

FACULTAD DE CIENCIAS ECONÓMICAS

Ciclo complementario curricular de profesorado

Enseñanza y aprendizaje e-learning

Profesor: Jimena Tolomeo

2025

1. CARRERA: Ciclo complementario curricular de profesorado**2. ASIGNATURA: Enseñanza y aprendizaje e-learning****3. COMPOSICIÓN DEL EQUIPO DOCENTE: Jimena Tolomeo**

	Horas teóricas	Horas prácticas
Carga horaria presencial/presencial remota (trabajo sincrónico, videoconferencia)	4	4
Carga horaria a distancia (trabajo asincrónico en la plataforma)	44	44
Carga Horaria Total	48	48
	96	

1. Fundamentación:

La incorporación de la asignatura "Enseñanza y Aprendizaje e-Learning" en el plan de estudios del Profesorado Universitario en UMSA responde a la creciente relevancia de las tecnologías digitales en la educación, las cuales transforman no solo el modo en que se accede al conocimiento, sino también las prácticas pedagógicas. Esta asignatura es esencial para preparar al futuro docente en el uso efectivo de herramientas y plataformas tecnológicas que faciliten el aprendizaje significativo en contextos híbridos y a distancia. La necesidad de formar profesionales en competencias digitales específicas para la enseñanza se fundamenta en tres aspectos clave:

- 1) La transformación del ecosistema educativo: La digitalización ha cambiado radicalmente la educación, ampliando las formas de acceso al conocimiento y modificando las interacciones entre docentes y estudiantes. En este contexto, no basta con trasladar estrategias presenciales a entornos virtuales; es necesario comprender las lógicas propias de estos espacios para diseñar experiencias de aprendizaje inclusivas y efectivas.
- 2) El desafío de la apropiación tecnológica: A pesar del avance de las tecnologías educativas, la brecha entre su disponibilidad y su integración pedagógica sigue siendo un obstáculo. Muchos docentes carecen de la formación necesaria para evaluar críticamente el potencial de estas herramientas y aplicarlas de manera estratégica en sus prácticas de enseñanza. La formación en competencias digitales permite reducir esta brecha, promoviendo un uso pedagógicamente fundamentado de la tecnología.
- 3) El impacto en la equidad y la calidad educativa: La falta de preparación en el uso de tecnologías digitales puede profundizar desigualdades en el acceso a una educación de calidad. La formación docente

en este ámbito es clave para garantizar que la tecnología no sea un factor de exclusión, sino una herramienta que amplifique oportunidades de aprendizaje y favorezca una educación más equitativa.

Es por ello que nos proponemos:

- Brindar a los estudiantes herramientas conceptuales y metodológicas para comprender la educación en línea, sus características y los desafíos que implica para docentes y estudiantes.
- Ayudarlos a apropiarse de criterios pedagógicos para el diseño de actividades en línea o con integración de TICs, asegurando que potencien las oportunidades de aprendizaje y estén alineadas con los objetivos educativos.
- Promover el análisis y la selección fundamentada de materiales didácticos digitales, considerando principios de calidad que permitan su adecuada integración en propuestas de enseñanza.
- Propiciar el desarrollo de estrategias de evaluación y retroalimentación formativa en línea, destacando su importancia en la mejora del aprendizaje y en la reflexión sobre la práctica docente.

En síntesis, desde la asignatura buscamos ofrecer un marco sistemático y constructivo para que el futuro docente adquiera competencias indispensables en un mundo educativo que requiere adaptabilidad, innovación y dominio tecnológico. Esta formación contribuirá a que los egresados y egresadas del Profesorado Universitario no solo implementen prácticas pedagógicas efectivas en contextos virtuales, sino que también promuevan una enseñanza de calidad que responda a la diversidad de contextos y realidades educativas.

