



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL



POSGRADO
UCSG

GUÍA PEDAGÓGICA

(MODALIDAD EN LÍNEA E HÍBRIDA)

PROGRAMAS DE POSGRADO

Contenido

Introducción.....	3
1. Conceptos	3
2. Métodos de Aprendizaje en el entorno virtual.....	4
3. Roles en el proceso enseñanza aprendizaje	5
4. Diseño Pedagógico del Entorno Virtual de Aprendizaje	7
4.1. Contenido Académico	7
4.2. Tutorización.....	9
4.3. Comunicación/Feedback	9
4.4. Inducción de profesores y estudiantes	10
4.5. Syllabus de la asignatura	10
4.6. Actividades previas.....	10
5. Política de Contenidos	11
6. Referencias	11

Introducción

La intención del presente instrumento es el de proponer criterios y lineamientos para desarrollar el proceso de enseñanza aprendizaje en los programas de posgrado y sus diversas modalidades (presencial, en línea e híbrida), es decir, dar respuesta a las necesidades de orden académico, administrativo y operativo de los estudiantes de posgrado de la UCSG, en diversos contextos, avances tecnológicos y nuevas demandas de la sociedad en general, esta situación exige a las instituciones de educación superior una capacidad de respuesta rápida y flexible para los programas. Para Barragán, Ávila, Belmonte, Camarena y Gómez (2021) los aprendizajes que se espera lograr en los estudiantes de posgrado, están jerarquizados de la siguiente manera:

- a. Reconocer la educación contextualizada como foco de acercamiento a los temas que se estudien, que coadyuve a lograr una apropiación desde su actual posición y bagaje de saberes previos.
- b. La formación de competencias duras y blandas que les permita nuevas formas de acercamiento a la información.
- c. La relación de los conocimientos previos con los nuevos contenidos, para que las nuevas interconexiones aseguren la construcción del conocimiento para que la significación del mismo le permita una clara comprensión de su realidad contextual.

1. Conceptos

La modalidad en línea es aquella en la que los componentes de aprendizaje en contacto con el docente; práctico-experimental; y, aprendizaje autónomo de la totalidad de las horas o créditos, están mediados por el uso de tecnologías interactivas multimedia y entornos virtuales de aprendizaje que organizan la interacción de los actores del proceso educativo, de forma sincrónica o asincrónica, a través de plataformas digitales (RRA, 2020).

La modalidad híbrida es aquella en la que los componentes de aprendizaje en contacto con el docente, práctico-experimental, y aprendizaje autónomo de la totalidad de las horas o créditos, se desarrollan mediante la combinación de actividades presenciales, semipresenciales, en línea y/o a distancia; usando para ello recursos didácticos físicos y digitales, tecnologías interactivas multimedia y entornos virtuales de aprendizaje, que organizan la interacción de los actores del proceso educativo, de forma sincrónica o asincrónica, a través de plataformas digitales (RRA, 2020). Esta modalidad permite continuar los estudios sin necesidad de asistir todo el tiempo al aula; la combinación presencial, en línea y virtual favorece que el estudiantado actúe con base en sus propias necesidades de aprendizaje, organizando su tiempo y espacio. La flexibilidad de esta

modalidad invita al estudiante a seguir una dinámica que se adapte a sus necesidades (Barragán, Ávila, Belmonte, Camarena y Gómez, 2021).

- El proceso síncrono son las actividades e interacciones con los profesores en tiempo real, tales como video conferencias, conexión en plataforma en horario específico, entre otras. Estas actividades se realizan en el horario previamente establecido para esa materia.
- El proceso asíncrono no requiere participación simultánea de los estudiantes y profesores, con lo que se cuenta con mayor flexibilidad temporal (en función de la disponibilidad de los participantes) y reflexión en las intervenciones. Estas actividades cuentan con el apoyo y la retroalimentación del profesor autor/tutor.

