



VICERRECTORADO  
**ACADÉMICO**  
UNIVERSIDAD DE LOS ANDES



**ula**  
Vicerrectorado  
Académico  
Programa de  
Actualización  
Docente

# COMPONENTE DOCENTE BÁSICO EN EDUCACIÓN UNIVERSITARIA

**PROGRAMA  
UNIDAD CURRICULAR**

**DOCENCIA EN AMBIENTES VIRTUALES**

**Mediador del aprendizaje**  
**MSc. Ing. Doris Casteletti**  
Personal virtual del PAD  
doriscasteletti@gmail.com

**Mayo, 2022**

## 1. Identificación de la Unidad Curricular

<b>Componente Docente Básico en Educación Universitaria</b>		
<b>Nombre de la Unidad Curricular:</b> Docencia en Ambientes Virtuales		
<b>Código:</b> DAV	<b>Opción:</b> Obligatoria	<b>Condición:</b> Semipresencial
<b>Prelación:</b> ninguna		<b>Número de Unidades Crédito:</b> 02 UC
<b>Horas de acompañamiento docente (AD):</b> 32 horas <b>Horas de trabajo independiente del estudiante (TIE):</b> 64 horas <b>Horas de trabajo académico:</b> 96 horas		
<b>Ejes Curriculares:</b> Investigación, Tecnología de la Información y Comunicación (TIC), Práctica Profesional		<b>Ejes Transversales:</b> Lenguaje, Interculturalidad, Ética y Valores, Creatividad, Informática aplicada, Innovación, Gestión de riesgo y Ambiente.
<b>Ciclo Tricerebral:</b> Conocer – Crear – Hacer Con Predominio en el <b>Ciclo Hacer</b>		<b>Factor Operacional:</b> Ejecución – Supervisión
<b>Mediadores de aprendizaje:</b> Doris Casteletti		

## 2. Presentación

Esta unidad curricular promueve el desarrollo de competencias humanísticas, didácticas y tecnológicas, capaz de impulsar la actitud autónoma de los docentes universitarios en el ambiente virtual. La unidad curricular lo capacita en la planificación del proceso de enseñanza a distancia, dotándolo de los conocimientos sobre el proceso de instrucción virtual. Por lo que, los contenidos que se trabajen en el aula virtual deben llevar implícito los intereses y las necesidades de los docentes universitarios y estar acompañados de un diseño instruccional adecuado, ya que, el mismo permite en los docentes la construcción de sus conocimientos en relación a objetivos de carácter formativo, en esto reviste la importancia de conceptualizar y conocer las etapas, las aplicaciones y los pasos para realizar un aula virtual adecuada, considerando que la combinación de todos estos elementos, han de potenciar al docente en el rol de facilitador de un aprendizaje pertinente al contexto del cual forma parte.

De tal manera que, la inserción de esta unidad curricular en el plan de estudio del Programa de Actualización Docente, procura ofrecer al docente universitario herramientas y conocimientos vigentes en un mundo cada vez más asociado a la tecnología, abriendo paso inexorablemente a su implementación en el área educativa y como consecuentemente lo demanda el estudiante en la actualidad. A la par que promueva el empleo de un nuevo



paradigma sistémico y transdisciplinario, que considere la visión trídico cerebral para implementar espacios de aprendizaje apropiados que maximice el potencial humano en ambientes de bienestar colectivo donde se generen procesos afectivos, cognitivos y operaciones de sinergia constructiva.

En consecuencia, esta unidad curricular, tiene como propósito orientar al futuro docente universitario de la Universidad de Los Andes, participantes en el Componente Básico en Docencia Universitaria, capacitándolo en habilidades cognitivas, destrezas y actitudes requeridas para su mejor desempeño como docente universitario con los elementos teóricos que le permitan asumir el rol de planificador de la enseñanza a distancia partiendo de las necesidades instruccionales de sus estudiantes, y organizando sistemáticamente los elementos de la acción instruccional, mediante el diseño de contenidos en formato digital adecuados a las necesidades formativas del contexto educativo formal. Y se apoya en la metodología de la informática para generar escenarios y recursos que promuevan la identidad nacional con visión globalizadora mediante la expresión, valoración e integración de la diversidad, así como las capacidades diferenciales de la acción didáctica.

### **3.- Competencias orientadas a la consolidación de los aprendizajes de los participantes**

**Competencia General de la Unidad Curricular:** Diseña e implementa un entorno virtual de aprendizaje en el contexto de la asignatura que dicta el docente universitario.

