

PROGRAMAS DE POSGRADO

MODELO PEDAGOGICO

Contenido

1.- Fundamentos Teóricos	3
3.- Métodos de Aprendizaje.....	4
3.1 Metodología PACIE.....	5
4. Entornos Virtuales de Aprendizaje	7
4.1 Plataformas Virtuales	8
4.2 Videoconferencias	8
4.3 Nube/Herramientas Compartidas.....	9
Office 365 u otra herramienta en línea.....	9
4.4 Biblioteca	9
5. Diseño Pedagógico del Entorno Virtual de Aprendizaje	9
5.1 Contenido Académico	10
6. Metodologías de Aprendizaje.....	12
7. Sistemas de Evaluación.....	14
7.1 Componente de Aprendizaje:.....	14
7.2 Componentes de la Evaluación de los Aprendizajes	14
7.3 Criterios de Evaluación	15
8. Referencias.....	15

Introducción

En los últimos años, la Educación Superior se ha enfrentado a nuevos contextos y con ello a desafíos tecnológicos, en entornos digitales donde las técnicas de aprendizaje permiten un ambiente interactivo y accesible. En este contexto, se debe reflexionar sobre las nuevas alternativas de enseñanza-aprendizaje atendiendo a las necesidades profesionales de la sociedad, buscando formas de generar nuevos conocimientos y experiencias académicas de calidad. Además, los cambios tecnológicos han tenido un impacto significativo en la educación superior, lo que nos lleva a replantear estas formas de enseñanza-aprendizaje en la actualidad, donde priman los procesos estratégicos de innovación y creatividad.

En ese sentido, el Modelo Pedagógico debe concebir las nuevas formas de aprendizaje, más flexibles, que enriquecen los conocimientos de los estudiantes a través del uso de las tecnologías de la información, la interacción, sin restricciones de espacio y tiempo, privilegiando el aprendizaje autónomo mediante estrategias de aprendizaje que facilitan el proceso con la utilización de guías de aprendizaje, textos digitalizados o escritos, videos, audios, software educativo, plataforma tecnológica, herramientas necesarias para tutorías síncronas o asíncronas, diversos sistemas o medios de comunicación que faciliten el acceso a los diferentes servicios que brinda la universidad y al que se puede acceder desde distintos lugares donde se ubiquen los estudiantes.

1.- Fundamentos Teóricos

Nuestro Modelo Pedagógico, derivado del Modelo Educativo Institucional, para el funcionamiento de programas de posgrado, se sustenta en dos corrientes contemporáneas que permiten alcanzar o lograr aprendizajes significativos.

Conectivismo, de acuerdo con George Siemens, es una teoría del aprendizaje para la era digital, explica el efecto que la tecnología tiene sobre la manera en que actualmente aprendemos. Integra principios explorados por las teorías del caos, redes neuronales, complejidad y autoorganización, centrándose sobre todo en la inclusión de la tecnología como parte de nuestra distribución de cognición y conocimiento.

Constructivismo, las teorías de Jean Piaget (1952), Jerome Bruner (1960), David Ausubel (1963) y Lev Vygotsky (1978) compartieron una tendencia en la investigación psicológica y educativa alineándose a la corriente constructivista. El constructivismo intenta explicar cuál es la naturaleza del conocimiento humano, sostiene que el aprendizaje es un proceso activo, que el conocimiento previo da lugar a un nuevo conocimiento que por lo tanto el aprendizaje es un proceso subjetivo que cada persona modifica constantemente a la luz de sus experiencias (Abbott, 1999). El constructivismo plantea que la educación se basa en el desarrollo de habilidades y destrezas, de tal forma que convierte al aprendizaje en un proceso continuo y significativo. Por lo tanto, el estudiante es el actor central del aprendizaje relaciona conocimiento ya adquiridos con la información nueva.

Socioconstructivismo, teoría del Socio-Constructivismo es una perspectiva pedagógica que sostiene la importancia de la interacción social donde la colaboración, discusión y la experiencia social construyen el conocimiento por lo que el aprendizaje se da por la interacción con los demás y su entorno (Lev Vygotsky).

