



Universidad de Nariño
TANTVM POSSVMVS QVANTVM SCIMVS

VICERRECTORÍA ACADÉMICA

ORIENTACIONES PARA
EL USO DE ENTORNOS
VIRTUALES COMO
APOYO A LA
ENSEÑANZA Y AL
APRENDIZAJE:



CONCEPCIONES BÁSICAS PARA LA EDUCACIÓN VIRTUAL

Guía No. 1

Concepciones
básicas para la
educación virtual

Guía No. 1

Estrategias
pedagógicas

Guía No. 2

Guía didáctica
para cursos
virtuales

Guía No. 3

Orientación básica en
el uso de moodle como
docente

Guía No. 4

**ORIENTACIONES PARA EL USO DE ENTORNOS
VIRTUALES COMO APOYO A LA ENSEÑANZA Y AL
APRENDIZAJE:**

Concepciones básicas para la educación virtual

Fernando Ibarra
Magíster en Tecnologías digitales aplicadas a la Educación
Profesor del programa de Licenciatura en Informática
Universidad de Nariño



PRESENTACIÓN

Enseñar y aprender desde los diferentes escenarios que ofrece el mundo digital, requiere que los diversos actores del proceso educativo reconozcan los elementos básicos que hacen parte de este tipo de formación, para que de esta manera sean capaces de afrontar los diversos desafíos culturales, pedagógicos y técnicos que permiten el óptimo desarrollo de una propuesta educativa en la metodología virtual.

Estos elementos propician un proceso de aprendizaje diferente a los escenarios tradicionales; en este nuevo escenario el aprendizaje se centra en el estudiante, se vuelve personalizado, colaborativo y fundamentado en la flexibilidad de las diferentes acciones pedagógicas; razón por la cual, cada acción docente debe satisfacer las necesidades e intereses de los estudiantes para el desarrollo de sus capacidades mediante la interacción con el contexto digital.

El propósito de este documento es reflexionar sobre enseñar y aprender desde la virtualidad, teniendo en cuenta los elementos educativos básicos que requiere este proceso. Para ello, se abordará esta **metodología** y sus elementos desde las estrategias y requisitos de la enseñanza virtual, así como las competencias digitales que el docente desde su práctica educativa debe desarrollar para propiciar una acción pedagógica asertiva que pueda despertar en sus estudiantes la motivación por aprender de manera activa y personalizada, acorde con los avances tecnológicos y las expectativas y necesidades que la sociedad le plantea a los modelos educativos del siglo XXI.



CONCEPCIONES DE LA EDUCACIÓN VIRTUAL

El Ministerio de Educación Nacional concibe la educación virtual como el proceso de formación y capacitación que está mediado principalmente por las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC), utilizando internet, equipos de cómputo, plataformas y aulas virtuales para su implementación.

El concepto supone que no es necesario que cuerpo, tiempo y espacio se conjuguen para lograr establecer un encuentro educativo. Es perfectamente posible establecer una relación interpersonal de carácter educativo sin que se dé el encuentro cara a cara entre profesor y alumno; puede ser en un mismo lugar, pero en tiempos distintos; igualmente las personas pueden encontrarse al mismo tiempo, pero en lugares diferentes. (MEN 2010)

Igualmente, el MEN plantea que la educación virtual implica una nueva visión de las exigencias del entorno económico, social y político, así como de las relaciones pedagógicas y la articulación de las TIC. No se trata simplemente de una forma singular de hacer llegar la información a lugares distantes, sino que es toda una perspectiva pedagógica a través del uso asertivo de las TIC

La educación virtual como metodología puede desarrollarse en la modalidad presencial, el e-learning, b-learning, m-learning y las diferentes modalidades derivadas del uso de las posibilidades de los entornos y herramientas digitales en los procesos educativos.

