

# Perfil Académico Universitario para Entornos Virtuales de Aprendizaje



## Presentación

El Centro de Formación Pedagógica y Tecnología Educativa (CFPTE) promueve un ambiente de aprendizaje en entornos virtuales a través de herramientas versátiles y tecnológicas que inducen al mejoramiento continuo en la calidad de los procesos de aprendizaje. Este ambiente se desarrolla mediante el uso del Campus Virtual de la Universidad Técnica Nacional para apoyar el desarrollo de los cursos que se ofertan a la comunidad universitaria.

El aula virtual se genera como un espacio de teleformación que ofrece un entorno para el desarrollo de cursos de formación con modalidad virtual e híbrida para la interacción entre el docente y los participantes, donde el docente virtual asume una figura importante en el proceso de producción y mediación en la virtualidad. Cabe mencionar que en la universidad la práctica educativa se direcciona hacia una visión holística que integre otros componentes en la educación como la virtualidad.

El Área de Tecnología Educativa y Producción de Recursos Didácticos del CFPTE, capacita en el uso y manejo de herramientas digitales emergentes y el desarrollo de programas formativos para la enseñanza enfocados en un diseño curricular en la virtualidad. En este sentido el área considera de suma importancia definir el Perfil del Académico Universitario para Entornos Vituales en concordancia con el acuerdo 25-2015 de la Sesión Ordinaria N°.03-2015 del 12 de febrero de 2015, sobre el Perfil académico de la Universidad Técnica Nacional.

Este documento tiene como propósito dar a conocer el Perfil del Académico Universitario para Entornos Vituales puntualizados en los siguientes aspectos: competencias transversales, pedagógicas, comunicacionales, evaluativas y tecnológicas.

<b>Perfil del Académico Universitario para entornos virtuales</b>			
<b>I. Propósito del quehacer Académico Universitario para entornos virtuales</b>			
El académico universitario inmerso en los entornos virtuales es aquel que se encuentra capacitado para desarrollar, implementar y evaluar el diseño curricular de un curso con modalidad en línea o combinado. Posee experiencia en entornos virtuales así como la habilidad para la construcción de materiales digitales y manejo de comunicación en estos entornos. Para el desempeño requiere de una formación profesional integral que permita determinar las habilidades y destrezas en función de un diseño por competencias donde involucre una serie de aspectos tales como los transversales, pedagógicos, comunicativos y tecnológicos.			
<b>II. Competencias Transversales</b>			
Conoce	Hacer	Ser	Convivir
<b>Compromiso institucional</b>			
Conoce el Plan Estratégico de Tecnología Educativa y Producción de Recursos Didácticos, Marco Fundamentador de la mediación en entornos virtuales, Manual de diseño curricular para entornos virtuales, Reglamento de Entornos Virtuales de Aprendizaje.	Ejecuta los diferentes procesos educativos integrando las nuevas tecnologías en los ambientes de aprendizaje.  Desarrolla los procesos académicos en el campus virtual acorde con el diseño curricular vigente.	Aplica la metodología holista en los entornos virtuales.  Cumple con los lineamientos para el diseño de entornos virtuales.	Promueve el uso de las tecnologías emergentes en el quehacer universitario.  Propicia una comunicación asertiva en la comunidad universitaria para sensibilizar hacia una cultura digital.

