María Cano
Fundación Universitaria

CONSEJO SUPERIOR
ACUERDO No. 073
Acta Ordinaria 081 del 20 de marzo de 2018

"Por la cual, se definen los lineamientos de virtualidad en la Fundación Universitaria María Cano".

El Consejo Superior de la Fundación Universitaria María Cano, en uso de sus atribuciones legales y estatutarias, y

CONSIDERANDO:

Que la dinámica mundial de la educación superior exige a las instituciones incorporar las Tecnologías de la Información y la Comunicación - TIC como una de las posibilidades de contribuir al acceso universal de la educación con calidad y equidad.

Que el Decreto 1075 de 2015, en su artículo 2.5.3.2.6.2. define los programas virtuales como una alternativa de educación, basada en el uso de redes telemáticas que garanticen el acceso a una formación integral sin necesidad de asistir al campus físico de la institución.

Que la Fundación Universitaria María Cano, en su filosofía institucional, está comprometida con el fortalecimiento de la competencia tecnológica a través de la virtualidad o a través de la mediación pedagógica con uso de TIC.

Que la Fundación Universitaria María Cano cuenta con unos lineamientos pedagógicos y curriculares que son la base para la definición de los lineamientos virtuales, permitiendo que los estudiantes reconozcan a la institución desde las sedes físicas y el Entorno Virtual de Aprendizaje con estrategias y metodologías institucionales.

Que la Fundación Universitaria María Cano en sus lineamientos pedagógicos y curriculares contempla la bimodalidad como una posibilidad de flexibilidad académica permitiendo que los estudiantes puedan cursar asignaturas presenciales y virtuales, y por ello, se requiere tener claridad de los lineamientos para la modalidad virtual en la Institución.

Que es necesario definir los lineamientos de virtualidad, basados en el modelo de mediación pedagógica con uso de TIC de la Institución, con el fin de direccionar la implementación y ejecución de las asignaturas o programas virtuales en la Fundación Universitaria María Cano para garantizar la calidad de sus procesos académicos y administrativos.

VIGILADA MINEDUCACIÓN

María Cano
Fundación Universitaria

ACUERDA:

ARTÍCULO PRIMERO: Aprobar los lineamientos de virtualidad para la Fundación Universitaria María Cano, que están compuestos por los siguientes capítulos:

1. Presentación
2. Contexto de TIC y virtualidad
3. Conceptualización de la virtualidad
4. Modelo de mediación pedagógica con uso de TIC
5. Lineamientos procedimentales
6. Estructura organizacional
7. Referencias

ARTÍCULO SEGUNDO: Comunicar y sensibilizar a la comunidad académica sobre la política de virtualidad para su interiorización e inclusión en la vida universitaria.

ARTÍCULO TERCERO: Este acuerdo rige a partir de la fecha de su expedición y publicación y deroga los anteriores y las demás disposiciones que le sean contrarias

COMUNÍQUESE Y CÚMPLASE

Dado en Medellín, el 21 de marzo de 2018.

LIGIA GONZÁLEZ BETANCUR
Presidenta

DIANA MARÍA GAVIRIA PALACIO
Secretaria General

VIGILADA MINEDUCACIÓN

LINEAMIENTOS DE VIRTUALIDAD EN LA FUNDACIÓN UNIVERSITARIA MARÍA CANO

1. Presentación

La pedagogía como ciencia que estudia la educación y las Tecnologías de la Información y la Comunicación – TIC, como herramientas tecnológicas con una intencionalidad clara de informar y de propiciar la comunicación, ha hecho que las instituciones educativas se transformen buscando cada vez más acercarse a las dinámicas de conexión del mundo y a las necesidades glocales.

En este devenir, la Fundación Universitaria María Cano le ha apostado a la educación virtual desde el año 2006 como una posibilidad de ampliar su cobertura académica y ofrecer educación con equidad. Las políticas de calidad de los entes que rigen la educación y las TIC en el país mantienen a la institución en un proceso de reflexión y autoevaluación. Es por ello, que en 2017 se inició el proyecto de virtualidad con el fin de transformar los procesos y buscar cada vez el mejoramiento de la calidad.

El proyecto de virtualidad se desarrolló por fases, dejando como producto final los lineamientos de virtualidad, procesos y procedimientos como marco institucional en el que toda la comunidad viva este proceso de transformación y consolidación. Estas son las fases:

Fase 1. Diagnóstico. Corresponde al proceso de autoevaluación permanente de la institución para conocer lo que tiene, lo que quiere y hacia dónde se proyecta.

Fase 2. Documentación. Corresponde al análisis de la información obtenida en la fase anterior, permite consolidar la propuesta de virtualidad de acuerdo a los resultados de la autoevaluación.

Fase 3. Socialización. La comunidad educativa, además de participar en la fase de diagnóstico, debe conocer el resultado a través de espacios de socialización. Aplica para profesores, estudiantes, comunidad educativa o personal externo.

Fase 4. Implementación. Esta fase corresponde a la puesta en marcha del proyecto con todo lo que ello implica, y a la operacionalización de la propuesta en la transformación de la virtualidad en la Institución.

VIGILADA MINEDUCACIÓN

Fase 5. Evaluación. Teoría y práctica deben evaluarse a la luz del impacto que tiene el proyecto en los diferentes actores. El proceso de evaluación es permanente y permite ajustar y mejorar procesos.

El resultado de este proyecto fue la creación de un "Modelo de mediación pedagógica con uso de TIC", que no solo aplica para la educación virtual, sino que se abre la posibilidad de uso de las TIC en la educación presencial y en procesos de gestión institucional.

Es de anotar, que las fases no terminan y el proceso de mejoramiento continuo permite que la institución se siga autoevaluando y la política institucional de virtualidad se siga ajustando debido a nuevas exigencias de la educación y nuevos desarrollos tecnológicos.

Contexto de TIC y virtualidad

La calidad institucional se enmarca en las políticas educativas y en las necesidades del contexto, es por ello que incluye la tecnología como un aliado de transformación en sus procesos educativos permitiendo que los estudiantes presenciales o virtuales desarrollen una competencia tecno-pedagógica como parte de su formación integral.

Hablar de educación y tecnología implica ver esta dualidad como una posibilidad de transformación de la sociedad. El conocimiento y la información tienen un impacto significativo en las vidas de las personas. El intercambio de conocimiento e información, en particular a través de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC), tiene el poder de transformar las economías y las sociedades. (UNESCO, s.f.)

Es por lo anterior, que las instituciones educativas buscan, cada vez más, implementar las TIC en los procesos pedagógicos con el fin de estar acordes a las exigencias del medio y aprovechar la tecnología para el aprendizaje.

Este proceso de incorporación de las TIC en la educación trae consigo la posibilidad de ofrecer la modalidad virtual como una transformación de la modalidad a distancia tradicional, en la que la tecnología hace parte de la conexión entre los participantes de la comunidad educativa.

En Colombia, el Decreto 1075 de 2015, específicamente los artículos de la sección 6 enuncian a qué se refieren los programas a distancia y los programas virtuales:
Artículo 2.5.3.2.6.1. Programas a distancia. Corresponde a aquellos cuya metodología educativa se caracteriza por utilizar estrategias de enseñanza aprendizaje que permiten superar las limitaciones de espacio y tiempo entre los actores del proceso educativo.

VIGILADA MINEDUCACIÓN

Artículo 2.5.3.2.6.2. Programas virtuales. Los programas virtuales, adicionalmente, exigen el uso de las redes telemáticas como entorno principal, en el cual se lleven a cabo todas o al menos el ochenta por ciento (80%) de las actividades académicas. (MEN, 2015, pág. 340)

Esto indica que las "redes telemáticas" constituyen el elemento mediador para la educación virtual.

Adicional al Ministerio de Educación Nacional, Colombia cuenta con el Ministerio de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones – MINTIC como el ente regulador de la tecnología que propende, entre otros aspectos, por ofrecer conectividad a los colombianos. "Según la Ley 1341 o Ley de TIC, es la entidad que se encarga de diseñar, adoptar y promover las políticas, planes, programas y proyectos del sector de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones" (MINTIC, 2016). Siendo este referente un pilar fundamental para acceder a la educación virtual.

