

# ESTRATEGIA VIRTUAL INSTITUCIONAL

Vicerrectoría Académica-Unidad de Innovación Virtual



UNIVERSIDAD  
DEL QUINDÍO  
Res. MEN 014915 - 02 AGO 2022  
RENOVACIÓN ACREDITACIÓN



UNIQUINDÍO  
en conexión territorial

[www.uniquindio.edu.co](http://www.uniquindio.edu.co)



<b>Tabla de contenido</b>	
<b>Estrategia Virtual Institucional (2024)</b>	<b>3</b>
<b>Atributos de las modalidades de educación ofertadas por la Universidad del Quindío</b>	<b>4</b>
<b>Modalidad presencial</b>	<b>5</b>
<b>Modalidad a distancia</b>	<b>5</b>
<b>Modalidad Virtual</b>	<b>5</b>
<b>La Unidad de Innovación Virtual</b>	<b>7</b>
<b>Componente pedagógico</b>	<b>10</b>
<b>Componente comunicativo</b>	<b>16</b>
<b>Componente tecnológico</b>	<b>19</b>
<b>Proceso de creación de espacios académicos</b>	<b>23</b>
<b>Recurso de apoyo</b>	<b>23</b>
<b>Aulas semilla</b>	<b>24</b>
<b>Modelo para la construcción de espacios académicos virtuales (EAV)</b>	<b>26</b>
<b>Características de cada fase del modelo <i>ADDIE</i></b>	<b>27</b>
<b>Fases y articulación del modelo <i>ADDIE</i>, para responder a la política académico curricular de la Universidad del Quindío</b>	<b>29</b>
<b>Estructura del espacio académico virtual:</b>	<b>32</b>
<b>Plan de capacitación docente</b>	<b>33</b>
<b>Términos y condiciones de uso en la plataforma virtual institucional de la Universidad del Quindío</b>	<b>34</b>
<b>Capacitación y asesorías en derechos de autor</b>	<b>34</b>
<b>Uso y políticas de derechos de autor en la plataforma institucional</b>	<b>35</b>
<b>Política de derechos de autor</b>	<b>35</b>
<b>Suscripción al banco de imágenes</b>	<b>38</b>
<b>Software para la detección de coincidencias</b>	<b>39</b>
<b>Recomendaciones y aclaraciones para posgrados</b>	<b>39</b>
<b>Condiciones iniciales</b>	<b>39</b>
<b>Seguimiento y acompañamiento</b>	<b>40</b>
<b>Curso de Inducción para Posgrados Virtuales (10 horas - 1 semana)</b>	<b>42</b>
<b>Implementación de un Tema <i>Premium</i> de Moodle, para la categoría de Posgrados</b>	<b>42</b>
<b>Referencias</b>	<b>44</b>

## Estrategia Virtual Institucional (2024)

En términos generales, la *Estrategia Virtual Institucional* es el plan de acción que la Universidad implementa para aprovechar las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en la educación. Esta estrategia, se desprende de la *Política Académico Curricular* (PAC, 2016), para promover, entre otras cosas, el uso de tecnologías de la información y la comunicación (TIC), en los procesos de mediación educativa, en las modalidades presencial, a distancia y virtual. Por lo tanto, aborda las particularidades de cada modalidad, como una alternativa, para flexibilizar y, en consecuencia, potenciar los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Ahora bien, en el caso de la modalidad presencial, se utiliza la plataforma institucional *Moodle*, como un **recurso de apoyo**, con la intención pedagógica de facilitar el acceso a recursos educativos digitales actualizados. Esta estrategia, está diseñada para ser fácilmente utilizada por docentes y estudiantes; de modo que tiene como objetivo apoyar los procesos educativos, para posibilitar el acceso continuo a los materiales y recursos dispuestos en la plataforma (UDV, 2017).

En relación con la modalidad a distancia tradicional, se implementan espacios académicos b-learning, con la estrategia pedagógica del **aula invertida**. Para tal efecto, se proponen encuentros presenciales y no presenciales (asincrónicos en *Moodle* y encuentros sincrónicos con herramientas para videoconferencias). Los estudiantes autónomamente se apoyan en la plataforma institucional, para prepararse antes de las clases, en las que el docente debe guiar y facilitar un trabajo colaborativo, a través de CIPAS y el uso de metodologías activas, para lograr un aprendizaje significativo (UDV, 2017).

Por su parte, la modalidad virtual se distingue por un uso exclusivo de espacios académicos 100% virtuales, también llamados ambientes virtuales de aprendizaje. En este entorno, los docentes facilitan los contenidos o enseñanzas, a través de la plataforma institucional, mientras que los estudiantes interactúan, tanto con el docente como con sus compañeros de clase. De manera autónoma, los estudiantes participan en foros, actividades de aprendizaje y exploran recursos educativos variados, a saber, podcast, textos discontinuos, interactivos, entre otros. Este enfoque, centrado en el estudiante, fomenta un progreso en los procesos y estilos de aprendizaje; dado que, ofrece un ambiente de estudio adaptable y flexible a las necesidades individuales de cada estudiante. Al respecto, Cabero y Palacios (2021) arguyen que: además, los docentes virtuales ofrecen un acompañamiento continuo durante el desarrollo del espacio virtual de aprendizaje, para asegurar una experiencia educativa enriquecedora y efectiva.

Finalmente, la Vicerrectoría Académica y la Unidad de Innovación Virtual lideran esta estrategia, mediante la asesoría, acompañamiento, capacitación e innovación en la creación de recursos educativos digitales y espacios académicos para favorecer los procesos de formación educativa.



Figura 1. Infografía estrategia virtual institucional



Fuente: Unidad de Innovación Virtual (2024).

### Atributos de las modalidades de educación ofertadas por la Universidad del Quindío

Según el Ministerio de Educación Nacional: la modalidad educativa se define como la manera en que se configuran diversas opciones organizativas y curriculares para satisfacer las necesidades específicas del nivel de educación, considerando aspectos que faciliten el acceso de los estudiantes en distintas condiciones de tiempo y espacio. Se despliega mediante distintas modalidades, tales como presencial, a distancia, virtual, dual, y otras combinaciones de estas. Estas modalidades se emplean en entornos de aprendizaje para llevar a cabo actividades académicas, incorporando el uso de tecnologías de la comunicación e información. Estos entornos pueden ser presenciales, simulados, virtuales, laborales y pueden presentarse de forma sincrónica o asincrónica. Para todas estas modalidades, es necesario definir aspectos como la interacción entre estudiantes y profesores, la autogestión de los procesos formativos, la pedagogía, la evaluación, la relación entre estudiantes y profesores, así como los medios para los procesos de enseñanza y aprendizaje.



## Modalidad presencial

*Grosso modo*, se refiere a un conjunto de características y prácticas educativas que se llevan a cabo en un entorno físico; de modo que los estudiantes y profesores interactúan en tiempo real. Dentro de estas interrelaciones, podemos encontrar interacciones en tiempo real, retroalimentación inmediata, autorregulación, guía, prácticas, asesorías, acompañamiento cara a cara y el uso de diferentes métodos de enseñanza.

## Modalidad a distancia

Tal y como reza, en el espacio académico Seminario de Educación a Distancia (2021):

La educación a distancia se configura actualmente como una alternativa educativa significativa en la educación Superior, donde el proceso de enseñanza se ha caracterizado por la conjugación de diversos elementos tecnológicos y pedagógicos como: los medios o canales de comunicación utilizados; los roles, responsabilidades y compromisos de sus principales actores (estudiante – docente), las estrategias utilizadas en los encuentros presenciales y/o con mediación virtual. Lo cual enmarca a esta metodología educativa en tres criterios que hace que su forma de agenciar el conocimiento se diferencie de la educación convencional o presencial, estos son: la separación física, pero no comunicativa de los docentes y estudiantes; el uso y dominio de plataformas y herramientas tecnológicas educativas que favorecen la interacción e interactividad entre docente – estudiante, estudiantes- estudiante, estudiante- institución educativa; el autoaprendizaje y disciplina por parte del estudiante en el desarrollo del aprendizaje; en este sentido el docente es un mediador que posibilita el aprendizaje y el estudiante es el responsable de su consolidación y fortalecimiento. (Unidad 1, EA1)

Así las cosas, en la Universidad del Quindío, la modalidad de educación a distancia se caracteriza por tres elementos fundamentales e indisolubles:

- La inclusión social
- Los medios y las mediaciones
- Los círculos de integración y participación académica y social (CIPAS)

## Modalidad Virtual

En el espacio académico Seminario de la Educación Virtual (2021) se indica que:

Es una alternativa de aprendizaje en la que se integra el uso de las tecnologías de la información y la comunicación soportada en Internet y basada en un sistema de



gestión de aprendizaje (en nuestro caso Moodle), en el que el docente planea e incorpora intencionalmente elementos pedagógicos y didácticos con el fin de que sean aprovechados por los estudiantes, de tal modo que alcancen el desarrollo de aprendizajes significativos. Lo anterior, implica que el estudiante tenga una participación activa en el proceso educativo, convirtiéndose en el centro de atención. Por otra parte, el lugar de encuentro o sitio en el cual se lleva a cabo el proceso de enseñanza aprendizaje es el Ciberespacio o Aula Virtual, es allí, en donde se da inicio al proceso comunicativo y la interacción entre estudiante - profesor, estudiante - estudiante y estudiante enseñanzas o recursos educativos con los cuales puede tener interactividad. Lo mencionado, es conocido como la tríada didáctica, en la que se entiende que la educación, la comunicación y la tecnología conforman una alianza inseparable que ha modificado la forma como se relacionan los seres humanos con el entorno, la cultura y la forma de apropiar conocimientos. (Unidad 2, EA1)

Por lo anteriormente expuesto, la modalidad virtual en la Universidad del Quindío propende por:

- La formación integral, y acorde con las dinámicas del siglo XXI.
- El aprendizaje significativo, autónomo, colaborativo, social, auténtico, experiencial y dialéctico.
- El desarrollo del pensamiento crítico y la solución de problemas en contextos reales.
- El diálogo didáctico, pedagógico, la interacción y la interactividad.
- Las metodologías activas, estudios de caso, aprendizaje basado en proyectos (ABP), aprendizaje colaborativo, gamificación y la articulación con la sociedad
- Las mediaciones tecnológicas, como el uso de Moodle; porque está basado en el constructivismo social de Vigotsky.
- La evaluación, seguimiento académico, evaluación diagnóstica, formativa y sumativa (actividades autónomas y evaluativas). Es importante aclarar que lo ideal es que el docente-virtual resuelva o dé respuesta a las inquietudes, en un tiempo no mayor a 24 horas. Para conocer más, acerca de las características de este rol, observe el siguiente recurso:

[https://aulasvirtuales.uniquindio.edu.co/RecDigital/ProfesorVirtual20202/recursos/unidad1/R02\\_EA2\\_Caracteristicas/index.html](https://aulasvirtuales.uniquindio.edu.co/RecDigital/ProfesorVirtual20202/recursos/unidad1/R02_EA2_Caracteristicas/index.html)

En esta línea de pensamiento, la interacción y la interactividad son elementos fundamentales en las distintas modalidades, ya sea presencial, distancia o virtual. Sin embargo, en la virtual toma más relevancia por la necesidad de que se produzca ese diálogo flexible que se requiere en el proceso de construcción y reconstrucción de los aprendizajes. Ambos conceptos son diferentes, empero se encuentran interrelacionados; de ahí la importancia que se entienda claramente a qué hace referencia cada uno de ellos. Entonces, ¿cuál es la diferencia entre interacción e interactividad?