2.- Rol del Docente

De acuerdo a Siemens el rol del docente es orientar a los estudiantes para que puedan elegir fuentes de información confiables y que puedan seleccionar la información más importante y pertinente, el rol del estudiante está en adquirir la habilidad para seleccionar entre tantas formas y medios de información y de comunicación. Se dice que el punto de partida del conectivismo es el estudiante. Para complementar esta teoría es necesario el apoyo de textos, información en la red, compartir información, participación en foros y otros apoyos.

Consistente con la teoría del constructivismo el profesor estimula, crea y propicia situaciones que le permiten, al estudiante, construir el conocimiento por lo que deberá ser creativo y promover actividades relacionadas al tema del aprendizaje y manejar las tecnologías de la información y comunicación.

3.- Métodos de Aprendizaje

Los métodos de aprendizaje son procesos de formación que abarcan y estructuran una acción formativa completa.

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 Sistema 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:

Tabla1: Métodos de Aprendizaje

Método	Descripción
Conferencias	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 colaborativo	Preparación de seminarios, lecturas, investigaciones, memorias, trabajos, obtención y análisis de datos, etc., para entregar y exponer
Congresos	Reunión de expertos o profesionales con el propósito de debatir un tema y profundizar en su conocimiento.
Movilidad	Movimiento de estudiantes o profesores de una institución a otra con el fin de enriquecer sus conocimientos y fomentar la colaboración.
Trabajo autónomo e individual	Desarrollar la capacidad de auto-aprendizaje

Tomado de: Adaptado de De Miguel (2005)

3.1 Metodología PACIE

La metodología PACIE (Presencia, Alcance, Capacitación, Interacción, E-learning), aplicada en un entorno virtual de aprendizaje, contribuye a alcanzar los objetivos del proceso de enseñanza aprendizaje mediante la incorporación de la TIC de forma gradual y reflexiva, aspectos considerados claves en la formación en línea ya que requiere de compromiso, responsabilidad, voluntad y una fuerte disposición para el autoaprendizaje (Oñate, 2009).

Según Martínez y Fuentes (2014), la metodología PACIE es un modelo que modifica el rol docente por una acción tutorial eficiente, quien desde un sentido humanizante motiva y realiza el acompañamiento necesario para disminuir los índices de deserción en los cursos de enseñanza virtual.

Para la implementación de esta metodología en las aulas virtuales, los programas se deben centrar en la creación de tres (3) bloques:

- Bloque 0 o PACIE: es el más importante dentro del proceso metodológico y permitió desarrollar la interacción dentro del aula virtual. Este se compone con tres secciones:
 - Sección de información, donde se muestra información general del curso
 - Guía para iniciar el curso, quién es el tutor y la rúbrica de evaluación del curso
 - Sección de comunicación se destina para presentar todos los anuncios, noticias y novedades del desarrollo del curso.
- Bloque Académico: en esta sección se desarrollan los contenidos de la materia, curso o equivalente, los cuales son presentados en diferentes formatos para diversificar la exposición temática. Se estructura en cuatro secciones:
 - Sección de exposición, la cual contiene la información que necesita conocer el estudiante, cuidando que no sea repetitiva para no cansar, aburrir y desertar al estudiante.
 - Sección de rebote, constituye un filtro con actividades para compartir conocimientos de forma crítica y reflexiva a través de foros, chat, videoconferencias, blogs entre otros recursos de la web o plataforma Moodle, pues de esta manera el estudiante debe leer y asimilar la información de la sección de exposición.
 - Sección de construcción, el tutor no interactúa, permite que los estudiantes investiguen, exploren, resuelvan, aprendan haciendo y si se equivocan deben corregir y superar las actividades propuestas.
 - Sección de comprobación, tiene por objetivo evaluar el aprendizaje del estudiante a fin de conocer si aprendió, asimiló y comprendió los contenidos propuestos.
- Bloque de Cierre: permite culminar las tareas pendientes o cerrar procesos inconclusos del curso o de la labor tutorial. Se construyen tres secciones:
 - Sección de negociación, en este espacio se propicia la comunicación con el profesor autor/tutor para entregar trabajos atrasados o trabajos que no cumplieron la comprobación de destrezas,
 - Foro de despedida en el aula virtual en el que pueden interactuar todos los participantes.

Sección de retroalimentación, espacio destinado para conocer la opinión de los participantes en cuanto al desarrollo de los contenidos, la labor tutorial, el uso de la tecnología, entre otros aspectos que sirvieron para mejorar la calidad educativa en el programa.