#### **Competencias específicas de la Unidad Curricular:**

1. La educación en ambientes virtuales como modalidad educativa
  - Valora la Educación en Ambientes Virtuales como modalidad alternativa que puede dar respuesta a problemas educativos, haciendo énfasis en cómo se desarrollan los procesos de enseñanza y de aprendizaje.
2. Diseño de experiencias de aprendizaje en Ambientes Virtuales.
  - Diseña un curso en línea para la enseñanza de un tema de su área de formación dirigido a estudiantes universitarios partiendo de un análisis de necesidades siguiendo principios básicos de diseño gráfico.
3. Desarrollo de experiencias de aprendizaje en ambientes virtuales.



- Crea un espacio de aprendizaje en línea integrando materiales educativos que favorecen el logro de una competencia de su área de formación.

#### **4.- Unidades de aprendizaje/ Temáticas / Contenidos / Secuencias didácticas**

Este curso consta de tres (3) secuencias de aprendizaje:



##### **Secuencia de aprendizaje 1. La educación en ambientes virtuales como modalidad educativa**

Educación Virtual: definición y características, ventajas y desventajas, perfil del docente del estudiante.

Principios generales del Constructivismo Social, exponentes, concepción del aprendizaje, el papel del estudiante y del docente, vinculación con la Educación en Ambientes Virtuales.

El Conectivismo: definición, origen, principios, el aprendizaje, implicaciones para la Educación Superior y la Educación en Ambientes Virtuales.

##### **Secuencia de aprendizaje 2. Diseño de experiencias de aprendizaje en Ambientes Virtuales**

Modelo de Diseño Instruccional ADDIE.

Fundamentos básicos del diseño: colores, espacios y tipografía

Producción de videos educativos

Recursos de la Web 2.0 útiles en educación.

##### **Secuencia de aprendizaje 3.- Desarrollo de experiencias de aprendizaje en ambientes virtuales**

Plataformas para el desarrollo de cursos en línea

Instrumentos de evaluación de experiencias de aprendizaje en línea

#### **5.- Estrategias de enseñanza, aprendizaje y evaluación**

La Unidad Curricular se desarrolla de forma semipresencial con apoyo en un aula virtual en la Plataforma Moodle, mediante:



**PROGRAMA DE ACTUALIZACIÓN DE LOS DOCENTES**

Avenida 3 Independencia entre calles 18 y 19, casa Gabaldón, Mérida 5101 - República Bolivariana de Venezuela  
Teléfono: (58 - 274) 251 2780 - Web: <http://ula.ve/> Correo\_e: [formación.pad@gmail.com](mailto:formación.pad@gmail.com)

Oportuna orientación cada semana tanto presencial como virtualmente con instrucciones explícitas para el desarrollo de las actividades.

Estrategias de razonamiento deductivo, inductivo y analógico, comparaciones, conclusión por semejanza, trabajo colaborativo, supervisión del docente, resolución de problemas, diseño de contenidos en formato digital; que generen, el desarrollo de habilidades de manera integral y con todo el cerebro (conocer- crear y hacer), impulsadas y guiadas por el docente.

Recursos y materiales ubicados en el aula virtual para lecturas y análisis en formato electrónico, presentaciones electrónicas, videos, podcast, softwares educativos, computador. Proyector multimedia.

Con evaluaciones del trabajo individual y colectivo generando el compartir experiencias, el ejercicio interdisciplinario en las aulas virtuales

El programa tiene una duración de cuatro (06) semana distribuidas para su completo desarrollo.

Unidad de aprendizaje

Secuencia de aprendizaje 1. La educación en ambientes virtuales como modalidad educativa

Actividades de consolidación de aprendizajes

Foro: Comparación entre los aspectos que involucran la Educación tradicional y la Educación mediada por las tecnologías

Cuestionario: ¿Cuánto conoces?