Pues bien, la interacción, en un sentido amplio, se refiere a la actividad y comunicación entre los sujetos del proceso educativo; es decir, entre estudiantes y profesor. La interactividad se da cuando hay comunicación entre el contenido, enseñanza o recurso educativo digital y el estudiante.

Figura 2. Interacción e interactividad-educación virtual



Fuente: adaptado de Rodríguez (2018) por Salgado (2021).

### La Unidad de Innovación Virtual

La innovación virtual, en líneas generales, se refiere al aprovechamiento y la integración de tecnologías digitales para transformar las prácticas educativas con mediación tecnológica. En el contexto de la educación superior, la innovación se convierte en un factor fundamental para entender las nuevas realidades y contribuir significativamente a la formación profesional de los educandos. Por tanto, la innovación implica, no solo la adopción de nuevas tecnologías digitales, sino, también, de la capacitación docente como un estandarte y una estrategia clave, para favorecer los procesos de intervención en el aula de clase; de tal suerte que se cualifique y enriquezca la experiencia educativa de los discentes.

Ante tal panorama, la Unidad de Innovación Virtual, creada en 2008 como Unidad de Virtualización en el marco del Plan Nacional TIC 2008-2019, tiene como propósito promover la *Estrategia Virtual Institucional*, para fortalecer y potenciar los procesos de enseñanza (docentes), aprendizaje (estudiantes) y calidad académica en la Universidad del Quindío (en contextos reales). Esta unidad de apoyo, se encuentra adscrita a la Vicerrectoría Académica,

Unidad Curricular, Departamento de Pregrado de Distancia y Virtual, y se articula, mediante cuatro componentes:

Figura 3. Componentes de la Unidad de Innovación Virtual



Fuente: Unidad de Innovación Virtual (2024).

- **Organizacional:** gestiona los procesos administrativos y los recursos que permiten el funcionamiento de la UIV, dentro de la Universidad.
- **Pedagógico:** ofrece asesorías y capacitaciones a los docentes en el diseño de espacios académicos mediados por las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC). Promueve la interacción pedagógica, entre docentes y estudiantes, para favorecer el aprendizaje; de tal suerte que los docentes puedan ayudar a sus discentes a construir y reconstruir conceptos, competencias y valores.
- **Comunicativo:** define la estructura gráfica y visual que permite al estudiante aprender de manera ágil y agradable, incluyendo la explicación de temáticas, recursos educativos digitales y objetos de aprendizaje.
- **Tecnológico:** administra y brinda soporte al sistema de gestión de aprendizaje, LMS por sus siglas en inglés, institucional Moodle, asesorando a la comunidad académica en la selección de herramientas para promover estrategias didácticas, interacción, trabajo colaborativo, interactividad y participación activa del estudiante en el aula de clase.



Por otro lado, es importante aclarar que, para los **programas virtuales**, se proyecta la figura de un **mentor virtual** que, en el contexto de la Universidad del Quindío, es la persona que apoya los procesos de mediación tecnológica y educativa en los programas de pregrado virtuales. Dicho de otro modo, es quien acompaña y hace seguimiento académico y técnico a los estudiantes, a través de diferentes canales de comunicación (llamadas, Moodle, etc.). Para los posgrados, además de lo anteriormente mencionado, apoya a los docentes expertos, en todo lo que puedan necesitar, relacionado con las sesiones sincrónicas, publicación de contenidos, edición de actividades, entre otras funciones que pueden ser asignadas.

Ahora bien, el talento en la UDV está compuesto por un equipo interdisciplinario de profesionales expertos:

Figura 4. Talento humano



Fuente: Unidad de Innovación Virtual (2017).

En consonancia con lo anterior, la *Estrategia Virtual* cobra vida gracias a la sinergia y trabajo en equipo entre sus cuatro componentes; a continuación, se explica en detalle el aporte de cada componente.



## Componente pedagógico

*Grosso modo*, tienen presente el enfoque pedagógico *Integrador-Sociocognitivo Experiencial* de la Universidad, para asesorar a los docentes y, como materia prima, los sílabos, previamente aprobados por los Consejos Curriculares de cada programa y avalados por la Unidad Curricular de la Vicerrectoría Académica, para darle vida, según las modalidades: *e-learning*, *b-learning* con estrategia de aula invertida o *b-learning*, de acuerdo con los siguientes parámetros:

- El espacio académico se configura en **unidades** (se recomienda máximo 5 unidades).
- Todos los espacios académicos inician con una inducción o **ambientación** y es transversal a todos los espacios; porque contiene la información general del entorno de *Moodle*, instructivos de navegación e indicaciones generales.
- Todos los espacios académicos tienen una **presentación** en la que se hace la introducción a dichos espacios.
- Las unidades se articulan en **espacios de aprendizaje** (se recomienda máximo 3 espacios por unidad).

Tabla 1. Algunas convenciones de los espacios académicos

NOTACIONES	
U1..Un	Unidades
S01.. Sn	Número de Semanas
EA1..Ean	Espacios de Aprendizaje
SP	Sesión Presencial
ES	Encuentro Sincrónico
Para Unidades $n \leq 5$	Número de Unidades
Para EA $n \leq 3$	Número de Espacios de Aprendizaje

Fuente: Unidad de Innovación Virtual (2024).

Es importante aclarar, que las siguientes tablas contienen las posibles distribuciones de encuentros sincrónicos y presenciales, para los espacios académicos en las distintas modalidades. En consecuencia, la dirección de programa es quien evalúa, planifica dichos encuentros, según las necesidades del programa:

Tabla 2. Posible distribución de los espacios de académicos - 16 semanas - modalidad a distancia



U1				U2				U3				U4			
S01	S02	S03	S04	S05	S06	S07	S08	S09	S10	S11	S12	S13	S14	S15	S16
EA_1		EA_2		EA_1		EA_2		EA_1		EA_2		EA_1		EA_2	
	SP		ES												

Fuente: Unidad de Innovación Virtual (2024).

Tabla 3. Posible distribución de los espacios de académicos 8 semanas - modalidad a distancia

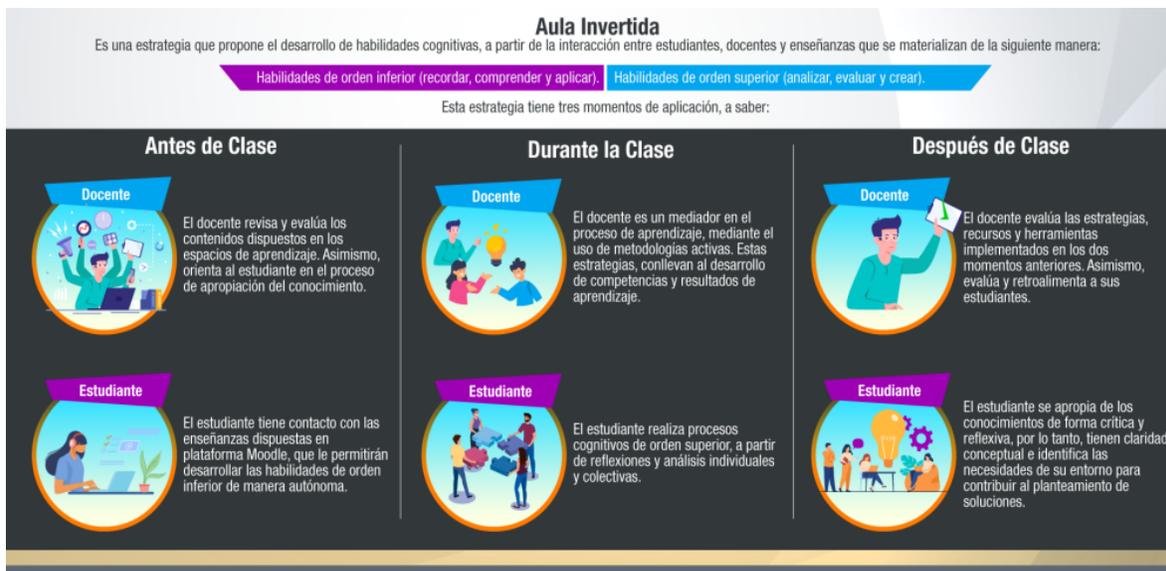
U1		U2		U3		U4	
S01	S02	S03	S04	S05	S06	S07	S08
EA_1	EA_2	EA_1	EA_2	EA_1	EA_2	EA_1	EA_2
	SP	ES	SP		SP	ES	SP

Fuente: Unidad de Innovación Virtual (2024).

En resumen, la estrategia de aula invertida tiene como finalidad mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje en la modalidad de educación a distancia, desde tres momentos:

- **Antes:** se recomienda a los estudiantes dedicar al menos una hora diaria a la plataforma, para revisar, leer las enseñanzas, tener comunicación con el profesor y compañeros y un ritmo de formación constante. En consecuencia, durante este tiempo, se espera que los estudiantes exploren el espacio de aprendizaje, realicen actividades autónomas y planteen dudas e interrogantes sobre los temas principales.
- **Durante la clase:** el profesor expone, explica y pone en práctica los temas principales; además de aclarar dudas y responde preguntas de los estudiantes. En síntesis, actúa como mediador en la resolución de problemas, la co-construcción de ideas y la promoción de diferentes estilos de aprendizaje (reflexivo, pasivo, activo), con el objetivo de fomentar el logro de las competencias del ámbito académico y en la vida real.
- **Después:** el profesor evalúa y monitorea las tareas, talleres y ejercicios realizados por los estudiantes, evidenciando los conocimientos adquiridos en cada espacio de aprendizaje. Implementa estrategias cognitivas y metacognitivas para fortalecer el conocimiento y planifica acciones pedagógicas que permitan a los estudiantes retroalimentar y reconstruir sus conocimientos. En resumen, se realiza un seguimiento de las fortalezas y debilidades, antes, durante y después de las clases (evaluación formativa).