CARACTERÍSTICAS DE LA EDUCACIÓN VIRTUAL

Las características de la educación virtual suelen variar acorde al autor de referencia y a la modalidad en la cual se lleva a cabo el proceso, pero en términos generales este tipo de educación debe contemplar al menos las siguientes características:



- **Disponibilidad:** Se debe garantizar que los elementos pedagógicos (contenidos, actividades, acompañamientos, socialización, entre otras, así como los administrativos matrícula, calificaciones, certificados, entre otras.), del proceso educativo se encuentren disponibles para los diferentes actores del mismo (profesores, estudiantes, directivos, entre otros.), sin la necesidad de desplazamiento físico o restricción alguna. En este punto la conectividad a través de las posibilidades de una red local o Internet como red de comunicación global, se convierten en el punto de partida para cualquier proceso de educación virtual
- **Flexibilidad:** El fundamento de la educación virtual es la flexibilidad de los procesos educativos; es decir, no pueden existir barreras geográficas, temporales, técnicas, curriculares, de acceso, ni condicionamiento alguno, ya que la premisa es dar apertura a las posibilidades de aprendizaje permitiendo que el proceso se desarrolle cuando el estudiante considere que las condiciones de aprendizaje sean idóneas y en el momento propicio para que éste se produzca.
- **Personalización:** Acorde a las condiciones anteriormente abordadas, también se debe tener en cuenta el aprendizaje personalizado; esto quiere decir, que es el estudiante quien decide qué, cómo, cuándo y dónde quiere aprender, posibilitando que sea él quien seleccione el tema, formato y tipo de acompañamiento (síncrono o asíncrono), en el proceso de formación acorde a sus necesidades e intereses particulares.
- **Contenidos:** Hace referencia a las alternativas en cuanto ritmo, formato y grado de profundización de los materiales educativos que el docente puede seleccionar, para dar vida al proceso de educación virtual acorde a lo anteriormente expuesto. Si bien la virtualidad puede brindar un abanico de opciones a los estudiantes, es conveniente que el docente en función de las competencias determine desde su experiencia el recurso educativo acorde para alcanzar los resultados de aprendizaje (lecturas, artículos,



páginas web, sitios de comunidades, videos, audios (podcast), infografías, gráficos estadísticos, entre otros.

- **Diseño:** En un proceso de educación virtual el docente también debe tener claridad de los elementos pedagógicos que hacen parte del mismo, es decir, reconocer ¿A quién se enseña? ¿Para qué se enseña? ¿Qué se enseña? ¿Cómo se enseña? ¿Con qué se enseña? y ¿Cómo se determina qué se ha aprendido? Para de esta manera trazar la mejor ruta y seleccionar tanto las estrategias como los materiales adecuados para el desarrollo de la propuesta educativa en la modalidad que ésta se vaya a ofertar.

ROLES Y FUNCIONES EN EDUCACIÓN VIRTUAL

En todo proceso educativo interactúan varios actores, debemos reconocer entonces, desde la perspectiva de la enseñanza y el aprendizaje, al docente y al estudiante, que en el escenario de la educación virtual desempeñan otro tipo de roles, porque las características de esta metodología son diferentes y por ende es necesario que asuman nuevas funciones.

Rol del docente

Las dinámicas del mundo digital han generado que el docente las utilice en los diferentes procesos que debe realizar en sus acciones cotidianas; en el ámbito de la educación virtual es necesario no solo que las utilice, sino que saque el mayor provecho posible de las diferentes posibilidades que éstas ofrecen al momento de diseñar, ejecutar y acompañar una propuesta educativa.

En este orden de ideas, **el rol** del docente en la educación virtual se ajusta a su activa participación en:



- El diseño curricular de los cursos
- La producción intelectual de los contenidos temáticos
- La selección de las herramientas didácticas
- La elección de las estrategias pedagógicas
- Los sistemas de evaluación elegidos
- La disponibilidad para la atención y acompañamiento
- La realización del proceso de retroalimentación formativa
- La recolección de estadísticas y datos que permitan la evaluación integral de la eficiencia y eficacia de la propuesta educativa virtual.