Desde el MINTIC hay varios referentes que han sido proyectos para la consolidación de las Tecnología de Información y Comunicación en el país; de aquí se toma como base el ecosistema digital conformado por 4 grandes componentes: Infraestructura, Servicios, Aplicaciones y Usuarios (MINTIC, Vive digital, 2010). Aunque este referente fue un proyecto implementado en el periodo 2010-2014 para el uso y apropiación de las TIC en las diferentes regiones del país a través del Plan Vive Digital, sus cuatro componentes muestran un punto de partida para cualquier proyecto de incorporación de TIC en otros contextos.

Hasta aquí se tiene que las políticas se constituyen en eslabones que entre ellas conversan y se complementan; en este caso, para que las IES puedan proponer proyectos educativos con incorporación de TIC, dentro de los que se incluyen los programas virtuales o la multimodalidad educativa.

En la siguiente figura se reflejan los eslabones que hacen parte de las políticas nacionales que sustentan la política de virtualidad en la María Cano. En ella se puede observar que el MEN resalta el uso de redes telemáticas como entorno principal para el ofrecimiento de programas virtuales. Estas redes y todo lo que implica su uso se puede enmarcar en proyectos definidos por el Ministerio de las TIC; para el caso específico de la Fundación Universitaria María Cano, el referente utilizado en esta autoevaluación es el ecosistema digital, el cual permite reconocer el estado actual de la institución en cuanto a la infraestructura tecnológica, los servicios que ofrece, los aplicativos con los que cuenta y cómo todo esto permite una experiencia educativa en los estudiantes (usuarios).

VIGILADA MINEDUCACIÓN

Finalmente, este engranaje se contextualiza en la Instituciones de Educación Superior IES para incluir en sus procesos de educación virtual la forma cómo se desarrollan las actividades de formación académica, la utilización de las mediaciones pedagógicas y didácticas, las formas de interacción y el fomento del aprendizaje autónomo.

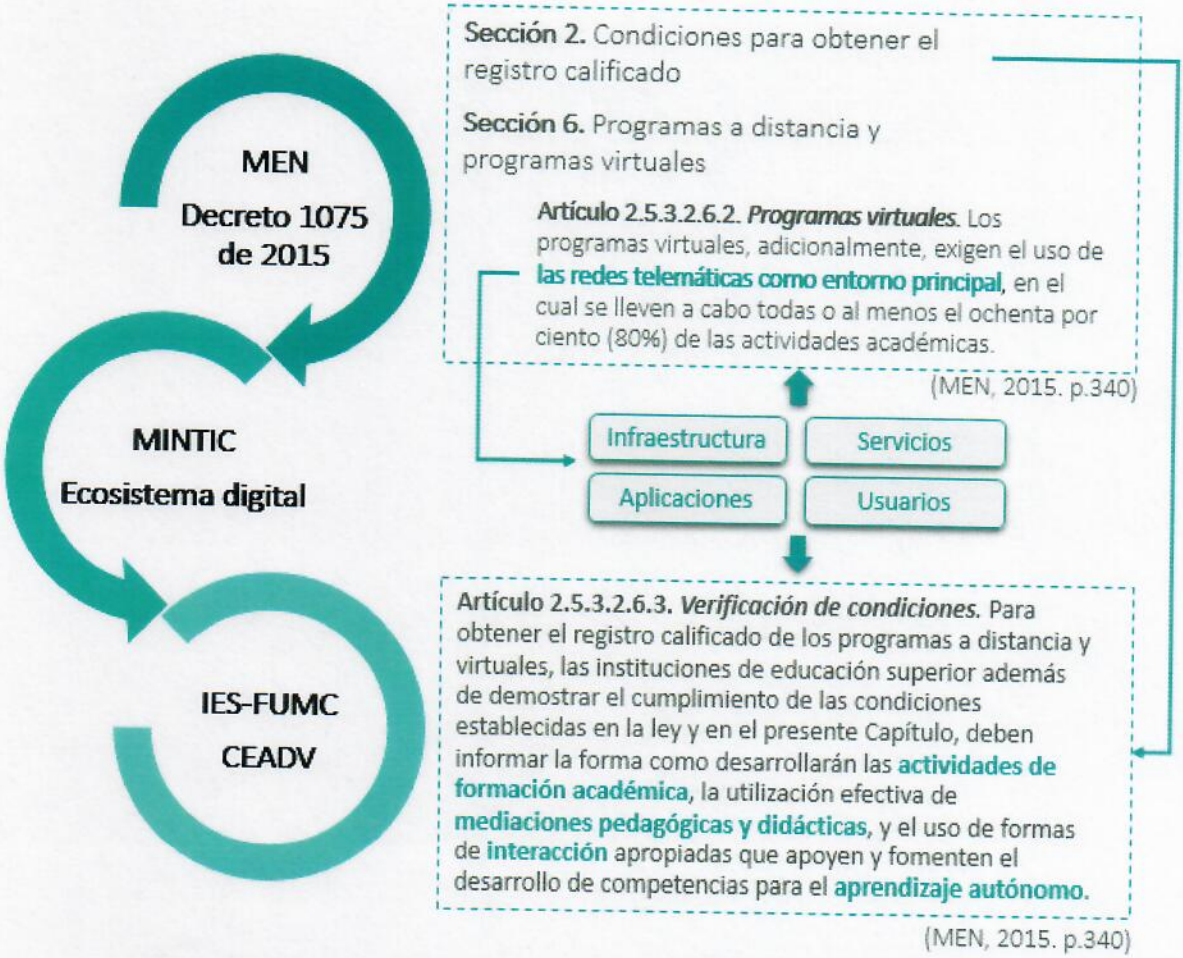

Figura 1. Eslabones de políticas nacionales para la educación virtual
Fuente: Elaboración propia

Como resultado de la consolidación de la virtualidad en la institución y obedeciendo a las políticas de calidad del Ministerio de Educación Nacional, se crea un modelo de mediación pedagógica con uso de TIC el cual se fundamenta en la conceptualización de qué es lo virtual, cómo se entiende la mediación y la mediación pedagógica y cuál es el papel de las TIC en la mediación.

VIGILADA MINEDUCACIÓN

Conceptualización de la virtualidad

"La palabra virtual procede del latín medieval *virtualis*, que a su vez deriva de *virtus*: fuerza, potencia. En la filosofía escolástica, lo virtual es aquello que existe en potencia pero no en acto." (Lévy, 1999, pág. 10)

Lo virtual es considerado real; este término tiene su oposición en lo actual, dicha oposición se da en la medida que los momentos son diferentes. Un sueño o un pensamiento son algo real, pero son considerados virtuales, son sucesos que no necesariamente se materializan en el momento. Lo anterior, lo enuncia Pierre Lévy en su libro ¿Qué es lo virtual? cuando dice:

"[...] lo virtual, en un sentido estricto, tiene poca afinidad con lo falso, lo ilusorio o lo imaginario. Lo virtual no es, en modo alguno, lo opuesto a lo real" (p. 8)
Lo virtual tiende a actualizarse, aunque no se concretiza de un modo efectivo o formal. El árbol está virtualmente presente en la semilla. Con todo rigor filosófico, lo virtual no se opone a lo real sino a lo actual: virtualidad y actualidad sólo son dos maneras de ser diferentes. (p. 10)

Retomando lo anterior, la virtualidad es una realidad que se transforma y en ningún caso se considera la virtualidad como contraria a lo real. Dicha transformación hace referencia a diferentes formas de relación que emergen con el uso de herramientas tecnológicas.

Después de reconocer que lo virtual es una extensión de lo real, es necesario reconocerlo en la institución como una de las posibilidades de mediación. Para que exista la virtualidad en la María Cano debe existir una estrategia pedagógica y un elemento tecnológico que permita acercar a los diferentes actores de la virtualidad.

