

COMPONENTE BÁSICO EN EDUCACIÓN UNIVERSITARIA

PROGRAMA DE LA UNIDAD CURRICULAR DOCENCIA EN AMBIENTES VIRTUALES

Licda. Sheznarda Badell
Personal Virtual PAD
Creadora de Experiencias de aprendizaje
sheznarda@gmail.com

Mérida, julio 2025

1. Identificación de la Unidad Curricular

COMPONENTE BÁSICO EN EDUCACIÓN UNIVERSITARIA		
Nombre de la Unidad Curricular: Docencia en Ambientes Virtuales		
Código: DAV	Opción: Obligatoria	Condición: Virtual
Prelación: Ninguna	Número de Créditos Académicos: 02 CA	
Horas de acompañamiento docente (AD): 32 horas		
Horas de trabajo independiente del estudiante (TIE): 64 horas		
Total de horas de trabajo académico: 96 horas		
Mediador de aprendizaje: Sheznarda Badell Mousalli		

2. Presentación

En el marco de la transformación digital de la educación universitaria, la unidad curricular **Docencia en Ambientes Virtuales** busca fortalecer las competencias pedagógicas, tecnológicas y humanísticas de los docentes universitarios para diseñar, implementar y gestionar experiencias formativas en entornos virtuales de aprendizaje.

Este curso forma parte del Componente Básico en Educación Universitaria del Programa de Actualización para los Docentes de la Universidad de Los Andes, se imparte en modalidad virtual durante seis semanas. Está diseñado para integrar, de manera crítica y reflexiva, el uso de tecnologías en la enseñanza, con énfasis en la plataforma institucional Moodle y su interoperabilidad con herramientas externas como Zoom, Google Workspace y Microsoft Teams.

El programa está basado en los enfoques del **constructivismo social**, el **conectivismo** y el **Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA)**, el programa promueve la planificación instruccional inclusiva, la producción y curaduría de recursos digitales visualmente efectivos, el uso ético de herramientas de inteligencia

artificial (IA), la evaluación formativa y el acompañamiento tutorial centrado en el bienestar y la diversidad del estudiantado. Se alinea con los principios del aprendizaje activo, donde los estudiantes asumen un rol protagónico mediante la interacción significativa, la resolución de problemas y la participación en comunidades digitales.

Cada unidad didáctica integra dimensiones cognitivas, operativas y afectivas, siguiendo el modelo **Conocer–Crear–Hacer**, para fomentar un aprendizaje significativo, ético y contextualizado. En esta unidad los docentes universitarios tienen la oportunidad de:

- ✓ Analizar las necesidades formativas del entorno virtual, considerando el contexto institucional de la Universidad de Los Andes.
- ✓ Diseñar recursos y actividades con enfoque inclusivo, alineados con el Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA).
- ✓ Configurar aulas funcionales en Moodle, integradas con herramientas complementarias.
- ✓ Evaluar el aprendizaje con criterios claros, participativos y pertinentes.

El programa posiciona al docente **como diseñador de experiencias centradas en el estudiante, facilitador del aprendizaje activo y evaluador comprometido con una educación virtual inclusiva, ética y transformadora**, alineada con las políticas de educación virtual de la Universidad de Los Andes.

3. Competencias Genéricas:

- ✓ Promueve el aprendizaje autónomo y el desarrollo profesional mediante el uso reflexivo de las TIC.
- ✓ Comunica de forma clara, ética y efectiva, utilizando recursos digitales apropiados.
- ✓ Desarrolla propuestas educativas innovadoras centradas en el estudiante y el contexto.

- ✓ Asume el compromiso ético y social de su práctica docente en entornos virtuales.
- ✓ Participa activamente en equipos de trabajo y comunidades de aprendizaje digital.
- ✓ Utiliza plataformas como Moodle y herramientas externas (Zoom, Google Workspace, Microsoft Teams) para diseñar, gestionar y evaluar aulas virtuales.
- ✓ Resuelve problemas pedagógicos y tecnológicos con pensamiento crítico y estratégico.
- ✓ Demuestra disposición al cambio y adaptabilidad en contextos digitales.
- ✓ Explora y aplica de forma crítica y ética herramientas de IA para apoyar la planificación y evaluación.
- ✓ Diseña entornos de aprendizaje activo que fomenten la participación, la reflexión crítica y el compromiso autónomo en contextos virtuales.