Igualmente, **las funciones** del docente en la educación virtual se pueden centrar en las siguientes actividades:

- Promover destrezas y habilidades en sus estudiantes
- Crear y readaptar su metodología de enseñanza
- Trabajar teniendo en cuenta el contexto educativo que rodea a sus estudiantes.
- Fomentar el aprendizaje colaborativo
- Posibilitar el aprendizaje fuera de un espacio físico de trabajo
- Acompañar su estilo de enseñanza con las posibilidades de las TIC
- Compartir su saber, fundamentado en su experticia y experiencia
- Solucionar dudas e inquietudes cuando éstas aparezcan o el estudiante así lo requiera.
- Actualizar de manera continua su formación
- Afrontar nuevos retos

En esta medida, el nuevo rol y la ejecución de las funciones del docente en la educación virtual se centra en sus competencias digitales. Las habilidades y destrezas para hacer uso de las tecnologías, se pueden evidenciar en el nivel de desempeño de las competencias docentes como lo sugieren los lineamientos del Ministerio de Educación Nacional en el documento “Competencias TIC para el Desarrollo Profesional Docente”, así:



- **Competencias TIC docentes:** Agrupa los conocimientos, habilidades y actitudes tanto técnicas como pedagógicas, que debe evidenciar un docente para planear e implementar herramientas fundamentadas en las TIC a su estilo de enseñanza. Estas competencias se engloban en:
 1. **Competencia tecnológica:** esta competencia enmarca la capacidad de seleccionar y utilizar de manera adecuada, las herramientas tecnológicas acorde a su licenciamiento y restricciones de uso.
 2. **Competencia comunicativa:** capacidad para expresarse, establecer contacto y relacionarse en espacios virtuales y audiovisuales a través de las TIC de forma síncrona o asíncrona.
 3. **Competencia pedagógica:** capacidad de utilizar las TIC para fortalecer los procesos de enseñanza y aprendizaje, reconociendo alcances y limitaciones de la incorporación de estas tecnologías al proceso de formación.
 4. **Competencia de gestión:** capacidad para utilizar las TIC en la planeación, organización, administración y evaluación de manera efectiva, en los procesos educativos.
 5. **Competencia investigativa:** capacidad de utilizar las TIC para la transformación del saber y la generación de nuevos conocimientos.

Para que el docente cuente con el nivel básico en el manejo de estas competencias, es necesario que la educación virtual pueda desarrollarse en el mejor escenario posible, haciendo uso asertivo de las diferentes posibilidades y ventajas que el contexto digital de las TIC puede ofrecer a los procesos de enseñanza y aprendizaje.



Rol del estudiante

En un proceso educativo el docente planea y diseña una serie de actividades en función de favorecer en sus estudiantes el aprendizaje de un tema o disciplina; pero, es finalmente el estudiante quien, con su actitud, disposición y deseo de aprender recorre el camino trazado para poder adquirir ese saber. Con el exponencial crecimiento de las herramientas tecnológicas y expansión de las TIC en los procesos educativos, es necesario que el estudiante también evidencie, no solo una serie de destrezas y habilidades para hacer uso de las mismas, sino que las utilice en función de fortalecer su proceso de formación

En este orden de ideas un estudiante que esté involucrado en los procesos de educación virtual en la Universidad de Nariño, debe evidenciar al menos las siguientes competencias digitales:

1. Competencia informativa:

- Navega, busca y filtra información
- Reconoce la veracidad de la información
- Almacena y recupera información

2. Competencia comunicativa

- Interactúa mediante las TIC
- Comparte información y contenidos
- Expresa sus opiniones (política, ciudadana, cultural, entre otros)
- Hace uso de la Netiqueta
- Valora su identidad digital

3. Competencia creativa

- Desarrolla nuevos contenidos
- Integra y/o reelabora contenidos
- Respeta licencias y derechos de autor



4. Competencia técnica

- Protege sus dispositivos
- Protege sus datos personales
- Respeta su entorno
- Soluciona problemas técnicos
- Identifica necesidades tecnológicas
- Solventa nuevos requerimientos técnicos

El desarrollo y fortalecimiento de estas competencias, en los estudiantes, es un proceso fundamental para que la **educación virtual** de la Universidad de Nariño se pueda llevar a cabo en las condiciones que esta **metodología** requiere.

