

## 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	<ul style="list-style-type: none"> <li>Concepto de estrategia</li> <li>Concepto de educación y proceso de enseñanza . aprendizaje</li> <li>Componentes de una estrategia educativa</li> <li>Ambientes virtuales de aprendizaje</li> <li>Estrategias de enseñanza - aprendizaje</li> <li>Modelos de diseño instruccional</li> <li>Interacciones y entornos</li> <li>LMS . plataformas para el aprendizaje en línea</li> <li>Entornos y herramientas en la web</li> </ul>
Habilidades	<ul style="list-style-type: none"> <li>Planificación del proceso de enseñanza . aprendizaje.</li> <li>Interpretación de necesidades, procesos y niveles de dominio en el desarrollo de competencias de los estudiantes.</li> <li>Observación de los procesos que experimentan los estudiantes.</li> <li>Comunicación asertiva y oportuna.</li> </ul>
Actitudes	<ul style="list-style-type: none"> <li>Creatividad en el diseño de situaciones de aprendizaje y la manera de valorar aprendizajes.</li> <li>Creatividad en las estrategias y soluciones atendiendo las</li> </ul>



	<p>características del estudiante y su contexto. Apertura a la diversidad de las características y necesidades de los estudiantes y sus entornos. Empatía para promover la expresión de necesidades y aptitudes individuales de los estudiantes.</p>
Valores <sup>1</sup>	<p>Innovación</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Respeto ante los derechos de autor y el uso de información</li> <li>2. Compromiso con la educación</li> <li>3. colaboración) con sus compañeros en la construcción de estrategias de aprendizajes y el uso de TIC en procesos de enseñanza.</li> </ol>

**RECORTE DE CONTENIDO (unidades y contenidos).<sup>1</sup>**

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



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



	educativa en ambiente virtual.	formativo.		
26.				