Figura 5. Aula Invertida



Fuente: Unidad de Innovación Virtual (2024).

Para saber más, sobre el aula invertida, acceda al siguiente enlace: [https://aulasvirtuales.uniquindio.edu.co/RecDigital/AulaInvertida/RecursoInteractivo\\_01/index.html](https://aulasvirtuales.uniquindio.edu.co/RecDigital/AulaInvertida/RecursoInteractivo_01/index.html)

Tabla 4. Posible Distribución de los espacios académicos-16 semanas-Modalidad Virtual

U1				U2				U3				U4			
S01	S02	S03	S04	S05	S06	S07	S08	S09	S10	S11	S12	S13	S14	S15	S16
EA_1		EA_2		EA_1		EA_2		EA_1		EA_2		EA_1		EA_2	
ES				ES				ES				ES			ES

Fuente: Unidad de Innovación Virtual (2024).



Tabla 5. Posible Distribución de los espacios Académicos-8 semanas-Modalidad Virtual

U1		U2		U3		U4	
S01	S02	S03	S04	S05	S06	S07	S08
EA_1	EA_2	EA_1	EA_2	EA_1	EA_2	EA_1	EA_2
ES		ES		ES		ES	

Fuente: Unidad de Innovación Virtual (2024).

Así pues, en el contexto de ambientes virtuales de aprendizaje (AVA) y espacios académicos virtuales (EAV), el docente inicia enviando un saludo de bienvenida y motiva a los estudiantes a participar en la ambientación; puesto que implica familiarizarse con el entorno del aula virtual en la plataforma *Moodle*. Luego, es crucial que el docente atienda las recomendaciones institucionales para el profesor virtual, establecidas para asegurar el buen funcionamiento del aula, tanto en aspectos técnicos como pedagógicos. Para lograrlo, el docente-virtual debe monitorear activamente el foro de dudas e inquietudes, responder a los mensajes de los estudiantes, a través de la plataforma institucional, hacer seguimiento del desempeño y la realización de actividades (autónomas y evaluativas) y proporcionar la retroalimentación oportuna y dar a conocer las notas de evaluación. De otra parte, se considera pertinente relacionar un breve glosario, para clarificar algunos conceptos clave que se han expuesto en este documento:

- **Actividades autónomas:** en un sentido amplio, son las acciones que llevan a cabo los estudiantes con la finalidad de practicar, recordar y comprender; de modo que facilitan la autorregulación del aprendizaje, pues muchas veces, no necesitan supervisión o acompañamiento del docente. Es importante aclarar que, en el contexto de la Universidad del Quindío, estas actividades pueden tener una nota o bonificación. De igual manera, pueden no tener ninguna nota cuantitativa o sumativa. Esto lo acordará el docente con sus estudiantes; ojalá lo haga en el acta de concertación académica.
- **Actividades evaluativas:** en líneas generales, son todas las acciones que están encaminadas a evaluar y, en su mayoría, a medir el proceso o los resultados de aprendizaje, mediante tareas, parciales, seguimientos, evaluaciones, etcétera. En síntesis, son todas aquellas actividades que tienen una nota cuantitativa o sumativa, con el fin de garantizar las metas de aprendizaje.
- **Asesor pedagógico:** persona encargada de orientar y apoyar al docente-autor en la construcción de espacios académicos, para incluir en los espacios la articulación de resultados de aprendizaje, explicación de enseñanzas, creación, uso de recursos educativos y recomendaciones, para procesos de evaluación. Además, cualifica el proceso de formación docente mediante cursos, diplomados y talleres de capacitación.
- **Asincrónico:** es un proceso de aprendizaje o de comunicación que no ocurre en un tiempo real. En consecuencia, tanto docentes como estudiantes, pueden interactuar, a



través de foros u otras actividades en el tiempo y dispositivo que les resulte conveniente.

- **Docente-autor:** persona que posee la cualificación epistémica, pedagógica, didáctica y tecnológica, para desarrollar y diseñar un espacio académico con componente virtual.
- **Docente experto:** persona que, por su formación, experiencia, conocimiento y experticia disciplinar, orienta un espacio académico (presencial o virtual) de posgrado, ya sea de especialización, maestría o doctorado.
- **Docente-virtual:** persona con competencias disciplinares, tecnológicas y pedagógicas, para guiar el aprendizaje en modalidades virtuales, semipresenciales, presenciales y de aula invertida. Para conocer las responsabilidades del docente-virtual, dé clic en el siguiente enlace: [https://aulasvirtuales.uniquindio.edu.co/RecDigital//Tutorials/2021Reconocimiento/02%20Interactivo\\_Curso\\_Semilla/index.html](https://aulasvirtuales.uniquindio.edu.co/RecDigital//Tutorials/2021Reconocimiento/02%20Interactivo_Curso_Semilla/index.html)
- **Encuentro sincrónico:** reunión virtual en tiempo real, mediante herramientas tecnológicas que facilitan la clarificación de temas, ya sea por medio de asesorías, acompañamientos, retroalimentación o seguimientos.
- **Encuentros presenciales:** se refiere a las clases o sesiones en las que los docentes se encuentran cara a cara en un espacio físico con los discentes; ya sea en un aula, laboratorio, sala de internet o cualquier otro espacio, dentro o fuera de la institución educativa, en la que se facilite el proceso de enseñanza y aprendizaje.
- **Enseñanzas:** se refiere a la acción y el resultado de compartir saberes, estrategias, normas y destrezas con otras personas dentro del contexto del proceso educativo.
- **Espacio de aprendizaje:** lugar en el que se optimiza el proceso de enseñanza y aprendizaje, configurado en las unidades de aprendizaje.
- **Interacción:** en términos generales, se puede decir que es un proceso comunicativo multidireccional que se da, a través de interacciones entre los estudiantes y el docente-virtual, ya sea por medio de actividades de aprendizaje, foros, encuentros sincrónicos, trabajo colaborativo, entre otros.
- **Interactividad:** en el contexto de la educación virtual, se entiende como el conjunto de acciones que lleva a cabo el estudiante, para cualificar el proceso educativo; dado que el estudiante, mediante el uso y apropiación de recursos educativos digitales (infografías interactivas, presentaciones interactivas, OVAS, videos, entre otros), propicia un trabajo interactivo, según su ritmo de aprendizaje.
- **Mediación tecnológica:** en el ámbito de la educación, se refiere al uso estratégico de la tecnología como herramienta pedagógica para facilitar el proceso de enseñanza aprendizaje en entornos virtuales. Es el puente o mediación que se da entre la tecnología y el triángulo didáctico (docente, estudiante y contenidos). De modo que la tecnología actúa como un medio para favorecer los procesos educativos, ya sea en espacios académicos virtuales o presenciales.
- **Mentor virtual:** en el contexto de la Universidad del Quindío, es la persona que apoya los procesos de mediación tecnológica y educativa en los programas de pregrado virtuales. Dicho de otro modo, es quien acompaña y hace seguimiento

académico y técnico a los estudiantes, a través de diferentes canales de comunicación (llamadas, Moodle, etc.). Para los posgrados, además de lo anteriormente mencionado, apoya a los docentes expertos, en todo lo que puedan necesitar, relacionado con las sesiones sincrónicas, publicación de contenidos, edición de actividades, entre otras funciones que pueden ser asignadas.

- **Unidad de aprendizaje:** conjunto de saberes necesarios para el desarrollo del aprendizaje, organizados de manera lógica y secuencial para alcanzar los resultados de aprendizaje.

Ahora bien, sumado a lo anterior, se ofrece apoyo adicional mediante un encuentro sincrónico de dos horas, por medio de herramientas de videoconferencia, como *Cisco Webex*, en la que el docente virtualmente aclara dudas, amplía temas y monitorea el proceso de aprendizaje. En definitiva, los docentes emplean diversas estrategias, para fomentar tanto el aprendizaje individual como colaborativo.

Figura 6. Encuentro sincrónico



Fuente: Unidad de Innovación Virtual (2023)



## Componente comunicativo

En pocas palabras, se apoya en los postulados de García Aretio (2001): el diálogo didáctico mediado en educación a distancia; dado que se consideran pertinentes con el enfoque pedagógico adoptado por la Universidad del Quindío. En este orden de ideas, se involucran diferentes modelos y enfoques determinados por cada uno de los programas académicos, porque:

El diálogo didáctico indica las relaciones que se establecen entre estudiante-estudiante y docente-estudiante que, situados en ubicaciones geográficas diferentes y mediante la utilización de los contenidos que se han dispuesto, logran los objetivos de aprendizaje y llevan al estudiante a realizar un aprendizaje autónomo, autorregulado y flexible. (García, 2001, p. 328)

En esta línea de pensamiento, el componente comunicativo es el encargado de materializar la implementación de prácticas educativas con mediaciones tecnológicas en la plataforma Moodle, según las indicaciones de los docentes-autores y los asesores pedagógicos. Para tal efecto, se diseñaron formatos que le permiten a los diseñadores, animadores y desarrolladores facilitar la creación de los recursos educativos digitales, para los espacios académicos. Tal y como se evidencia en el siguiente formato, para elaborar una solicitud de recursos, pues es uno de los primeros pasos:

Figura 7. Formato de solicitud

UNIVERSIDAD DEL QUINDÍO SISTEMA INTEGRADO DE GESTIÓN			
	CODIGO: Formato Interno 03	Versión: 02	Fecha: 07/03/2023   Página: 1 de 1
<b>FORMATO SOLICITUD RECURSOS EDUCATIVOS DIGITALES</b>			
FECHA DE SOLICITUD:	5 de febrero de 2024	FECHA REQUERIDA:	10 de febrero de 2024
INFORMACIÓN DEL ESPACIO ACADÉMICO		DATOS DEL DOCENTE AUTOR	
PROGRAMA:	Licenciatura en Ciencias Sociales	NOMBRE Y APELLIDOS:	Jhon Jairo Londoño Aguirre
ESPACIO ACADÉMICO:	Historia Universal I	DATOS DEL ASESOR PEDAGÓGICO	
NÚMERO DE UNIDAD Y ESPACIO DE APRENDIZAJE:	Unidad 2 EA 1	NOMBRE Y APELLIDOS:	María Fernanda Méndez Álvarez
RUTA DEL CLOUD:			
TIPO DE RECURSO:			
VIDEO:	NOMBRE Y REFERENCIA.	Tipos de nomadismo	
INTERACTIVO:	x NOMBRE Y REFERENCIA.	Referencia: Londoño, J. (2024). Espacio académico historia universal – Unidad 2 Nomadismo y sedentarismo. Armenia: Universidad del Quindío	
GRÁFICOS:	NÚMERO.		
ACTIVIDAD:	TIPO Y TÍTULO.		
OBSERVACIONES Y RECOMENDACIONES			
Andrés, diseñar un interactivo en Genially, con tres botones que tengan vectores que representen cada tipo. Al abrirse, debe visualizarse la información y una imagen de referencia.			
DESCRIPCIÓN			

**Formas de nomadismo**

- **El pastoreo nomádico:** consistió en aprovechar la incipiente domesticación de animales como ovejas, caballos, camellos, cabras, para trasladarse en grupos junto con sus rebaños en busca de agua y pastos, para esto, tenían que adaptarse a los ciclos de las estaciones y a las condiciones climáticas de los territorios por los que se desplazaban.