PLATAFORMA Y AULA VIRTUAL

El desarrollo de un proceso de educación virtual requiere diversos componentes, en los apartes anteriores se ha hecho referencia a los elementos pedagógicos, ahora se hará una presentación de los requerimientos técnicos. Todo proceso de educación virtual necesita de, al menos, una plataforma para la gestión del proceso y un aula virtual que permita las mediaciones pedagógicas.

PLATAFORMA LMS

(Learning Management System) que podría traducirse como Sistemas para la Gestión de Aprendizaje: son espacios digitales dedicados al proceso de enseñanza y aprendizaje, su orientación principal es facilitar la articulación y mediación de las TIC al currículo en la educación virtual.

Este sistema permite la creación de aulas virtuales donde se produce la interacción entre docentes, alumnos y los recursos educativos. También permite la gestión de evaluaciones, intercambio de archivos, así como el acompañamiento síncrono y asíncrono (foros, chats, correo electrónico), además de otras herramientas.



Funciones de una plataforma LMS.

Entre las principales funciones de una plataforma para la gestión del aprendizaje se encuentran:

- Gestión de Usuarios (acceso, perfil, materiales y actividades de formación)
- Acompañamiento Académico (registro de actividades, evaluaciones, informes)
- Gestión de Actividades (generar y recibir evaluaciones, generar informes, realizar un proceso de retroalimentación)
- Servicios de comunicación (foros, videoconferencias, chat, correo electrónico)
- Promueve una pedagogía constructivista social (colaboración, actividades, reflexión crítica, etc.)

Beneficios de las plataformas LMS.

Entre sus múltiples ventajas se destacan las siguientes:

- Favorecen el proceso de formación al eliminar las barreras temporales y geográficas; se puede estudiar en cualquier momento y en cualquier lugar al ritmo que prefiera el estudiante.
- Flexibiliza los procesos de formación y a un menor costo.
- Requiere, únicamente un nivel básico en herramientas digitales e internet.
- Posibilita el aprendizaje colaborativo a través de la interacción entre docentes y estudiantes, además este aprendizaje se actualiza constantemente.

Perfiles de usuario

Las diferentes funcionalidades que se pueden realizar en un LMS están condicionadas a un perfil de usuario, éstos se clasifican, generalmente, en:

- **Administrador:** Tiene un control total sobre todas las acciones y funcionalidades del LMS, como son: crear los cursos en la plataforma, gestionar permisos, inscribir



usuarios y asignar un perfil, adicionar o eliminar toda la información disponible, crear evaluaciones y hacer seguimiento de los resultados.

- **Docente:** Aunque tiene privilegios similares a los del administrador, solo puede efectuarlos sobre el curso que le fue asignado; gestiona cada aspecto del mismo, crea y realiza las actividades pertinentes para construir conocimiento de la asignatura a su cargo, gestiona los procesos evaluativos, agrega o elimina información y hace seguimiento del avance en sus estudiantes.
- **Estudiante:** se inscriben a un curso, en este perfil no se permite editar información, pero contempla acciones participativas en la plataforma como foros, mensajes y tareas, lo anterior permite interactuar con los recursos de la plataforma y los demás perfiles.
- **Invitado:** Se utiliza como posibilidad de acceso para cualquier persona que visite la plataforma. Es usual que solamente se pueda ver parte de la información que es usada para contextualizar al visitante y conocer algunos apartes del producto. Esta posibilidad le permite al usuario conocer aspectos generales que ofrece la plataforma LMS.

EL AULA VIRTUAL

A través de los anteriores apartes del presente documento, se han presentado las diferentes oportunidades educativas que brindan las herramientas digitales en la educación virtual; pues bien, es momento de descubrir puntualmente cómo utilizarlas para ello se presenta el concepto de Aula Virtual.