4. Competencias Específicas:

- ✓ Evalúa críticamente los fundamentos teórico-pedagógicos de la educación en línea y las competencias digitales docentes, aplicándolos al contexto institucional de la Universidad de Los Andes.
- ✓ Planifica experiencias de aprendizaje virtual inclusivas, integrando herramientas de inteligencia artificial de manera ética y alineada con los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA).
- ✓ Diseña recursos educativos digitales accesibles, aplicando principios de diseño gráfico, licencias educativas y medidas de ciberseguridad.
- ✓ Configura un curso en Moodle con recursos y actividades interactivas, integrando herramientas externas para enriquecer el aprendizaje virtual de manera accesible.
- ✓ Diseña evaluaciones formativas en Moodle con rúbricas efectivas, proporcionando retroalimentación de calidad y utilizando analíticas para monitorear el aprendizaje.

- ✓ Aplica estrategias de tutoría virtual empática y técnicas de motivación (gamificación, microaprendizaje) para fomentar el aprendizaje en entornos virtuales.
- ✓ Evalúa un aula Moodle mediante revisión entre pares, integrando los aprendizajes del curso en un producto final que demuestre competencias docentes digitales.

5. Planificación por Semanas

Semana 1: Educación Virtual, Pedagogía Digital y Contexto Institucional

- ✓ Fundamentos de la educación en línea.
- ✓ Enfoques: constructivismo, conectivismo y DUA.
- ✓ Competencias digitales docentes (DigCompEdu).
- ✓ Bienestar digital y rol docente en la virtualidad.
- ✓ Políticas de educación virtual de la Universidad de Los Andes (calidad, accesibilidad, recursos institucionales).
- ✓ Aprendizaje activo: Participación crítica, reflexión compartida.

Actividad evaluativa: Foro reflexivo: “Mi experiencia y visión sobre la educación virtual”. Autoevaluación diagnóstica de competencias digitales.

Semana 2: Diseño Instruccional Inclusivo y Planificación con IA

- ✓ Elementos del diseño instruccional.
- ✓ Redacción de competencias de aprendizaje.
- ✓ Alineación pedagógica y estrategias activas.
- ✓ Principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA).
- ✓ Uso pedagógico de herramientas de inteligencia artificial (IA), para la planificación de clases y evaluación de los aprendizajes clases.

Actividad evaluativa: Diseño de una unidad didáctica en Moodle.

Semana 3: Producción, Curaduría y Seguridad de Contenidos Digitales

- ✓ Aplicación de principios básicos de diseño gráfico, teoría del color y selección de tipografías adecuadas para el diseño de recursos educativos.
- ✓ Curaduría de recursos digitales educativos.
- ✓ Producción multimedia básica (presentaciones, videos, infografías, PDFs interactivos).
- ✓ Accesibilidad digital, usabilidad y licencias educativas (Creative Commons).
- ✓ Ciberseguridad y privacidad: protección de datos estudiantiles, configuración segura de Moodle.

Actividad evaluativa: Creación y publicación de un recurso educativo digital accesible (por ejemplo, infografía o video corto) en Moodle, aplicando principios de diseño visual (gráfico, color, tipografías).

Semana 4: Moodle desde Cero y Herramientas Complementarias

- ✓ Interfaz y estructura del curso Moodle.
- ✓ Carga de recursos: archivos, páginas, libros, enlaces.
- ✓ Actividades clave: foros, tareas, cuestionarios.
- ✓ Interoperabilidad con herramientas externas (Zoom para videoconferencias, Google Workspace para colaboración, Microsoft Teams para trabajo en equipo).

Actividad evaluativa: Configuración inicial del aula Moodle con integración de al menos una herramienta externa.