Algunos elementos tecnológicos mediadores son, por ejemplo, el computador, el celular o la tableta; sin embargo, estos elementos no tienen sentido sin un componente pedagógico y un aplicativo de gestión que permita dicho acercamiento entre los sujetos y entre el sujeto y la máquina. Se enuncia "máquina" para designar a un dispositivo tecnológico que no solo es dispositivo, sino que tiene las aplicaciones y recursos educativos que se requieren en el proceso de aprendizaje.
El concepto de mediación nace como la intervención de una persona o proceso para la resolución de conflictos entre dos partes. Esto implica que hay un elemento entre otros dos o más sujetos que requieren comunicarse y relacionarse de una mejor manera para lograr un fin o llegar a un acuerdo.

VIGILADA MINEDUCACIÓN

Al utilizar el concepto de mediación en el ámbito educativo, se puede reconocer en diferentes instancias, una de ellas es el profesor como mediador entre el estudiante y el desarrollo de un objetivo. Si el anterior caso se da en la presencialidad, basta con tener a los dos actores (estudiante y profesor) en un mismo lugar para aplicar estrategias que permitan el desarrollo de un objetivo. Cuando dichos sujetos (estudiante y profesor) no se encuentran en el mismo lugar físico requieren de otro elemento que intervenga como mediador para que la relación y la comunicación sea posible. Igualmente, aplica la mediación para la relación estudiante-estudiante.

Gráficamente,

Figura 2. Mediación entre dos o más sujetos
Fuente: Elaboración propia

En la figura 2 se puede ver cómo en la mediación se requiere no solo de una máquina o dispositivo tecnológico, sino que debe existir un contenido que permita que la relación entre sujetos o la relación sujeto-máquina, sí tenga los recursos educativos digitales para el aprendizaje, además de mantener una relación activa a través de la comunicación que permiten las TIC.

Es por lo anterior que, en la María Cano, la educación virtual está mediada por las TIC resaltando en todo momento el proceso pedagógico, evitando caer en una instrumentalización de la educación basada únicamente en la tecnología. De ahí el resultado del nombre "Modelo de mediación pedagógica con uso de TIC".

VIGILADA MINEDUCACIÓN

2. Modelo de mediación pedagógica con uso de TIC

A través del siguiente infográfico se reflejan los elementos que hacen parte del modelo de mediación pedagógica con uso de TIC:

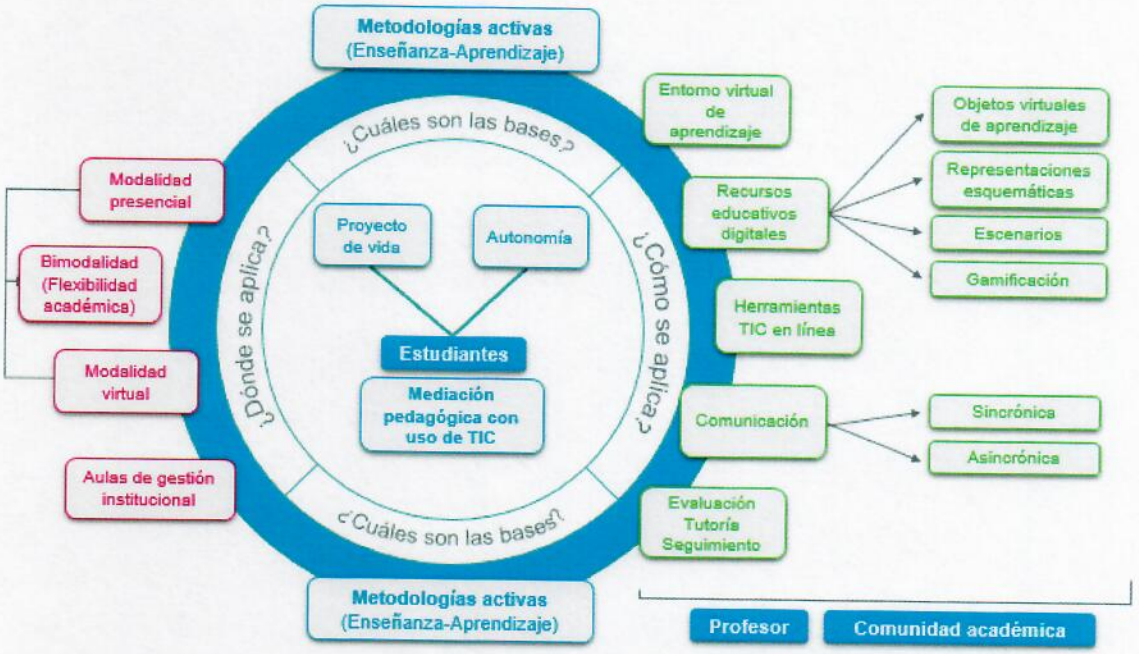

Figura 3. Infográfico del Modelo de mediación pedagógica con uso de TIC
Fuente: Elaboración propia

El infográfico del modelo se estructura alrededor de un eje central y muestra los ámbitos de aplicación del modelo, las bases conceptuales y los elementos que reflejan su aplicación.

Para la Fundación Universitaria María Cano, el proceso educativo está centrado en los estudiantes, no es el estudiante como ser individual que aprende en solitario, sino un sujeto que aprende ejerciendo su autonomía, que aprende en su relación con los demás y que aprende en su contexto, que tiene un proyecto de vida por el que eligió participar de este proceso y en ese mismo modo puede relacionarse con los demás al encontrar intereses comunes.

Los estudiantes, como individuos, se reconocen cada uno en su contexto socio-económico, político, geográfico, familiar y cultural del que hace parte, cada uno con un proyecto de vida en el que se evidencia su interés por la cualificación profesional o el aprendizaje. Para la

María Cano, los estudiantes son seres autónomos que pueden decidir qué aprender, cómo aprender y cómo responder a los requerimientos educativos.

Estar en el centro, implica que los estudiantes que confluyen en un mismo lugar comparten intereses comunes, uno de ellos es evidenciado por el área de conocimiento que seleccionaron para su cualificación profesional.

Es de anotar que, en este modelo, un estudiante no necesariamente está vinculado a la institución a través de su matrícula en un programa académico. Es un participante en una comunidad que cumple con el rol de estudiante o usuario final, a quien va dirigido un objetivo, contenido, evaluación, conocimiento o interés común.

Cada participante en el rol de estudiante es una persona autónoma, con un proyecto de vida que podrá ser construido a través de la participación en esta comunidad. Los proyectos de vida, según esta estructura, varían de acuerdo a la participación del sujeto, teniendo mayor incidencia en los casos de estudiantes en formación de pregrado, posgrado y diplomados.

La relación de los estudiantes o usuarios con el aprendizaje o con un interés común está mediada pedagógicamente y está mediada por las Tecnologías de la Información y la Comunicación – TIC, dicha mediación hace referencia a elementos tecnológicos, pedagógicos, comunicacionales y de gestión que permiten una relación entre diferentes participantes en el proceso educativo. Estos elementos actúan como intermediarios para unir a personas que no se encuentran en un mismo lugar físico, que requieren estar comunicados o que necesitan orientaciones para su aprendizaje o su participación en la comunidad.

2.1. ¿Dónde se aplica el Modelo de mediación pedagógica con uso de TIC?

Tal como se observa en la parte izquierda del infográfico, el modelo de mediación pedagógica con uso de TIC aplica para la modalidad presencial, la modalidad virtual, la bimodalidad y las aulas de gestión institucional.

2.1.1. Modalidad presencial.

Algunas aplicaciones del modelo de mediación pedagógica con uso de TIC en la presencialidad son:

VIGILADA MINEDUCACIÓN

- Los estudiantes de asignaturas presenciales tienen acceso al Entorno Virtual de Aprendizaje de la institución para:
  - Consultar o descargar recursos educativos digitales y demás información publicada por el profesor.
  - Comunicarse con sus compañeros y con el profesor a través de herramientas sincrónicas y asincrónicas dispuestas pedagógicamente por el profesor para procesos de dudas, comentarios, información general, debates sobre una temática, asesorías, y tutorías.
  - Presentar actividades evaluativas bien sea opcionales o calificables. En este caso, el profesor puede utilizar el Entorno Virtual de Aprendizaje para hacer seguimiento a las entregas de actividades y realizar procesos de calificación y retroalimentación.