El aula virtual es un ambiente de aprendizaje que funciona en una red local o en internet, se constituye en un espacio de comunicación y de distribución de saberes que posibilita los



espacios adecuados para atender, orientar y evaluar a los participantes de un curso desde la perspectiva de la flexibilidad curricular (acceso dónde y cuándo el estudiante lo desee o necesite).

Entre las ventajas del aula virtual encontramos:

- **Superación de barreras culturales:** permite al estudiante compartir con compañeros de culturas diversas, así como el acceso a una amplia variedad de educadores a nivel mundial, superando barreras tradicionales de comunicación, ubicación, tiempo y costo.
- **Disminución de costos educativos:** se evita gastos derivados como traslados, alimentación, estadía y la adquisición de recursos materiales como cuadernos, hojas e impresiones, pues el material está en línea.
- **Disponibilidad de recursos educativos digitales:** además de la facilidad de acceso al material educativo en diferentes formatos, éste también puede ser revisado las veces que sean necesarios, hasta conseguir los objetivos de aprendizaje.
- **Aprendizaje diferenciado y flexible:** el estudiante escoge el ritmo de aprendizaje que más le convenga, posibilitando mayor éxito en el proceso y brindándole la seguridad que en otros escenarios no logra conseguir.
- **Retroalimentación formativa:** los docentes están disponibles para dar retroalimentación continua acerca de dudas, actividades y desempeño a través de diferentes medios en una disposición tanto individual como grupal.

Elementos del Aula Virtual



El aula virtual se integra a la plataforma LMS seleccionada, reconociendo generalmente cuatro áreas fundamentales:

1. Área de información.

Está compuesta por varias secciones destinadas a brindar información sobre el proceso o pautas sobre acciones puntuales a realizarse, los elementos comunes de esta área son:

- Saludo inicial
- Información básica del curso
- Presentación de los participantes
- Calendario del curso
- Condiciones o recomendaciones especiales

2. Área de contenidos.

Compuesta por espacios destinados a la presentación de los materiales educativos necesarios para el desarrollo del curso. Los elementos más comunes son:

- Contenidos temáticos
- Documentación
- Presentación de las actividades
- Material de apoyo

3. Área de comunicación.

Mecanismos para la comunicación con el docente y el resto del grupo. Los elementos más comunes son:

- Sección para las noticias y eventos
- Foros para diálogos
- Sala de chat para encuentros
- Lista de correos

4. Área de recursos.

Herramientas técnicas necesarias para el desarrollo del proceso. Elementos comunes:



- Subida y recepción de archivos
- Manuales de ayuda
- Presentación de material adicional

LINEAMIENTOS PARA EL ACOMPAÑAMIENTO VIRTUAL EN LA PLATAFORMA INSTITUCIONAL DE LA UNIVERSIDAD DE NARIÑO

La Universidad de Nariño ha venido adelantando esfuerzos para proporcionar a su comunidad académica las mejores herramientas digitales para la mediación de los procesos educativos. De esta manera se ha adoptado por la creación y adecuación de una Plataforma Educativa Institucional orientada en Moodle como LMS.

De la misma manera, se estipulan los siguientes criterios básicos que debe contener un curso que se oriente con la **metodología** virtual y que utilice la plataforma institucional para la creación del aula virtual, orientada al trabajo por pestañas en Moodle:

Pestaña principal

- Presentación inicial del Curso (imagen tipo banner con los datos del curso)
- Saludo de bienvenida y motivación inicial (texto, imagen o video donde el docente de la bienvenida al curso y realice la motivación al desarrollo del mismo)
- Presentación de los objetivos o competencias del curso (texto, imagen o documento externo)
- Espacio para la presentación de novedades y anuncios (de ser necesario)

Segunda pestaña

- Presentación del docente (imagen o documento con el perfil del docente)
- Plan de estudios o guía didáctica (imagen o documento)
- Presentación de los participantes (foro)
- Recursos adicionales (a criterio del docente, por ejemplo: glosario, cronograma)



Tercera pestaña (desarrollo temático)