- **El nomadismo ártico** se dio en las regiones árticas y subárticas: Alaska, Groenlandia, Siberia y otras. Estas sociedades debieron adaptarse al frío extremo de estas regiones y a la consabida escasez de alimentos y otros recursos, así mismo, para sobrevivir debieron crear técnicas de caza, pesca y recolección altamente especializadas.



Fuente: Unidad de Innovación Virtual (2024).

Para complementar lo anterior, se presentan cuatro (4) figuras en las que se expone cómo se ve el entorno de la plataforma institucional Moodle; puesto que permite una usabilidad, desempeño y apropiación, por parte del docente y el estudiante. La figura 6 muestra el entorno virtual; la 7, la ambientación; la 8, la ruta metodológica; y la 9, las actividades de la primera unidad:

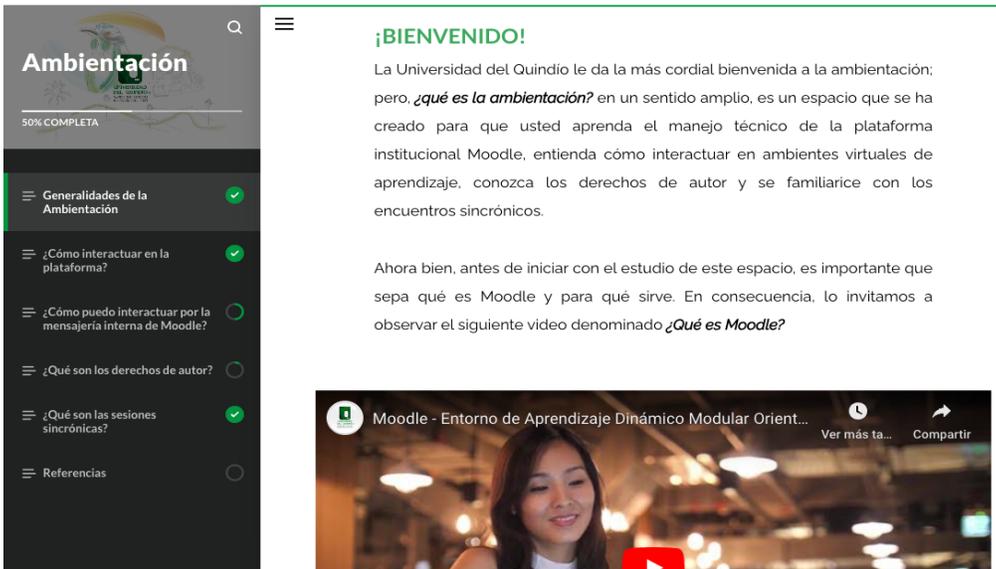
Figura 8. Entorno virtual de aprendizaje



Fuente: Unidad de Innovación Virtual (2024).

Figura 9. Ambientación

Ambientación



**¡BIENVENIDO!**

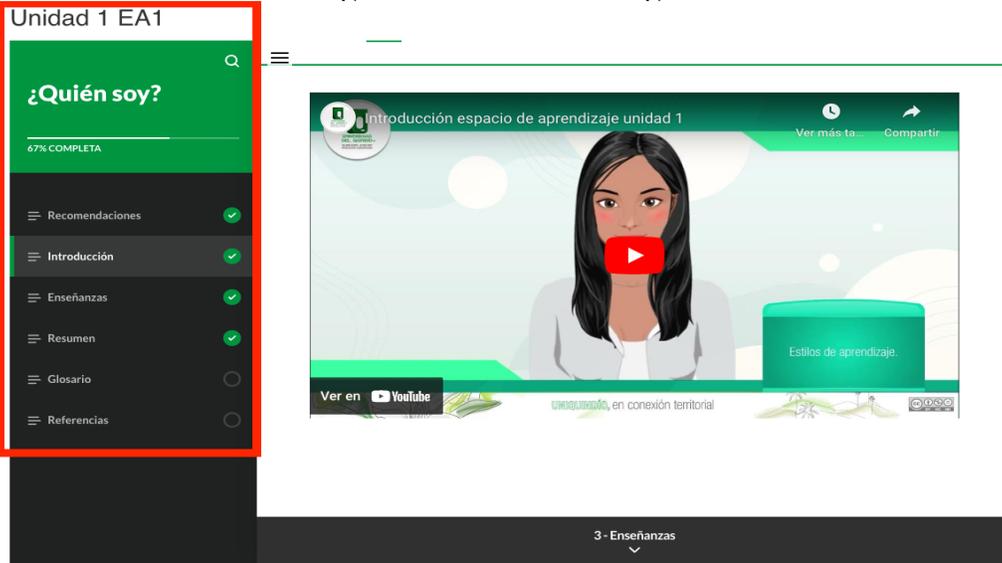
La Universidad del Quindío le da la más cordial bienvenida a la ambientación; pero, *¿qué es la ambientación?* en un sentido amplio, es un espacio que se ha creado para que usted aprenda el manejo técnico de la plataforma institucional Moodle, entienda cómo interactuar en ambientes virtuales de aprendizaje, conozca los derechos de autor y se familiarice con los encuentros sincrónicos.

Ahora bien, antes de iniciar con el estudio de este espacio, es importante que sepa qué es Moodle y para qué sirve. En consecuencia, lo invitamos a observar el siguiente video denominado *¿Qué es Moodle?*

Fuente: Unidad de Innovación Virtual (2024).

Figura 10. Ruta Metodológica

Unidad 1 EA1



**¿Quién soy?**

67% COMPLETA

Recomendaciones

Introducción

Enseñanzas

Resumen

Glosario

Referencias

Introducción espacio de aprendizaje unidad 1

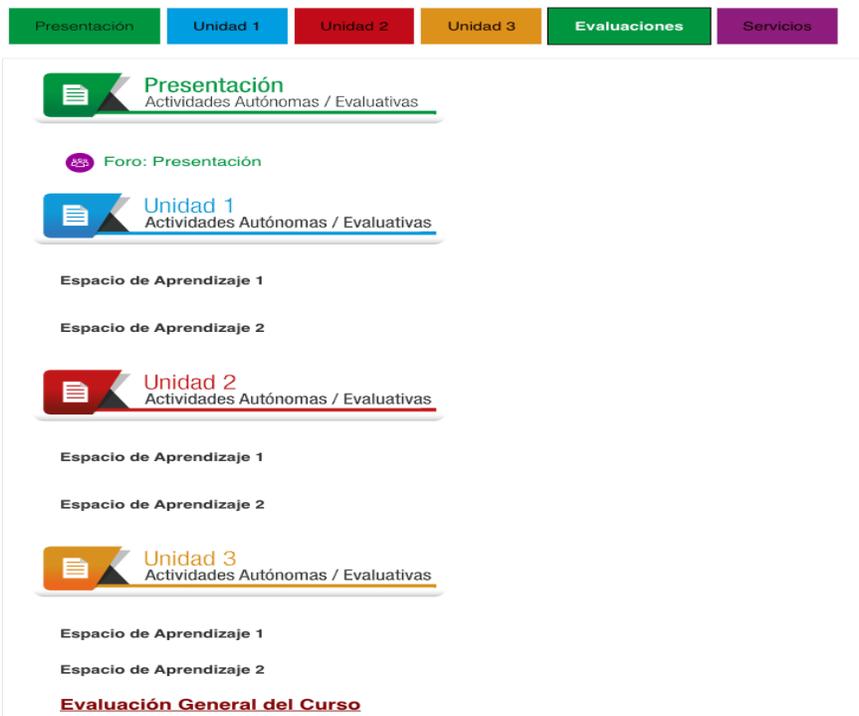
Ver en  YouTube

Estilos de aprendizaje.

3 - Enseñanzas

Fuente: Unidad de Innovación Virtual (2024).

Figura 11. Evaluación - Actividades

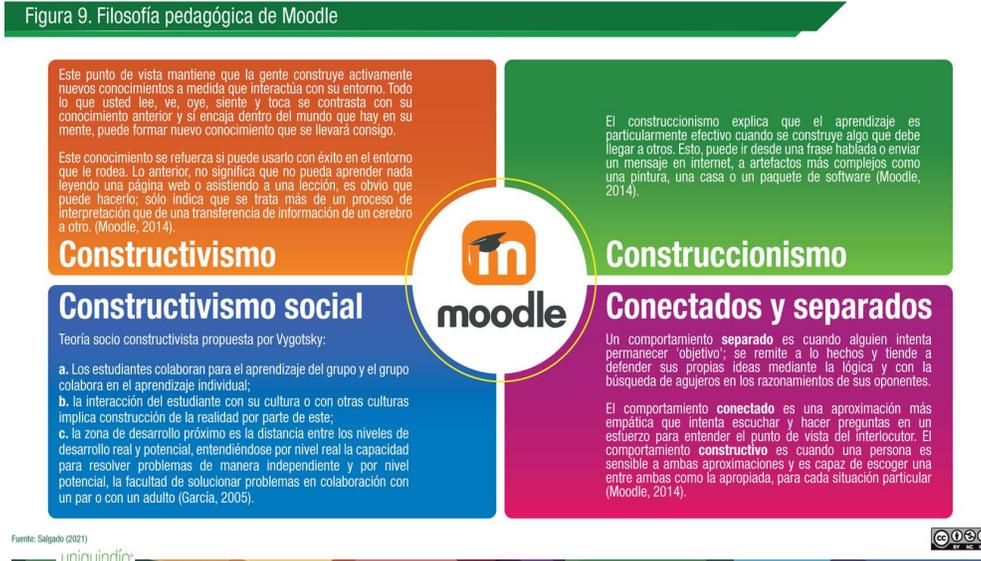


Fuente: Unidad de Innovación Virtual (2024).