Twits: Publicación de Twits

Recursos

Foro, Cuestionario, Twits

Instrumento

Escala de estimación Nro.1

Favorece la inteligencia Cognitiva



**PROGRAMA DE ACTUALIZACIÓN DE LOS DOCENTES**

Avenida 3 Independencia entre calles 18 y 19, casa Gabaldón, Mérida 5101 - República Bolivariana de Venezuela  
Teléfono: (58 - 274) 251 2780 - Web: <http://ula.ve/> Correo\_e: [formación.pad@gmail.com](mailto:formación.pad@gmail.com)

## Secuencia de aprendizaje 2. Diseño de experiencias de aprendizaje en Ambientes Virtuales

### Actividades de consolidación de aprendizajes

Tarea: Genera una presentación y graba un video

Tarea: Genera una infografía

Tarea: Genera un audio de presentación para sus estudiantes

Twits: Publicación de Twits

### Recursos

Tarea, Foro1, Foro2

### Instrumento

Escala de estimación Nro.2

Favorece la inteligencia Creativa

## Secuencia de aprendizaje 3. Desarrollo de experiencias de aprendizaje en ambientes virtuales

### Actividades de consolidación de aprendizajes

Tarea: Creación y adecuación del aula Virtual

Consulta: Soliciten el aula

Foro: Publicación del link del aula virtual

### Recursos

Tarea, Foro, Twits

### Instrumento

Escala de estimación Nro.3

Favorece la inteligencia Operativa

## 6. Referencias bibliográficas

- A. E. y M. V. Modelo Instruccional ADDIE. [Artículo en línea] Disponible:  
<http://hermescronida.files.wordpress.com/2010/06/modeloaddie1.pdf>
- Bautista, G., Borges, F. y Forés, A. (2008). Didáctica Universitaria en Entornos Virtuales de Enseñanza y Aprendizaje (2.ª Ed.). Madrid: Narcea.
- Bernal, A. (2014) 34 plataformas virtuales educativas gratuitas. [Artículo en línea] Disponible:  
<http://tics-ti.blogspot.com/2014/05/30-plataformas-virtuales-educativas.html>
- Berrío, Deisy (s.f.). Impacto Académico de una Experiencia en Aula Virtual en las Asignaturas de Control Gerencial. [Artículo en línea]. Disponible:  
[http://www.colombiaaprende.edu.co/html/mediateca/1607/articles75587\\_archivo.pdf](http://www.colombiaaprende.edu.co/html/mediateca/1607/articles75587_archivo.pdf)
- Churches, Andrew (2009) Taxonomía de Bloom para la era digital. [Artículo en línea] Disponible:  
<http://www.eduteka.org/TaxonomiaBloomDigital.php>
- De los Santos, Anibal (s.f) Fundamentos visuales 2. La teoría del color. [Folleto en línea] Disponible: <http://adelossantos.files.wordpress.com/2010/10/teroria-del-color.pdf>.
- DISENNY (s.f.) Psicología del color. [Folleto en línea] Disponible:  
<http://www.eartvic.net/~mbaurierc/materials/20%20Selectivitat/Psicologia%20del%20color.pdf>.
- Hernández, Stefany (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» [monográfico en línea]. Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento (RUSC). Vol. 5, n.º 2. UOC. Disponible:  
<http://www.uoc.edu/rusc/5/2/dt/esp/hernandez.pdf>
- Herrera, Laura y otros (s.f.) Metodología para el diseño de material didáctico en plataforma e-learning. Universidad de Alicante. [Artículo en línea] Disponible:  
[http://www.dgde.ua.es/congresotic/public\\_doc/pdf/26454.pdf](http://www.dgde.ua.es/congresotic/public_doc/pdf/26454.pdf).
- Lucci, Marcos (2006). La propuesta de Vigotsky: La psicología sociohistórica. En: Profesorado. Revista de currículum y formación del profesorado [revista en línea]. Universidad de Granada. Vol. 10, n.º 2. Disponible: <http://www.uoc.edu/rusc/5/2/dt/esp/hernandez.pdf>
- Moreno, A. (2012) La Web 2.0 Recurso Educativo [Artículo en línea] Disponible:  
<http://recursostic.educacion.es/observatorio/web/es/internet/web-20/1060-la-web-20-recursos-educativos>
- Pérez, Manuel (2007) El discurso edicaz. Cinco prácticas de expresión oral. Ciudad de México: Universidad Autónoma. [Libro en línea] Disponible:  
<http://galatea.uacm.edu.mx/wpcontent/uploads/2010/08/discursoeficaz.pdf>.
- Salazar, Claudia y otros (2013). Experiencia de formación docente mediante ambientes virtuales 2.0. [Artículo en línea]. Disponible:  
<http://www.virtualeduca.info/ponencias2013/258/experienciaformaciondocentemeidanteambientesvirtuales20claudiaS.pdf>
- Siemens, G. (2006) Conociendo el conocimiento. [Libro en línea] Disponible:  
<http://blog.cicei.com/erubio/2010/04/03/conociendo-elconocimiento-de-george-siemens-version-en-espanol/>



