



MODELO DE LA MODALIDAD ON LINE

Elaborado por: PhD(c) Cristian Londoño Proaño



Índice

1. Presentación	3
2. Marco legal sobre la modalidad virtual	4
3. Modelo pedagógico	5
4. Relación del modelo pedagógico y el diseño instruccional.	6
5. Interacción	9
7. Metodología de ambientes del aprendizaje	14
8. Proceso de evaluación	17
9. Proceso de Virtualización y recursos de aprendizaje.	18



1. Presentación

La modalidad virtual se base en el uso del Internet, en un entorno virtual. La universidad cuenta con una “plataforma tecnológica para fortalecer la interacción con los estudiantes, con el fin de gestionar las actividades autónomas, colaborativas, prácticas y de trabajo en equipo” (UTI, p. 26). Utiliza la plataforma de Blackboard, en versión Moodle. Esta plataforma es accesible en cualquier momento del día y de la noche, desde cualquier país del mundo, por lo que los participantes pueden ingresar en la plataforma desde su residencia y de esta manera hacer compatible su estudio con su trabajo y su familia.

Cuenta con un modelo educativo y pedagógico con un enfoque en la socioformación, que se aplica a través de una metodología activa centrada en el estudiante y en su entorno que implica la concepción y visión teórica del aprendizaje, viabilizada a través de las TIC, para el desarrollo de competencias por desempeño profesional contextual, aplicando una investigación formativa y acompañada de un proceso tutorial para la motivación y aplicación del proceso de aprendizaje.

Por otra parte, los procesos evaluativos se hacen presentes en el aprendizaje a través de la evaluación socioformativa.



2. Marco legal sobre la modalidad virtual

La Ley Orgánica de Educación Superior (LOES) en los Art. 27, 28, 29 cita que el Aprendizaje en contacto con el docente, Aprendizaje autónomo, y Aprendizaje práctico-experimental tienen componentes virtuales que pueden requerir equipos, instrumentos, y materiales especiales y tecnológicos.

El Reglamento de Régimen Académico del CES en el Título VI, Capítulo II, en el artículo 73, indica que la modalidad en línea es aquella en la que los componentes del aprendizaje; práctico-experimental y aprendizaje autónomo están mediados en su totalidad por el uso de tecnologías interactivas multimedia y entornos virtuales de aprendizaje, que organizan de manera sincrónica o asincrónica, a través de plataformas digitales.

En UTI (2018), en el subtítulo “Tecnologías de la información y la comunicación” establece que:

Con la expansión de las Nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación (NTIC) en el ámbito formativo, el modelo educativo incorpora un proceso de enseñanza y aprendizaje flexible, abierto, dinámico y multidireccional, donde el acto educativo pueda descentralizarse y democratizarse a un sector más amplio de la sociedad. La UTI, en respuesta a los requerimientos de una sociedad en red en camino a la sociedad del conocimiento, incorpora en su oferta académica de las carreras y postgrados múltiples modalidades de estudio, como: Modalidad presencial, Modalidad semipresencial, Modalidad a distancia, Modalidad en línea y Modalidad Flexible (pp. 20-21).

Además en el mismo documento del Modelo Educativo indica que el aprendizaje práctico-experimental y el aprendizaje autónomo se desarrollan por



plataformas tecnológicas, y que “El Modelo de Gestión Institucional, así como su operacionalización en la Estructura Organizacional y su articulación establecida en el Estatuto, promueven la integración de la docencia, vinculación e investigación con apoyo en la tecnología, basando su gestión en general, en la definición deliberada de enfoques hacia el mejoramiento continuo de la calidad de la educación y de procesos innovadores en las herramientas utilizadas para los mecanismos de aprendizaje” (UTI, 2018, p. 26).

