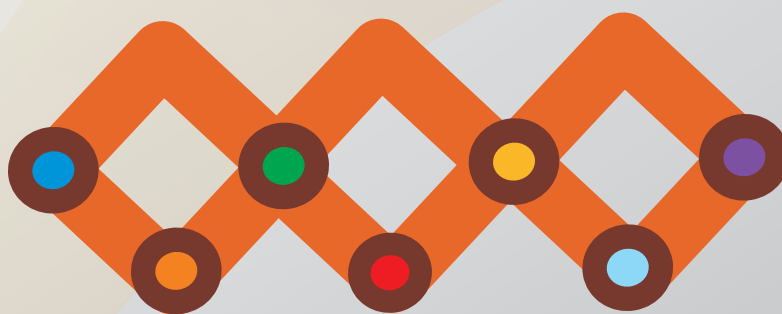


UNIVERSIDAD
DEL QUINDÍO

MARCO CONCEPTUAL DE LA ESTRATEGIA VIRTUAL



UNIDAD DE VIRTUALIZACIÓN

Marco conceptual Estrategia Virtual Universidad del Quindío

Documento digital disponible en
http://portal.uniquindio.edu.co/unidad_virtualizacion/documentos.php?id=1490
Noviembre 2014

Diseño y diagramación
Erik J. Fernández

Unidad de Virtualización



Marco conceptual Estrategia Virtual Universidad del Quindío by
Unidad de Virtualización is licensed under a Creative Commons
Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional
License.

Marco Conceptual Estrategia Virtual Universidad del Quindío

Autores

Sonia Maria Salgado Parra
Luz Adriana López Duque
Paola Andrea Acero
Ana Maria Arrieta Leon



PRESENTACIÓN

Dentro del proceso de construcción del proyecto de implementación tecnológica en la Universidad del Quindío, se hace necesario definir los conceptos que se consideran fundamentales para el diseño y la implementación de la estrategia virtual liderada por la Unidad de Virtualización.

Las conceptualizaciones que se exponen a continuación, presentan un Deber Ser y no una descripción de lo que viene sucediendo en la realidad educativa que nos concierne; de lo que se trata es de definir el ideal para orientar los esfuerzos a la implementación de la estrategia virtual, como una alternativa para el diseño de procesos educativos significativos y formadores.

En un marco conceptual se definen los conceptos que buscan estudiarse en una investigación, o que pretenden implementarse a través de un proyecto; un marco conceptual se establece con el objeto de delimitar los alcances, las miradas, los significados, las comprensiones de las ideas fundantes de los que se quiere estudiar o implementar.

CONCEPTOS TIC

Tecnologías de la información y comunicación empleadas para la transmisión de contenidos a través de internet



las cuales funcionan como medios y aplicaciones en el desarrollo de las actividades de los individuos. Actualmente se viene hablando de las MTIC, haciendo referencia al uso de medios dentro de esta categoría.

RECURSOS EDUCATIVOS



Todo tipo de material que tiene como finalidad la comunicación de una temática, puede ser físico o digital y libre o cerrado en cuanto a los términos de uso y condiciones.

COMUNICACIÓN SINCRÓNICA



Se refiere a la interacción en tiempo real, por ejemplo la mensajería instantánea.

COMUNICACIÓN ASINCRÓNICA



Se refiere al acceso a la información de manera no simultánea, por ejemplo el correo electrónico. El contenido se encuentra depositado y el alumno accede a él a su propio ritmo.

RECURSOS EDUCATIVOS ABIERTOS - REA

Para este concepto implementaremos la definición ya establecida por la UNESCO:



“El concepto de Recursos Educativos Abiertos, describe cualquier tipo de recurso (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, sin la necesidad de pago alguno por derechos o licencias para su uso”. (UNESCO, 2011) (Documento REDA Colombia, pag 99)

RECURSOS EDUCATIVOS DIGITALES ABIERTOS - REDA

Este concepto toma en cuenta la definición de la UNESCO 2011, revisada en el ítem anterior; además se incorporan los lineamientos del MEN, que se definen en el documento Recursos Educativos Digitales Abiertos.