2. Objetivos:

Se espera que el estudiante logre:

- Comprender las características de la educación en línea.
- Identificar los roles de docentes y estudiantes en los entornos virtuales de enseñanza y aprendizaje.
- Emplear criterios pedagógicos para seleccionar y planificar actividades en línea - o que integren TICs - que potencien las oportunidades de aprendizaje.
- Aplicar criterios de calidad para seleccionar o diseñar distintos tipos de materiales didácticos digitales.
- Planificar el proceso de retroalimentación formativa en línea.

3. Organización de los contenidos curriculares:

Unidad 1: Enseñanza y aprendizaje en entornos virtuales

Contenidos: La educación en línea. Los nuevos roles de los docentes y de los estudiantes. La clase virtual.

Bibliografía obligatoria:

Asinsten, J., & Asinsten, G. (2012). Aulas virtuales. Clases virtuales. En J. Asinsten, G. Asinsten & S. Espiro, Construyendo la clase virtual: Métodos, estrategias y recursos tecnológicos para buenas prácticas docentes (pp. 21-84). Ediciones Novedades Educativas.

Schwartzman, G., Tarasow, F., & Trech, M. (2014). Dispositivos tecnopedagógicos para enseñar: el diseño en la educación en línea. En G. Schwartzman, F. Tarasow & M. Trech (Eds.), De la educación a distancia a la educación en línea. Aportes a un campo en construcción (pp. 37-62). Homo Sapiens Ediciones; FLACSO Argentina.

Tarasow, F. (2014). La educación en línea ya está en edad de merecer. En G. Schwartzman, F. Tarasow & M. Trech (Eds.), De la educación a distancia a la educación en línea. Aportes a un campo en construcción (pp. 21-35). Homo Sapiens Ediciones; FLACSO Argentina.

Bibliografía optativa:

Caldeiro, G., Fernández Laya, N., Rogovsky, C., & Trech, M. (2014). Claves de la tutoría en línea: la discreta medida de la justa intervención. En G. Schwartzman, F. Tarasow & M. Trech (Eds.), De la educación a distancia a la educación en línea. Aportes a un campo en construcción (pp. 115-133). Homo Sapiens Ediciones; FLACSO Argentina.

Dellepiane, P., & Ficcardi, M. (2024, noviembre 25). Pensar en nuevas reconfiguraciones didácticas en educación superior: ¿Presencialidad vs. hibridación? Boletín Aula CAVILA.

<https://blogs.ead.unlp.edu.ar/boletinaulacavila/2024/11/25/pensar-en-nuevas-reconfiguracion-es-didacticas-en-educacion-superior-presencialidad-vs-hibridacion/>

Onrubia, J. (2005, febrero). Aprender y enseñar en entornos virtuales: Actividad conjunta, ayuda pedagógica y construcción del conocimiento. RED. Revista de Educación a Distancia, (Monográfico II). <http://www.um.es/ead/red/M2/>

Unidad 2: Diseño de actividades

Contenidos: Metodologías y estrategias de enseñanza activas. Los modelos de diseño instruccional. Criterios para seleccionar actividades. Redacción de consignas. Los encuentros sincrónicos. Actividades colaborativas. Foros. Gamificación. Ventajas y desafíos de la inteligencia artificial.

Bibliografía obligatoria:

Asinsten, J., & Asinsten, G. (2012). Diseño de actividades de aprendizaje. En J. Asinsten, G. Asinsten & S. Espiro, Construyendo la clase virtual: Métodos, estrategias y recursos tecnológicos para buenas prácticas docentes (pp. 85-102). Ediciones Novedades Educativas.

Asinsten, J., & Asinsten, G. (2012). Los foros. En J. Asinsten, G. Asinsten & S. Espiro, Construyendo la clase virtual: Métodos, estrategias y recursos tecnológicos para buenas prácticas docentes (pp. 103-126). Ediciones Novedades Educativas.

De Angelis, S., Perillo, L., Aubert, E., Cherbavaz, M. C., & Andreoli, S. (2024). Estrategias de enseñanza con IAGen como oportunidades de catalización de la integridad académica. Trayectorias Universitarias, 10(19), e169. <https://doi.org/10.24215/24690090e169>

Cornellà, Pere et al. "Gamificación y aprendizaje basado en juegos.: Consideraciones generales y algunos ejemplos para la Enseñanza de la Geología". Enseñanza de las Ciencias de la Tierra, vol. VOL 28, no. 1, pp. 5-19, <https://raco.cat/index.php/ECT/article/view/372920>.