3. Modelo pedagógico



Centrado en el estudiante:	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Focalizado en el aprendizaje más que en la enseñanza ➤ Centrado en el estudiante como protagonista del proceso de aprendizaje
En concordancia con el constructivismo, conectivismo y la complejidad	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Focalizado en las teorías del aprendizaje que han aportado a la consecución de un aprendizaje significativo, sistémico, potencializando la conectividad.
Entorno virtual de aprendizaje mediado por las tics:	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Se basa en el internet con sus posibilidades de sincronía y asincronía ➤ El aprendizaje se desarrolla en entornos virtuales(aulas virtuales)
Metodología Activa:	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Aprendizaje Basado en Problemas –ABP- ➤ Aprendizaje por Proyectos, -APP- ➤ Aprendizaje Colaborativo, -AC- ➤ Aprendizaje a través de CASOS
Formación de competencias por desempeño profesional contextual	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Desarrollo de competencias básicas y profesionales como producto del egreso
Investigación formativa	<ul style="list-style-type: none"> ➤ La investigación como eje transversal en el proceso de aprendizaje

En UTI (2018) establece que “la modalidad en línea deben promover un proceso formativo que propicie una educación dialógica, interactiva e incluyente a partir de un esquema pedagógico que aporte a la docencia asistida, aprendizaje colaborativo, aprendizaje autónomo y a las prácticas de aplicación y experimentación” (p. 26).

4. Relación del modelo pedagógico y el diseño instruccional.

El modelo pedagógico se viabiliza a través del diseño instruccional en tanto en cuanto este lleva a la práctica el currículo.



La metodología de los aprendizajes en entornos virtuales se realiza a partir del **Diseño Instruccional** de las asignaturas de estudio; esto es, un proceso que facilita la construcción del conocimiento por parte de los estudiantes al crear un recorrido sistemático por instancias de aprendizaje. Entiende al conocimiento como un constructo cognitivo personalísimo del sujeto; se centra en el estudiante y requiere que su rol sea activo. El diseño instruccional considera aspectos pedagógicos y tecnológicos que permiten llevar a la práctica de manera adecuada el currículo.

El **Diseño Instruccional** permite que el aprendizaje se desarrolle a través de:

- Actividades previas (su finalidad es generar experiencias previas a los contenidos de la asignatura y ambientar pedagógicamente el proceso de aprendizaje sustentado en recursos TIC).
- Actividades en contacto con el docente.
- Actividades de construcción (orientadas a que se construya el aprendizaje de manera constructiva, por descubrimiento, colaborativo y/o en red).
- Actividades autónomas.
- Actividades de transferencia de conocimiento (se refiere a la aplicación del aprendizaje)

A través del **entorno virtual** se crea la interactividad multidireccional, en la relación entre profesor - estudiante y estudiantes entre sí, así como capacidad de planificación y acción para lograr los objetivos y los resultados propuestos. Es por ello



que se requiere del participante: madurez, motivación o disposición al aprendizaje, disponibilidad de experiencias previas o familiares al área de conocimiento, capacidad reflexiva y crítica.

En este encuentro, el participante es un adulto y el tutor, que acompañará continuamente durante todo el proceso formativo al participante; un asesor, orientador virtual en el logro de sus aprendizajes. Del postulante se espera que desarrolle su desempeño para la autogestión y la construcción social del aprendizaje, el pensamiento creativo, la autoevaluación, la evaluación de los pares, el trabajo colaborativo y cooperativo, el compromiso y responsabilidad con las asignaciones, así como la capacidad de argumentación, tolerancia y respeto a las posiciones en conflicto.

Con el fin de alcanzar los resultados de aprendizaje, cada asignatura se organiza en entornos virtuales, por tanto promueve estrategias de enseñanza interactivas fundamentadas en la integración de diferentes actividades y medios de información y comunicación, tales como el uso de unidades didácticas instruccionales, referencias bibliohemerográficas y electrónicas, contenido académico, guía didáctica, uso de material multimedia, uso de material audiovisual, navegación por internet, comunicación a través del correo electrónico interno, uso del chat para la reflexión de los contenidos, foros electrónicos para el debate, comunicación con los pares en grupos de trabajo cooperativo y colaborativo.

Tabla 1: Cuadro tentativo de actividades que el Profesor Autor y profesor Tutor

Autor	Tutor
Elabora el syllabus establecido en la planificación académica del período	Elabora un informe de seguimiento a la planificación con sugerencias de mejora.