“Recurso Educativo Digital Abierto es todo tipo de material que tiene una intencionalidad y finalidad enmarcada en una acción Educativa, cuya información es Digital, y se dispone en una infraestructura de red pública, como internet, bajo un licenciamiento de acceso abierto que permite y promueve su uso, adaptación, modificación y/o personalización” (Documento REDA Colombia, pag 99)

En este orden de ideas la Unidad de Virtualización adopta también esta definición, y de acuerdo al MEN entiende por recursos educativos digitales abiertos los siguientes:

Cursos Virtuales

“Un curso es una experiencia educativa que se realiza a través de un recorrido, donde los participantes del proceso, también llamados estudiantes, interactúan con información, recursos y actividades con las que se busca que desarrollen capacidades, competencias y adquieran conocimientos, que permitan alcanzar los objetivos formativos propuestos. Para el caso de un curso virtual, la experiencia educativa es mediada por un entorno tecnológico que provee las condiciones para desarrollar procesos de enseñanza y aprendizaje, y por alcanzar los objetivos formativos establecidos”. (Documento REDA Colombia, pag 104)



Apps Educativas



“Son programas y/o piezas de software diseñados y producidos para apoyar el desarrollo y cumplimiento de un objetivo, proceso, actividad o situación que implica una intencionalidad o fin educativo; se caracterizan por brindar a los usuarios una gran funcionalidad debido a su versatilidad, nivel de interacción, portabilidad y usabilidad”. (Documento REDA Colombia, pag 104)

Objetos de aprendizaje

“Para esta estrategia de Recursos Educativos Digitales Abiertos, se define como Objeto de Aprendizaje a una entidad digital con un propósito educativo, constituida por, al menos, contenidos y actividades, que se dispone para ser usada y/o reutilizada”.

(Documento REDA Colombia, pag 104)



Para la Unidad de Virtualización es importante resaltar que dentro de su concepción de recursos educativos abiertos también tiene en cuenta todos aquellos de naturaleza física.

Características de los REDA

Se implementan las definiciones propuestas en el documento REDA.

Accesible

Cualidad que busca garantizar que el Recurso Educativo Digital Abierto pueda ser consultado y/o utilizado por el mayor número de personas, incluyendo a quienes se encuentran en condición de discapacidad, y de igual forma, a aquellos que no cuentan con condiciones técnicas y tecnológicas adecuadas.

(Documento REDA Colombia, pag 101)

Adaptable

Propiedad de un Recurso Educativo Digital Abierto que le permite ser modificado, ajustado o personalizado de acuerdo con los intereses, necesidades o expectativas del usuario.

(Documento REDA Colombia, pag 101)

Flexible

Característica que posee un Recurso para responder e integrarse con facilidad a diferentes escenarios digitales de usuario final, de modo que este último pueda configurar su uso según sus preferencias.

(Documento REDA Colombia, pag 101)

Usable

Propiedad que le permite a los Recursos Educativos ser empleados en una o más plataformas. Además, es una cualidad que promueve el uso del recurso y mejora sus posibilidades de almacenamiento y distribución.

Interoperable

Propiedad que le permite a un Recurso contar con las condiciones, y estar en capacidad de ser implementado en diversos entornos digitales (ambientes, plataformas, canales y medios), bajo un conjunto de estándares o especificaciones reconocidas que permitan su plena funcionalidad. Esta característica es transparente para el usuario final.

(Documento REDA Colombia, pag 101)

Durable

Cualidad de un Recurso que garantiza su vigencia y validez en el tiempo, la cual se logra con el uso estándares y tecnologías comunes y reconocidas para ese fin.

(Documento REDA Colombia, pag 101)

Reusable

Propiedad que permite que el Recurso Educativo Digital Abierto sea utilizado en diferentes contextos y con distintas finalidades educativas, permitiendo la adaptación o modificación de sus componentes. (Ministerio de Educación Nacional, 2011b)

(Documento REDA Colombia, pag 102)

Granular

Cualidad de un Recurso Educativo en directa relación entre su nivel de detalle, jerarquía o importancia y su capacidad de articulación y ensamblaje para construir componentes más complejos.

(Documento REDA Colombia, pag 102)

Modular

“Archivos o unidades digitales de información dispuestos con la intención de ser utilizados en diferentes propuestas y contextos pedagógicos.

(García 2013)

Portable

Característica que posee un software para ejecutarse en diferentes plataformas, el código fuente es capaz reutilizarse... cuando un software pasa de una plataforma a otra. (Salgado - 2011) (Salgado - 2011)

Formatos de los REA

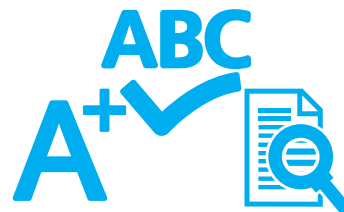
Conceptos de formatos de información digitales tomados del documento del Ministerio de Educación Nacional REDA Colombia 2012.

Para su representación, la información digital utiliza distintos formatos, los cuales pueden ser manipulados de manera individual o en conjunto durante los procesos de producción de Recursos Educativos Digitales Abiertos.

Los formatos mas comunes son:

TEXTUALES

Información representada en un sistema de escritura a través de caracteres que puede apoyarse en otro tipo de representaciones visuales como esquemas, diagramas, gráficos, tablas entre otros, cuyo uso se desarrolla a través de la lectura.



SONOROS

Elementos o secuencias de información acústica, cuya oscilación y vibración pueden ser percibidas mayormente por el sentido del oído.