2. Métodos de Aprendizaje en el entorno virtual

En cuanto a la estrategia metodológica a seguir por parte del programa, dependerá del método de aprendizaje. Según la definición propuesta por De Miguel (2006) es el “conjunto de decisiones sobre los procedimientos a emprender y sobre los recursos a utilizar en las diferentes fases de un plan de acción que, organizados y secuenciados coherentemente con los objetivos pretendidos en cada uno de los momentos del proceso, nos permiten dar una respuesta a la finalidad última de la tarea educativa” (Pág.36). Por lo tanto, el método se concreta en una variedad de modos, formas, procedimientos, estrategias, técnicas, actividades y tareas que soportan el proceso formativo de los estudiantes mediante el uso adecuado de las TIC, basado en la flexibilidad e interactividad.

Y es que el método de aprendizaje es uno de los aspectos más relevantes a la hora de establecer la metodología que se va a utilizar para que los estudiantes adquieran las competencias establecidas.

Las actitudes de los alumnos mejoran y son más positivas en nuevos contextos en los que la metodología permite una mayor interacción, lo cual hace que el proceso de enseñanza-aprendizaje sea más efectivo. La necesidad, por lo tanto, de integrar las TIC en el aula, permite mejorar tanto el interés como el rendimiento de los alumnos Gabarda, Colomo, Romero (2019).

Es importante que esta metodología de los programas bajo la modalidad en línea del Su de Posgrado sea de aplicación flexible, es decir que se adapte a las necesidades del programa y perfil de los estudiantes. Para De Miguel (2005), se pueden considerar los siguientes métodos de aprendizaje:

Tabla 1: *Métodos de Aprendizaje*

Método	Descripción
Clases teóricas (Clases magistrales)	Sesiones expositivas, explicativas y/o demostrativas de contenidos
Seminarios-Talleres	Construir conocimiento a través de la interacción y la actividad a través de sesiones

	supervisadas con participación compartida (profesores, estudiantes, expertos, etc.)
Clases prácticas	Cualquier tipo de prácticas de aula (estudio de casos, análisis diagnóstico, problemas de laboratorio, de campo, etc.)
Tutorías	Relación personalizada de ayuda en la que el profesor autor o tutor atiende, facilita y orienta a los estudiantes en el proceso formativo
Trabajo en grupo	Preparación de seminarios, lecturas, investigaciones, memorias, trabajos, obtención y análisis de datos, etc., para entregar y exponer
Trabajo autónomo e individual	Desarrollar la capacidad de auto-aprendizaje

Tomado de: Adaptado de De Miguel (2005)

3. Roles en el proceso enseñanza aprendizaje

Para el aseguramiento de la calidad de programas ofertados en esta modalidad, se deberá contar con equipo técnico-académico, recursos de aprendizaje y plataformas tecnológicas que garanticen su ejecución, por lo que es imprescindible el adecuado acompañamiento académico de los actores involucrados en el proceso enseñanza aprendizaje.

Equipo técnico académico

El programa deberá contar con personal académico que cumpla los siguientes roles:

Profesor Autor/Tutor

- **Profesor Autor:** Es el responsable de la materia, curso o equivalente, el cual diseña y planifica el proceso de aprendizaje según el diseño microcurricular descritos en el proyecto aprobado por el CES. Los profesores autores tienen además las siguientes obligaciones:
 - Diseñar los materiales académicos y selección de recursos para la enseñanza y el aprendizaje en el marco de la materia, curso o equivalente.
 - Crear el syllabus de la materia, curso o su equivalente.
 - Definir la metodología a seguir en la materia, esto es, la estrategia de enseñanza y aprendizaje.
 - Realizar el diseño pedagógico de la materia en la plataforma tecnológica. En general, la plataforma es Moodle (campus virtual) aunque, como excepción, se puede trabajar con otros entornos tecnológicos objeto de convenio con otras universidades o instituciones.
 - Proponer actividades para facilitar el conocimiento entre los participantes.
 - Analizar con sentido crítico el curso, destacando las mejores prácticas y proponiendo mejoras para futuras ediciones.
 - Asegurar la calidad y coordinar con el profesor tutor las actividades de aprendizaje.

- Demostrar capacidades relacionadas con una formación específica en educación en línea, con un mínimo de 120 horas de capacitación.
- **Profesor Tutor:** Son los profesionales de apoyo a la docencia que mediante la labor tutorial guían, orientan, acompañan y motivan de manera continua el autoaprendizaje en un grupo de estudiantes, potenciando el aprendizaje colaborativo, a través del contacto directo con el estudiante y entre el profesor autor y la UCSG. El desarrollo de este rol dependerá del tipo de programa, por lo que estas funciones también pueden ser desarrolladas por el propio profesor autor y en casos excepcionales por el Director del programa.