Garzón, M., Manso, M., Rodríguez, C., & Pérez, P. (2010, julio). Proyectos educativos: Estándares para lograr una integración efectiva de las TIC y una auténtica colaboración entre los participantes. 17th Annual iEARN International Conference, Barrie, Ontario, Canadá. Fundación Evolución. https://postitulosecundaria.infod.edu.ar/archivos/repositorio/500/749/Garzonetal_proyectos.pdf

Maina, M. (2021). E-actividades para un aprendizaje activo. En A. Sangrà (Coord.), Decálogo para la mejora de la docencia online: Propuestas para educar en contextos presenciales discontinuos (pp. 81-98). Editorial UOC. Disponible en: <https://openaccess.uoc.edu/handle/10609/122307?locale=es>

Trech, M. (2023). Aprender haciendo: ¿Cómo diseñar actividades virtuales que funcionen? [Clase abierta]. Aula abierta. <http://www.pent.org.ar/institucional/publicaciones/aprender-haciendo-como-disenar-actividad-es-virtuales-que-funcionen>

Bibliografía optativa:

Caldeiro, G.; Chamorro, F.; González, N.; Kvitca, A. y Milillo, C. (2024). Inteligencia artificial y aprendizaje activo: investigación y diseño de estrategias de enseñanza con IA en escuelas. Fundar/PENT FLACSO. https://redaccion.pent.org.ar/sites/default/files/2024-03/ia_aprendizaje_activo.pdf

Caldeiro, G. (2014). Dinámicas colaborativas y tensiones en la educación en línea. En G. Schwartzman, F. Tarasow & M. Trech (Eds.), De la educación a distancia a la educación en línea. Aportes a un campo en construcción (pp. 135-150). Homo Sapiens Ediciones; FLACSO Argentina.

Espiro, S., & Asinsten, J. (2012). Lo grupal en la virtualidad. En J. Asinsten, G. Asinsten & S. Espiro, Construyendo la clase virtual: Métodos, estrategias y recursos tecnológicos para buenas prácticas docentes (pp. 127-154). Ediciones Novedades Educativas.

Vaillant, D., & Manso, J. (2019). Orientaciones para la formación docente y el trabajo en el aula: Aprendizaje colaborativo. Summa. <https://ie.ort.edu.uy/innovaportal/file/80352/1/aprendizaje-colaborativo-vaillant-manso.pdf>

Unidad 3: Diseño de materiales didácticos digitales

Contenidos: Hipertexto, multimedia e hipermedia. La interactividad. Bancos de contenidos gratuitos y libres. Videos. Podcasts. Píldoras y microcontenidos. Estructuras narrativas hipermediales. La narrativa transmedia. Realidad virtual y realidad aumentada. El diseño de la experiencia de usuario (UX). Criterios de calidad de los materiales didácticos digitales.

Bibliografía obligatoria:

Aguilar Juárez, I., De la Vega, J. A., Lugo Espinosa, O., & Zarco Hidalgo, A. (2014). Análisis de criterios de evaluación para la calidad de los materiales didácticos digitales. *Revista Iberoamericana de Ciencia, Tecnología y Sociedad - CTS*, 9(25), 73-89. Centro de Estudios sobre Ciencia, Desarrollo y Educación Superior. <https://www.redalyc.org/pdf/924/92429919005.pdf>

Odetti, V. (2018). Narrativas trasmedia. El Abrojo. <https://www.elabrojo.org.uy/wp-content/uploads/2019/07/Narrativas-Trasmedia.pdf>

Schwartzman, G., & Odetti, V. (2014). Experimentación en el trabajo con materiales didácticos. En G. Schwartzman, F. Tarasow & M. Trech (Eds.), *De la educación a distancia a la educación en línea. Aportes a un campo en construcción* (pp. 91-113). Homo Sapiens Ediciones; FLACSO Argentina.

