

SANTIAGO, 13 JUL. 2020

RESOLUCION N° 0926

VISTOS: lo dispuesto en la Ley N° 19.239; en el D.S. N° 130 de 2017; en la letra d) del artículo 11 y artículo 12 del D.F.L. N° 2 de 1994, ambos del Ministerio de Educación; el Memorandum N°413 de 2020; el correo electrónico de la Vicerrectora Académica de fecha 8 de julio de 2020; y

CONSIDERANDO

1. Lo dispuesto en el punto 2.13 de la Resolución Exenta N°05339 de 2012 que aprueba la Operacionalización para el Diseño, Aprobación, Dictación, Administración y Modificación de Planes de Estudios.
2. El Informe Técnico Evaluación Curricular: Presentación Planes de Estudio: Cursos; Seminarios; Diplomas y Postítulos, de la Unidad de Innovación Curricular, de fecha 16 de junio de 2020.
3. El Memorandum N°413 de 2020 del Subdirector General de Docencia dirigido a la Vicerrectora Académica, solicitando gestionar resolución de creación del curso Docencia de Calidad en Entornos Virtuales de Aprendizaje.
4. Que, así las cosas, el Memorandum N°413 de 2020 del Subdirector General de Docencia, dirigido a la Vicerrectora Académica es procedente, por tanto,



RESUELVO

- I. Apruebase el Curso **DOCENCIA DE CALIDAD EN ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE**, código 050019, que ofrecerá la Universidad a través de la Unidad de Mejoramiento Docente y la Dirección General de Docencia, ambas de la Vicerrectoría Académica, dirigido a docentes de pregrado de la Universidad Tecnológica Metropolitana.
- II. Los objetivos Generales del Curso son que los y las docentes apliquen los principales elementos de la docencia de calidad en entornos virtuales de aprendizaje en la planificación e implementación de sus asignaturas online.
Lo anterior es relevante, ya que las demandas contextuales, impulsan la creación de ambientes virtuales que permitan mantener la calidad de los aprendizajes de los estudiantes y que mantengan el foco en la generación de aprendizajes activos propuestos por el modelo pedagógico de UTEM.
- III. El curso se dictará en régimen modular, presencial /a distancia, asincrónica/B-Learning, con una duración de 60 horas cronológicas y 3 actividades temáticas modulares, cuya descripción, objetivos generales, unidades, contenidos, metodología y sistema de evaluación, son los que se indican, en el documento denominado Curso de Capacitación 2020 Docencia de Calidad en Entornos Virtuales de Aprendizaje, que se acompaña a la presente resolución exenta formando parte integrante de la misma.

Los Módulos y/o Temáticas son las siguientes:

MÓDULO 1: ASPECTOS GENERALES DE DOCENCIA Y DISEÑO INSTRUCCIONAL EN ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE.		
Objetivo específico	Contenidos	HRS
Identificar los conceptos centrales de Docencia Online, Ambientes de aprendizaje y Diseño instruccional.	Unidad 1 1. Contexto de la educación online. 2. Ambientes de aprendizaje digitales. 3. Rol del docente en ambientes de aprendizaje digitales. 4. Modelos de diseño instruccional. (ADDIE).	3

Identificar el modelo de diseño instruccional en sus etapas de análisis y diseño.	Unidad 2 1. Planificación del proceso de aprendizaje- enseñanza en los entornos virtuales de aprendizaje: a) ¿A quién enseño? b) ¿Qué enseño? 2. Diseño de la experiencia de aprendizaje en entornos virtuales: a) ¿Cómo enseño? (Estrategias de aprendizaje activo) b) Cómo organizo la enseñanza (Secuencias didácticas sugeridas para la docencia digital)	7
Diseñar su proceso de aprendizaje-enseñanza, en función del modelo y estrategias de docencia online	Unidad 3 1. Desarrollo de la experiencia de aprendizaje en entornos virtuales. a. ¿Qué tecnologías utilizaré? b. ¿Qué objetos de aprendizaje utilizaré? 2. Implementación de la experiencia de aprendizaje en entornos virtuales. a) ¿Qué estrategias de comunicación efectiva utilizaré con los y las estudiantes? b) ¿Cómo genero un ambiente de aprendizaje colaborativo? c) ¿Cómo mantengo la motivación entre los y las estudiantes? 3. Evaluación y retroalimentación a) ¿Qué estrategias puedo utilizar para evaluar la efectividad del proceso de aprendizaje de mis estudiantes? b) ¿Qué estrategias de retroalimentación efectiva puedo utilizar? c) ¿Cómo evaluar mi diseño instruccional? (acá podemos realizar la actividad de evaluación de su propia implementación)	10
Total general de horas cronológicas		20

MÓDULO 2: EVALUACIÓN Y RETROALIMENTACIÓN EN ENTORNOS VIRTUALES.

