**PLANIFICACIÓN Y SEGUIMIENTO ACADÉMICO DE ASIGNATURA**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **FACULTAD /SEDE:** | | |
| **PROGRAMA:** | | |
| **PROFESOR:** | | |
| **ASIGNATURA:** | COHORTE: | PARALELO: |
| **PERIODO ACADÉMICO:** | | |
| **FECHA REGISTRO DE LA PLANIFICACIÓN:** | | |
| **MODALIDAD:** En línea / presencial**.** | | |
| **En línea:** URL clase grabada | | |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **1.      PLANIFICACIÓN DE ASIGNATURA** | | | | | | **2.       SEGUIMIENTO DE LA PLANIFICACIÓN** | | | | | |
| **CLASE No** | **TEMAS** | **FECHA** | **HORARIO** | **Modalidad**  **En línea** | **AMBIENTE DE APRENDIZAJE** | **METODOS DIDÁCTICOS** | **ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS** | **RECURSOS DE APRENDIZAJE DIDÁCTICOS** | **TIPO DE EVALUACIÓN** | **OBSERVACIONES** | **VALIDACIÓN ESTUDIANTE** |
| **TIPO DE CLASE** |
|  |  |  |  | Sincrónica/  asincrónica | Áulico/Práctico  /Virtual | 1. El Aula Invertida 2. Aprendizaje Basado en Problemas 3. Aprendizaje Basado en Proyectos 4. Otros  5. No Aplica | ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS O METODOLÓGICAS  1. Aprendizaje basado en Competencias 2. Aprendizaje basado en el Pensamiento 3. Educación STEM ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS CREATIVAS 1. Gamificación 2. Simulaciones y Juego de roles 4. Aprendizaje en Red (Networking) 5. Aprendizaje por retos 6. Aprendizaje vivencial 7. Storytelling (Narración de historias) 8. Evaluación continua 9. Otras que son de uso frecuente por los profesores en el contexto universitario: Debate, Simposio, Mesa redonda, Foro, Seminario, Taller, Mapas, Diagramas, Cuadros sinópticos o comparativos, Matrices, Estudios de Caso, Lluvia de ideas, Análisis de texto, Dinámicas grupales, Cuestionario, Portafolio, Trabajo en equipo, Clase magistral, entre otras. ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS INNOVADORAS TENDIENTES A LA INTERNACIONALIZACIÓN 1.- Clase Espejo 2.- Clase Prisma 3. Team Teaching 4.- Metodología COIL OTROS | 1. Tecnologías del aprendizaje y conocimiento (TAC) como plataformas virtuales de aprendizaje, videos, simulaciones, infografías, juegos educativos, foros, webinar, aplicaciones de Moodle como Kahoot, Quizizz, entre otros que considere el profesor. 2. Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) como: Libros digitales, videoconferencias, robótica, programas de diseño, pizarras digitales, realidad virtual y aumentada, impresión 3D, prácticas de laboratorio desde la virtualidad. 3. Tecnologías de Empoderamiento y Participación (TEP) como TPACK, redes sociales educativas, foros de discusión, blogs y wikis. 4. Tecnologías para la Investigación Científica y Publicación (TIP) como: Google Scholar, Wikipedia, Gogle drive, herramientas de escritura Zotero, End Note, herramientas de publicación como: Rio (Research ideas and Outcomes) Journal, Science Open 5. Inteligencia Artificial tenemos a chatgpt, Prezi, twee, perplexity, DALL. E 2, DeepSeek  OTROS |  |  |  |

**Fecha presentación**: aaaa-mm-dd

|  |  |
| --- | --- |
| ELABORADO POR: | APROBADO POR: |
| ------------------------------------  NOMBRE Y FIRMA PROFESOR/A | ------------------------------------  NOMBRE Y FIRMA  COORDINADOR/A DEL PROGRAMA |