### Componente tecnológico

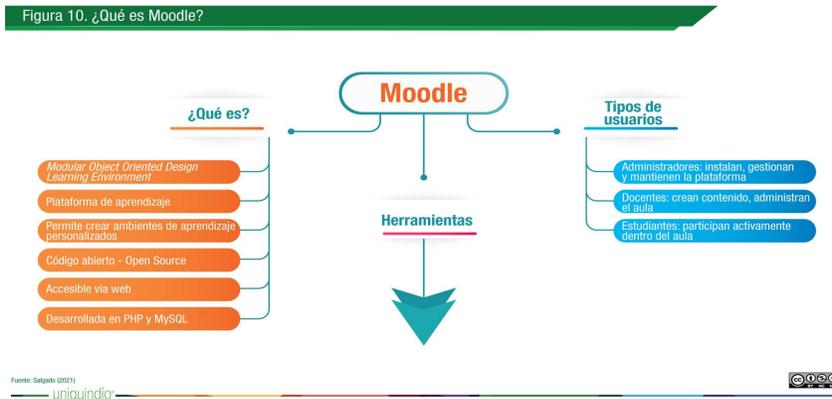
El LMS elegido, por nuestra *alma mater* como plataforma, para la gestión de aprendizaje, es Moodle vs 3.9.9+ (Build 20210812). Su nombre corresponde a la sigla, en inglés: *Modular Object Oriented Dynamic Learning Environment* (entorno de aprendizaje modular y dinámico orientado a objetos). Sin duda alguna, sus características son óptimas, para los procesos educativos que se implementan en la universidad; porque su desarrollo está basado en el constructivismo social, en la utilización de recursos y creación de actividades que permitan la interacción con los estudiantes.

Figura 12. Filosofía pedagógica de Moodle



Fuente: Unidad de Innovación Virtual (2024).

Figura 13. ¿Qué es Moodle?

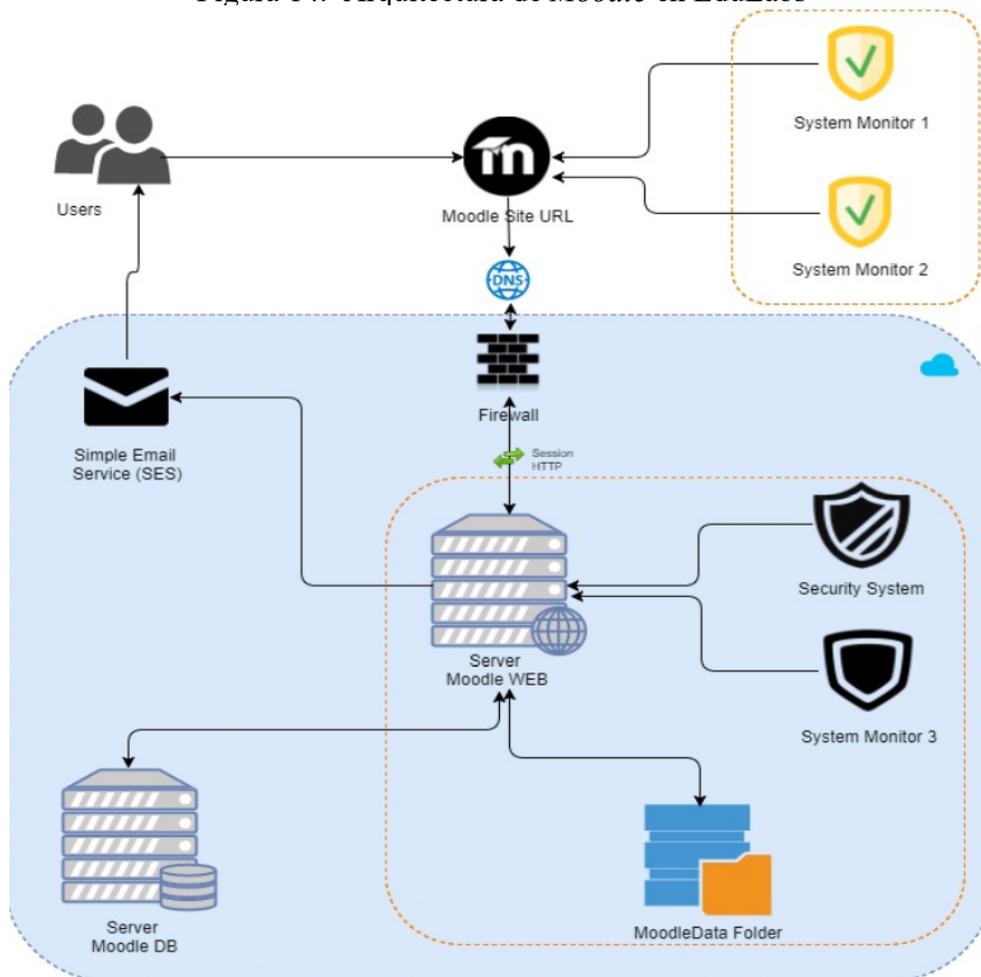


Fuente: Unidad de Innovación Virtual (2024).



Ahora bien, la infraestructura tecnológica de la Universidad del Quindío es suministrada por un proveedor de servicio de *hosting*, bajo el modelo *Cloud SaaS*. Este modelo de distribución de *software*, se caracteriza, porque el soporte tecnológico y los datos se alojan en servidores administrados por la empresa proveedora del servicio y son accedidos por el cliente vía internet, con una disponibilidad del 99.9% y un servicio 7/24. En síntesis, la infraestructura está desplegada en tres servidores virtuales: **servidor web**, **servidor de BD** y **servidor repositorio**. Tal y como se observa en la figura:

Figura 14. Arquitectura de Moodle en EduLabs



Fuente: Edulabs (2020).

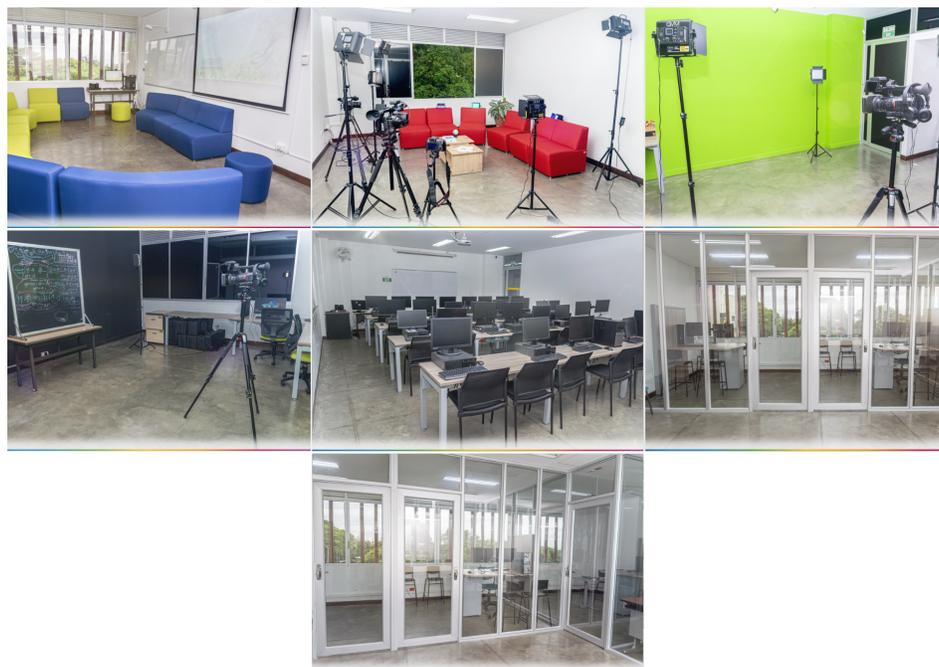


La Unidad de Innovación Virtual dispone de los siguientes recursos físicos y tecnológicos para el desarrollo de la Estrategia Virtual Institucional: un componente pedagógico, un componente comunicativo, un componente tecnológico y un componente organizacional, los cuales se distribuyen en diversas zonas equipadas específicamente para cada uno. Estos recursos incluyen:

- **Zona de Capacitación:** equipada con 29 equipos de cómputo con procesadores Intel Pentium i5, un sistema de teatro en casa, un proyector (video beam) y un equipo de videoconferencia Polycom.
- **Zona de Co Creación:** con un equipo para el expositor, un sistema de teatro en casa, una cámara con inteligencia artificial, un proyector (video beam) y un equipo de videoconferencia Polycom.
- **Zona de Entrevistas:** que cuenta con una cámara de vídeo y 4 luces LED.
- **Zona de Producción Audiovisual:** equipada con una cámara de video, 12 luces LED, un tablero de cristal y un tricaster.
- **Zona de Reuniones:** con una pantalla interactiva Onescreen de 75" y un equipo de videoconferencia Polycom.
- **Salas de Encuentros Sincrónicos:** 4 salas, cada una equipada con equipos de cómputo con procesador Pentium i5, cámara web y diadema.

Además, la unidad dispone de dos televisores y 4 portátiles.

Figura 15. Infraestructura tecnológica



Fuente: Unidad de Innovación Virtual (2025).

## Proceso de creación de espacios académicos

### Recurso de apoyo

Figura 16. Recurso de apoyo



Fuente: Unidad de virtualización (2019).

En un sentido amplio, es un espacio creado en la plataforma institucional (*Moodle*), con una estructura de organización de las enseñanzas de forma básica; por tanto, sirve como complemento a las modalidades presencial y a distancia. Su objetivo es potenciar los procesos de enseñanza y aprendizaje y el desarrollo de competencias disciplinares y tecnológicas, por parte de los estudiantes. En términos generales, su componente virtual, permite compartir lo siguiente:

- Material académico como lecturas, vídeos, presentaciones, páginas *web*, entre otros.
- Instrucciones para realizar el trabajo autónomo por parte del estudiante.
- Actividades como foros, cuestionarios, consultas, entre otras, con el propósito de subir las actividades desarrolladas por los estudiantes.
- El recurso de apoyo es construido por el profesor de manera autónoma, y según lo propuesto en el sílabo.