4. Entornos Virtuales de Aprendizaje

La actividad académica en la educación virtual se desarrolla en una plataforma educativa y administrativa apropiada, con equipos técnicos académicos y con uso de diversidad de recursos de aprendizaje tales como herramientas sociales, contenidos multimedia, sistemas de comunicación avanzados, aplicaciones informáticas, simuladores, etc., que permiten la adquisición de competencias y en donde las comunidades virtuales son los ejes centrales de la formación.

Para su ejecución, los programas tienen a disposición las siguientes plataformas:

Tabla 2. Plataformas virtuales UCSG

Plataformas Virtuales UCSG		
Plataformas	Detalle	Usuarios
Plataforma virtual	Herramientas de gestión de contenido Herramientas de comunicación Herramientas de colaboración Herramientas de evaluación	Profesores y estudiantes
Videoconferencia	Herramienta videoconferencia	Profesores y estudiantes
Herramientas on line	Outlook OneDrive Lync Word online Excel online PowerPoint online OneNote online Office Desktop Pro	Profesores y estudiantes
Biblioteca	Catálogo-OPAC Bibliografías seleccionadas Libros electrónicos Recursos en Internet Trabajos de titulación	Profesores y estudiantes

Cabe mencionar que las actividades académicas se deben realizar dentro de las plataformas virtuales de la universidad o plataformas tecnológicas de otras IES o instituciones con las que la UCSG mantenga convenios. De esta situación debe ser informado el Sistema de Posgrado.

4.1 Plataformas Virtuales

Es el entorno disponible para el desarrollo académico y apoyo a los procesos de enseñanza y aprendizaje. En este espacio se definen y programan las materias, las unidades didácticas, las actividades de aprendizaje (foros, wikis, blogs, entre otros) y de evaluación (test de unidades, casos prácticos, trabajos finales, etc.), mediante la aplicación de los siguientes formatos:

- Contenidos textuales: textos integrados en la plataforma y documentación descargable.
- Contenidos gráficos como fotografías, gráficos, infografías, ilustraciones, etc. en formato que permiten presentar contenido de manera visual.
- Contenidos sonoros responden a archivos de audio en formato .aiff, .mp3, .midi, mp, .wav, o .wma (podcasts) que aportan beneficios al aprendizaje.
- Contenidos audiovisuales como incluye videos didácticos (elaborados explícitamente con una intencionalidad didáctica) como aquellos videos que resultan adecuados.
- Enlaces web permiten acceder a contenido externo a la plataforma Moodle como una manera de enriquecer el contenido de la asignatura.

4.2 Videoconferencias

La videoconferencia es una herramienta de impartición de las clases magistrales o conferencias, sesiones de invitados profesionales expertos en temas concretos, para tutorizar el seguimiento de la asignatura, para aclarar dudas sobre entregables o cualquier otro tipo de actividad que requiera de una comunicación más directa, síncrona y humana, tales como:

- Reuniones en línea: Para organizar reuniones de forma cómoda y remota.
- Comunicación constante a través del chat: Para comunicarse con otros miembros del grupo de forma instantánea.
- Conexión a la nube: Se puede traer a Teams documentos desde otras plataformas, como Google Drive, Dropbox o Box y así tener todo centralizado en un solo lugar.
- Integración con O365: La integración con las herramientas Word, Excel y PowerPoint permite editar y colaborar en tiempo real dentro de Teams.
- Compartir repositorios de documentos: Se puede compartir un repositorio de documentos con todos los asesores de forma automática. Teams te permite: (a) Guardar documentos dentro de la herramienta, (b) Compartir esos documentos y (c) Trabajar sobre esos documentos de forma colaborativa.
- Sincronización en todos tus dispositivos: Se puede sincronizar de forma sencilla las carpetas y documentos de tu computadora y teléfono con Teams, para tener todo el contenido necesario disponible.
- Wiki de datos útiles. Se puede crear una wiki con información útil para el grupo, como información para nuevos miembros, historia del grupo, contraseñas para cuentas, etc.
- Crear canales privados. conversaciones privadas dentro de un equipo de trabajo.
- Stream, librerías y repositorio de archivos: Es importante mantener un registro de reuniones pasadas, materiales de entrenamiento, grabaciones y otros contenidos relevantes, incluyendo videos con Stream.