Siemens, G. (2012) Conectivismo [Video en línea] Disponible:  
<http://www.youtube.com/watch?v=s77NwWkVth8>

Tobón, S. et al. (2010). Secuencias Didácticas: Aprendizaje y evaluación de competencias. México: Pearson. El arte de presentar (2012) [Página Web en línea] Disponible:  
<http://www.elartedepresentar.com/>

### Anexo 1: Relación competencias – dimensiones – indicadores de logro

Competencia	Dimensiones	Indicadores de logro
Diseña e implementa un entorno virtual de aprendizaje en el contexto de la asignatura que dicta el docente universitario	Emprendimiento, innovación y creatividad Aprendizaje, desarrollo personal y profesional Investigación Liderazgo y trabajo en equipo Gestión tecnológica Resolución de problemas.	Elabora el entorno virtual de aprendizaje según su plan de trabajo necesario para dar respuesta a las exigencias de la unidad curricular con la elaboración adecuada del material. Selecciona adecuadamente los recursos y contenidos adecuados a la intencionalidad educativa de su unidad curricular. Maneja y emplea la comunicación de manera asertiva para impartir los conocimientos y fomentar la interactividad. Utiliza diferentes medios y fuentes insertados en el aula virtual, así como un apropiado discurso para exponer los contenidos y actividades que propicien la interactividad. Presenta los contenidos y actividades de manera particular empleando imágenes, sonidos, videos que despierte interés y motivación. Emplea diferentes recursos ofrecidos por los entornos virtuales, de manera coherente e interrelacionados que favorezcan comprensión del contenido.
Valora la Educación en Ambientes Virtuales como modalidad alternativa que puede dar respuesta a problemas educativos, haciendo énfasis en cómo se desarrollan los procesos de enseñanza y de aprendizaje.	Aprendizaje, desarrollo personal y profesional Investigación Gestión tecnológica	Evalúa la calidad, la pertinencia y la utilidad de la información. Identifica problemas para resolverlos con criterio y de forma efectiva, utilizando la lógica, los saberes adquiridos y herramientas organizadas adecuadamente. Conoce y selecciona herramientas y recursos con criterios pedagógicos. Aprecia y utiliza con habilidad las tecnologías de la información y la comunicación, requeridas para desempeñarse en el contexto académico y profesional.
Diseña un curso en línea para la enseñanza de un tema de su área de formación dirigido a estudiantes universitarios partiendo de un análisis de necesidades siguiendo principios básicos de diseño gráfico.	Investigación Gestión tecnológica Resolución de problemas.	Planifica y diseña con creatividad un entorno virtual de aprendizaje para la modalidad interactiva a distancia adecuándose a la innovadora educación actual consciente de la selección y manejo de los diferentes recursos y herramientas que favorezcan el aprendizaje, las relaciones interpersonales basadas en la colaboración y cooperación para el desarrollo de proyectos de calidad en ambientes de sana competitividad.  Crea los contenidos y actividades que permitan la interactividad, comunicación, aplicación de los



		<p>conocimientos, evaluación y manejo del aula virtual mediante sus competencias y habilidades requeridas para llevar a cabo la educación a distancia responsablemente efectiva, para así impartir los conocimientos necesarios que capaciten y sensibilicen sobre la importancia de la unidad curricular en curso dentro de la carrera a la que pertenece, utilizando elementos textuales, gráficos y multimediales.</p>
<p>Crea un espacio de aprendizaje en línea integrando materiales educativos que favorecen el logro de una competencia de su área de formación.</p>	<p>Emprendimiento, innovación y creatividad Liderazgo y trabajo en equipo Gestión tecnológica Resolución de problemas.</p>	<p>Aplica el conocimiento en la creación de ambientes virtuales de aprendizaje evidenciado en la selección consciente de los diferentes recursos y herramientas apropiadas que estimulen el aprendizaje.</p> <p>Emplea el pensamiento crítico en el diseño de los contenidos actualizados, así como de actividades que fomentan las relaciones interpersonales con intencionalidad educativa para llevar a cabo la educación a distancia consciente de su responsabilidad en desarrollar experiencias de aprendizaje en ambientes virtuales.</p> <p>Implementa la resolución de problemas al autoevaluar el aula creada en relación al propósito de la misma antes de impartir los conocimientos porque comprende la importancia de facilitar el aprendizaje a distancia, así como de ese contenido dentro de la carrera.</p>

