
Formulario de aprobación de curso de posgrado/educación permanente

Asignatura: Competencias digitales y socio-afectivas en entornos virtuales de aprendizaje

Modalidad:

(posgrado, educación permanente o ambas)

Posgrado

Sí

Educación permanente

Sí

Profesor de la asignatura ¹: Dra. Patricia Alejandra Behar, profesora titular, Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

Profesor Responsable Local ¹: Regina Motz, Gr5, Instituto de Computación

Otros docentes de la Facultad:

Docentes fuera de Facultad: Dra. Ketia Kellen Araújo da Silva, profesora da Escola de Guerra Naval, Rio de Janeiro / Brasil.

Programa(s) de posgrado: Maestría y doctorado en Informática (Peduciba)

Instituto o unidad: Instituto de Computación, Flng

Departamento o área:

Horas Presenciales: 15 horas.

(se deberán discriminar las horas en el ítem Metodología de enseñanza)

Nº de Créditos: 2

Público objetivo: Docentes universitarios, profesionales de la educación y estudiantes de posgrado

Cupos: Sin cupo

Objetivos: Comprender el concepto de competencias y reconocer su importancia en los procesos de enseñanza y aprendizaje en entornos virtuales de aprendizaje.

Identificar competencias digitales y socio-afectivas para su uso en entornos virtuales de aprendizaje.

Aplicar las competencias digitales y socio-afectivas en el trabajo en equipo, fortaleciendo la comunicación, la autoría colectiva, la gestión de la información, la planificación y la presencia social.

Conocimientos previos exigidos: no hay.

Conocimientos previos recomendados: no hay.

Metodología de enseñanza: La metodología combina instancias sincrónicas (presenciales y en línea) con actividades asincrónicas orientadas al trabajo autónomo del estudiante. En las clases sincrónicas se desarrollarán exposiciones dialogadas, análisis de casos y discusiones guiadas, promoviendo la participación activa y la reflexión crítica sobre el concepto de competencias digitales y socio-afectivas en entornos virtuales de aprendizaje. Se trabajará con situaciones aplicadas al trabajo en equipo en ambientes virtuales, favoreciendo la integración entre fundamentos teóricos y prácticas colaborativas. Las actividades asincrónicas incluirán lectura de materiales seleccionados, resolución de ejercicios prácticos y

elaboración de producciones individuales, con el objetivo de consolidar los conceptos abordados y promover la aplicación contextualizada de las competencias estudiadas. La propuesta metodológica se sustenta en un enfoque constructivista y colaborativo, centrado en el estudiante y orientado al desarrollo de competencias.

Descripción de la metodología: realización de actividades, participación en clases presenciales y en línea. [Obligatorio]

Detalle de horas:

- Horas de clase (teórico): 8 horas.
- Horas de clase (práctico): 7 horas.
- Horas de clase (laboratorio): 0
- Horas de consulta: no hay.
- Horas de evaluación: no hay.
 - Subtotal de horas presenciales: 15
- Horas de estudio: 5 horas.
- Horas de resolución de ejercicios/prácticos: 10 horas.
- Horas proyecto final/monografía: 0.
 - Total de horas de dedicación del estudiante: 30 horas.

-
- Forma de evaluación: Participación en las actividades programadas y contribuciones en clase; registro de asistencia en línea de cada estudiante.
 - [Indique la forma de evaluación para estudiantes de posgrado, si corresponde]
 - Para estudiantes de posgrado la evaluación será individual y consistirá en: Elaboración de una actividad práctica individual en la que el estudiante aplique los conceptos de competencias digitales y socio-afectivas a un contexto de enseñanza virtual o trabajo en equipo; Participación en las instancias sincrónicas; e Cumplimiento de las actividades asincrónicas propuestas.
 - La aprobación requerirá la entrega y aprobación de la actividad individual final.
 -
 - [Indique la forma de evaluación para estudiantes de educación permanente, si corresponde]

Temario:

- Lección 1) Presentación del curso.
- Lección 2) Historia y concepto de competencias.
- Lección 3) Competencias digitales en entornos virtuales de aprendizaje.
- Lección 4) Competencias socio-afectivas en entornos virtuales de aprendizaje (Apertura a nuevas experiencias, Autogestión, Empatía, Compromiso y Resiliencia).
- Lección 5) Trabajo en equipo (Características del trabajo en equipo).
- Lección 6) Competencias digitales para el trabajo en equipo y cuestionario (Autoría digital colectiva, Comunicación en equipo, Gestión de la información en equipo, Empatía entre compañeros, Presencia social en equipos, Organización y planificación de equipos, y Resiliencia de equipo).

- Lección 7) Competencias socio-afectivas para el trabajo en equipo (Apertura a nuevas experiencias, Autogestión, Empatía, Compromiso y Resiliencia).
 - Lección 8) Clausura del curso.
-

Bibliografía:

- Behar, P. A.; Machado, L. R. & Longhi, M. T. (2022). Competências socioafetivas em ambientes virtuais de aprendizagem: uma discussão do conceito. *Revista Novas Tecnologias na Educação*, 20(1), 389-398.
- Dolle, J. M. (1993). *Para além de Freud a Piaget: referenciais para novas perspectivas em psicologia*. Petrópolis, Brasil: Vozes.
- Pasquali, L.; Azevedo, M. M. & Ghesti, I. (1997). *Inventário Fatorial de Personalidade: manual técnico e de aplicação*. São Paulo, Brasil: Casa do Psicólogo.
- Piaget, J. (2005). *Inteligencia y afectividad*. Buenos Aires, Argentina: Aique Grupo Editor.
- Piaget, J. (1973). *Estudos Sociológicos*. Rio de Janeiro, Brasil: Forense.
- Perrenoud, P. (1999). *Construir as competências desde a escola*. Porto Alegre, Brasil: Artmed.
- Perrenoud, P. (2013). *Desenvolver competências ou ensinar saberes: a escola que prepara para a vida*. Porto Alegre, Brasil: Penso.
- Peixoto, E. S.; Akazaki, J. M., Behar, P. A. & Longhi, M. T. (2025). Competências socioafetivas vinculadas ao trabalho em equipe. *Educación*, 34(67), 90-105.
- Zabala, A. & Arnau, L. (2010). *Como aprender e ensinar competências: uma proposta para o currículo escolar*. Porto Alegre, Brasil: Artmed.



Facultad de Ingeniería Comisión Académica de Posgrado

Datos del curso

Fecha de inicio y finalización: 18 de marzo de 2026- 18 de abril 2026

Horario y Salón: a definir

Arancel: \$10.400

Arancel para estudiantes inscriptos en la modalidad posgrado: \$10.400

Arancel para estudiantes inscriptos en la modalidad educación permanente: \$10.400

Se exonera el pago a los estudiantes de posgrados académicos.