Tabla 6. Estructura del Recurso de apoyo

Pestaña	Nombre de Pestaña	Recurso / Actividad	Cantidad Mínima	Descripción
0	Presentación o Generalidades	Etiqueta	1	Información de la Universidad, Facultad, Programa, Espacio Académico, Semestre, Código, Créditos, Prerrequisito e imagen.
		Etiqueta	1	Mensaje de bienvenida.
		Etiqueta	1	Presentación del Espacio Académico.
		Etiqueta	1	Información del contacto.
		Etiqueta	1	Vínculo para descargar el sílabo, el acta de concertación académica y anexos (si los hay).
		Etiqueta	1	Documentación de Apoyo.
		Etiqueta	1	Interacción (Indicación de que todas las actividades inherentes al desarrollo del espacio académico se realizarán a través de Foros).
		Foro	1	Foro: Dudas e inquietudes.
1	Tutoría o Unidad	Etiqueta	1	Tema de la tutoría e imagen alusiva.
		Etiqueta	Las Necesarias	Instrucciones de las actividades (talleres) que el estudiante debe realizar acompañadas de los enlaces (material) que se necesiten.
		Tarea	1	Esta actividad presenta las instrucciones para el desarrollo de los talleres y los recursos educativos que usará como referencia. Los talleres resueltos se subirán a esta misma tarea.
		Etiqueta	1	Información Complementaria de Consulta.

(\*) La estructura mínima de la unidad 1 sirve como ejemplo para las siguientes unidades.

Fuente: Unidad de Innovación Virtual (2023).

Para saber más, sobre el recurso de apoyo, puede abrir el siguiente link: [https://aulasvirtuales.uniquindio.edu.co/RecDigital/Tutorials/R01\\_RecursoApoyo/index.html](https://aulasvirtuales.uniquindio.edu.co/RecDigital/Tutorials/R01_RecursoApoyo/index.html)

### Aulas semilla

En pocas palabras, los espacios académicos son creados por el docente-autor, con el apoyo del asesor pedagógico de la Unidad de Innovación Virtual. Esta aula semilla se construye en la plataforma *Moodle* y contiene todos los elementos disciplinares, metodológicos y pedagógicos, en línea con la *Estrategia Virtual Institucional* y las necesidades de formación, competencias y resultados de aprendizaje declarados en el sílabo y la malla curricular del programa. Por tales razones, este espacio está enriquecido didácticamente con recursos educativos y respaldado tecnológicamente por los diferentes componentes de la Unidad de Innovación Virtual. Todo esto, para garantizar el aprendizaje, la interactividad y la interacción de los participantes. Por lo tanto, es una obra completa (semilla) que puede ser actualizada y modificada, según las actualizaciones del sílabo, recomendaciones de los estudiantes y profesores o las necesidades de cada programa académico.



De modo que, el propósito de las aulas semillas es garantizar la calidad de los espacios académicos ofrecidos por los programas, de acuerdo con la *Estrategia Virtual*. Esto se logra mediante la articulación coherente entre el sílabo, las competencias, los resultados de aprendizaje y la modalidad (*e-learning*, *b-learning* con estrategia Aula Invertida, *b-learning*). De esta manera, se logra una convergencia de aspectos pedagógicos y didácticos que garantizan un proceso de enseñanza y aprendizaje significativo, basado en las necesidades educativas del siglo XXI". **Cabe aclarar que, para lograr la finalidad de las aulas semillas, es imperante que los docentes-virtuales le den vida a sus espacios académicos, mediante la retroalimentación, creación de actividades verificación de errores y enlaces; es decir, todo lo que le permita al aula semilla crecer y garantizar las metas de aprendizaje.**

Figura 17. Aula Semilla



Fuente: Unidad de Innovación Virtual (2024)

Para saber más, sobre el aula semilla, puede abrir el siguiente link: [https://aulasvirtuales.uniquindio.edu.co/RecDigital/Tutorials/Aula\\_Semilla/index.html](https://aulasvirtuales.uniquindio.edu.co/RecDigital/Tutorials/Aula_Semilla/index.html)

## Modelo para la construcción de espacios académicos virtuales (EAV)

El modelo de Diseño Instruccional *ADDIE* es utilizado en la Universidad del Quindío, para favorecer el proceso de construcción de los espacios académicos virtuales (*e-learning*), mixtos (*b-learning*) y *b-learning con aula invertida*. Dicho de otro modo, se trata de un modelo sistemático que consta de 5 fases: **análisis, diseño, desarrollo, implementación y evaluación**. Así las cosas, proporciona un enfoque estructurado para crear, ofertar y evaluar cursos que cumplen con los estándares de enseñanza específicos de la *Estrategia Virtual Institucional*; ya que articula a los componentes tecnológico, pedagógico, comunicativo y organizacional, y comprende un ciclo continuo de retroalimentación y mejora.

- **Análisis:** identifica las necesidades de aprendizaje y establece los objetivos del curso.
- **Diseño:** define cómo se va a impartir el curso, incluyendo la estructura, el contenido, las actividades y las evaluaciones.
- **Desarrollo:** crea los OVA's que van a dar forma al aula semilla y se suben al LMS.
- **Implementación:** se matriculan los estudiantes en los espacios académicos.
- **Evaluación:** se recogen y analizan los datos para determinar si el curso ha cumplido sus objetivos.

Por su parte, Coll (2008) propone el concepto de "diseño tecno instruccional o tecnopedagógico". Su propuesta, en un sentido amplio, argumenta que, en el proceso de diseño instruccional, para la formación virtual, se deben vincular, de forma indisoluble, dos dimensiones:

- **Dimensión tecnológica:** supone la selección de las herramientas tecnológicas adecuadas, para el proceso formativo que se desea realizar y analizar sus posibilidades y limitaciones, tales como: la plataforma virtual, las aplicaciones de *software*, los recursos multimedia, entre otros.
- **Dimensión pedagógica:** precisa del conocimiento de las características de los destinatarios, analiza los resultados de aprendizaje, competencias de la formación virtual, implementa los contenidos, planifica las actividades con orientaciones y sugerencias sobre el uso de las herramientas tecnológicas, evalúa los procesos y los resultados.



## Características de cada fase del modelo *ADDIE*

A continuación, se describen las generalidades de cómo se implementa cada una de las fases propuestas por el modelo instruccional *ADDIE*, en la *Estrategia Virtual Institucional*:

**Análisis:** el proceso inicia en el programa académico; porque es quien identifica (realiza un inventario de necesidades) los espacios académicos que, dentro del plan vigente, poseen un componente virtual o mediación tecnológica. Es decir, cada programa académico construye el sílabo y define la naturaleza del espacio académico, si es teórico, teórico-práctico o práctico y, por ende, el tipo de mediación. En otros términos, determina el enfoque, si es por ejes temáticos, por núcleos problémicos, contenidos, enseñanzas, el componente... (general, de facultad, profesional, personal) (PAC, 2016). Asimismo, identifica el componente virtual, si es *e-learning*, *b-learning* o *i-learning* con estrategia de aula invertida.

Así pues, **cuando el programa ya tiene el sílabo completo, lo envía a la Unidad Curricular de la Vicerrectoría Académica y, si es un espacio con componente virtual, propone el nombre del docente-autor que va a apoyar la construcción del espacio académico, para su correspondiente contratación; si por algún motivo el docente no puede continuar con la construcción del espacio académico, debe informar a Vicerrectoría Académica, para que, desde allí, se asigne el nuevo autor.** Acto seguido, la Vicerrectoría Académica reporta a la Unidad de Innovación Virtual la necesidad de la construcción del aula semilla, para que se asigne a un asesor pedagógico y acompañe al docente-autor en la construcción. Aquí se lleva a cabo: el análisis de necesidades, análisis-principio-final, análisis de necesidades de planificación o de formación, entre otros (Miles, 2003).

Para lograr lo anterior, el asesor pedagógico y el docente-autor deben contemplar las siguientes preguntas: ¿qué vamos a crear?, ¿a quiénes va dirigido el espacio académico?, ¿cuál va ser el cronograma de trabajo?, ¿cuáles van a ser los compromisos?, ¿qué recursos puedo crear?, ¿cómo se debe hacer el desarrollo temático?, ¿cuál es enfoque pedagógico del programa?, ¿cuáles son los resultados de aprendizaje esperados para los educandos?, ¿qué le puede aportar este espacio al proceso de formación del estudiante y al programa? y ¿qué características tiene el conocimiento que se va a enseñar y a aprender? De tal suerte, que se potencie el proceso de creación y, por ende, el aprendizaje significativo con mediaciones tecnológicas.

**Diseño:** en esta fase, se planifica el qué y el cómo se va a hacer. En consecuencia, hay que detenerse en el enfoque pedagógico y didáctico general, para secuenciar y desarrollar los contenidos o enseñanzas. Para ello, se debe:

- Revisar del sílabo
- Identificar las unidades de competencia y los resultados de aprendizaje, a los que le va aportar cada unidad.



- Elegir los tipos de recursos y el formato que se va a utilizar para lograr una interactividad significativa con el estudiante.
- Determinar el enfoque didáctico general, de acuerdo con el sílabo
- Planificar la implementación; es decir, decidir las partes y el orden de los contenidos.
- Elaborar los formatos de unidad, los espacios de aprendizaje.
- Elaborar los formatos de recursos educativos.

**Desarrollo:** aquí, el docente-autor diligencia los formatos (formato espacio de aprendizaje, estructura la unidad, actividades, entre otros). El asesor pedagógico asignado y el diseñador instruccional analizan, revisan y definen los recursos a elaborar. Luego, los componentes, tecnológico y comunicativo, se encargan de diseñar y materializar el proceso de creación.

**Implementación:** en términos generales, se crea un **aula semilla**. Cuando ya es aprobada, por el equipo de trabajo de la Unidad de Innovación Virtual y el docente-autor, se le asigna un espacio en el aula virtual.

Así las cosas, el proceso se materializa así:

- Publicación de los espacios académicos (virtuales: *e-learning*, mixtos: *b-learning* y de aula invertida: *flipped classroom*) en la plataforma *Moodle*.
- Socialización de los espacios académicos, en compañía del docente-autor, con los docentes-virtuales y los directores de programa.

Se recomienda que los profesores virtuales, que orientan los diferentes espacios del componente general, brinden un acompañamiento y asesoramiento a los estudiantes (principalmente a los de primer semestre), así:

- **Modalidad Presencial:** docente virtual que oriente Uniquindianidad.
- **Modalidad Distancia:** docente virtual que oriente el Seminario de Metodología a Distancia.
- **Modalidad Virtual:** docente virtual que orienta el Seminario de Modalidad Virtual.

**Evaluación:** la evaluación de las aulas semillas se realiza de varias maneras:

1. Los docentes virtuales que orientan, durante el semestre, identifican (en sus espacios académicos) las mejoras, ajustes o actualizaciones que deben hacerse a la semilla y solicitan a la Dirección del Programa y Consejos Curriculares los ajustes necesarios. Una vez el Consejo Curricular avale la solicitud, la Dirección del Programa envía la solicitud a la Unidad de Innovación Virtual, mediante el formato de ajustes.