En este caso de aplicación, no hay una ausencia del profesor en el aula de clase presencial y el uso del Entorno Virtual de Aprendizaje no reemplaza la clase presencial tal como lo estipula la institución.

Es de anotar que algunos usos del EVA indicados anteriormente obedecen al sistema de créditos académicos como mecanismo de seguimiento al trabajo independiente del estudiante, permitiendo además tener un registro o trazabilidad del acceso a los documentos, entrega de avances de trabajo para asesoría y dudas sobre el desarrollo de actividades.

- Los actores de las asignaturas presenciales pueden utilizar las TIC como apoyo a sus procesos de enseñanza y aprendizaje, ejemplos de esto es el uso de dispositivos tecnológicos para consultar información académica, acceder a recursos educativos digitales, publicar información académica, consolidar comunidades de conocimiento, entre otros. Es de anotar que las TIC van más allá del entorno virtual de aprendizaje de la institución y una parte del modelo de mediación pedagógica con uso de TIC es flexible para su aplicación en el proceso educativo.

2.1.2. Modalidad virtual.

Son los programas académicos, diplomados o cursos ofrecidos por la institución bajo la modalidad virtual. Para este caso denominamos "curso" a las asignaturas, módulos o temas que corresponden a un aula virtual dentro del Entorno Virtual de Aprendizaje.

Para la modalidad virtual se tienen en cuenta los siguientes aspectos reflejados en el modelo de mediación pedagógica con uso de TIC.

VIGILADA MINEDUCACIÓN

- El Entorno Virtual de Aprendizaje es el espacio organizado por aulas en el que se gestiona el proceso de enseñanza y de aprendizaje.

- Los materiales didácticos publicados en las aulas del Entorno Virtual de Aprendizaje son proporcionados al estudiante a través de recursos educativos digitales que evidencien las metodologías activas para la enseñanza y el aprendizaje. Estos recursos son principalmente Objetos Virtuales de Aprendizaje, representaciones esquemáticas, resúmenes, escenarios sobre estudios de caso y recursos con estrategias de gamificación.

- La comunicación se realiza de manera sincrónica y asincrónica. Existen unos espacios de comunicación que hacen parte de la implementación del aula virtual para cada curso, pero también hay autonomía del profesor para proponer otros espacios de acuerdo a las necesidades.

- El seguimiento al estudiante es fundamental como parte de las funciones del profesor virtual, el profesor debe revisar el ingreso permanente del estudiante al aula virtual y revisar el acceso a los diferentes espacios del curso (recursos educativos digitales, actividades y herramientas de comunicación). Tiene alertas de riesgo para la institución sobre los estudiantes nuevos que no realicen el curso de inducción a estudiantes virtuales, los estudiantes que lleven más de 3 días sin ingresar al aula virtual, estudiantes que realicen actividades sin acceder a los recursos educativos digitales, estudiantes que no participen de los encuentros sincrónicos o que no vean la grabación, estudiantes que no presenten avances o dudas en los espacios de tutorías y estudiantes que no realicen las actividades evaluativas a tiempo.

- La retroalimentación es permanente, los profesores la realizan cuando 1) el estudiante presenta avances del desarrollo de una actividad evaluativa como parte del proceso de tutoría y 2) después de presentada la actividad evaluativa indicando de manera puntual los aciertos y desaciertos de cada estudiante o de cada equipo de trabajo. Adicionalmente, el profesor debe realizar una retroalimentación general de la actividad a todo el grupo y hacer seguimiento para verificar que sí apliquen las sugerencias para próximas actividades.

- La evaluación en la modalidad virtual esté estipulada de acuerdo al reglamento académico.

VIGILADA MINEDUCACIÓN

2.1.3. Bimodalidad

La bimodalidad como una posibilidad para la flexibilidad académica definida por la María Cano, permite que los estudiantes de pregrado presenciales matriculen asignaturas virtuales, siempre y cuando no exceda el 20% de los créditos del plan de estudios. De igual forma, aplica para los estudiantes de pregrado virtual que pueden matricular hasta un 20% de los créditos académicos presenciales, de acuerdo a la flexibilidad enunciada en el artículo 2.5.3.2.6.2. del decreto 1075 de 2015 sobre los programas virtuales.

2.1.4. Aulas de gestión institucional

Este es un caso en el que los participantes, en el rol de estudiantes, no son necesariamente estudiantes, son espacios mediados por TIC con alguna mediación pedagógica según las necesidades de los diferentes actores. El profesor podría ser un moderador o líder; y los estudiantes pueden ser usuarios que tienen un objetivo o proyecto común que los hace partícipes del aula virtual.

Según lo anterior, las aulas de gestión institucional no corresponden al desarrollo de programas académicos, ni a cursos de extensión.

Algunos ejemplos de estas aulas corresponden al uso que pueden tener:

- Los grupos de investigación para gestionar institucionalmente sus procesos, mediados por la tecnología, en el que pueden estar conectados de manera permanente alrededor de un interés común.
- Los comités o agrupaciones de personas que comparten un mismo interés y que requieren de la centralización de la información, espacios de comunicación y posibilidades de reuniones sincrónicas mediadas por las TIC.
- Las facultades para la preparación de los estudiantes en los exámenes de Estado o en la realización de las evaluaciones finales.
- Los semilleros de investigación como una posibilidad de mantener un contacto permanente y gestionar las actividades.

En estas aulas se aplica la mediación de TIC y mediación pedagógica pero no necesariamente el centro es el estudiante, puede haber variaciones de acuerdo a la intencionalidad del aula.

VIGILADA MINEDUCACIÓN

2.2. ¿Cuáles son las bases conceptuales para la aplicación del modelo?

El modelo de mediación pedagógica con uso de TIC tiene como base las metodologías activas de enseñanza y aprendizaje siendo consecuentes con los lineamientos pedagógicos y curriculares de la institución. Estas bases se reflejan principalmente en los recursos educativos digitales y en la propuesta evaluativa de las asignaturas.

2.3. ¿Cómo se aplica el modelo?

El modelo se aplica a través del Entorno Virtual de Aprendizaje EVA, los Recursos Educativos Digitales RED, las herramientas TIC en línea, la comunicación, la evaluación, la tutoría y el seguimiento.

Es de anotar que los elementos varían dependiendo del ámbito de aplicación. Para la modalidad virtual se evidencia la aplicación de todos los elementos, mientras que para la modalidad presencial y las aulas de gestión institucional se pueden utilizar de acuerdo a las necesidades.

A continuación, se especifica cada uno de ellos:

2.3.1. Entorno virtual de aprendizaje (EVA)

Para aplicar el modelo de mediación pedagógica con uso de TIC existe un elemento denominado Entorno Virtual de Aprendizaje y se constituye en el espacio de gestión de las aulas virtuales. Haciendo una analogía con la educación presencial, el EVA para la institución se constituye en el homólogo de la sede física, dentro del EVA hay una estructura organizada en aulas virtuales, cada aula es una asignatura, curso o módulo.

El EVA incluye los aspectos pedagógicos, tecnológicos, comunicativos y de gestión que permiten la inclusión del estudiante a la formación académica en la institución.

2.3.2. Recurso educativo digital

Un recurso es un material o archivo, cuando tiene la característica de "digital" e indica que es un archivo o material que puede ser accedido a través de cualquier medio digital. Al indicar que este recurso digital es educativo implica que sus características de contenido incluyen elementos para el aprendizaje y la enseñanza.

VIGILADA MINEDUCACIÓN

Algunos tipos de recursos educativos digitales son: objetos de información, esquemas, gráficos, imágenes, infografías, videos, audios, historietas, animaciones, líneas de tiempo, sopas de letras, crucigramas, mapas conceptuales, mapas mentales, objetos virtuales de aprendizaje, entre otros.