Los profesores Tutores tienen las siguientes obligaciones:

- Mantener los flujos comunicativos con los estudiantes.
- Moderar los foros y los otros entornos de interacción del estudiante.
- Guiar al estudiante en su proceso de aprendizaje, dando respuesta a sus mensajes y aportaciones a través de las diferentes herramientas y plataformas.
- Realizar la evaluación de los estudiantes, teniendo en cuenta los porcentajes de evaluación establecidos en el syllabus.
- Realizar las correcciones, aportando el feedback necesario al estudiante, en la realización de actividades y pruebas.
- Estimular la participación (foros, chats, emails).
- Integrar y conducir las intervenciones.
- Dinamizar la acción formativa y el trabajo en línea.
- Incentivar a la participación en las encuestas de evaluación.
- Demostrar capacidades relacionadas con una formación específica en educación en línea, con un mínimo de 120 horas de capacitación.

Expertos en informática: Son los responsables de brindar apoyo y soporte técnico a los usuarios de las plataformas y de los recursos de aprendizaje, así como de la conectividad y acceso a las tecnologías de la información y comunicación. La Dirección de Desarrollo Tecnológico de la UCSG se encarga de diseñar, desarrollar, implementar y administrar los sistemas de información utilizados para el manejo de datos e información de toda la Universidad para garantizar su alto rendimiento y cumplimiento de requisitos de la comunidad universitaria con base a sus objetivos estratégicos.

El rol del estudiante debe hacerse explícito por parte del profesor. Los estudiantes deben saber qué se espera de ellos en las asignaturas, más allá de los propios objetivos de aprendizaje. En este sentido, los aprendizajes, valores y actitudes que se fomentan son (Fernández March, 2005):

- El estudiante es responsable de su proceso de aprendizaje.
- Capacidad de autonomía y responsabilidad, desarrollando habilidades para aprender bajo la dirección del profesor y autónomamente, relacionarse con los compañeros cooperativa y colaborativamente, diagnosticar sus propias necesidades de aprendizaje con ayuda de profesores y compañeros, traducir las necesidades de aprendizaje en objetivos, relacionarse con los profesores como facilitadores e identificar recursos humanos y materiales apropiados a los diferentes tipos de aprendizajes.

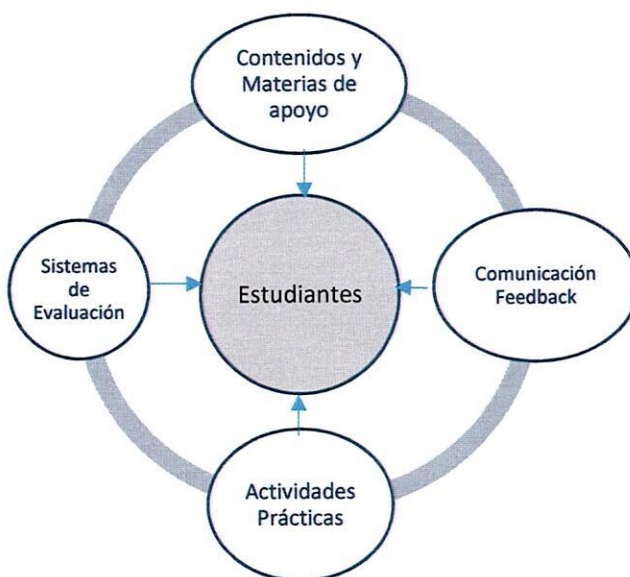
- Seleccionar estrategias efectivas para utilizar los recursos de aprendizaje.
- Aprender por cuenta propia, con la guía del profesor.
- Análisis, síntesis y evaluación.
- Identificar y resolver problemas.
- Tomar decisiones.
- Adquisición del compromiso para actuar como agente de cambio: educación transformadora.
- Búsqueda y organización de información.
- Desarrollo de aprendizaje conectivo y relacional.