Gestiona las mejoras curriculares del proyecto formativo	
Elabora la guía instruccional de acuerdo a la modalidad.	
Desarrollar los contenidos académicos acorde a los resultados del aprendizaje propuestos en el syllabus	
Actualización semestral de contenido académico	
Propone los recursos multimedia y audiovisuales	
Realizar actividades sincrónicas de los proyectos formativos.	Realiza tutorías para orientar el aprendizaje autónomo del estudiante.
	Realizar la retroalimentación en las actividades propuestas para el estudiante.
	Revisa y califica las actividades asincrónicas de los proyecto formativos, utilizando las rúbricas creadas por el docente-autor.
Diseña y programa el aula virtual, de acuerdo a la guía instruccional.	
Reunirse con el tutor para analizar los problemas de los estudiantes y lograr un consenso para una mejor orientación, cada 15 días	Realiza el acta de la reunión de autor y tutor y entregar al coordinador.
Genera, firma y entrega el acta de las calificaciones.	Tiene una comunicación directa con el estudiante mediante teléfono, chats, correo electrónico.
Diseña los instrumentos de evaluación conforme a los proyecto formativos	Utiliza las rúbricas creadas por el docente-autor para la calificación de las actividades propuestas para el estudiante.
Revisa y califica las actividades asincrónicas de los proyecto formativos, utilizando las rúbricas creadas por el docente-autor.	

Nota: Elaboración propia. Primer borrador de funciones autor - tutor.

5. Interacción

Las actividades del aprendizaje como establece el CES(2017) se divide en tres tipos de actividades. En el caso de la modalidad on line se desarrollan de la siguiente manera:



- 1. Actividad en contacto con el docente:** “El aprendizaje en contacto con el docente es el conjunto de actividades individuales o grupales desarrolladas con intervención directa del docente que comprende las clases, conferencias, seminarios, talleres, proyectos en aula” (CESA, 2017, p. 13). En el caso de la modalidad on line, la actividad en contacto con el docente se desarrollan mediante recursos sincrónicos o asincrónicos, de acuerdo a la carga horaria de cada docente.
- 2. Actividad autónomas:** "El aprendizaje autónomo es el conjunto de actividades de aprendizaje individuales o grupales desarrolladas de forma independiente por el estudiante sin contacto con el personal académico o el personal de apoyo académico” (CES, 2017, p. 13-14). En el caso de la modalidad on line, la actividad autónoma debe desarrollarse con recursos asincrónicos, que privilegien la autonomía del estudiante, y necesariamente recibir retroalimentación de los tutores.
- 3. Aprendizaje práctico-experimental:** “El aprendizaje práctico-experimental es el conjunto de actividades (individuales o grupales) de aplicación de contenidos conceptuales, procedimentales, técnicos, entre otros, a la resolución de problemas prácticos, comprobación, experimentación, contrastación, replicación y demás que defina la IES; de casos fenómenos, métodos y otros que pueden requerir uso de infraestructuras” (CES, 2017, p 14). En el caso de la modalidad on line, esta



actividad debe realizarse mediante curso abiertos on line (MOOCs), simuladores, entornos virtuales, tecnologías disruptivas y tecnologías inmersivas.

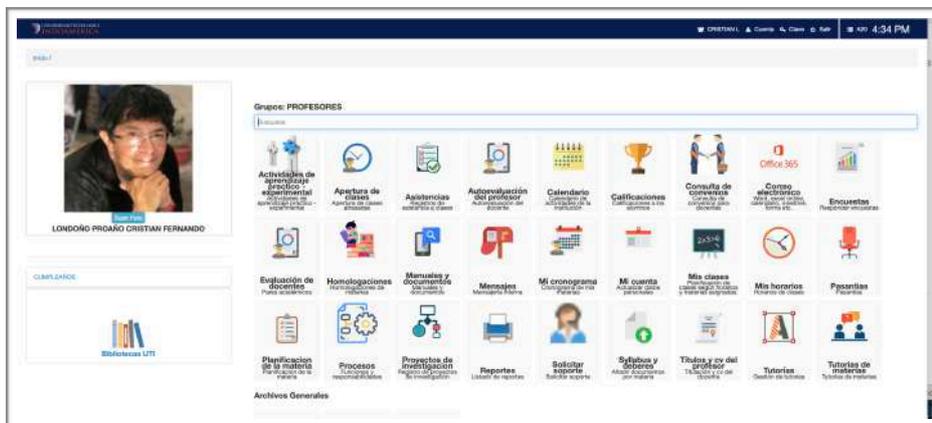
En el caso del modelo pedagógico de la socio formación, los componentes de la Producto final y socialización debe realizaras mediante recursos asincrónicos, que privilegien la autonomía del estudiante.