Cada recurso debe ser elaborado con características pedagógicas, de diseño, comunicacionales y tecnológicas con el fin de:

- Captar la atención del estudiante
- Mantener el interés de aprendizaje
- Ampliar el conocimiento del estudiante
- Acceder y visualizar adecuadamente desde el equipo tecnológico del estudiante

En la infografía del modelo de mediación pedagógica con uso de TIC se especifican los recursos educativos digitales que la institución considera indispensables para la modalidad virtual y que también serán tenidos en cuenta como fundamentales en la creación de aulas virtuales y recursos educativos para la presencialidad. Estos son:

a) Objetos virtuales de aprendizaje (OVA)

> Un objeto de aprendizaje es un conjunto de recursos digitales que puede ser utilizado en diversos contextos, con un propósito educativo y constituido por al menos tres componentes internos: contenidos, actividades de aprendizaje y elementos de contextualización. Además, el objeto de aprendizaje debe tener una estructura de información externa (metadato) para facilitar su almacenamiento, identificación y recuperación. (Ministerio de Educación Nacional, 2006)

Para la María Cano, un objeto virtual de aprendizaje es un recurso digital que está desarrollado de manera que permite que el estudiante logre el aprendizaje indicado en el objetivo. Por lo tanto, el objetivo de aprendizaje y demás datos iniciales le permitirán al estudiante tener un contexto de para qué, por qué y alcance del OVA. Para lograr el objetivo de aprendizaje, el OVA desarrolla unos contenidos; aprovechando las ventajas del formato digital, los contenidos pueden incluir diferentes recursos, por ejemplo, texto, imágenes, infografías, animaciones, historietas, esquemas, videos, audios, entre otros. Finalmente, para que el estudiante verifique su aprendizaje, el OVA debe incluir unas actividades evaluativas que por sí solas retroalimenten automáticamente al estudiante y muestren un avance del aprendizaje. Esto implica, que un OVA no requiere de un profesor en sus funciones de orientador y evaluador.

VIGILADA MINEDUCACIÓN

b) Representaciones esquemáticas

Las representaciones esquemáticas son recursos educativos digitales que a través de conceptos, frases, conexiones y líneas en general permitirán sintetizar información para el estudiante. Algunos ejemplos de representaciones esquemáticas son los mapas conceptuales, mapas mentales, cuadros sinópticos, mapas de navegación, diagramas de flujo, entre otros.

c) Escenarios

Los escenarios permitirán representar de manera gráfica un estudio de caso que le muestre al estudiante qué aprenderá en la asignatura virtual y busca que se identifique con el personaje o contexto de aplicación del caso.

d) Gamificación

La gamificación se consolida como una posibilidad que permite que los sujetos se aproximen al conocimiento a través del juego y a su vez, se apropien de los conceptos que son abordados en el aula. Edgar Dale, plantea un modelo que explica a grandes rasgos los métodos por los cuales los sujetos aprenden; a esta estructura se le conoce como la pirámide de Dale y se consolida como una herramienta teórica que justifica la gamificación en los contextos educativos. La pirámide indica que los sujetos tienen un 90% de aprendizaje si practican lo que quieren aprender a través de acciones como decir y hacer y un 10% si solo se limitan a la lectura de textos. En el intermedio de la pirámide, también hay acciones de decir, escribir, ver y oír que permiten que el aprendizaje varíe entre el 20 y 70%. Por lo anterior, el uso de recursos audiovisuales y los juegos se constituye en una alternativa propuesta para el modelo de mediación pedagógica con uso de TIC en la María Cano.

Además, en los entornos virtuales, la gamificación promueve la permanencia de los estudiantes desarrollando en ellos "autonomía y curiosidad" (Noriega Cano). A su vez, la gamificación posibilita y potencia la participación de los estudiantes en los entornos de aprendizaje, siempre y cuando, el *juego* tenga una intencionalidad pedagógica.

En este orden de ideas, la gamificación se puede definir como el uso de "dinámica de juegos en una web, servicio o comunidad" (Cortizo Pérez, y otros, 2011). Esto implica que esas dinámicas tengan unas características específicas que trasciendan del juego simple al juego intencionado con propósito pedagógico.

VIGILADA MINEDUCACIÓN

A través de retos y actividades lúdicas, el estudiante afianzará las habilidades de pensamiento de nivel inferior, según la taxonomía Bloom. Este tipo de actividades en este modelo están orientadas a: reconocer, identificar, listar, encontrar, comparar. Estas actividades generan reto de mejoramiento en el estudiante en el que él mismo podrá reconocer sus avances en el aprendizaje.

2.3.3. Herramientas TIC en línea

Además de contar con un EVA, el modelo de mediación de TIC de la institución permite y potencia el uso de otras tecnologías de la información y la comunicación que sean complementarias a las que contempla el EVA, este es el caso de uso de repositorios/ bibliotecas digitales, espacios de almacenamiento, herramientas para el trabajo colaborativo, sistemas de videoconferencia, entre otras.

El uso de estas herramientas que están por fuera del EVA debe evidenciar una planificación en el aula virtual y dejar una evidencia de utilidad en el proceso didáctico.

2.3.4. Comunicación

Para la institución es relevante el elemento comunicativo; el estudiante es un actor autónomo dentro del proceso formativo, pero ello no implica que está solo y la gestión de su aprendizaje se haga de manera independiente y desligada de las orientaciones del profesor. Por el contrario, en la comunicación se potencian las relaciones interpersonales entre profesor- estudiantes y estudiantes entre sí. El EVA tiene unas herramientas de comunicación sincrónica y asincrónica que están enmarcadas en el modelo de medicación de TIC y deben ser utilizadas en la puesta en escena de las asignaturas virtuales.

Además de las herramientas de comunicación, en el EVA todos los estudiantes cuentan con correo institucional, el cual les permite tener un contacto con los diferentes integrantes de la institución, unidades administrativas, entre otros.

2.3.5. Evaluación, tutoría y seguimiento

Toda asignatura implica un proceso de evaluación, tutoría y seguimiento para evidenciar el proceso de aprendizaje del estudiante y para acompañarlo en obtener un buen desempeño.

VIGILADA MINEDUCACIÓN

2.4. Otros actores relevantes en el modelo

Tal como se observa en el infográfico del modelo de mediación pedagógica con uso de TIC, existen otros actores esenciales que apoyan la aplicación del modelo y permiten que el estudiante sea un integrante protagónico en la institución. Estos son, el profesor y la comunidad educativa en general. Así, todo esto podrá ser posible si hay una congruencia en la labor docente, en la gestión institucional y en la formación integral del estudiante.

3. Lineamientos procedimentales

A continuación, se presentan los lineamientos para la implementación y ejecución de las asignaturas virtuales. Si bien, el modelo de mediación pedagógica con uso de TIC se aplica a diferentes ámbitos (apoyo a la modalidad presencial y aulas de gestión institucional), el modelo se aplica de manera más detallada y completa en la modalidad virtual y de manera opcional o variable para las demás instancias de uso. Estos lineamientos también aplican para cursos bajo la modalidad virtual, aunque no correspondan a una asignatura de los programas académicos de la institución. Denominándose en ese caso como curso virtual.

Los lineamientos de virtualidad se especifican para el componente pedagógico, comunicativo, de diseño y tecnológico.

3.1. Lineamientos pedagógicos

Los lineamientos pedagógicos que hacen parte del modelo de mediación pedagógica con uso de TIC se evidencian en la estructura del aula virtual, los elementos didácticos del Objeto Virtual de Aprendizaje, la evaluación en Entornos Virtuales de Aprendizaje, los períodos académicos en la virtualidad y el rol de los actores.

3.1.1. Estructura del aula virtual

El EVA está organizado en aulas virtuales, cada una de ellas corresponde a un espacio para una asignatura virtual, una asignatura presencial o un aula de gestión institucional.

Los diferentes espacios del aula virtual para las asignaturas virtuales se caracterizan por tener un lenguaje en el que el estudiante se sienta el protagonista del espacio. Por ejemplo:

- Reconociendo la asignatura
- Mis conocimientos previos
- Comunicándome

VIGILADA MINEDUCACIÓN

- Resolviendo inquietudes
- Ampliando mi conocimiento
- Evidenciando mi aprendizaje

Las aulas virtuales tienen espacios comunes de reconocimiento, comunicación, y de desarrollo de objetivos por unidades temáticas.