4. Diseño Pedagógico del Entorno Virtual de Aprendizaje

En este punto se debe tener presente la modalidad formativa y los elementos que influirán en el proceso enseñanza aprendizaje, tales como: los contenidos, la comunicación e interacción, las actividades de colaboración y cooperación y el sistema de evaluación, tal como se muestra en la figura 1.

Este conjunto de elementos supone un apoyo importante a los procesos educativos, ya que permite desarrollar metodologías innovadoras en el contexto de educación actual, que requiere mayor flexibilidad, adaptación y disrupción.

Figura 1. *Elementos a considerar en el diseño pedagógico*



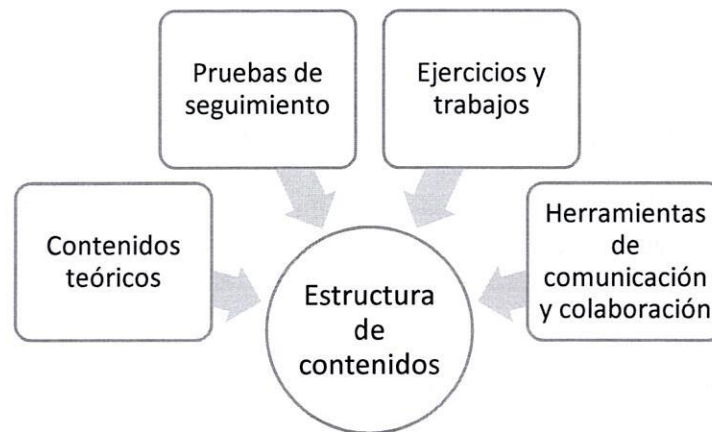
Tomado de: Adaptado García Peñalvo, 2005

4.1. Contenido Académico

El contenido académico es uno de los elementos principales en la formación en línea, es todo el conocimiento que se genera dentro de la plataforma de aprendizaje, desde los casos prácticos para la evaluación, como la estructuración de foros, blogs, y el conocimiento generado en un entorno colaborativo, trabajos de los estudiantes, wikis, y discusiones generadas en el entorno de tutorías.

Sobre la cantidad de contenidos que hay desarrollar a lo largo del curso según la carga académica que tiene asignada cada materia, el programa debe garantizar que los contenidos sean organizados y estructurados para el aprendizaje y desarrollo de las competencias profesionales.

Figura 2. *Estructura de Contenido*



Tomado de: Adaptado de Nebrija, G. C., 2016

Dentro de la estructura de cada materia el estudiante deberá tener acceso al siguiente contenido:

- Una breve presentación a cargo del profesor que debe ser corto y atractivo para el estudiante.
- Documentación general, complementaria de la materia
- Tablón de anuncios en el que sólo escribirá el profesor temas relacionados a la materia.
- Syllabus para el estudiante.
- Material de apoyo referencial de la materia.
- Una actividad de apoyo (foros, chat, entre otros) y acompañamiento que ayude a solventar dudas en torno a la materia.
- Pruebas o tareas destinadas a la evaluación del aprendizaje de la asignatura.

A continuación, se presentan los diferentes soportes de contenidos que los programas pueden utilizar:

Tabla 3. *Tipos de Soporte de Contenidos*

Tipos de Soporte de Contenidos			
Texto	Multimedia	Gráfica	Híbrido
Módulos y Unidades Didácticas	Videoconferencias	Fotos	Videoconferencias (Powerpoint con video y/o audio)



Tipos de Soporte de Contenidos			
Texto	Multimedia	Gráfica	Híbrido
(Adobe pdf y Bb Learn)			
Lecciones y Tutorías	Videos plataforma	Imágenes (.jpg, .gif, .bmp, otros)	Tutoriales
Documentos externos (Adobe, Microsoft)	Plataformas de videos externas (Youtube, Vimeo, Audioemotion, otros)	Infografías (.jpg, .gif, .bmp, otros)	Gamificación
eBooks y artículos pdf	Podcasts (mp3)	Dibujos (.jpg, .gif, .bmp, otros)	Escenarios
Blogs/Webs	Diálogos y Conversaciones Virtuales	Proyectos (.jpg, .gif, .bmp, autocad)	Simulaciones
Foros	Audios comprensión Oral, Wikis		Redes Sociales

Tomado de: Adaptado de Miguel, 2004

4.2. Tutorización

Adicionalmente al contenido disponible en la plataforma, se programan tutorías personalizadas o en grupo de forma regular, realizadas mediante videoconferencia. El profesor tutor debe tener la predisposición para atender las consultas que realizan los estudiantes.