4.3 Nube/Herramientas Compartidas Office 365 u otra herramienta en línea

Es una solución de comunicación y colaboración en la nube, en este caso, de Microsoft e incluye el paquete Office Professional Plus a través del cual se puede acceder, desde la cuenta del estudiante o profesor, a las siguientes herramientas:

- Outlook: El correo electrónico siempre está presente, ya que es una herramienta ágil y asíncrona que resuelve bien la comunicación para dudas sobre la materia, trabajos y otros ítems, que no requieren de inmediatez y/o que se requiere dejar por escrito. Los profesores y estudiantes de la UCSG deberán utilizar el correo electrónico institucional, que está vinculado a todas las plataformas virtuales. Es posible configurar el correo en los dispositivos móviles, smartphones y tabletas.
- OneDrive: Es una herramienta de colaboración que permite compartir y trabajar en cooperación y colaboración en un documento en la nube.

4.4 Biblioteca

El Servicio de Biblioteca constituye un apoyo imprescindible a la docencia y a la investigación, facilitando el acceso a la información científica a la comunidad UCSG. Además, incluye recursos básicos para las actividades obligatorias de la oferta académica y recursos complementarios que permitan la profundización, ampliación o especialización de los conocimientos.

Dentro de las bibliotecas virtuales se puede acceder a una variada gama de buscadores académicos algunos que se obtienen basándose en el convenio CEDIA y otros buscadores cuyas licencias fueron adquiridas directamente por la Universidad, a los que se pueden acceder a través del portal www.ucsg.edu.ec, tales como: E-libro, Ebsco, Fielweb, Gale, Gale Prime sources, Mc Graw Hill, Pearson, Proquest, Springer Link, Taylor & Francis, Ebrary, Scopus, Wofram research, Emerald, Pearson VitalSource. Además, se puede hacer uso de bibliotecas de otras universidades del mundo en el caso de existir convenios de esa naturaleza.

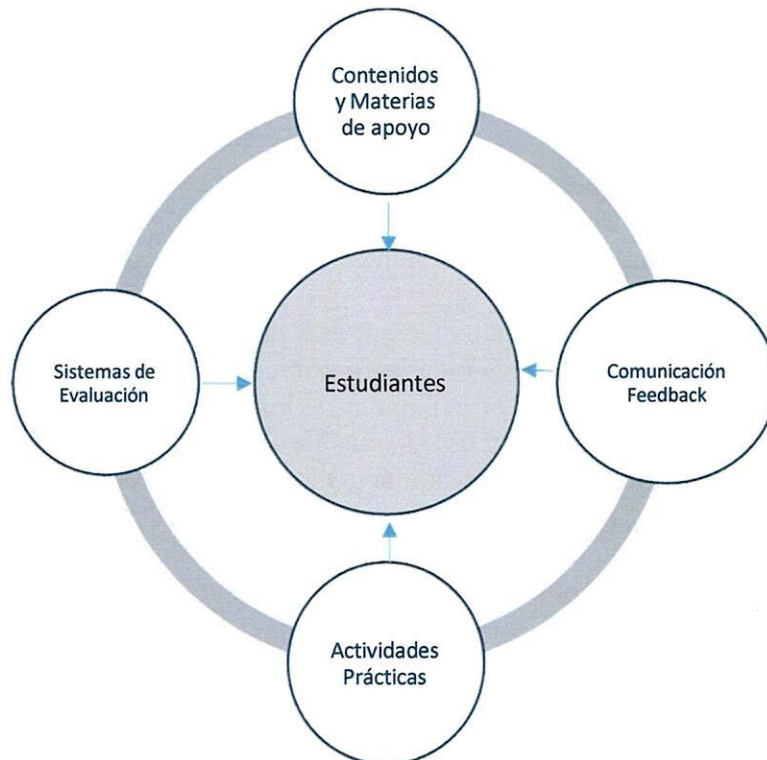
5. Diseño Pedagógico del Entorno Virtual de Aprendizaje