- Introducción a la unidad o módulo en orden en correspondencia con el plan de estudio (texto, imagen o video)
- Presentación del tema (recurso educativo digital)
- Presentación de las actividades (texto, imagen o documento)
- Espacio para la recepción de archivos (tarea de Moodle)
- Espacio para la socialización (foro de Moodle)
- Espacio para el acompañamiento (foro y sala de chat de Moodle)
- Recursos adicionales (a criterio del docente, ejemplo: bibliografía, artículos, tutoriales, entre otros)

El esquema instruccional de la tercera pestaña se puede repetir acorde al número de unidades programadas en el currículo del curso. Para un mayor entendimiento y provecho de las posibilidades del aula virtual en Moodle tenga en cuenta las siguientes indicaciones:

- **Cronograma de actividades:** Es de vital importancia informar desde el inicio del curso o módulo, las fechas de realización de actividades, encuentros o presentación de trabajos, con el fin de garantizar el óptimo desarrollo del mismo y generar una adecuada expectativa y preparación por parte del estudiante al momento de dar apertura al desarrollo del curso. Se sugiere sea visible para que actúe como recordatorio de los compromisos programados.
- **Perfil del docente:** Realizar una breve descripción profesional y trayectoria del docente que acompañará el desarrollo del curso o módulo, se recomienda incluir los datos de contacto institucionales.
- **Foro de presentación:** Por tratarse de un proceso educativo que *promueve* la construcción de conocimiento de forma social es indispensable que la educación virtual genere espacios de interacción entre los integrantes de la comunidad académica; el foro



de *presentación* es un espacio para conocer y describir el perfil de los estudiantes que cursan la asignatura.

- **Foros de discusión:** Espacios de trabajo colaborativo, donde se pueden expresar opiniones personales, realizar comentarios y retroalimentar la participación de los estudiantes o invitados, con un espíritu crítico y reflexivo que promueva la construcción de conocimiento. Se recomienda plantear una pregunta orientadora.
- **Foro para dudas e inquietudes:** Espacio de comunicación dispuesto por el docente, para que el estudiante pueda plantear cualquier tipo de duda e inquietud sobre un tema en particular, según sea necesario durante el desarrollo del curso o módulo. Estas dudas pueden ser aclaradas por el docente o un miembro de la comunidad educativa que pueda solventar la inquietud planteada.
- **Encuentros sincrónicos:** Entendidos como estrategias que el docente puede llegar a utilizar de forma grupal o individual, para compartir, aclarar o profundizar un tema utilizando recursos técnicos sincrónicos, en la misma línea de tiempos, tales como chat, videoconferencia, audio conferencia entre otros. Se recomienda programar el encuentro con anterioridad para que los estudiantes puedan preparar las condiciones técnicas que se requieran.
- **Encuentros asincrónicos:** Hacen referencia al uso de recursos técnicos de carácter asincrónico, es decir, en diferente línea de tiempo, tales como correo electrónico, foros o mensajería interna dentro de la plataforma institucional, entre otros. Se utilizan para que el estudiante aborde los contenidos, interioricen y reflexionen sobre los mismos ajustándose a la flexibilidad de aprendizaje propia de la virtualidad.



- **Disponibilidad de los contenidos:** El docente debe garantizar la disponibilidad de los contenidos propuestos para la realización del curso o módulo, principalmente de los contenidos digitales que hacen uso de imágenes, textos, video, entre otros, cuya fuente pueda ser externa a la red institucional. Igualmente, se debe tener en cuenta diferentes contingencias que se puedan llegar a presentar. Se establece la presentación de los contenidos y recursos en diferentes formatos de lectura y visualización tanto en línea, como para su descarga.
- **Tiempos de respuesta a inquietudes y/o solicitudes de estudiantes:** Es conveniente que el docente dé respuesta, en un tiempo no mayor a 24 horas en una jornada de lunes a viernes, a cualquier inquietud y/o solicitud de carácter académico que realicen los estudiantes,; las solicitudes enviadas el fin de semana, se responderán el primer día hábil de la semana siguiente; claro está, que queda a criterio y disponibilidad de tiempo del docente, si procede a dar respuesta durante el fin de semana.
- **Valoración y Retroalimentación de Actividades:** Las actividades que se propongan y para las cuales se establezca una valoración, serán revisadas, calificadas y se enviará la retroalimentación correspondiente a cada estudiante, en un periodo que no debe superar 5 días hábiles, posterior al plazo final de entrega de la misma en la plataforma.