En cuanto a la evaluación debe realizarse de acuerdo al modelo pedagógico, mediante recursos asincrónicos y sincrónicos.

En cuanto a la tutoría, debe realizarse mediante recurso sincrónicos y asincrónicos.

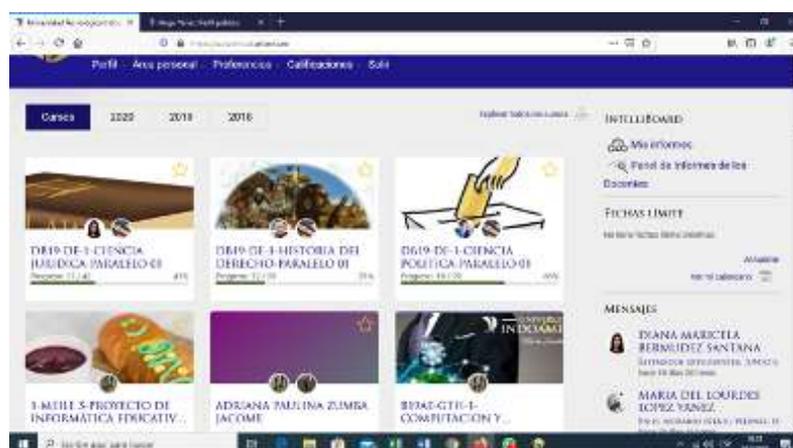
6. Infraestructura tecnológica

La Universidad Tecnológica Indoamérica cuenta con la plataforma SGA, Sistema de Gestión Académica, donde el estudiante y el docente cuenta con la información académica del proyecto formativo. En el SGA, es estudiante puede encontrar el control de asistencia, horarios de clase, calificaciones, correo electrónico, planificación de la materia, syllabus, deberes, y proyectos de investigación, solicitud de tutorías, biblioteca virtuales y otra información relevante para el estudiante.



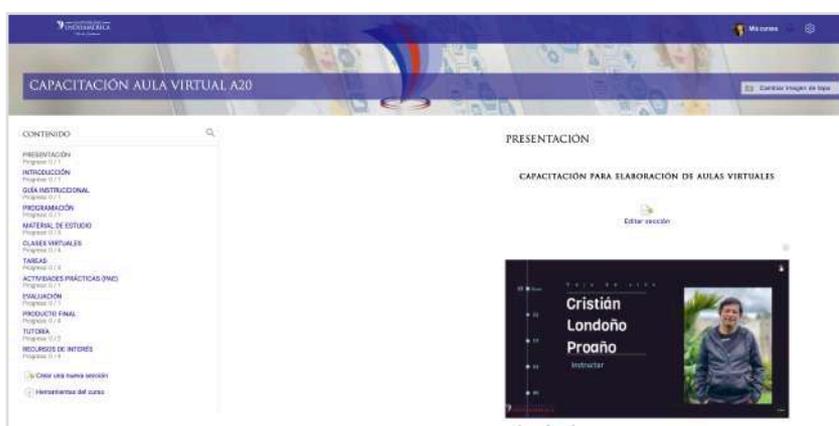
L a

Universidad Tecnológica Indoamérica cuenta con una “plataforma tecnológica para fortalecer la interacción con los estudiantes, con el fin de gestionar las actividades autónomas, colaborativas, prácticas y de trabajo en equipo” (UTI, p. 26). Tiene un campus virtual que utiliza la plataforma de Blackboard, en versión OPEN LMS Moodle, la que se accede por medio de un navegador Web (Microsoft Internet Explorer, Mozilla Firefox, Opera, etc.). Esta plataforma es accesible en cualquier momento del día y de la noche, desde cualquier país del mundo, *en varios dispositivos como computadores, celulares y tabletas*. Por lo que los participantes pueden ingresar en la plataforma desde su residencia y/o cualquier lugar y de esta manera hacer compatible su estudio.