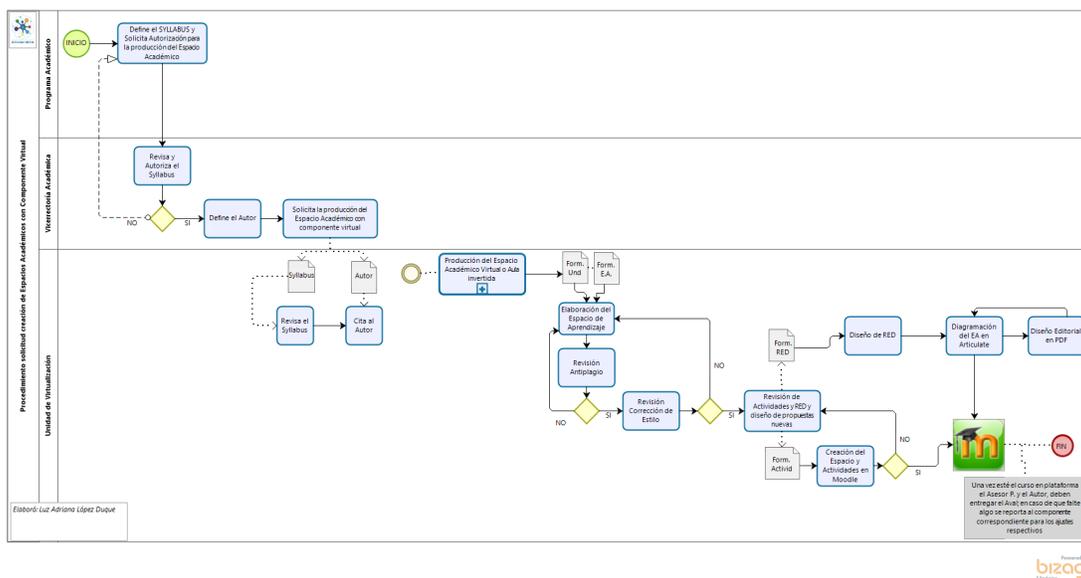


2. Finalizando cada semestre, se activa una evaluación general de espacios académicos *e-learning* y *b-learning*, en cada espacio ofertado, para que los estudiantes, por medio de una encuesta evalúen la calidad y propongan las acciones de mejora.
3. Métricas de calidad *Quality Matters (QM)* es una organización internacional que proporciona herramientas, para garantizar la calidad de los cursos y experiencias de aprendizaje en modalidades *e-learning* y *b-learning*. Estos estándares están basados en la investigación y las mejores prácticas; de tal manera que proporcionan formas objetivas y basadas en evidencia para evaluar los componentes de aprendizaje en línea o con mediación tecnológica. **Es importante aclarar que, el equipo de trabajo de la Unidad de Innovación Virtual, adoptó y adaptó estas métricas, para velar por la calidad de los espacios académicos producidos, con base en la *Estrategia Virtual*.** Para conocerlas, acceda por medio del siguiente enlace: [https://aulasvirtuales.uniquindio.edu.co/RecDigital/UIV/CriteriosEvaluacionCalidad\\_EAV\\_AI.pdf](https://aulasvirtuales.uniquindio.edu.co/RecDigital/UIV/CriteriosEvaluacionCalidad_EAV_AI.pdf). En concordancia con lo anterior, la *Estrategia Virtual* aplica estas métricas en los espacios académicos virtuales. Entre las razones de justificación, para la adopción de este estándar, se resaltan una mejora continua; puesto que permite cumplir la promesa de calidad con los estudiantes semestre tras semestre. Además, están basadas en la investigación y mejores prácticas, dado que permiten evaluar los componentes de aprendizaje virtual.

### Fases y articulación del modelo ADDIE, para responder a la política académico curricular de la Universidad del Quindío

En las siguientes figuras, se presentan los flujogramas que detallan los pasos necesarios para la creación de espacios académicos virtuales (*e-learning*), mixtos (*b-learning*) y de aula invertida (*flipped classroom*). Además, se muestra cómo se articula el modelo ADDIE con los componentes: organizacional, tecnológico, pedagógico y comunicativo (figura 17). Este proceso, se viene aplicando desde el año 2017, en la producción de los diferentes espacios académicos solicitados por los programas. Como ejemplo, se citan los espacios del componente general: 1. Uniquindianidad 2. Seminario de Educación a Distancia 3. Seminario de Educación Virtual entre otros.

Figura 18. Flujoograma 1. Ruta pedagógica para el desarrollo de un espacio académico virtual



Fuente: Unidad de Virtualización, Universidad del Quindío (2017).

Para ver mejor, el anterior flujoograma acceda al siguiente enlace: <https://view.genial.ly/648330c8f1105e00147f5710/interactive-content-solicitud-de-creacion-de-ea-virtuales>

El anterior flujoograma, expone la ruta a seguir para la creación de un espacio académico virtual. En este proceso, intervienen tres actores importantes, a saber: **el programa académico, Vicerrectoría Académica y la Unidad de Virtualización.**

El primer paso, se establece, por parte del programa académico o su Consejo Curricular; pues es quien construye el sílabo y propone los docentes autores (expertos en el área de conocimiento o temática a desarrollar) y envían a la Vicerrectoría Académica la necesidad de creación de un espacio académico virtual. Posteriormente, la Vicerrectoría avala el sílabo correspondiente, define el docente-autor y envía la solicitud a la Unidad de Innovación Virtual, para establecer, con los asesores pedagógicos, el cronograma de trabajo y el desarrollo de los contenidos, recursos educativos digitales, la planeación de actividades académicas, etcétera. Todo esto, articulado con los demás componentes de la *Estrategia Virtual* (componente comunicativo y tecnológico).





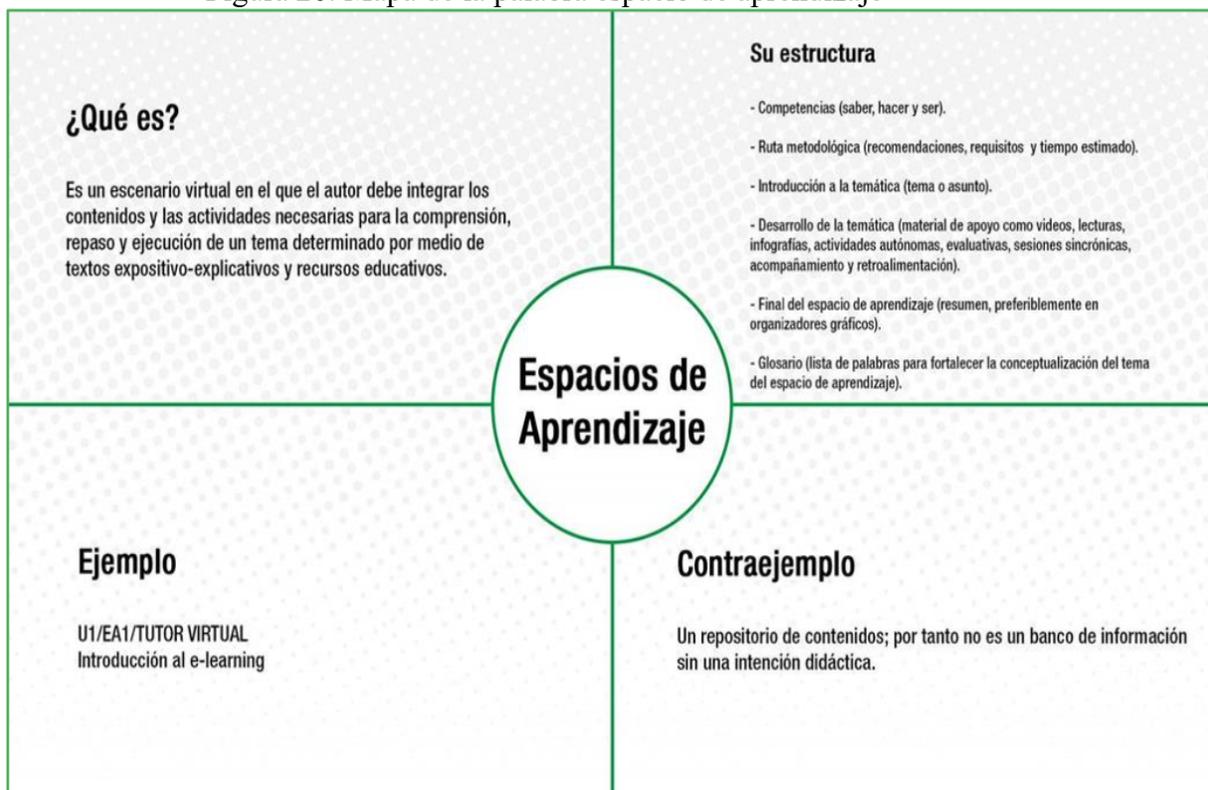
**Sílabo:** contiene la descripción y justificación del espacio académico, las unidades de competencia, los resultados de aprendizaje, los contenidos o enseñanzas, metodología y la evaluación.

### Estructura del espacio académico virtual:

- Sílabo.
- Unidad: que contiene competencias, contenidos, actividades autónomas y actividades evaluativas.
- Espacios de aprendizaje: competencias, ruta metodológica, introducción a la temática, desarrollo de la temática, resumen del espacio de aprendizaje, glosario, referencias y bibliografía.