4.3. Comunicación/Feedback

La comunicación síncrona es la que se desarrolla en tiempo real mientras que la comunicación asíncrona la que se lleva a cabo en tiempo diferido. Los usos de estas herramientas son detallados a continuación:

Tabla 4. Herramientas de comunicación

Ejemplo de herramientas de Comunicación		
Tipo	Herramientas	Beneficios
Síncrona	<ul style="list-style-type: none"> • Chat • Videoconferencias (Teams u otra herramienta) • Blogs 	<ul style="list-style-type: none"> • Mensajería instantánea • Sesión magistral del profesor o expertos invitados, tutorías, sesión colaborativa • Creación y recopilación periódica y cronológica de contenidos de uno o varios autores

	<ul style="list-style-type: none"> • Wikis • Grupos • Tutorías 	<ul style="list-style-type: none"> • Permite a los participantes añadir y editar una colección de páginas web de manera grupal o individual directo desde el navegador de internet • Creación y gestión de grupos de los estudiantes
Asíncrona	<ul style="list-style-type: none"> • Anuncios • Foros • Correos electrónicos 	<ul style="list-style-type: none"> • Comunicación unidireccional • Comunicación, debate y diálogo, trabajo colaborativo

Los programas deben revisar y acordar el número de horas síncronas y asíncronas semanales de cada materia, curso o su equivalente, teniendo en cuenta su objeto de estudio y naturaleza, considerando que el componente síncrono será de mínimo una hora semanal.

4.4. Inducción de profesores y estudiantes

Se planificarán actividades tanto para el profesor como para el estudiante en el manejo del entorno virtual, el mismo que deberá ser realizado con la debida anticipación.

4.5. Syllabus de la asignatura

Antes del inicio de la materia, curso o su equivalente, el profesor deberá contar con el syllabus, el mismo que debe presentar las siguientes consideraciones:

- Diseño general. Una visión global de la materia y de lo que se pretende conseguir con ella dentro del programa general de formación.
- Definición de los objetivos de aprendizaje: estudio guiado, autoestudio, trabajo colaborativo.
- Selección de materiales didácticos: textos, informes, infografías, videos, artículos, ebooks.
- Diseño gráfico de todo el material: claridad, buena redacción, simplicidad, estética, inspirador.
- Propuesta de actividades: interacción –foros, wikis, blogs-, sesiones síncronas, asíncronas, investigación y canales de comunicación.
- Procedimiento de seguimiento, a través de tutorías u otras herramientas de feedback.
- Métodos de evaluación.

Esta guía debe ser revisada por el Director del programa, considerando que estará sujeta a una permanente actualización, según las particularidades propias.

4.6. Actividades previas

A continuación, se señalan algunos puntos a considerar para iniciar las actividades del programa:

- Curso sobre el manejo del entorno virtual para los estudiantes y profesores (previa al inicio de la materia) y envío de la documentación necesaria para el conocimiento de la plataforma.
- Sesión de bienvenida
- Publicación de contenidos y configuración de herramientas.
- Presentación del programa y de la materia (presentación general de la materia, del profesor y explicación del syllabus)
- Inicio de la asignatura
- Seguimiento de las materias y unidades didácticas
- Recordatorios sobre la publicación de contenidos: anuncios a través del campus virtual
- Participación con herramientas de comunicación síncrona y asíncrona
- Recordatorios sobre la entrega de trabajos de las materias
- Entrega de trabajos (actividades dirigidas): individuales y grupales
- Recordatorios sobre la entrega de trabajos finales (anuncios)
- Entrega de trabajos finales
- Recordatorios sobre el examen final (anuncios)
- Realización de examen final
- Retroalimentación y conclusión

5. Política de Contenidos

La infraestructura tecnológica garantizará el funcionamiento de la plataforma informática, protección de la información de los usuarios y contará con mecanismos de control para combatir el fraude y la deshonestidad académica.