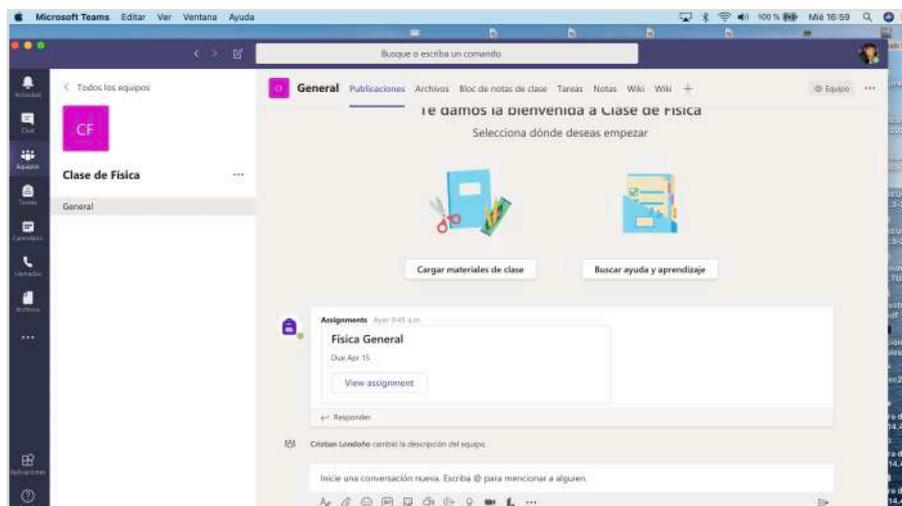


Cuenta con un modelo educativo y pedagógico con un enfoque en la socioformación, que se aplica a través de una metodología activa centrada en el estudiante y en su entorno que implica la concepción y visión teórica del aprendizaje, viabilizada a través de las TIC, para el desarrollo de competencias por desempeño profesional contextual, aplicando una investigación formativa y acompañada de un proceso tutorial para la motivación y aplicación del proceso de aprendizaje.



En la plataforma de Moodle OPEN LMS Blackboard se diseñan las aulas, y se brinda las actividades del aprendizaje en contacto con el docente, aprendizaje autónomo, aprendizaje práctico-experimental, evaluación, producto final y tutorías.

Como herramientas de la actividad del aprendizaje en contacto con el docente tenemos Teams, que es una herramienta colaborativa de Microsoft, integrada a Office 365. Cabe señalar, la Institución tiene una cuenta corporativa de Office 365 para docentes, alumnos y personal administrativo. “Microsoft Teams permite organizar y gestionar tantos proyectos o actividades de la clase en función de las necesidades, así como la posibilidad de añadir a cualquier persona de dentro o fuera del centro educativo a ser invitado como miembro” (Leasba, 2018).



Los alumnos de la Universidad tienen acceso a la biblioteca UTI, que tiene biblioteca virtual, Recursos Bibliográficos Externos, Catálogo en línea, Recursos Bibliográficos CEDIA. Además de que accede a base datos como Scopus, Latindex, Scielo, Dialnet y otras plataformas.

La Universidad tiene un Centro de datos para el desarrollo de las actividades académicas, de investigación y de apoyo institucional, que se encuentre disponible a tiempo completo y funcione ininterrumpidamente; con capacidad de almacenamiento, alojamiento, memoria y procesamiento, e interconectividad (ancho de banda de internet).

7. Metodología de ambientes del aprendizaje

El entorno virtual de aprendizaje que se utilizará en la modalidad, constituye un ecosistema formativo que dispone de una gran variedad de recursos digitales y espacios



de comunicación sincrónicos y asincrónicos, enfocados para el dialogo e intercambio de experiencias y conocimientos.

Entre las herramientas que dispone el entorno virtual de aprendizaje de la UTI constan: foros de comunicación, foros académicos, chat, cuestionarios, lecciones, consultas, glosario, entrega de tareas, carpetas para el almacenamiento de documentos, libros electrónicos, encuestas, SCORM, wiki, talleres,, HTML, entre otros recursos que permitirán un adecuado trabajo y logro de los resultados del aprendizaje.