VISUALES

Elementos y/o secuencias de información representadas en mayor porcentaje e importancia a través de imágenes, fotografías, gráficas, ilustraciones, capturas ópticas, entre otras; y cuyas oscilaciones y vibraciones puedan ser captadas mayormente por el sentido de la vista.



AUDIOVISUALES

Elementos de información secuenciados sincrónicamente donde convergen, articulan y se integran lo sonoro, lo textual, y lo visual; y cuyas oscilaciones y vibraciones pueden ser captadas simultáneamente por los sentidos de la vista y el oído.

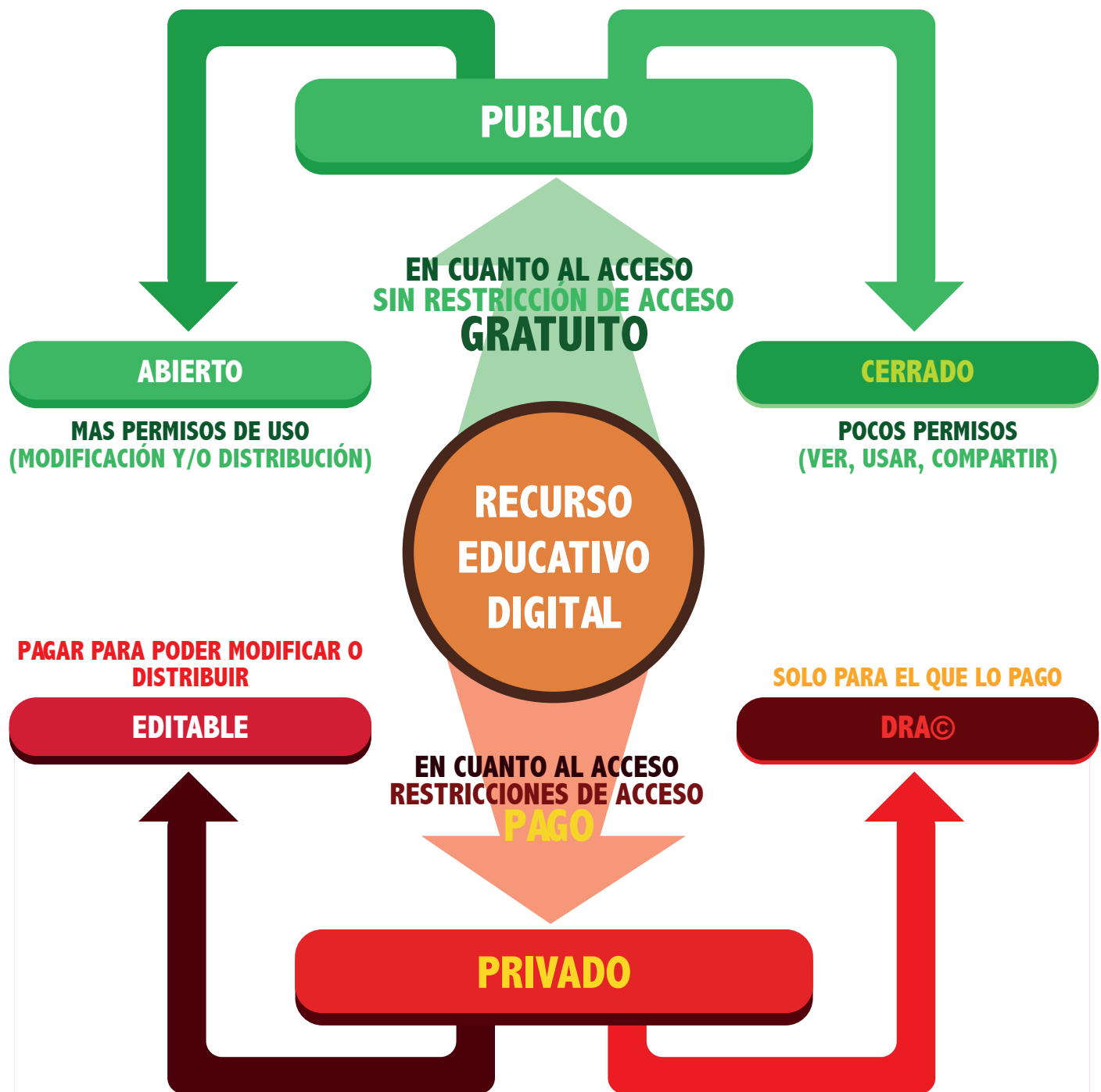
MULTIMEDIALES

Elementos de información secuenciados principalmente de forma asincrónica, que articula e integra múltiples formatos (textuales, sonoros, visuales, audiovisuales); su potencialidad reside sobre la posibilidad de interacción que ofrece.