Semana 5: Evaluación en Línea y Retroalimentación Formativa

- ✓ Tipos de evaluación en línea: formativa y sumativa.
- ✓ Diseño de rúbricas y retroalimentación en Moodle.
- ✓ Seguimiento y analítica del aprendizaje (uso de reportes de Moodle).

Actividad evaluativa: Crear y configurar actividades evaluativas con rúbricas en Moodle.

Semana 6: Tutoría Virtual, Motivación y Reflexión Final

- ✓ Acompañamiento y tutoría virtual con enfoque empático.
- ✓ Estrategias de dinamización: gamificación (insignias, tablas de clasificación), microaprendizaje, metas personalizadas.
- ✓ Autoevaluación docente y revisión del curso creado.
- ✓ Revisión entre pares de aulas Moodle para fomentar el aprendizaje colaborativo.

Actividad evaluativa: Presentación final del aula Moodle. Coevaluación de aula Moodle de un compañero.

6. Metodología de Trabajo:

El programa de la unidad curricular Docencia en Ambientes Virtuales se desarrolla en modalidad completamente virtual durante seis semanas, con un total de 96 horas académicas (32 horas de acompañamiento docente [AD] y 64 horas de trabajo independiente del estudiante [TIE]). La metodología se fundamenta en el principio de **aprender haciendo**, promoviendo la participación activa de los docentes en la creación, configuración y evaluación de experiencias de aprendizaje en entornos virtuales, utilizando la plataforma institucional Moodle y herramientas complementarias como Zoom, Google Workspace y Microsoft Teams.

Cada unidad de aprendizaje se organiza en tres bloques secuenciales estratégicos, diseñados para cultivar las dimensiones cognitivas, afectivas y operativas del modelo **Conocer–Crear–Hacer**, alineado con los enfoques del constructivismo social, conectivismo y Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA):

a) Racional-Investigativa-Reflexiva:

Implica la lectura, análisis y discusión crítica de materiales teóricos y prácticos disponibles en el aula virtual Moodle, como fundamentos de la educación en línea, políticas institucionales de la Universidad de Los Andes, competencias digitales (DigCompEdu) y principios del DUA.

Los docentes reflexionan sobre conceptos clave (constructivismo social, conectivismo, accesibilidad) y participan en foros de discusión asíncronos para clarificar paradigmas y conectar teorías con la práctica docente en entornos virtuales.

b) Emocional-Sensitiva-Creativa:

Promueve la exploración de inquietudes, experiencias personales y reflexiones sobre el rol del docente como facilitador de aprendizaje activo y tutor empático.

Incluye actividades como la creación de recursos educativos visualmente atractivos (infografías, videos) aplicando principios de diseño gráfico, psicología del color y tipografías accesibles, así como la reflexión sobre el impacto emocional de las estrategias de dinamización (gamificación, microaprendizaje) en el bienestar estudiantil.

c) Factual-Motriz-Operativa:

Enfocado en la producción práctica de recursos educativos digitales, la configuración funcional y segura de aulas virtuales en Moodle, y la implementación de estrategias de evaluación formativa.

Los docentes aplican herramientas como Canva para diseñar recursos, integran Zoom o Google Workspace en Moodle, y configuran actividades evaluativas (foros, cuestionarios) con rúbricas, asegurando accesibilidad y seguridad.

Participación:

Los docentes participan activamente a través de foros de discusión, actividades evaluativas (creación de recursos, configuración de Moodle) y coevaluaciones en el aula virtual Moodle. Las actividades síncronas (por ejemplo, sesiones en Zoom) y asíncronas (foros, análisis de recursos) fomentan la colaboración, la reflexión crítica y la participación en comunidades digitales, alineadas con las competencias genéricas y específicas del programa.

Distribución del trabajo:

El trabajo individual se realiza mediante la visualización, lectura y análisis de recursos digitales (videos, guías, infografías) disponibles en el aula virtual Moodle. Las actividades prácticas incluyen la creación de recursos educativos, la configuración de aulas Moodle y la coevaluación entre pares, promoviendo el aprendizaje activo y la aplicación ética de tecnologías, incluida la inteligencia artificial.