Nuestro sistema debe garantizar que los estudiantes asistan regularmente a clases por medios electrónicos. El diseño instruccional de las aulas virtuales toma en cuenta lo planteado y varios criterios que procedo a señalar. Primero, el nuevo modelo de aula virtual está centrado en el estudiante y se basa en el modelo pedagógico de la universidad, enfocado en la socio formación. La socioformación es una pedagogía que desarrolla “el talento en las personas, organizaciones y comunidades para lograr la sociedad del conocimiento y el desarrollo social sostenible” (UTI,2018). La Dirección de Modalidad Virtual la implementa virtualmente, de acuerdo al contexto y la praxis de nuestra universidad, y a nuestra identidad universitaria.

El modelo de aula virtual es el resultado de una investigación científica y el respaldo de coordinadores, docentes y estudiantes, además de considerar la normativa correspondiente. Por un lado, la investigación mostró que el 86% de estudiantes prefirieren el nuevo modelo y el 96% indicaron que le gustó la experiencia de uso del nuevo modelo de aula virtual. Por otro lado, los coordinadores, docentes y estudiantes



consideraron que el nuevo modelo es intuitivo, ordenado y de fácil uso. Por lo que, es un elemento favorable, para combatir la deserción estudiantil. Consideremos que este fenómeno es importante en nuestra universidad, en especial, en la modalidad de distancia.

El modelo de aula cumple con los indicadores establecidos en el Reglamento de Régimen Académico del C.E.S, logrando obtener evidencias de las actividades académicas y planificadas.

A su vez, el nuevo modelo favorece el uso de recursos innovadores asociadas a las narrativas digitales y el gaming. Dichos recursos nos sirven para fortalecer la motivación estudiantil en el proceso de aprendizaje del proyecto formativo.

Por consiguiente, las aulas virtuales tienen varios componentes:

Presentación: En esta página consta el nombre del proyecto formativo. Descripción de cada uno de los talleres, resultado de aprendizaje, producto final

Introducción: En esta página se coloca la información de interés del curso, videos explicativos de los servicios estudiantiles, tutorial del aula virtual y SGA, y los números de contacto de la universidades.

Guía Instruccional: En esta página consta el multimedia que reúne la información resumida programática del curso.

Programación: En esta página consta un cronograma del curso con las fechas y los eventos.

Contenido: Se coloca en forma sucinta los nombres de títulos de los talleres.



Material de Estudio: Se coloca las lecturas principales, las lecturas complementarias y el material audiovisual y multimedia. El material audiovisual y multimedia se basa en las narrativas digitales. Videos, ebooks, papers, videotutoriales para la apropiación de conceptos y procedimientos. Puede Síntesis y/o sensibilización

Clases Virtuales: Teletalleres. Se coloca el aprendizaje en contacto con el docente. La plataforma de la universidad cuenta con dos recursos sincrónicos: sesiones virtuales, mediante Teams; y chat.

Tareas: Se coloca las actividades del aprendizaje autónomo. Puede ir el diagnóstico de saberes previos.

Actividades prácticas (PAE): Se colocan las actividades del aprendizaje práctico - experimental.

Evaluación: Se colocan las evaluación del semestre o de los talleres.

Producto Final: Producto de aplicación. Se coloca la rubrica de evaluación, el producto final del semestre, y la evidencia de la socialización. Ejemplo del producto central.

Tutoría: Se coloca un foro de dudas e inquietudes para que los estudiantes comentan sobre sus dificultades o requerimientos.

Recursos de interés: Se coloca los enlaces a las bases de datos y a la biblioteca y a la biblioteca virtual de la universidad.

8. Proceso de evaluación



La evaluación del proceso educativo se adscribe a la evaluación socioformativa. En el documento de Lara-Paredes et. al. (2018) se establece que:

Se aplicará la evaluación socioformativa en los diversos espacios y escenarios de formación, investigación, vinculación con la comunidad y gestión administrativa. Esta evaluación consiste en el proceso por medio del cual una persona, equipo, organización o comunidad recibe retroalimentación y apoyo para la resolución de problemas, el mejoramiento continuo, el logro de unas determinadas metas y el desarrollo del talento, aplicando la colaboración, la metacognición y el pensamiento complejo. Se basa en obtener productos relevantes en el contexto, los cuales se evalúan mediante instrumentos centrados en el desempeño, como por ejemplo las rúbricas, las matrices, las listas de cotejo, entre otros (p. 36)

Además que las características de la evaluación socioformativa tiene cinco elementos: Busca desarrollar talento, promueve la formación continua, se basa en el abordaje de problemas de contexto, se realiza de manera colaborativa y es flexible.