GLOSARIO

A continuación, se establecen los términos propios del ámbito de la educación virtual, para una mejor comprensión y desarrollo de esta metodología en los procesos formativos de la Universidad de Nariño:

Educación Presencial

La educación presencial o convencional sucede cuando el educando y el profesor se encuentran en la misma dimensión espacio-temporal. Exige la permanencia física del



estudiante en el aula de clases acompañado por el educador, quien en su función más tradicional: explica, aclara, comunica ideas y experiencias para motivar el aprendizaje.

Modalidad a Distancia

La educación a distancia tradicional sucede cuando el educando y el profesor se encuentran físicamente separados. Exige la presencia obligatoria del estudiante en el aula de clases con alguna determinada frecuencia de tiempo. En los encuentros programados, el aprendizaje es acompañado por el profesor, quien explica, aclara, comunica ideas y experiencias y propone actividades para ser desarrolladas por el estudiante y ser presentadas, sustentadas o evaluadas en una próxima reunión.

Modalidad E-learning (Electronic Learning):

Se refiere al proceso de enseñanza y aprendizaje que se ejecuta totalmente a través de herramientas tecnológicas, donde la comunicación en red es la que permite que se desarrollen los diferentes procesos académicos, esto conlleva a la necesidad de generar estrategias pedagógicas y una cultura educativa propias para esta modalidad.

Teniendo en cuenta las posibilidades que en la actualidad ofrece Internet tanto para la presentación de contenidos, proceso de acompañamiento y gestión educativa, se considera que el e-learning es la evolución de la modalidad a distancia tradicional.

Modalidad M-Learning

Con la incursión de los dispositivos móviles a la sociedad, el concepto de e-learning evoluciona y la inclusión de herramientas TIC tanto por el estudiante como el profesor puede ser provista de forma parcial o total por este tipo de dispositivos. El m-learning es entonces la inclusión de dispositivos móviles al proceso de enseñanza y aprendizaje. tiene lugar cuando el aprendiz no se encuentra en un lugar fijo o predeterminado, o cuando aprovecha las oportunidades que ofrecen las tecnologías móviles (Yanez, P. 2015).



Modalidad *B-Learning*

Proviene de *Blended Learning*, o aprendizaje mezclado o mixto, es decir la combinación de entornos virtuales y físicos en el proceso de aprendizaje. El *b-learning* integra las características de la formación presencial (caracterizada por la sincronía y la interacción humana) con las características de las TIC aplicadas a la formación (*e-learning* y *m-learning*) que son asíncronas e implican la participación individual y autónoma de profesores y estudiantes desde la distancia. Bonk, C. & Graham, C. (2004)

Recursos Educativos Digitales

Es cualquier tipo de recurso digital (incluyendo planes curriculares, materiales de los cursos, libros de texto, vídeo, aplicaciones multimedia, secuencias de audio, y cualquier otro material que se haya diseñado para su uso en los procesos de enseñanza y aprendizaje) que están plenamente disponibles para ser utilizados por parte de educadores y estudiantes acorde a su licenciamiento de uso. (UNESCO 2011)

Ambiente Virtual de Aprendizaje - AVA

Espacios de formación en un entorno web que permiten la disponibilidad y accesibilidad de los recursos y procesos educativos, donde el docente y los estudiantes pueden interactuar en diferentes momentos gracias a la comunicación sincrónica y asincrónica, permiten el montaje de herramientas tales como el chat, el correo electrónico, los foros y los blogs, además de las posibilidades de acceso a diversos contenidos digitales que se colocan a disposición de los participantes en el aula virtual, las cuales generalmente se administran mediante un sistema de gestión de aprendizajes llamado Learning Management System (LMS). Gallego, J. E. (2009)

