualidad** • Competencias digitales del docente • Autonomía y responsabilidad del estudiante en entornos virtuales	8	4	12

Instituto Superior Tecnológico Rey David

Total		32	16	48
		96		

7. Ejes transversales y habilidades blandas

Ejes transversales	Habilidades Blandas
Inclusión y Diversidad. - se abordarán estrategias para atender la diversidad en el aula y realizar prácticas inclusivas que consideren las necesidades de todos los estudiantes, promoviendo la equidad en el aprendizaje.	**Comunicación Efectiva.** - los estudiantes desarrollarán habilidades de comunicación que les permitirán interactuar de manera efectiva con sus alumnos, colegas y padres, facilitando un ambiente educativo positivo y colaborativo.
Educación para la Ciudadanía. - la asignatura fomentará una conciencia crítica sobre la responsabilidad social del docente y el papel de la educación en la formación de ciudadanos activos y comprometidos con su comunidad.	**Trabajo en Equipo.** - se fomentará la capacidad de los estudiantes para colaborar en proyectos educativos, reflexionando sobre la práctica docente en conjunto y desarrollando un espíritu de comunidad dentro de su futuro entorno escolar.

8. Metodología de Enseñanza

La modalidad online promueve metodologías centradas en el estudiante, favoreciendo su participación activa y autónoma en el proceso de aprendizaje.

A través del enfoque del aula invertida, se estimula el desarrollo del pensamiento crítico, el autoaprendizaje, la comprensión lectora y las competencias informacionales, reconociendo que el conocimiento está distribuido y accesible, lo que genera múltiples oportunidades para construir saberes de manera significativa. Los espacios de aprendizaje se enriquecen mediante el uso de redes telemáticas que facilitan el intercambio, la colaboración y la creación continua de información. Las actividades prácticas, sustentadas en fundamentos teóricos, están orientadas al desarrollo de destrezas y habilidades, bajo principios de dinamismo, interacción y aprendizaje colaborativo.

Este enfoque garantiza el cumplimiento de los objetivos y capacidades establecidos, mediante una comunicación bidireccional y multidireccional que potencia la interactividad tanto presencial como virtual, en modalidades sincrónicas, asincrónicas, simétricas y asimétricas. El proceso formativo de la carrera de Tecnología Superior en Educación Básica se desarrollará en modalidad online, permitiendo la comprensión y consolidación progresiva de los contenidos de cada

Instituto Superior Tecnológico Rey David

unidad, a través de un acompañamiento tutorial personalizado en los espacios digitales del Sistema de Enseñanza Virtual del ISTRED.

9. Proceso de Evaluación

Durante el período académico semestral, se llevarán a cabo dos evaluaciones parciales. Cada evaluación tendrá como objetivo medir el progreso y la comprensión de los estudiantes respecto a los contenidos abordados en el curso. La calificación de cada evaluación parcial se calculará mediante la suma de las notas ponderadas de las siguientes componentes:

- La gestión Formativa y Gestión Práctica corresponden a 6 puntos o 60% (Aprender a ser, Aprender a Conocer y Aprender a Hacer).
- La Acreditación y Validación a través del examen parcial: tiene una ponderación de 4 puntos o el 40 %.

El componente de cada unidad refleja la evaluación de tres procesos de aprendizaje planificados en los planes de estudio de aprendizaje (PEA), incluyendo el desarrollo y presentación de proyectos formativos de investigación al finalizar el ciclo académico. Cada uno de los procesos formativos (Aprender a Ser, Aprender a Conocer y Aprender a Hacer) se calificará sobre diez (10) puntos. Las actividades de aprendizaje pueden incluir talleres, estudio y elaboración de casos, lecciones escritas u orales, aprendizaje basado en problemas, proyectos en el aula, foros y otras modalidades formativas. La nota del tercer componente se obtendrá a partir de actividades de aprendizaje similares a las mencionadas anteriormente, excluyendo las lecciones escritas u orales.

El examen es una prueba escrita diseñada para evaluar el dominio de la materia. Esta prueba se califica sobre diez (10) puntos y tendrá una duración mínima de una hora (60 minutos). Los temas incluidos en los exámenes de cada parcial corresponderán a las unidades del PEA que se hayan abordado en el respectivo período.

Escala	Equivalencia
9,50 - 10	Excelente
8,50 - 9,49	Muy Bueno
7,50 - 8,49	Bueno
7,00	Aprobado
5,00 - 6,99	Reprobado con derecho a examen de recuperación
0 – 4,99	Reprobado sin derecho a examen de recuperación

Instituto Superior Tecnológico Rey David

10. Bibliografía

Bibliografía Básica

Warwick. K., (2023). Inteligencia artificial: Lo básico. Editorial Trillas

Bibliografía complementaria

Sánchez, J., (2016) Plataformas de enseñanza virtual para entornos educativos. Revista de medios y educación
https://www.redalyc.org/pdf/368/36812036015.pdf

Álvarez, O., (2020). La enseñanza virtual en la educación superior. Instituto Colombiano para el fomento de la educación superior.
https://www.academia.edu/7675212/LA_ENSE%C3%91ANZA_VIRTUAL_EN_LA_EDUCACI%C3%93N_SUPERIOR_INSTITUTO_COLOMBIANO_PARA_EL_FOMENTO_DE_LA_EDUCACI%C3%93N_SUPERIOR_ICFES

Zambrano. J., Cano. L., (2017). Virtualidad y MOOC desde la perspectiva de estudiantes universitarios.
https://revistas.unc.edu.ar/index.php/vesc/article/view/18961

11. Datos del docente

Nombres y Apellidos: Mildred Sánchez Hidalgo
Correo Institucional: coordinación.eb@itred.edu.ed
Título de Tercer Nivel: Licenciada en Psicopedagogía
Título de Cuarto Nivel: Magíster en Educación con mención en Educación Inclusiva y Atención a la Diversidad

Instituto Superior Tecnológico Rey David

12. Firmas de Responsabilidad

Ing. Minoni Chiriboga Peña Mgtr.
Vicerrectorado Académico

Lcda. Mildred Sánchez Hidalgo. Mgtr

Docente Responsable

Lic. Mildred Sánchez Hidalgo Mgtr.
Coordinación de Carrera
Educación Básica

Asignatura: Herramientas para la enseñanza virtual
Fecha de Aprobación: 27 de octubre del 2025
Periodo: 2025 C-II
Carrera: Tecnología Superior en Educación Básica