Las acciones esenciales de la evaluación socioformativa son: Evaluación mediante procesos y productos (evidencias), empleo de instrumentos de evaluación, presentar los instrumentos a los estudiantes desde el inicio del proceso, no al final, retroalimentación integral en tiempo y forma, mejoramiento continuo hasta lograr los resultados de aprendizaje esperados.

9. Proceso de Virtualización y recursos de aprendizaje.

El proceso de la virtualización de la oferta académica se ampara en los aprendizajes establecidos por el CES y el Modelo Educativo con enfoque en la socioformación. Eso quiere decir que existen: aprendizaje en contacto con el docente, aprendizaje autónomo, aprendizaje práctico-experimental, productos y socialización.



La Universidad genera materiales de aprendizaje como libros de estudio digitales (véase proceso de libro digital) . También cuenta con plataformas que generan materiales de aprendizaje interactivos. Estos materiales son elementos tecnológicos y comunicativos avanzados dentro del proceso de aprendizaje, herramientas que faciliten las actividades de aprendizaje e interacción con personas y objetos. Las herramientas utilizadas son Genially y Powtoon. Genially es una herramienta para crear contenidos interactivos que comunican y educa (Genially, s.f). Y Powtoon es una “herramienta educativa online para la creación de animaciones y todo tipo de presentaciones en video” («Herramienta», 2015).

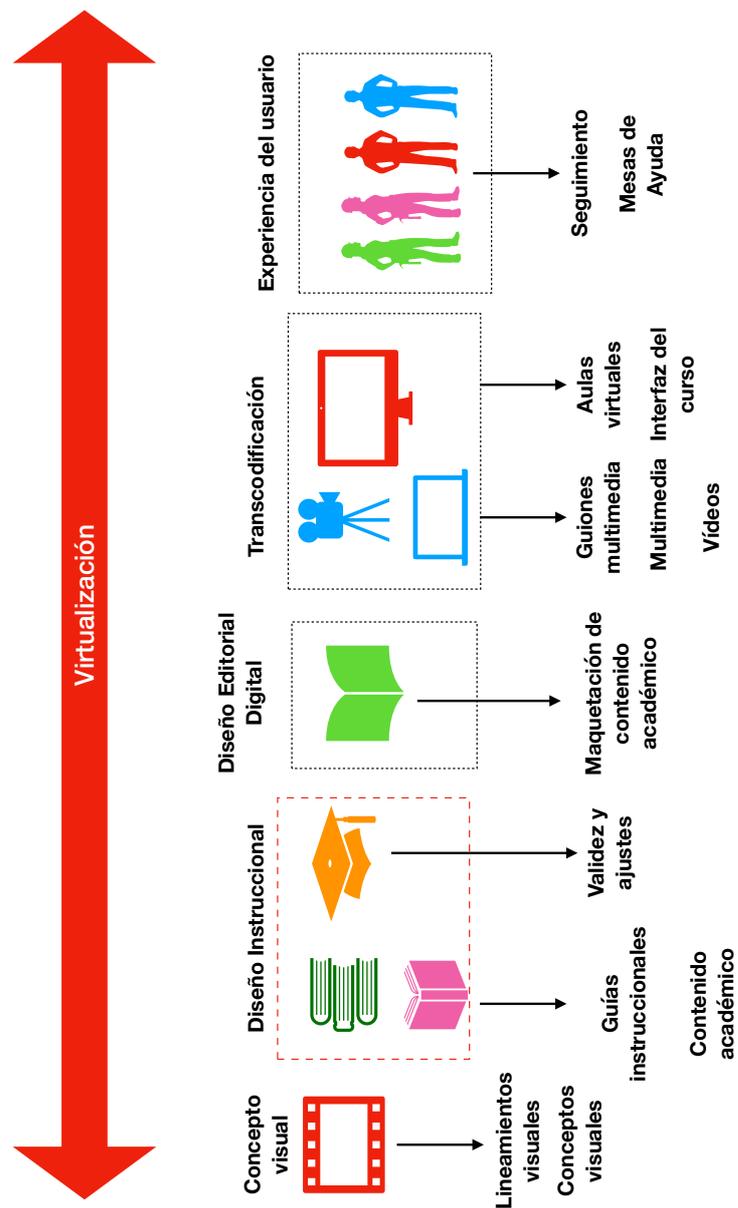
También se utiliza y se regula el uso de Recursos Educativos Abiertos (REA).