3.1.2. Elementos didácticos del OVA

Los libros de aprendizaje de las asignaturas virtuales desarrollan una unidad temática. Este recurso obedece a la estructura de un Objeto Virtual de Aprendizaje que es el tipo de recurso educativo digital que exige el Ministerio de Educación Nacional para el desarrollo de contenidos en la modalidad virtual. Es posible que una unidad esté compuesta por varios OVA, es decir, en temáticas más pequeñas que por sí solas puedan desarrollar un objetivo.

Por definición del MEN, el OVA tiene 3 elementos internos que son: contextualización, contenidos y las actividades de aprendizaje. Para la Fundación Universitaria María Cano hay otros elementos que se incorporan en el OVA, estos son: esquema de la unidad, referencias bibliográficas, créditos y descargable en pdf. También se pueden incorporar otros elementos de manera opcional como, por ejemplo: palabras clave, resumen de la unidad, actividad de autoevaluación de conocimientos final, recursos de apoyo, entre otros.

Adicionalmente, dentro del desarrollo de los contenidos hay unos elementos didácticos que median entre el autor del libro de aprendizaje y el estudiante. Este tipo de elementos no son considerados por el MEN en la definición de OVA como elementos obligatorios, sino que fueron definidos en la institución como parte de los lineamientos de virtualidad y se constituyen en aspectos diferenciadores del material didáctico que propician la gestión del aprendizaje por parte del estudiante. Estos son:

- **Ideas importantes.** Son ideas completas con sentido propio que debe tener en cuenta el estudiante como algo más relevante en su aprendizaje.
- **Estrategia didáctica.** Los contenidos pueden desarrollarse de manera expositiva reflejando la estrategia magistral, sin embargo, se recomienda aplicar otras estrategias coherentes con las metodologías activas de enseñanza y aprendizaje.
- **Ejemplos.** Los ejemplos permiten poner en contexto la teoría y son elementos didácticos sugeridos en el desarrollo de los contenidos del OVA.
- **Recursos externos.** Son documentos, sitios web u otros recursos que permiten apoyar los contenidos. Si es información publicada digitalmente se presenta en el OVA a través de un enlace URL.

VIGILADA MINEDUCACIÓN

- **Libreta de notas digital.** El estudiante tiene acceso a una libreta de notas digital en el que debe responder a cuestionamientos planteados en el OVA, esto permitirá que el estudiante interactúe con los contenidos más allá de la navegación. La libreta de notas es personal y el estudiante es autónomo en su utilización. El estudiante puede descargar el contenido de la la libreta de notas a su disco de almacenamiento para complementarlo o tenerlo como evidencia del proceso de aprendizaje.

3.1.3. Evaluación en el EVA

La evaluación para pregrado y posgrado virtual se realiza de acuerdo al reglamento académico.

La programación de evaluaciones debe ser conocida por el estudiante desde el inicio de la asignatura. La metodología para la realización de cada actividad debe ser socializada con los estudiantes a través de un encuentro sincrónico por videoconferencia antes de su realización.

La evaluación puede realizarse de manera individual o grupal. En la evaluación grupal, el profesor debe tener en cuenta:

- Establecer estrategias de conformación de equipos que sean claras para el estudiante y que puedan estar confirmados con antelación al desarrollo de la actividad.
- Acompañar la conformación de los equipos para garantizar que todos tengan compañeros para realizar la actividad.
- Orientar a los estudiantes frente al trabajo cooperativo o colaborativo de acuerdo al propósito de la actividad, brindando las herramientas necesarias para que esto se logre.
- Utilizar las herramientas TIC más adecuadas que faciliten el trabajo en equipo.

La evaluación en la virtualidad se refleja en los recursos de gamificación que corresponde a una autoevaluación del aprendizaje y en las actividades evaluativas conocidas como "evidenciando mi aprendizaje" que incluye el desarrollo de objetivos a través de las metodologías activas de aprendizaje.

En el aula virtual, las actividades de **evidenciando mi aprendizaje** pueden ser:

- Tareas: Es un espacio utilizado para adjuntar evidencias. Es también conocida como una actividad tipo trabajo. La entrega solo es visualizada por el profesor y el estudiante que realizó la actividad.

VIGILADA MINEDUCACIÓN

- Foro: Espacio utilizado para la discusión o solución de preguntas de debate, también permite adjuntar un archivo como parte del desarrollo de un trabajo que requiere ser visualizado por los demás participantes del aula virtual. El uso de esta última opción sugiere la implementación de estrategias de coevaluación en el que los estudiantes accedan al trabajo de otros compañeros para evaluarlo de acuerdo a unos parámetros definidos por el profesor.
- Wiki: Espacio para la participación de todo el grupo o de pequeños grupos en la realización de una actividad. Esta herramienta propicia el trabajo colaborativo.
- Videoconferencia: Espacio para la realización de actividades sincrónicas, por ejemplo, exposición o sustentación de un trabajo.
- Cuestionario: Actividad con preguntas cerradas o abiertas que deben responderse en línea.

Las actividades de evidenciando mi aprendizaje deben mostrar al estudiante una nota cuantitativa y una retroalimentación cualitativa de cada uno de los criterios que debía desarrollar, esto le permite al estudiante reconocer sus aciertos y desaciertos.

3.1.4. Periodos académicos en virtualidad

Pregrado

Un semestre de un programa de pregrado virtual consta de 16 semanas igual que en la presencialidad. Las asignaturas virtuales tienen una duración de 4 semanas en las que se distribuye la cantidad de créditos. En un semestre del calendario académico hay 4 períodos en el que se desarrollan algunas asignaturas de manera simultánea. Es de anotar que esta organización por períodos de 4 semanas implica una concentración intensiva para el desarrollo de los objetivos.

Posgrado

Las especializaciones están organizadas en módulos o asignaturas de 8 semanas cada una y se cursan de manera secuencial tal como aparece definido en el plan de estudios. Esta organización puede variar dependiendo del tipo de programa.

3.1.5. Rol del profesor virtual

En la virtualidad, el profesor debe ser orientador metodológico para que los estudiantes logren los objetivos y habilidades que se requieren durante el desarrollo del curso o asignatura.

VIGILADA MINEDUCACIÓN

La tutoría y atención al estudiante se incrementa en la virtualidad, la *clase* en la presencialidad es un tiempo que en la virtualidad de convierte en acompañamiento.

En la virtualidad hay una transformación en el tiempo, existen momentos de sincronía con el estudiante, pero también existe el acompañamiento asincrónico. El estudiante tiene acceso al EVA 24/7 y puede interactuar con los contenidos, realizar las actividades y utilizar las herramientas de comunicación asincrónicas. El profesor virtual, deberá estar atento a dicha comunicación por lo menos una vez al día en el que garantice respuesta inferior a 24 horas. Son de mayor requerimiento de atención los momentos anteriores a la entrega de una actividad evaluativa, por lo menos los dos días anteriores a la fecha de finalización.

El profesor debe garantizar que el aula esté disponible con los recursos y actividades de acuerdo al cronograma y debe mantener una comunicación constante con el estudiante tanto para informar sobre los eventos relevantes del curso como para hacer seguimiento al proceso de aprendizaje.

El profesor cuenta con el apoyo y soporte del Centro de Educación Abierta y a Distancia Virtual para implementar propuestas pedagógicas, resolver inquietudes técnicas, proponer las actividades evaluativas o diseñar recursos educativos digitales de apoyo al proceso de enseñanza y aprendizaje.

El aula virtual es entregada al profesor con la estructura definida de acuerdo al modelo de mediación pedagógica con uso de TIC para la modalidad virtual, sin embargo, el profesor tiene autonomía en la evaluación cumpliendo con los lineamientos de virtualidad y el reglamento académico de la institución. Adicionalmente, el profesor puede incluir nuevos recursos educativos digitales que sean complementarios a los recursos de la asignatura.