Bibliografía optativa:

eVirtual Plus. (s.f.). Innovación educativa: Enseñar con memes. eVirtual Plus. Recuperado el 3 de marzo de 2025, de <https://www.evirtualplus.com/innovacion-educativa-ensenar-con-memes/>

Unidad 4: Evaluar on line

Contenidos: Concepciones de la evaluación en la enseñanza virtual. Técnicas para ofrecer retroalimentación eficaz, específica y oportuna. Diseño de instrumentos de evaluación en línea: cuestionarios, encuestas, rúbricas, tareas y pruebas en plataformas e-learning.

Bibliografía obligatoria:

Cabrera, N., & Fernández-Ferrer, M. (2021). Claves para una evaluación en línea. En A. Sangrà (Coord.), *Decálogo para la mejora de la docencia online: Propuestas para educar en contextos presenciales discontinuos* (pp. 63-80). Editorial UOC. <https://openaccess.uoc.edu/handle/10609/122307?locale=es>

Guasch, T., & Espasa, A. (2021). Menos es más: menos correcciones y más feedback para aprender. En A. Sangrà (Coord.), *Decálogo para la mejora de la docencia online: Propuestas para educar en contextos presenciales discontinuos* (pp. 151-168). Editorial UOC. <https://openaccess.uoc.edu/handle/10609/122307?locale=es>

Bibliografía optativa:

Marés, L. (Dir.). (2021). La evaluación de los aprendizajes en entornos virtuales (cap. 8). En *Claves y caminos para enseñar en ambientes virtuales*. Educ.ar S.E. [Archivo PDF].

<https://www.educ.ar/recursos/155487/claves-y-caminos-para-ensenar-en-ambientes-virtuales>

Schwartzman, G., Trech, M., & Jalley, M. V. (2014). Ruta personal de aprendizaje: abriendo caminos para la evaluación en línea. En G. Schwartzman, F. Tarasow & M. Trech (Eds.), *De la educación a distancia a la educación en línea. Aportes a un campo en construcción* (pp. 151-167). Homo Sapiens Ediciones; FLACSO Argentina.

Schwartzman, G. (2023). Evaluación y enseñanza híbrida [Clase abierta]. Aula abierta. <https://flacso.pent.org.ar/producciones/evaluacion-y-ensenanza-hibrida>

4. Metodología de trabajo y enseñanza:

A) Plan de enseñanza

El enfoque del curso se basa en una combinación de modalidades de enseñanza que promueven un aprendizaje activo y colaborativo, facilitando la interacción entre estudiantes y docentes. Las actividades se organizan de la siguiente manera:

1. Clases escritas y materiales didácticos hipermediales: se proporcionarán clases escritas que abarcarán los contenidos de la asignatura, acompañadas de la bibliografía de lectura obligatoria y materiales didácticos hipermediales, como presentaciones interactivas, podcasts, videos y otros recursos en línea.
2. Actividades individuales y grupales: los estudiantes realizarán actividades individuales que les permitirán reflexionar sobre los contenidos y relacionarlos con su contexto educativo. Asimismo, se llevarán a cabo actividades en parejas y grupales que fomentarán la colaboración y el intercambio de ideas, permitiendo a los estudiantes trabajar en conjunto para resolver problemas, diseñar proyectos y desarrollar materiales didácticos digitales.
3. Trabajo asincrónico y encuentros sincrónicos: la modalidad de trabajo será predominantemente asincrónica, permitiendo a los estudiantes gestionar su tiempo de estudio según sus necesidades y ritmos individuales. Sin embargo, se realizarán encuentros sincrónicos periódicos, donde se propondrá a los estudiantes la realización de actividades (entrevistas a especialistas, desafíos para resolver con inteligencia artificial, entre otros) para abordar temas específicos, resolver dudas y fomentar la discusión.
4. Evaluación formativa: será la base del proceso evaluativo y se llevará a cabo de manera continua a lo largo del curso. Se utilizarán diversas estrategias, como foros de discusión y actividades prácticas que permitan a los estudiantes demostrar su comprensión y aplicación de los conceptos aprendidos. La retroalimentación será constante y específica, brindando a los estudiantes información sobre sus fortalezas y áreas de mejora. Esto les permitirá ajustar su aprendizaje y avanzar de manera efectiva.