Los recursos educativos abiertos (REA) son recursos digitales que se utilizan en el contexto de la enseñanza y el aprendizaje (por ejemplo, material del curso, imágenes, vídeo, recursos multimedia, elementos de evaluación, etc.), que se han dado a conocer por el titular de los derechos de autor bajo una licencia abierta (por ejemplo Creative Commons) permitiendo su uso o re-propositivo (re-uso, revisión, remezcla, redistribución) por otros (Universidad Tecnológica Indoamérica, 2019; p. 3).

En Universidad Tecnológica Indoamérica (2019) se establece que se motivará a los docentes y estudiantes a utilizar, crear y publicar los REA para mejorar la experiencia del aprendizaje y las prácticas educativas. “También reconoce que el uso, creación y publicación de los REA son consistentes con la reputación, los valores y la misión de la Universidad” (Universidad Tecnológica Indoamérica, 2019; p. 2).

Figura 1

Proceso de virtualización

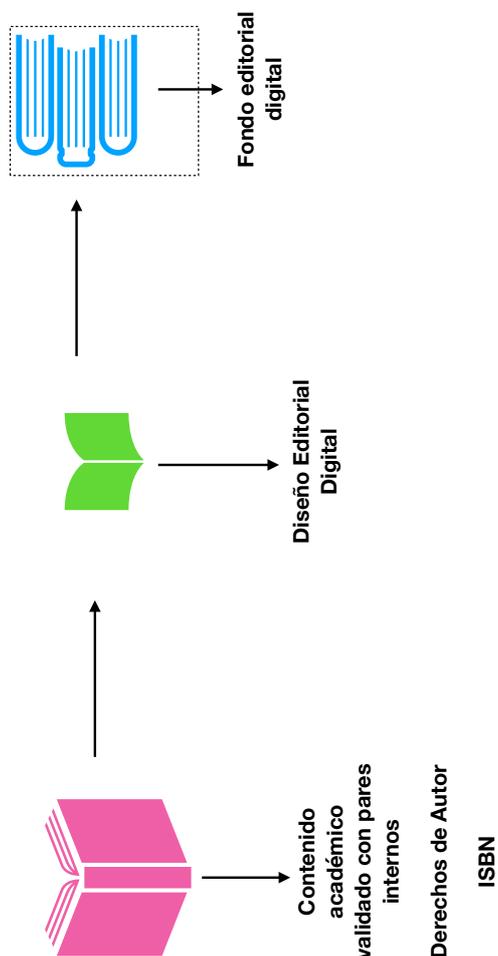


Nota: Tomado de Londoño, C (2020). Procesos de virtualización y recursos del aprendizaje



Figura 2

Proceso de libro de estudio digital.



Nota: Tomado de Londoño, C (2020). Procesos de virtualización y recursos del aprendizaje



Referencias

Consejo de Educación Superior (CES) (2017, 25 de enero). *Reglamento de Régimen*

Académico [Reglamento]. Registro Oficial 854. <https://bit.ly/2TFEoMD>

Lara-Paredes, S., Lara-Paredes, D., Tapia, F. (2019). Camino al Éxito: Modelo

Educativo, Pedagógico, y Curricular. Editorial, Universidad Tecnológica

Indoamérica.

Londoño, C (2020). Infraestructura tecnológica y Plan Covid-19. Universidad

Tecnológica Indoamérica (UTI).

Londoño, C (2020). Procesos de virtualización y recursos del aprendizaje. Universidad

Tecnológica Indoamérica (UTI).

Universidad Tecnológica Indoamérica (UTI) (2018). *Modelo Educativo de la*

Universidad Tecnológica Indoamérica.

Universidad Tecnológica Indoamérica (UTI) (2019). Políticas de uso de los REA.

Universidad Tecnológica Indoamérica.