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





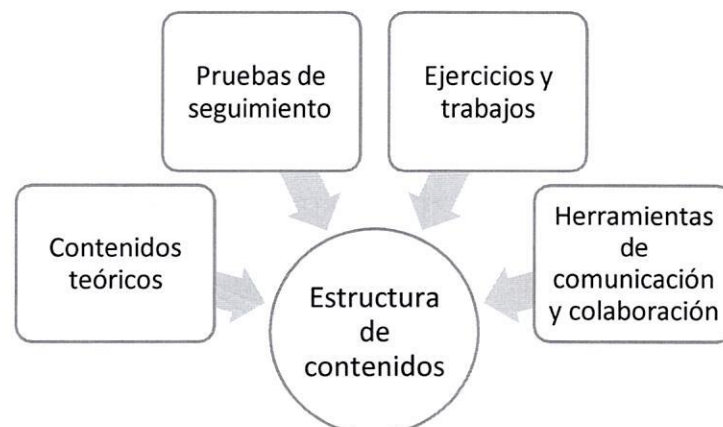
Tomado de: Adaptado García Peñalvo, 2005

5.1 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 (Adobe pdf y Bb Learn)	Videoconferencias	Fotos	Videoconferencias (Powerpoint con video y/o audio)
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



Tipos de Soporte de Contenidos			
Texto	Multimedia	Gráfica	Híbrido
Foros	Audios comprensión Oral, Wikis		Redes Sociales

Tomado de: Adaptado de Miguel, 2004

6. Metodologías de Aprendizaje

Aprendizaje ubicuo

Estrategia formativa en la que el aprendizaje ocurre en cualquier lugar y en cualquier momento gracias al uso de tecnologías que se integran en nuestro día a día en los objetos más cotidianos. Mediante estas tecnologías los contenidos y actividades formativas siempre están disponibles para los estudiantes.

Aprendizaje-servicio (ApS)

Es una respuesta al compromiso que tenemos con la sociedad tratando de encontrar soluciones al entorno, combinando el aprendizaje con el servicio a la comunidad.

El aprendizaje-servicio es una metodología innovadora que fácilmente se puede adaptar con diversas propuestas educativas, en donde el alumno es el protagonista de su aprendizaje, tanto dentro como fuera del tiempo y espacio educativo, propiciando así, el autoconocimiento, construyendo ciudadanía, empatía e inclusión. (abril 21, 2019 Por **Erika Patricia Guerra Treviño**)

Técnica didáctica que enlaza dos conceptos complejos: acción comunitaria, el “servicio” y los esfuerzos por aprender de la acción, conectando lo que de ella se aprende con el conocimiento ya establecido: el “aprendizaje”, y puede ser utilizada para reforzar los contenidos del curso y desarrollar una variedad de competencias en el estudiante con la responsabilidad cívica. (IFE, *glosario de innovación educativa* 2024)

Aprendizaje invertido

Es una técnica didáctica en la que la exposición de contenido se hace por medio de videos que pueden ser consultados en línea de manera libre, mientras el tiempo de aula se dedica a la discusión, resolución de problemas y actividades prácticas bajo la supervisión y asesoría del profesor. (IFE, *glosario de innovación educativa* 2024)

Método de casos

El Método de Casos es una técnica didáctica en la que los alumnos construyen su aprendizaje a partir del análisis y discusión de experiencias y situaciones de la vida real. Se les involucra en un proceso de análisis de situaciones problemáticas para el cual deben

formular una propuesta de solución fundamentada. (IFE, *glosario de innovación educativa 2024*)

Aprendizaje a lo largo de la vida

Un proceso de aprendizaje y desarrollo individual a lo largo de la vida, desde el aprendizaje en la primera infancia hasta el aprendizaje en la jubilación. Es un concepto inclusivo que se refiere no solo a la educación en entornos formales como escuelas, universidades e instituciones de educación de adultos, sino también al aprendizaje “a lo largo de toda la vida” en entornos informales, en el hogar, en el trabajo y en la comunidad en general. (IFE, *glosario de innovación educativa 2024*)

Activo

Es una estrategia de enseñanza-aprendizaje que se centra en el alumno al promover su participación y reflexión continua a través de actividades que se caracterizan por ser motivadoras y retadoras, orientadas a profundizar en el conocimiento, desarrollan las habilidades de búsqueda, análisis y síntesis de la información, promoviendo una adaptación activa a la solución de problemas. (IFE, *glosario de innovación educativa 2024*)

Colaborativo

Los ambientes colaborativos de aprendizaje están diseñados para crear las condiciones donde estudiante pueda ejercer y ejercitar su responsabilidad individual, a la par que la interdependencia positiva, la interacción cara a cara, el trabajo en equipo y la gestión de grupos. Comprendiéndose este proceso como:

Trabajo de dos o más estudiantes que buscan una solución conjunta a la tarea de grupo, compartiendo sus conocimientos.