Objetivo específico	Contenidos	HRS
<p>Analizar el proceso de evaluación, contextualizando en entornos virtuales de aprendizaje.</p> <p>Identificar las dimensiones de la evaluación de los aprendizajes, estableciendo su aplicabilidad en entornos virtuales de aprendizaje</p>	<p>Unidad 1</p> <p>1. Evaluación del aprendizaje en entornos virtuales. Características.</p> <p>2. Diferencias entre la evaluación en</p> <p>3. entornos personales y entornos virtuales.</p> <p>4. Dimensiones de la evaluación de los aprendizajes en entornos virtuales</p>	6
<p>Clasificar los procedimientos e instrumentos de evaluación según complejidad o dificultad y su aplicabilidad en entornos virtuales.</p> <p>Planificar una situación evaluativa e instrumentos para implementar en entornos virtuales con énfasis en la evaluación auténtica o desempeño</p>	<p>Unidad 2</p> <p>1. Procedimientos de evaluación auténtica o desempeño en entornos virtuales.</p> <p>2. La retroalimentación como estrategia de evaluación continua en entornos virtuales de aprendizaje</p>	10
<p>Caracterizar las herramientas virtuales disponibles para implementar procesos de evaluación, generando indicadores evaluativos de los aprendizajes desarrollado a través de estos.</p>	<p>Unidad 3</p> <p>1. Herramientas y recursos para evaluar aprendizajes en contextos virtuales: chat, foros, e-portafolios, webquest, blog, entre otros.</p> <p>2. Características, funcionalidades e indicadores a emplear con las herramientas y recursos virtuales para la evaluación.</p>	4
Total general de horas cronológicas		20

MÓDULO 3: APRENDIZAJE ACTIVO EN ENTORNOS VIRTUALES

Objetivo específico	Contenidos	HRS
<p>Identificar los elementos principales del aprendizaje activo en educación superior</p>	<p>Unidad 1</p> <p>1. ¿Que es el aprendizaje activo?</p> <p>2. ¿Por qué el aprendizaje activo es fundamental en la Educación Superior?</p>	2
<p>Identificar los principales componentes de la estrategia "Método de proyectos" y su aplicación en entornos virtuales</p>	<p>Unidad 2</p> <p>3. Características principales del Método de Proyectos.</p> <p>4. Implementación de la Método de Proyectos en entornos virtuales.</p>	2
<p>Identificar los principales componentes de la estrategia "Estudio de casos" y su aplicación en entornos virtuales</p>	<p>Unidad 3</p> <p>1. Características principales del Estudio de casos.</p> <p>2. Implementación del Estudio de Casos en entornos virtuales.</p>	2
<p>Identificar los principales componentes de la estrategia "Aprendizaje Basado en</p>	<p>Unidad 4</p> <p>1. Características principales del Aprendizaje basado en problemas.</p>	4

Problemas" y su aplicación en entornos virtuales.	2. Implementación de ABP en entornos virtuales.	
Identificar los principales componentes de la estrategia "Flipped Classroom" y su aplicación en entornos virtuales.	Unidad 5 1. Características principales del FLIPPED CLASSROOM 2. Implementación de FLIPPED CLASSROOM en entornos virtuales.	4
Planificar una actividad, en un entorno virtual, incorporando una de las estrategias de aprendizaje activo revisada.	Unidad 6 1. Planificación de una actividad con una de las metodologías estudiadas 2. Acompañamiento	6
Total general de horas cronológicas		20

IV. Los cupos, horas, fechas, horarios y lugar en que se impartirá el Curso se establecerán en las resoluciones exentas que autoricen la dictación de cada una de las versiones del mismo.

Regístrese y Comuníquese,

LUIS
LEONIDAS
PINTO
FAVERIO

Firmado digitalmente por LUIS LEONIDAS PINTO FAVERIO

pbr
DISTRIBUCIÓN:
Vicerrectoría Académica
Contraloría Interna
Dirección General de Análisis Institucional y Desarrollo Académico
Dirección Jurídica
Dirección General de Docencia (con antecedentes)
Unidad de Mejoramiento Docente (con antecedentes)
Unidad de Títulos y Grados (con antecedentes)

PCT

PCT/jgcf