Se fomentará la autoevaluación y la coevaluación entre pares como parte del proceso de aprendizaje. Los estudiantes tendrán la oportunidad de reflexionar sobre su propio progreso y el de sus compañeros, promoviendo un sentido de responsabilidad compartida en el aprendizaje. Estas instancias de evaluación entre pares no solo fortalecerán la comprensión

de los contenidos, sino que también permitirán a los estudiantes desarrollar habilidades críticas y de retroalimentación constructiva.

Además, se implementarán evaluaciones sumativas individuales que integren los contenidos abordados y permitan medir el logro de los objetivos de aprendizaje

A) Diseño Instruccional

Unidad/ Sem	Objetivos (Que el estudiante logre...)	Contenidos	Recursos y herramientas	Actividades
Unidad 1 Semana 1	Comprender las características de la educación virtual.	-La educación en línea	-Programa y cronograma -Presentación de la asignatura -Clase 1 -Textos propuestos para la clase	- Lectura del programa y cronograma - Participar del foro de presentación - Lectura de la Clase 1 y de los textos propuestos
Unidad 1 Semana 2	-Identificar los roles de docentes y estudiantes en los entornos virtuales de enseñanza y aprendizaje. -Redactar una clase virtual recuperando	-Los nuevos roles de los docentes y de los estudiantes. -La clase virtual.	-Clase 2 -Textos propuestos para la clase	-Lectura de la Clase 2 y de los textos propuestos - Encuentro sincrónico 29/3 a las 9 h. Actividad sobre roles de los docentes. -Actividad 1: Redacción de una clase virtual. Individual
Unidad 1 Semana 3	buenas prácticas docentes.		-Clase 3 -Textos propuestos para la clase	-Lectura de la Clase 3 y de los textos propuestos
Unidad 2 Semana 4	Emplear criterios pedagógicos para diseñar actividades en línea que potencien las oportunidades de aprendizaje.	Los modelos de diseño instruccional. Criterios para seleccionar actividades. Evaluación formativa. Método de planificación inversa.	-Clase 4 -Textos propuestos para la clase	-Lectura de la Clase 4 y de los textos propuestos -Actividad 2: Análisis y propuesta de mejora de una actividad. En parejas.
Unidad 2 Semana 5		Aprendizaje activo. La motivación. Gamificación.	-Clase 5 -Textos propuestos para la clase	-Lectura de la Clase 5 y de los textos propuestos

Unidad/ Sem	Objetivos (Que el estudiante logre...)	Contenidos	Recursos y herramientas	Actividades
Unidad 2 Semana 6		El aprendizaje en grupo. Foros de debate. Actividades colaborativas	-Clase 6 -Textos propuestos para la clase	-Lectura de la Clase 6 y de los textos propuestos - Encuentro sincrónico 26/4 a las 9 h. Análisis de un foro de debate real. En grupos. - Actividad 3: Redacción de consigna de un foro
Unidad 2 Semana 7		Redacción de consignas.	-Clase 7 -Textos propuestos para la clase	-Lectura de la Clase 7 y de los textos propuestos -Evaluación parcial. Individual
Unidad 2 Semana 8		Los encuentros sincrónicos. Ventajas y desafíos de la inteligencia artificial.	-Clase 8 -Textos propuestos para la clase	-Lectura de la Clase 8 y de los textos propuestos
Unidad 3 Semana 9	Aplicar criterios de calidad para seleccionar o diseñar distintos tipos de materiales didácticos digitales.	Hipertexto, multimedia e hipermedia. La interactividad. Bancos de contenidos gratuitos y libres. Videos. Podcasts. Píldoras y microcontenidos.	-Clase 9 -Textos propuestos para la clase	-Lectura de la Clase 9 y de los textos propuestos -Actividad 4: Foro de debate "Una imagen dice más que mil palabras"
Unidad 3 Semana 10		Estructuras narrativas hipermediales. La narrativa transmedia. Realidad virtual y realidad aumentada. El diseño de la experiencia de usuario (UX).	-Clase 10 -Textos propuestos para la clase	-Lectura de la Clase 10 y de los textos propuestos - Encuentro sincrónico 24/5 a las 9 h. Desafío memes + IA. En grupos. -Actividad 5: Diseño de un material didáctico. Individual.
Unidad 3 Semana 11		Criterios de calidad de los materiales didácticos digitales.	-Clase 11 -Textos propuestos para la clase	-Lectura de la Clase 11 y de los textos propuestos
Unidad 3 Semana 12		Diseño de materiales didácticos con IA.	-Clase 12 -Textos propuestos para la clase	-Lectura de la Clase 12 y de los textos propuestos -Trabajo final integrador. En parejas.