En el plano cognitivo y metacognitivo, el énfasis no está en la solución en si misma, sino en la construcción conjunta de conocimiento y en el aprendizaje incrementado de cada miembro del grupo.

Es el empleo didáctico de grupos pequeños en el que los alumnos trabajan juntos para obtener los mejores resultados de aprendizaje tanto en lo individual como en los demás. Promueve el desarrollo de habilidades, actitudes y valores en los estudiantes. (IFE, *glosario de innovación educativa 2024*)

Aprendizaje basado en proyectos

Técnica didáctica que se orienta en el diseño y desarrollo de un proyecto de manera colaborativa por un grupo de alumnos, como una forma de lograr los objetivos de aprendizaje de una o más áreas disciplinares y además lograr el desarrollo de las competencias relacionadas con la administración de proyectos reales. (IFE, *glosario de innovación educativa 2024*)



7. Sistemas de Evaluación

La evaluación de carácter formativa y sumativa deberán aplicarse en todos los programas al menos 1 vez en cada asignatura. Cada Programa determinará las metodologías, recursos, formatos y herramientas para la evaluación.

7.1 Componente de Aprendizaje:

Evaluación Formativa. - el profesor podrá escoger aquellas estrategias que más se ajusten a la modalidad y contenido propio de la asignatura; pudiendo escoger entre trabajos colaborativos, proyecto/caso, aprendizaje/actividades autónomas de manejo de fuentes y contenidos de información; planteamiento y resolución de problemas para conocer, investigar e innovar; la transferencia y contextualización de conocimientos, reflexión crítica y autoevaluación del propio trabajo (RRA marzo 2023), actividades o estrategias serán preparatorias, de consolidación y profundización de los aprendizajes de los otros componentes....

Evaluación Sumativa. -Se trata de una evaluación centrada en procesos más que en resultados e interesada en que sea el estudiante el que asuma la responsabilidad de su propio aprendizaje y por ende se utilice la evaluación como un medio que le permita alcanzar los conocimientos propuestos. En el diseño pedagógico de una asignatura es muy importante tener clara la manera de evaluar a los estudiantes; esta evaluación suele componerse por la participación, el trabajo individual, trabajo en equipo, examen, entre otros, que dependerá del syllabus de la materia a impartir. Algunas herramientas de evaluación son:

- Examen: Permite al profesor preparar cuestionarios con preguntas tipo opción múltiple, verdadero/falso, coincidencia, respuesta corta y respuesta numérica.
- Taller o trabajos grupales: Permite poner en práctica la teoría y la experiencia laboral. Profesores y estudiantes podrán realizar la evaluación de los trabajos grupales.
- Análisis de casos de estudio: Permite evaluar el aprendizaje de los estudiantes.

La retroalimentación (feedback) del profesor es esencial en el proceso de aprendizaje, por lo que la calificación debe ir acompañada de los comentarios del profesor, a modo de guía y corrección, para que los estudiantes comprendan su evaluación, actividad que puede realizar a través de múltiples formatos: texto, audio, video, etc.

7.2 Componentes de la Evaluación de los Aprendizajes

La evaluación de los aprendizajes, centrada en el mejoramiento del proceso educativo deberá considerar los siguientes componentes:

a) Aprendizaje en contacto con el docente: contenidos y procedimientos planificados y transmitidos por el profesor en su interacción directa con los estudiantes, en sus diferentes modalidades, evaluados en función de los objetivos de aprendizaje declarados en la planificación curricular;

- b) Aprendizaje autónomo: contenidos y procedimientos planificados para el desarrollo independiente por parte del estudiante, guiados por el profesor y evaluados en función de las competencias y resultados esperados; y,
- c) Aprendizaje práctico-experimental: deberá ser evaluado en los ambientes/contextos de aplicación y experimentación coherentes con los contenidos y procedimientos planificados.
- d) Aprendizaje colaborativo: espacio diseñado para el trabajo en equipo que busca la construcción conjunta del conocimiento, podrá evaluarse durante el proceso.