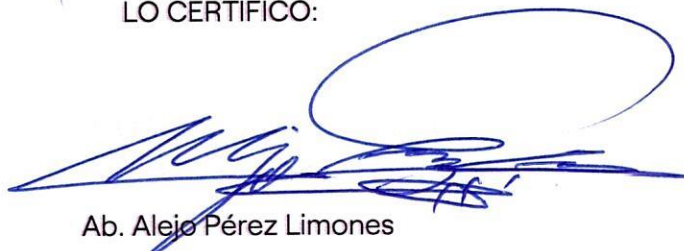
6. Referencias

- Barragán De Anda, A. B., Ávila González, C., Belmonte Herrera, A. M., Camarena Cadena, M. J., & Gómez Valenzuela, R. (2021). Ambientes híbridos de aprendizaje en estudios de posgrado. *Revista Iberoamericana de Tecnología en Educación y Educación en Tecnología*, 28, 149–156.
<https://doi.org/10.24215/18509959.28.e18>
- Consejo de Educación Superior. (2013). *Reglamento de régimen académico*. Gaceta Oficial Ecuatoriana.
- De Miguel Díaz, M. (2005). *Modalidades de enseñanza centradas en el desarrollo de competencias. Orientaciones para promover el cambio metodológico en el Espacio Europeo de Educación Superior*. Universidad de Oviedo.
http://www.uvic.es/sites/default/files/Ensenanza_para_competencias.PDF
- De Miguel Díaz, M. (2006). *Metodologías de enseñanza y aprendizaje para el desarrollo de competencias*. Madrid: Alianza Editorial.
- Díaz, M. D. M. (2006). Metodologías para optimizar el aprendizaje: Segundo objetivo del Espacio Europeo de Educación Superior. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 20(3), 71–91.

- Fernández March, A. (2005). Nuevas metodologías docentes. *Talleres de formación del profesorado para la Convergencia Europea impartidos en la UPM*.
- Ferrer, K., & Bravo, M. (2017). Metodología PACIE en los ambientes virtuales de aprendizaje para el logro de un aprendizaje colaborativo. *Revista Electrónica Diálogos Educativos*, 12(24), 3–17.
- Gabarda, V., Colomo, E., & Romero, M. M. (2019). Metodologías didácticas para el aprendizaje en línea. *REIDOCREA*, 8(2), 19–36.
- Marcelo, C. (2007). Propuesta de estándares de calidad para programas de formación docente a través de estrategias de aprendizaje abierto y a distancia. UNESCO. http://www.unesco.cl/medios/biblioteca/documentos/estandares_en_e_learning.doc
- Marcelo, C., & Perera, V. H. (2007). Comunicación y aprendizaje electrónico: La interacción didáctica en los nuevos espacios virtuales de aprendizaje. *Revista de Educación*, 343(mayo-agosto), 381–429.
- Martínez, E., & Fuentes, M. (2014). Implementación de la metodología PACIE en cursos semipresenciales en el entorno virtual de aprendizaje de TIC. *Revista Iberoamericana de Producción Académica y Gestión Educativa*, 2(2), 1–12.
- Mayorga Fernández, M., & Madrid Vivar, D. (2011). Metodología de evaluación de los cursos on line. *Didáctica, Innovación y Multimedia*, (20), 1–12.
- Nebrija, G. C. (2016). *Metodología de enseñanza y para el aprendizaje*. Universidad Nebrija. <https://www.nebrija.com/nebrija-global-campus/pdf/metodologia-ensenanza-aprendizaje.pdf>

SECRETARÍA GENERAL. – El suscrito Secretario General de la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil, certifica que el Consejo Universitario en su sesión ordinaria del 26 de agosto de 2025, aprobó la “GUÍA PEDAGÓGICA DE POSGRADO DE LA UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL” cuyo texto es el que antecede. –Guayaquil, 27 de agosto de 2025-----

LO CERTIFICO:



Ab. Alejo Pérez Limones

Secretario General

AUTORIZADO:



Ing. Walter Mera Ortiz, Ph.D.

Rector