Unidad/ Sem	Objetivos (Que el estudiante logre...)	Contenidos	Recursos y herramientas	Actividades
Unidad 4 Semana 13	Planificar el proceso de retroalimentación formativa en línea.	Concepciones de la evaluación en la enseñanza virtual. Técnicas para ofrecer retroalimentación eficaz, específica y oportuna.	-Clase 13 -Textos propuestos para la clase	-Lectura de la Clase 13 y de los textos propuestos - Encuentro sincrónico 14/6 a las 9 h. Elaboración de un plan de retroalimentación. En parejas.
Unidad 4 Semana 14		Diseño de instrumentos de evaluación en línea: cuestionarios, encuestas, rúbricas, tareas y pruebas en plataformas e-learning.	-Clase 14 -Textos propuestos para la clase	-Lectura de la Clase 14 y de los textos propuestos
Unidad 4 Semana 15		Revisión de contenidos y evacuación de dudas	-Clase 15 -Textos propuestos para la clase	-Lectura de la Clase 15 y de los textos propuestos -Actividad 6 - Foro de reflexión
Unidad 4 Semana 16		Cierre de la asignatura	Video de cierre	-Encuesta de satisfacción

5. Pautas de acreditación y evaluación:

Modalidad de evaluación de la asignatura

La base del proceso evaluativo será la evaluación formativa. Se combinará con la implementación de una instancia de evaluación parcial y la entrega de un trabajo final integrador de realización en parejas.

El propósito del trabajo final es integrar los aprendizajes adquiridos en la asignatura mediante el análisis crítico de una propuesta educativa en línea y la elaboración de sugerencias de mejora. A través de este análisis, los estudiantes deberán evidenciar su comprensión de las características de la educación en entornos virtuales, los roles de docentes y estudiantes, y la aplicación de criterios pedagógicos, tecnológicos y de calidad para fomentar el aprendizaje.

Criterios de evaluación del trabajo final integrador:

- Claridad y coherencia en la exposición del trabajo.
- Fundamentación pedagógica del análisis.

- Profundidad en la evaluación de las actividades y materiales.
- Aplicación de criterios de calidad en el análisis.
- Viabilidad y adecuación de las sugerencias de mejora.
- Uso de los conceptos e ideas trabajados en la asignatura y correcta citación de fuentes

Pautas de acreditación

- Participar de un mínimo del 60% de las actividades propuestas (lo que implica acreditar y participar en un 60% de las actividades asincrónicas planificadas y en, al menos, un 50% de las actividades sincrónicas).
- Participación y aprobación de las diferentes propuestas de trabajo establecidas como obligatorias durante la cursada.
- Presentación y aprobación del Trabajo Parcial.
- Presentación y aprobación del Trabajo Final Integrador.

La acreditación de la asignatura habilita al estudiante a rendir el examen final. El mismo consistirá en un coloquio de defensa del trabajo final integrador que el/la estudiante deberá preparar teniendo en cuenta la retroalimentación ofrecida previamente por la docente a través de la rúbrica de evaluación antes presentada.