



## Diseño de Estrategias Educativas Virtuales

### COMPETENCIA

**El estudiante diseña estrategias de educativas en entornos virtuales desde un enfoque innovador que favorezcan el aprendizaje de sus destinatarios.**

### ATRIBUTOS DE LA COMPETENCIA

Conocimientos	Concepto de estrategia Concepto de educación y proceso de enseñanza . aprendizaje Componentes de una estrategia educativa Ambientes virtuales de aprendizaje Estrategias de enseñanza - aprendizaje Modelos de diseño instruccional Interacciones y entornos LMS . plataformas para el aprendizaje en línea Entornos y herramientas en la web
Habilidades	Planificación del proceso de enseñanza . aprendizaje. Interpretación de necesidades, procesos y niveles de dominio en el desarrollo de competencias de los estudiantes. Observación de los procesos que experimentan los estudiantes. Comunicación asertiva y oportuna.
Actitudes	Creatividad en el diseño de situaciones de aprendizaje y la manera de valorar aprendizajes. Creatividad en las estrategias y soluciones atendiendo las

	<p>características del estudiante y su contexto.</p> <p>Apertura a la diversidad de las características y necesidades de los estudiantes y sus entornos.</p> <p>Empatía para promover la expresión de necesidades y aptitudes individuales de los estudiantes.</p>
Valores <sup>1</sup>	<p>Innovación</p> <p>1. Respeto ante los derechos de autor y el uso de información</p> <p>2. Compromiso con la educación</p> <p>3. colaboración) con sus compañeros en la construcción de estrategias de aprendizajes y el uso de TIC en procesos de enseñanza.</p>

#### **RECORTE DE CONTENIDO (unidades y contenidos).<sup>2</sup>**

	4. Unidad 1	5. Unidad 2	6. Unidad 3	
Título	7. ¿Estrategias educativas? 8. ¿Entornos virtuales? 9.	10. Análisis, selección y/o diseño de estrategias de enseñanza aprendizaje	11. Definición de interacciones y entornos de aprendizaje	
Objetivo	12. El estudiante define el concepto de estrategia educativa en el	13. Previo análisis de diversas estrategias de	14. El estudiante diagrama el flujo de interacciones y describe los entornos en los	

	<p>marco de un AVA y describe los componentes.</p>	<p>enseñanza - aprendizaje, el estudiante selecciona algunas con base en determinados objetivos.</p>	<p>que las estrategias diseñadas tendrán lugar.</p>	
Contenido	<p>15. Concepto de estrategia 16. Concepto de educación y proceso de enseñanza . aprendizaje 17. Componentes de una estrategia educativa 18. Ambientes virtuales de aprendizaje</p>	<p>19. Estrategias de enseñanza - aprendizaje 20. Modelos de diseño instruccional 21.</p>	<p>22. Interacciones y entornos 23. LMS . plataformas para el aprendizaje en línea 24. Entornos y herramientas en la web</p>	
Producto de la unidad	<p>25. Presentación multimedia del significado y descripción de los componentes de una estrategia</p>	<p>27. Menú de estrategias de enseñanza . aprendizaje para un objetivo</p>	<p>28. Diagrama de interacciones y entornos. 29. Justificación del uso/elección de los entornos.</p>	

26. educativa en  
ambiente  
virtual.

formativo.