Objetos Virtuales de Aprendizaje – OVA

Son un conjunto de recursos didácticos en formato digital, tales como: vídeo, audio, actividades, animaciones, mapas mentales, imágenes y cualquier otra cosa que nos pueda servir para transmitir conocimiento; con el propósito de lograr aprendizaje de una manera:



divertida, entretenida, motivante y sobre todo interactiva. Pueden ser desarrollados con distintos programas, que tenga formatos técnicos compatibles. Ya que, el propósito es, que puedan ser *reutilizados, adaptados, editados, combinados y distribuidos* en distintos ambientes de aprendizaje, para que puedan ser usados por todos, sin la limitante del dispositivo electrónico o la modalidad de estudio. Acuña (2017)

Conectivismo

Es una teoría del aprendizaje promovido por Stephen Downes y George Siemens. Llamada la teoría del aprendizaje para la era digital, se trata de explicar el aprendizaje complejo en un mundo social digital en rápida evolución. En la teoría, el aprendizaje se produce a través de las conexiones dentro de las redes. El modelo utiliza el concepto de una red con nodos y conexiones para definir el aprendizaje.

Usuario:

En el contexto digital es la persona a quien está dirigida una información, un servicio o algún tipo de privilegio, requiere de una identidad de registro y una contraseña de acceso a la plataforma digital.

Comunicación Síncrona:

Cuando la comunicación o interacción sucede en tiempo real, es decir, trasmisor y receptor en el mismo canal a la misma hora.

Comunicación Asíncrona:

Cuando la comunicación o interacción sucede en un intervalo de tiempo, es decir, trasmisor y receptor en el mismo canal a diferente hora.

Foro:

Reunión de un determinado número de personas, con características similares, que debaten sobre un tema particular. La comunicación es asíncrona.



Chat:

Encuentro de dos o más personas en una plataforma de comunicación digital. La comunicación es síncrona.

Simulación:

Representación o imitación de un escenario específico, en condiciones que se pueden controlar, medir e interpretar en función de la obtención de un resultado particular.

Tutorial:

Promueve el autoaprendizaje mediante la representación textual o audiovisual de instrucciones específicas que permitan esbozar el aprendizaje de un saber en particular.

Conectividad:

En el contexto tecnológico, la conectividad hace referencia a la capacidad que tienen los dispositivos electrónicos de estar conectados entre sí, mediante un medio de comunicación para compartir recursos e información. Generalmente se asocia este término con “red”, la conexión a Internet.



BIBLIOGRAFÍA

Ministerio de Educación Nacional (2010). “*Lineamientos para la educación virtual en la educación superior*”. Bogotá – Colombia. Recuperado en <https://bit.ly/2UHQmEK>

UNESCO (2019). “*Marco de competencias de los docentes en materia de TIC UNESCO*”. Paris. Recuperado en <https://bit.ly/39sAMIs>

Ministerio de Educación Nacional (2013). “*Competencias TIC para el desarrollo profesional docente*”. Bogotá – Colombia. Recuperado en <https://bit.ly/2wLo5VB>

Turpo Gebera, Osbaldo. (2006). “*La docencia en la educación virtual: concepciones, métodos y perspectivas*”. e-ducare. 1. 1-15.

Ariza, E. R., Mestre, G., & Garzón, G. (2014). factores que favorecen la calidad de la educación virtual en la educación superior. Educación, pedagogía y sociedad.

Perdomo, Y., & Perdomo, G. (2012). “*Elementos que intervienen en la enseñanza y aprendizaje en línea*”. Apertura, 4(1), 66-75.

De la Garza, E. (2019). “*Aprendizaje Flexible: aprendizaje a la medida*”. Revista digital. Recuperado en <https://bit.ly/39n9InX>

Zambrano, W. R., García, V. H. M., & García, A. V. M. (2010). “*Nuevo rol del profesor y del estudiante en la educación virtual*”. Dialéctica: Revista de investigación, (26), 51-62.