El profesor virtual deberá pasar por las siguientes fases para la ejecución del curso virtual:

Fase 1. Planeación

Para la planeación, el profesor debe reconocer el modelo de mediación pedagógica con uso de TIC y cómo se refleja y aplica en las aulas virtuales. En esta fase, el profesor debe programar y proponer las actividades evaluativas teniendo en cuenta la carta descriptiva.

Fase 2. Alistamiento

El profesor debe realizar los ajustes en el aula virtual correspondientes a actualización del perfil, configuración de fechas, publicación del cronograma, diligenciamiento de las guías de estudio, descripciones de recursos y actividades y verificación del buen funcionamiento de todos los elementos del aula virtual.

VIGILADA MINEDUCACIÓN

Fase 3. Inicio

La fase de inicio consiste en la notificación del profesor al correo electrónico de los estudiantes con las orientaciones para el ingreso e inicio del estudio de la asignatura. Adicionalmente, el profesor publica la primera noticia en el tablero de avances de la asignatura con indicaciones para el inicio, puede ser de refuerzo o de complemento al mensaje del correo.

Fase 4. Puesta en escena

Esta fase corresponde al desarrollo de los objetivos de la asignatura. La primera semana es crucial en el seguimiento a los estudiantes verificando que puedan ingresar y navegar sin inconvenientes por el aula virtual. Que tengan clara la ruta a seguir para el aprendizaje y que identifiquen los contenidos y herramientas de comunicación necesarias. El profesor deberá garantizar el inicio de todos los estudiantes durante la primera semana o realizar la alerta a la facultad y al CEADV sobre un posible caso de deserción por atraso en el inicio.

Finalizando la puesta en escena se realiza la evaluación de desempeño docente. Esta evaluación se realiza de acuerdo a las directrices institucionales.

Fase 5. Cierre

El cierre corresponde a la finalización oficial del curso. Los estudiantes deben tener claridad de los resultados obtenidos y deben tener un tiempo de envío de solicitudes de revisión en el caso de ser necesario. Después de ello se envía el mensaje de despedida especificando hasta cuándo tienen acceso al curso para que puedan descargar la información que sea necesaria y responder al mensaje de despedida.

3.1.6. Rol del estudiante virtual

Tal como lo especifica el modelo de mediación pedagógica con uso de TIC, el centro del proceso de aprendizaje es el estudiante y su principal habilidad a tener o a fortalecer es la autonomía.

El estudiante, es autónomo porque puede decidir en la organización del tiempo de estudio, distribuir sus actividades académicas, actuar con responsabilidad y honestidad frente al proceso, buscar solución o respuesta a inquietudes en el proceso, solicitar tutorías adicionales, entre otros.

Algunos estudiantes podrán ir aprendiendo a ser más autónomos durante el proceso, acompañados de las tutorías del profesor y de la comunidad académica como, por ejemplo, la facultad y los programas de bienestar universitario.

VIGILADA MINEDUCACIÓN

Además de los deberes y derechos de un estudiante enunciados en el reglamento académico, el estudiante virtual debe tener en cuenta los siguientes aspectos en el desarrollo de la asignatura:

- Gestionar el tiempo para el estudio de la asignatura de acuerdo a la disponibilidad personal y a los compromisos indicados en el cronograma de la asignatura.
- Participar de los encuentros sincrónicos o ver las grabaciones en el caso de no poder asistir.
- Solicitar tutorías o resolver inquietudes durante el proceso de aprendizaje.
- Desarrollar las actividades evaluativas de "evidenciando mi aprendizaje" y entregarlas de acuerdo a la programación acordada.
- Buscar información complementaria que le permita ampliar el conocimiento.
- Buscar alternativas para solucionar las inquietudes, puede ser en los espacios de asesorías con el profesor o en fuentes académicas de consulta externas.
- Revisar la retroalimentación de las actividades y afianzar el aprendizaje de los criterios de calificación que fueron reprobados.
- Participar de las actividades institucionales que le permitan consolidar su formación como ser integral.

3.2. Lineamientos comunicativos

La comunicación con el estudiante matriculado en una asignatura virtual se inicia con un mensaje al correo electrónico en el que se brindan orientaciones para comenzar con las actividades académicas en el Entorno Virtual de Aprendizaje. A partir de ese primer contacto se hace seguimiento para verificar el ingreso de los estudiantes al aula virtual y, si es necesario, una nueva notificación por el no ingreso, allí se retoma la comunicación por correo y finalmente, por llamada telefónica.

En el EVA existen espacios para la comunicación unidireccional en el que el profesor informa a los estudiantes alguna noticia o evento, y espacios para la interacción entre los participantes de la asignatura virtual de manera bidireccional a través de diálogos, conversaciones o debates.

Para una mejor comunicación se sugiere un tiempo de respuesta de 24 horas, teniendo en cuenta que los tiempos de mayor requerimiento de parte de los estudiantes son cerca de la entrega de las actividades evaluativas.

Los espacios de información y herramientas de comunicación con los que cuenta el EVA y hacen parte del modelo de mediación pedagógica con uso de TIC, son:

VIGILADA MINEDUCACIÓN

- Tablero de avances de la asignatura
- Guía de estudio
- Foro de resolviendo dudas
- Chat de resolviendo dudas
- Videoconferencia

3.3. Lineamientos de diseño

3.3.1. Tipos de recursos educativos digitales

En la virtualidad, los recursos que se elaboran para las aulas virtuales son: gráficos o imágenes, esquemas, líneas de tiempo, historietas, vídeos, audios, animaciones, objetos virtuales de aprendizaje, objetos de información, juegos o actividades lúdicas, entre otras. La selección de estos recursos dependerá de la intencionalidad pedagógica y comunicativa del contenido.

3.3.2. Licencias para uso y publicación de recursos educativos digitales

La licencia de uso y publicación de recursos educativos digitales en la María Cano, está basado en la licencia Creative Commons 2.5 Colombia, el cual se encuentra establecida en https://co.creativecommons.org/

Específicamente, para los recursos educativos digitales de la María Cano se incluyen las licencias de:

Atribución (BY). Toda persona o entidad que vaya a utilizar el recurso educativo debe indicar el autor, tanto el que tiene los derechos morales como patrimoniales.
Una recomendación para la aplicación de la licencia de atribución es:

> Recurso elaborado por *nombre del autor,* propiedad de la Fundación Universitaria María Cano.

No comercial (NC). Es la licencia para el uso del recurso sin recibir una retribución económica. Indica que no puede ser utilizado con fines económicos.

Sin derivar (ND). Es la licencia que permite el uso del recurso, pero sin hacer cambios en su diseño, presentación, formato o contenido. En otras palabras, se debe conservar original sin modificaciones por parte de otra persona.

VIGILADA MINEDUCACIÓN

Dichas licencias se representan a través de la siguiente imagen:

Figura 4. Licencia creative commons: Atribución – No comercial – Sin derivar
Fuente: https://co.creativecommons.org/?page_id=13

Los recursos educativos digitales, tipo video u objetos virtuales de aprendizaje, tienen un espacio de créditos en el que se incluye la especificación de estas licencias. Igualmente, se indica en las aulas virtuales o en cualquier otro espacio que actúe como repositorio de recursos.

3.3.3. Derechos patrimoniales y derechos morales de los recursos educativos digitales

Los cursos virtuales serán de propiedad de la institución para el uso, modificación, divulgación o comercialización; esto es, los derechos patrimoniales serán de la Fundación Universitaria María Cano. Los derechos morales serán siempre del autor y por ello aparecerá nombrado en los OVA o recurso digital que lo requiera.

3.4. Lineamientos tecnológicos

3.4.1. Usuarios

Los usuarios en el EVA tienen los nombres completos de la persona, al crearlos por primera vez reciben un correo con el usuario y contraseña.

Los estudiantes pueden recuperar la contraseña automáticamente desde la interfaz de ingreso al EVA y pueden solicitar acompañamiento técnico al CEADV a través de correo, chat o videoconferencia.