7. Evaluación del Aprendizaje

La evaluación es formativa, continua y basada en competencias. Se valoran la reflexión, la participación y la creación progresiva del aula Moodle como producto integrador. La misma se expresa cuantitativamente 1 a 20 puntos, distribuidos, tal como se muestra en la siguiente tabla:

Heteroevaluación de la facilitadora	16 puntos	70%
Coevaluación de los compañeros	2 puntos	10%
Autoevaluación	2 puntos	10%
Total	20 puntos	100%

La heteroevaluación de la facilitadora comprende:

Descriptores	Valoración
Participación en el Foro reflexivo: "Mi experiencia y visión sobre la educación virtual"	2
Diseño de unidad didáctica Moodle.	2
Creación y publicación de un recurso educativo digital accesible en Moodle	2
Configuración inicial del aula Moodle con integración de al menos una herramienta externa.	4
Crear y configurar actividades evaluativas con rúbricas en Moodle.	4
Presentación final del aula Moodle.	2
Total	16

8. Referencias

Area Moreira, M. (2010). *La educación a distancia: De la teoría a la práctica*. Editorial Síntesis.

Area Moreira, M., & Pessoa, T. (2012). *El diseño y la producción de materiales didácticos digitales*. Ediciones Octaedro.

Cabero Almenara, J. (2020). *Bases pedagógicas de la educación digital*. Editorial Octaedro.

Cabero Almenara, J., & Llorente Cejudo, M. C. (2015). *La tutoría virtual: Orientación y acompañamiento en entornos digitales*. Editorial Octaedro.

Cabero Almenara, J., & Marín-Díaz, V. (2022). *Inteligencia artificial y educación: Retos y oportunidades*. Editorial Octaedro.

García Aretio, L. (2014). *La educación a distancia: De la teoría a la práctica*. Editorial Ariel.

García-Peñalvo, F. J. (2013). *Moodle: Una guía práctica para docentes*. Editorial UOC.

García-Peñalvo, F. J. (2016). *Ciberseguridad y privacidad en entornos educativos digitales*. Editorial Pirámide.

García Aretio, L. (2017). *Tutoría en la educación a distancia y virtual*. Editorial Síntesis.

- Marqués Graells, P. (2000). *Nuevas tecnologías aplicadas a la educación*. Editorial Anaya.
- Marcelo, C., & Yot, C. (2010). *Evaluación y retroalimentación en entornos virtuales de aprendizaje*. Editorial Octaedro.
- Pérez, A. (2019). *Accesibilidad digital y usabilidad en la educación virtual*. Editorial UOC.
- Pérez de Benito, B., & Salinas, J. (2018). *Evaluación formativa y analítica del aprendizaje en entornos virtuales*. Ediciones Universidad de Salamanca.
- Ruiz, J., & Sánchez, M. (2013). *Diseño universal para el aprendizaje: Una guía práctica para la educación inclusiva*. Ediciones Aljibe.
- Salinas, J. (2008). *Innovación educativa y uso de las TIC*. Ediciones Universidad de Salamanca.
- Salinas, J. (2012a). *Diseño de materiales digitales para la educación*. Ediciones Universidad de Salamanca.
- Salinas, J. (2012b). *Plataformas virtuales de aprendizaje: Diseño, gestión y evaluación*. Ediciones Universidad de Salamanca.
- Silva Quiroz, J. (2015). *Gamificación en educación: Estrategias para motivar y potenciar el aprendizaje*. Editorial UOC.
- Tobón, S. (2013). *El enfoque por competencias en la educación: Fundamentos, estrategias y desafíos*. Ecoe Ediciones.
- Vega Rodríguez, M., & Gutiérrez, M. (2019). *Competencias digitales docentes: Marco de referencia y autoevaluación*. Narcea Ediciones.
- Zabalza, M.A. (2011). *La evaluación de los aprendizajes universitarios*. Narcea Ediciones.