Alfabetización digital			
Identifica los elementos que condicionan el desarrollo de competencias para una alfabetización digital.	Aplica estrategias innovadoras con apoyo de tecnologías emergentes, dentro de los procesos educativos.	Participa en procesos de actualización digital.	Impulsa el uso de tecnologías emergentes en la comunidad universitaria.
Investigación e innovación			
Investiga en las tendencias para el uso e implementación de las tecnologías en los procesos universitarios como una oportunidad de innovación educativa.	Realiza propuestas innovadoras para la integración de las TIC en el quehacer universitario.	Asume el compromiso de desarrollar procesos innovadores en TIC.	Favorece la calidad de los procesos académicos implementando tecnologías emergentes.
Ética en entornos virtuales			
Conoce los lineamientos éticos inmersos en el uso de las tecnologías emergentes y los recursos disponibles en la web.	Incorpora dentro de los recursos y herramientas que utiliza aspectos referentes a los derechos de autor y propiedad intelectual.	Respeta los derechos de autor y propiedad intelectual en los recursos y materiales que utiliza como apoyo a los procesos académicos.	Promueve en los aprendientes el correcto uso de las tecnologías y los recursos de la web respetando los derechos de autoría intelectual.
III. Competencias pedagógicas			
Conocer	Hacer	Ser	Convivir
Diseño Curricular			
Posee una formación virtual sobre el diseño curricular en entornos virtuales.	Desarrolla entornos virtuales acorde con el diseño curricular.	Se dispone a integrar los enfoques pedagógicos en el desarrollo de proyectos e-learning.	Genera propuestas que involucren el mejoramiento del desarrollo de los entornos educativos en la comunidad aprendiente.
Mediación Pedagógica			
Conoce procesos de mediación pedagógica requeridos en los entornos virtuales de aprendizaje.	Emplea metodologías dinámicas y acordes con los entornos virtuales.	Se adapta e implementa procesos que demanda la mediación pedagógica en los entornos virtuales de aprendizaje.	Detalla la metodología a emplear dentro del campus virtual a los aprendientes.
Evaluación en entornos virtuales			
Considera elementos que componen el sistema evaluativo en el marco de los entornos virtuales de aprendizaje.	Asume desde su accionar actividades como el diseño y planeamiento de la evaluación en entornos virtuales.	Se actualiza en métodos evaluativos e innovadores acordes a los requerimientos del entorno virtual.	Crea procesos de mejora en la evaluación para asegurar la calidad de los entornos virtuales de aprendizaje.  Brinda procesos de seguimiento y realimentación para el logro de los aprendizajes en los participantes.

IV. Competencias comunicacionales			
Comunicación Asertiva			
Propicia un ambiente favorable para el aprendizaje facilitando la construcción de conocimientos colaborativos, el respeto y la tolerancia a las opiniones diversas cumpliendo con su papel de mediador.	<p>Plantea actividades individuales y colectivas que permiten la participación para el trabajo efectivo y oportuno del aprendiz.</p> <p>Utiliza herramientas tecnológicas para la comunicación asertiva y oportuna para la construcción del aprendizaje.</p> <p>Investiga sobre el uso de herramientas comunicacionales efectivas para canalizar oportunamente la información a los participantes.</p>	<p>Se compromete a utilizar adecuadamente las herramientas de comunicación en el campus virtual.</p> <p>Adquiere un compromiso en el mejoramiento de las habilidades de comunicación asertiva mediante la capacitación e investigación permanente.</p>	Propicia espacios de interacción, reflexión, motivación y pensamiento crítico entre los aprendientes para alcanzar el éxito en el proceso de aprendizaje.
V. Competencias Tecnológicas			
Conocer	Hacer	Ser	Convivir
Dominio de Herramientas tecnológicas			
Conoce herramientas tecnológicas, recursos didácticos y multimedia que facilitan los procesos de aprendizaje.	<p>Domina y utiliza herramientas tecnológicas para la creación de recursos didácticos y multimedia que apoyan los procesos académicos. Asesora en el manejo de herramientas tecnológicas del Campus Virtual; así como la descarga de materiales educativos, selección y uso de software especializado para el desarrollo de las actividades de aprendizaje.</p> <p>Selecciona y utiliza a partir de los principios educativos las herramientas tecnológicas que aseguran el éxito académico de los aprendientes.</p>	<p>Se capacita en el uso y manejo de herramientas tecnológicas que aseguren el desempeño académico de los aprendientes.</p> <p>Se compromete a mantener actualizados los recursos didácticos y multimediales que utiliza en su accionar pedagógico.</p>	Impulsa mediante el uso de herramientas tecnológicas el mejoramiento de la calidad académica y el fortalecimiento de competencias acordes con la demanda de la sociedad del conocimiento.