Licenciamiento

Esquema tomado del texto Ministerio de Educación Nacional REDA Colombia 2012.



Los Recursos Educativos Digitales que cuenten con estas restricciones no serán considerados por esta iniciativa de Recursos Educativos Digitales Abiertos

Recursos de apoyo

Este concepto hace referencia a los recursos educativos digitales que sirven como complemento a las metodologías presencial y distancia. La Universidad del Quindío cuenta con una plataforma para la administración de los recursos de apoyo.

Contenidos Curriculares

Para la definición de este concepto se implementa la establecida en el Capítulo II del decreto 1295, que reglamenta el registro calificado y la oferta y desarrollo de programas académicos de educación superior; se entiende entonces por currículo:

“Los aspectos curriculares básicos del programa, con la incorporación de los elementos que se relacionan a continuación: Fundamentación teórica del programa, los propósitos de formación del programa, las competencias y los perfiles definidos, el plan general de estudios representado en créditos académicos, el componente de interdisciplinariedad del programa, las estrategias de flexibilización para el desarrollo del programa, los lineamientos pedagógicos y didácticos adoptados en la institución según la metodología y modalidad del programa”. ()

Ambiente de Aprendizaje

El ambiente de aprendizaje es un espacio diseñado por el docente que tiene como finalidad presentar estrategias para la apropiación del conocimiento. El reto dentro de un ambiente de aprendizaje es incluir preguntas problematizadoras que inquieten a los estudiantes y los motive a adquirir el conocimiento necesario para resolver el problema.

Ambiente Virtual de Aprendizaje

Entorno de aprendizaje mediado por las TIC, caracterizado por la superación del factor tiempo/espacio, la distribución de los recursos didácticos y las interacciones que se dan en un aula de clase.

Objetos de aprendizaje

Para este concepto se retoma la definición propuesta en el documento *Ministerio de Educación Nacional REDA Colombia 2012*.

“Se define como Objeto de Aprendizaje a una entidad digital con un propósito educativo, constituida por, al menos, contenidos y actividades, que se dispone para ser usada y/o reutilizada”.

Para complementar, la Unidad de Virtualización propone que los objetos de aprendizaje son tanto digitales como físicos.



METODOLOGÍAS DE APRENDIZAJE

Las actividades están orientadas a promover ambientes propicios para el aprendizaje. Las estrategias pedagógicas y didácticas se orientan a problematizar al estudiante, para despertar su interés por el conocimiento. El docente actúa como un orientador de las reflexiones y las búsquedas de sus pupilos.

● Presencial

Se caracteriza por la realización de “clases magistrales”, con apoyo de unidades didácticas y herramientas como proyectores, tableros o pizarras interactivas (táctiles).



● E-learning

(Virtual) Metodología que se lleva a cabo a través del uso de Medios y Tecnologías de la Información y la Comunicación - MTIC. Incorpora diseño pedagógico y metodológico en el desarrollo de los contenidos temáticos y contempla actividades 100% virtuales entre los participantes (profesor/estudiantes). Generalmente el desarrollo de actividades se realiza de manera asíncrona.



“En el decreto 1295, capítulo VI, se presentan las definiciones para Modalidad distancia y modalidad virtual. Dicha definición considera un programa virtual cuando este tiene un componente mínimo del 80% de actividades virtuales; para evitar ambigüedades, la Universidad del Quindío define que la modalidad es virtual cuando se presenta el 100% de las actividades virtuales”.

Decreto 1295, que reglamenta el registro calificado y la oferta y desarrollo de programas académicos de educación superior

● B-learning

Combina las metodologías virtual y presencial a través del uso de TIC. Incorpora el diseño pedagógico y metodológico en el desarrollo de los contenidos temáticos, distribuidos con una proporción mínima del 60% para actividades virtuales y el 40% para actividades presenciales.



● Distancia

Se adopta la definición del Decreto 1295 de 2010, “corresponde a aquellos cuya metodología educativa se caracteriza por usar estrategias de enseñanza – aprendizaje que permite superar las limitaciones de espacio y tiempo entre los actores del proceso educativo”



BIBLIOGRAFÍA

Ministerio de Educación Nacional. (2012). Recursos Educativos Digitales Abiertos. Bogotá D.C., Cundinamarca, Colombia: ID Impresor.

Ministerio de Educación Nacional. (2010). Decreto 1295, que reglamenta el registro calificado y la oferta y desarrollo de programas académicos de educación superior.

WEBGRAFÍA

Salgado. (2011). *Portabilidad y transportabilidad*. Recuperado el 20 de Noviembre del 2014: <http://es.slideshare.net/juanmanuelsalgado/portabilidad-y-transportabilidad>

García. (2013). *MOOC. Objetos de Aprendizaje*. Recuperado el 20 de Noviembre del 2014: <http://aretio.hypotheses.org/791>