Los usuarios están clasificados por estudiante y profesor, sin embargo, también se tienen usuarios genéricos de acompañamiento de la comunidad educativa como son: director de programa o coordinador académico y asesor pedagógico. Son usuarios que pueden variar de acuerdo a las necesidades de cada facultad.

Los usuarios tienen unos permisos definidos que son los que le dan el alcance de uso de las herramientas del EVA, así:

VIGILADA MINEDUCACIÓN

Estudiante. Tiene un rol para navegar e interactuar en el EVA y en las aulas virtuales en las que se encuentre matriculado. No podrá hacer ajustes de configuración o creación de nuevos recursos o actividades.
El estudiante visualiza lo que está configurado con la opción "visible" o "mostrar", de manera que el aula virtual pueda tener más información o contenido de la que el estudiante puede visualizar en algún momento.

Profesor. Es el rol que puede crear actividades o recursos y configurarlos de acuerdo la programación de la asignatura. El profesor decide qué espacios del aula virtual estarán disponibles para el estudiante.

Director de programa o coordinador académico. Es la persona encargada de la facultad de realizar seguimiento y control a la calidad del proceso educativo en el Entorno Virtual de Aprendizaje. Acompaña de manera permanente a los estudiantes por si requieren escalar alguna dificultad a una instancia académica superior diferente al profesor. En el aula virtual puede navegar y visualizar todas las secciones sin hacer cambios de contenidos o de configuraciones.

Asesor pedagógico. Es una persona del Centro de Educación Abierta y a Distancia Virtual que vela por el cumplimiento de los compromisos del profesor virtual en las 5 fases: planeación, alistamiento, inicio, puesta en escena y cierre. Es la persona que realiza las alertas a los coordinadores académicos para dar mayor calidad y cumplimiento a los procesos.

Administrador. Es la persona con mayor alcance en el uso del EVA y las aulas virtuales. Puede gestionar la creación de aulas, duplicarlas, eliminarlas o asignarlas a otra categoría. También tiene permisos de gestión de usuarios para crearlos, matricularlos en las aulas virtuales que se requieran, eliminarlos o inactivarlos.
El usuario administrador es una persona del CEADV que garantiza el acceso al EVA y a las aulas virtuales de acuerdo a las matrículas en las diferentes asignaturas y de acuerdo a la programación académica.

3.4.2. Configuración de las aulas virtuales

Las aulas virtuales tienen la identidad gráfica de acuerdo a los lineamientos de diseño y se organiza por secciones de acuerdo a los diferentes momentos o intencionalidades pedagógicas de la asignatura.

VIGILADA MINEDUCACIÓN

Algunas especificaciones que hacen parte de la configuración de recursos y actividades en el EVA son:

- La capacidad para subir archivos tiene un límite de acuerdo al tipo de actividad o asignatura. Puede haber flexibilidad en la configuración del tamaño de archivos o se apoya al profesor para enlazar la información desde otros sistemas de almacenamiento o publicación Web.
- Las actividades y algunos recursos propios de la plataforma educativa virtual tienen descripciones genéricas que deben ser personalizadas por parte del profesor.
- Desde la coordinación tecnológica se cuenta con aulas maestras que son espacios en el EVA con las características estándar de acuerdo a estos lineamientos. Con esta base se crean las aulas de las asignaturas virtuales y se inicia la personalización de la información de cada asignatura.
- Las fechas de las actividades, número de archivos a entregar, trabajo individual o en equipo y visibilidad de los diferentes espacios son aspectos de responsabilidad del profesor.

3.4.3. Catalogación de los recursos educativos digitales

Los recursos educativos digitales son catalogados con el estándar Dublin Core, siendo coherentes con la política del repositorio institucional liderado por la biblioteca. La información consolidada en los metadatos es tomada de la caracterización o contextualización de los contenidos o temáticas de la que hace parte el recurso y es validada con el autor del contenido. Los recursos del CEADV se clasifican dentro de la tipología de **recursos audiovisuales** y se catalogan utilizando los siguientes campos:

- Título o nombre	- Descripción	- Versión	- Tipo de recurso
- Área de conocimiento	- Población objetivo	- Fecha	- Idioma
- Autor (es)	- Derechos de uso	- Formato	- Temas

3.4.4. Mesa de ayuda

Los usuarios del Entorno Virtual de Aprendizaje tienen acceso permanente a la mesa de ayuda para resolver inquietudes. La mesa de ayuda se compone de una herramienta asincrónica como el foro para la publicación de comentarios en cualquier momento (disponibilidad 24/7) y una herramienta sincrónica como la videoconferencia para atención inmediata en los horarios previamente establecidos.

VIGILADA MINEDUCACIÓN

4. Estructura organizacional

El Centro de Educación Abierta y a Distancia Virtual – CEADV es una dependencia adscrita a la Vicerrectoría Académica de la institución. Dentro de sus principales responsabilidades está liderar los procesos de producción y ejecución de cursos virtuales, así como apoyar la implementación del modelo de mediación pedagógica con uso de TIC a la comunidad académica en general.

El Centro de Educación Abierta y a Distancia Virtual – CEADV se organiza en las áreas de gestión, pedagogía, diseño digital y tecnología.

Área de gestión. Se encarga de liderar los procesos de virtualización para la oferta académica en pregrado, posgrado y proyección social, e incorporar la cultura de las TIC como mediación en la presencialidad y en la gestión administrativa.

Área de pedagogía. Se encarga del diseño pedagógico de los programas académicos y cursos virtuales y de acompañar la aplicación del modelo mediación pedagógica con uso de TIC en la institución.

Área de diseño digital. Se encarga del diseño digital de los recursos educativos digitales, aulas virtuales, instructivos, plantillas y demás elementos de diseño que se requieran en el Centro de Educación Abierta y a Distancia Virtual.

Área de tecnología. Se encarga de administrar las herramientas tecnológicas del CEADV (LMS, software de apoyo) y apoyar el proceso de socialización, incorporación y capacitación de dichas herramientas.

Cada área del CEADV hace parte de un engranaje para la producción y ejecución de los cursos virtuales en la institución que obedezcan al modelo de mediación pedagógica con uso de TIC y que se articula con las necesidades de las unidades académicas o administrativas que requieran la aplicación del modelo.

VIGILADA MINEDUCACIÓN

5. Referencias

Castillo Torres, M. (2013). *Lineamientos de calidad para la verificación de las condiciones de calidad de los programas virtuales y a distancia.* Bogotá: SECAB-Publicaciones.

Cortizo Pérez, J. C., Carrero García, F., Monsalve Piqueras, B., Velasco Collado, A., Díaz del Dedo, L., & Pérez Martín, J. (2011). *Abacus.* Obtenido de Repositorio de producción científica: http://hdl.handle.net/11268/1750

Lévy, P. (1999). *¿Qué es lo virtual?* Barcelona: Paidós.

MEN. (26 de Mayo de 2015). Decreto 1075 de 26 de mayo de 2015. Bogotá, Cundinamarca, Colombia. Recuperado el 30 de Marzo de 2017, de http://redes.colombiaaprende.edu.co/ntg/men/pdf/decreto_1075_de_2015.pdf

Ministerio de Educación Nacional. (2006). *Colombia aprende. La red del conocimiento.* Recuperado el 12 de Abril de 2017, de Docentes de superior: http://www.colombiaaprende.edu.co/html/directivos/1598/article-99543.html

MINTIC. (2010). *Vive digital.* Recuperado el 30 de Marzo de 2017, de http://www.mintic.gov.co/portal/vivedigital/612/w3-propertyvalue-634.html

MINTIC. (19 de Diciembre de 2016). Recuperado el 30 de Marzo de 2017, de http://www.mintic.gov.co/portal/604/w3-propertyvalue-540.html

Noriega Cano, A. D. (s.f.). *Virtual educa.* Recuperado el 12 de Octubre de 2017, de http://acceso.virtualeduca.red/documentos/ponencias/puerto-rico/620-8d2a.pdf

UNESCO. (s.f.). *UNESCO.* Recuperado el 30 de marzo de 2017, de http://es.unesco.org/themes/construir-sociedades-del-conocimiento

VIGILADA MINEDUCACIÓN