7.3 Criterios de Evaluación

En la medida en que se hayan formulado correctamente los objetivos del aprendizaje, pueden incluirse pautas de evaluación que indiquen el grado de obtención del objetivo. Cada criterio de realización establecido para una actividad profesional debe poder ser evaluado con un criterio de evaluación específico, los mismos que deben comunicarse desde el momento en que el estudiante comienza con el proceso de enseñanza-aprendizaje, para que conozcan sobre las pruebas de evaluación.

En función de la importancia que se quiera otorgar a cada tipo de actividad, y en función de las características del curso, es preciso otorgar un porcentaje de la evaluación final a cada una de estas evaluaciones sobre las actividades, como, por ejemplo:

- Participación en las sesiones de clases, a partir de lecturas previas de la bibliografía y de los temas de discusión.
- Participación en tutorías individuales y grupales.
- Participación en los Foros del Campus virtual sobre los temas propuestos.
- Realización de trabajos en grupos.
- Realización de un examen conceptual.
- Reseñas de revistas científicas especializadas en la temática del programa académico.
- Realización de trabajos aplicados y casos relacionados con los contenidos de la asignatura.
- Elaboración y presentación de trabajos académicos.

8. Referencias

De Educación Superior, C. (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. Consulta en línea desde: 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.



- Nebrija, G. C. (2016). Metodología de enseñanza y para el aprendizaje. Universidad Nebrija. Obtenido de <https://www.nebrija.com/nebrija-global-campus/pdf/metodologia-ensenanza-aprendizaje.pdf>.
- MARCELO, Carlos (2007). Propuesta de Estándares de Calidad para programas de formación docente a través de estrategias de aprendizaje abierto y a distancia. En www.unesco.cl/medios/biblioteca/documentos/estandares_en_e_learning.doc (Consulta: 12/03/2008).
- MARCELO, Carlos y PERERA, Víctor Hugo (2007). Comunicación y aprendizaje electrónico: la interacción didáctica en los nuevos espacios virtuales de aprendizaje. En Revista de Educación, 343, Mayo-Agosto.
- Mayorga Fernández, M., & Madrid Vivar, D. (2011). Metodología de evaluación de los cursos on line. Didáctica, innovación y multimedia, (20), 0001-12.
- Fernández March, A. (2005). Nuevas metodologías docente. Talleres de Formación del profesorado para la Convergencia Europea impartidos en la UPM.
- Ferrer, K. y Bravo, M. Metodología Pacie en los ambientes virtuales de aprendizaje para el logro de un aprendizaje colaborativo. Revista Electrónica Diálogos Educativos, 12(24), 3-17 (2017)
- Martínez, E. y Fuentes, M. Implementación de la metodología PACIE en cursos semipresenciales en el Entorno Virtual de Aprendizaje de TIC. Revista Iberoamericana de Producción Académica y Gestión Educativa, ISSN: 2007-8412, 2(2), 1- 12 (2014)
- A. B. Barragán De Anda, C. Ávila González, A. M. Belmonte Herrera, M. J. Camarena Cadena and R. Gómez Valenzuela, "Ambientes híbridos de aprendizaje en estudios de posgrado," Revista Iberoamericana de Tecnología en Educación y Educación en Tecnología, no. 28, pp. 149-156, 2021. doi: 10.24215/18509959.28.e18
- Gabarda, V., Colomo, E., Romero, M. M. (2019). Metodologías didácticas para el aprendizaje en línea. REIDOCREA, 8(2), 19-36

Instituto para el futuro de la educación. (2024). Glosario de innovación educativa 2024

SECRETARÍA GENERAL. - El suscrito Secretario General de la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil, certifica que el Consejo Universitario en su sesión ordinaria del 16 de diciembre de 2025, aprobó el "MODELO PEGAGÓGICO DEL SUBSISTEMA DE POSGRADO DE LA UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL", cuyo texto es el que antecede.-Guayaquil, 19 de diciembre de 2025.-.....

LO CERTIFICO:


Ab. Alejo Pérez Limones
Secretario General

AUTORIZADO:


Ing. Walter Mera Ortiz, Ph.D.
Rector