A continuación, se relaciona un mapa de la palabra que describe qué es un espacio de aprendizaje:

Figura 20. Mapa de la palabra espacio de aprendizaje

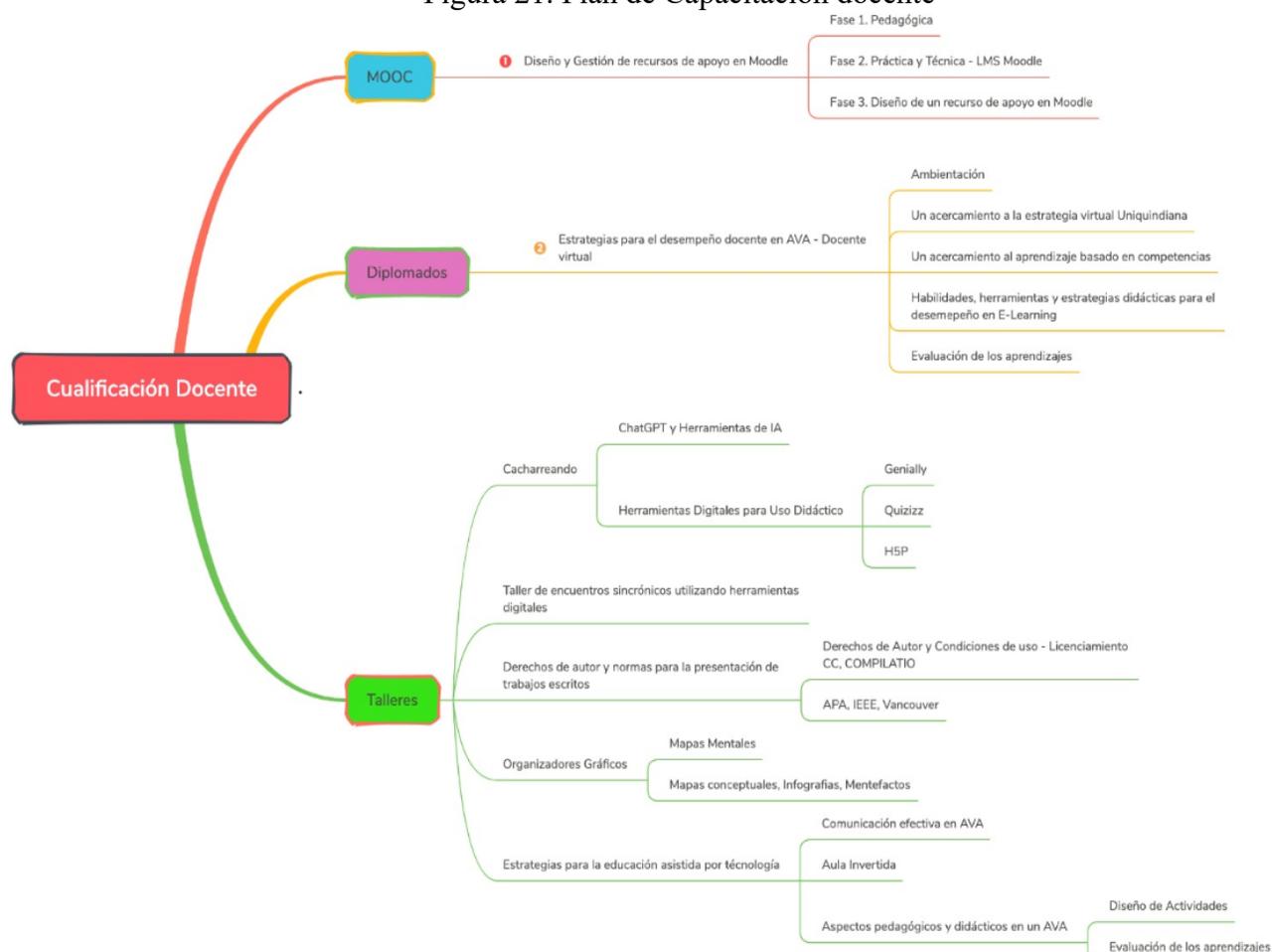


Fuente: Unidad de Virtualización, Universidad del Quindío (2017).

## Plan de capacitación docente

La Unidad de Innovación Virtual ofrece a los docentes de la Universidad del Quindío un plan de capacitación que se encuentra alineado con la *Política Académico Curricular*, el *Proyecto Educativo Uniquindiano* y el *Plan de Desarrollo Institucional*, en el marco de la *Estrategia Virtual*. En términos generales, el programa se centra en el desarrollo de competencias para el profesional docente, enfocándose en dos campos de acción dirigidos a alcanzar los objetivos establecidos en la *Política Académica Curricular* en las modalidades presencial, distancia y virtual. En consecuencia, es necesario presentar tres escenarios diferentes, cada uno con sus particularidades y de acuerdo con la modalidad. Cada uno de estos escenarios cuenta con diferentes estrategias de formación, las cuales se han establecido en función de las necesidades educativas y metodológicas, para la incorporación de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC) en la Institución.

Figura 21. Plan de Capacitación docente



Fuente: Unidad de Innovación Virtual (2024).



- MOOC: diseño y creación de recursos de apoyo en Moodle (curso base)
- Diplomado: estrategias para el desempeño docente en AVA - profesor-virtual
- Talleres: cacharreando, encuentros sincrónicos, normas APA, organizadores gráficos, derechos de autor, estrategias para la educación asistida por tecnología, entre otros.

Además, se establece un campo de acción en un *continuum* educativo, para desarrollar y fortalecer las competencias que le permitirán a docentes y estudiantes hacer un uso más efectivo de la tecnología y de la información. Para tal efecto, se elaboran talleres de derechos de autor y condiciones de uso, talleres de gestores bibliográficos, talleres de reconocimiento de la plataforma institucional, entre otros.

### **Términos y condiciones de uso en la plataforma virtual institucional de la Universidad del Quindío**

Con el fin de garantizar el cumplimiento de la Ley 23 de 1982 “Sobre los derechos de autor” y la Ley 1915 de 2018 “Por la cual se modifica la Ley 23 de 1982 y se establecen otras disposiciones en materia de derecho de autor y derechos conexos”, para el caso específico de la producción de espacios académicos virtuales, la Unidad de Virtualización ha elaborado una estrategia en cuatro (4) puntos, así: 1. Capacitación y asesorías en derechos de autor a la comunidad académica, que hace uso de los recursos virtuales. 2. Desarrollo de *software* en la plataforma *Moodle*, para respetar los derechos de autor. 3. Suscripción al banco de imágenes libre: *Deposiphotos*. 4. Adquisición del *software Compilatio*, para detectar coincidencias en la producción de textos. A continuación, se explican cada una de las estrategias:

#### **Capacitación y asesorías en derechos de autor**

Desde el año 2014 se vienen ofreciendo talleres de capacitación en **derechos de autor, normas APA y utilización de gestores bibliográficos** a los docentes, estudiantes y demás miembros de la comunidad académica, con el fin de intentar mitigar el *copy page* (plagio), algunos problemas de redacción, la violación y el desconocimiento de derechos de autor. Para ello, se trabaja la escritura por proceso, de acuerdo con lo que propone el grupo *Redactext*. También, se usan algunos gestores bibliográficos como *Zotero* y *Mendeley*. En este orden de ideas, se ofrece una posibilidad para construir e integrar, algunos procesos de escritura, por medio de ejercicios prácticos relacionados con trabajos que están escribiendo los docentes y los estudiantes.



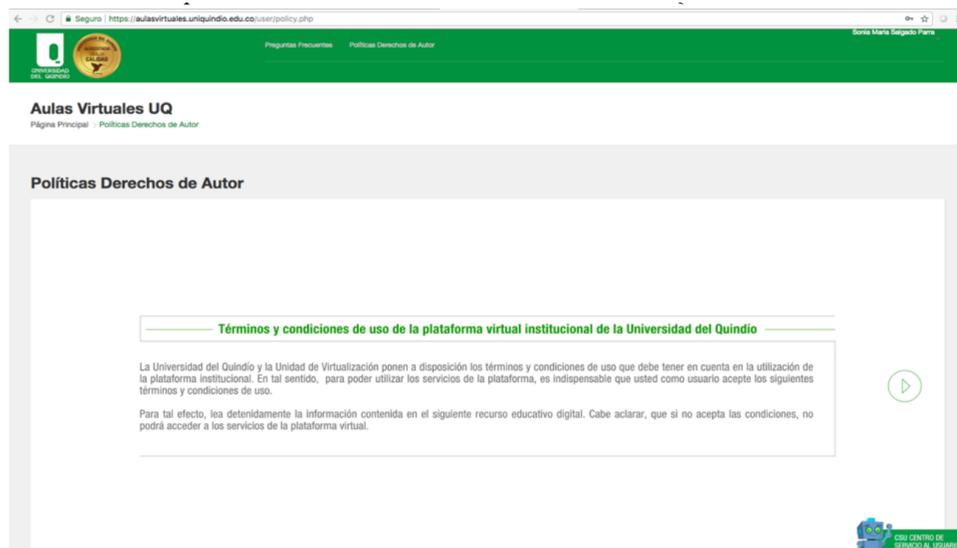
## Uso y políticas de derechos de autor en la plataforma institucional

El *Learning Management System* (LMS) institucional (*Moodle*) tiene habilitada la política de *derechos de autor y las condiciones de uso*. En un sentido amplio, está conformada por mensajes de confirmación y recordatorios, a la hora de cargar documentos o contenidos educativos en la plataforma, para que los usuarios recuerden la importancia de respetar los derechos de autor. Para tal fin, se han realizado los siguientes desarrollos:

### Política de derechos de autor

Al ingresar, por primera vez, a la plataforma institucional **todos** los usuarios deben leer y aceptar los términos y condiciones de uso de la plataforma institucional de la Universidad del Quindío. Por tanto, si el usuario no acepta las condiciones, no puede acceder. Tal y como se evidencia en las capturas de pantalla:

Figura 22. Captura de pantalla en la que se muestran los términos condiciones de uso de la plataforma virtual institucional de la Universidad del Quindío



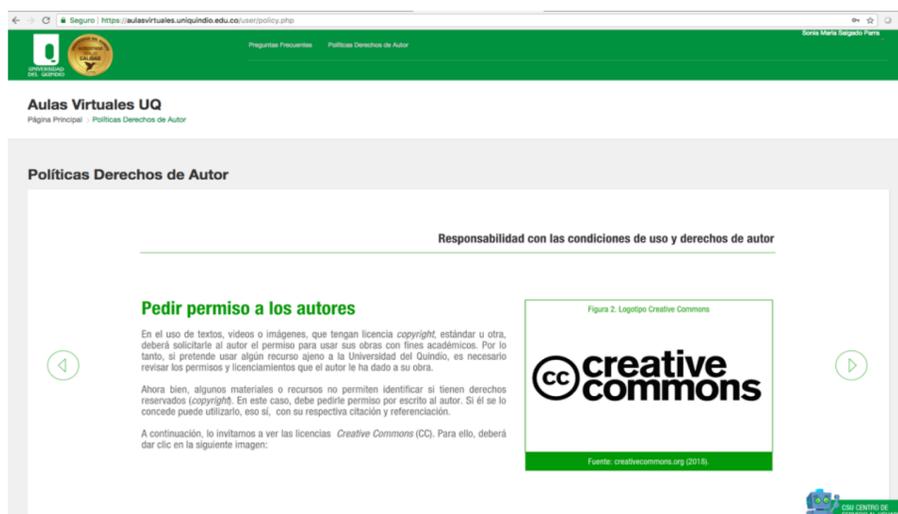
Fuente: Unidad de Virtualización (2018).

Figura 23. Captura de pantalla en la que se muestra la importancia de citar y referenciar todos los recursos, documentos, archivos y materiales utilizados en los trabajos académicos y en las aulas virtuales



Fuente: Unidad de Virtualización (2018).

Figura 24. Captura de pantalla en la que se muestra la información para pedir permiso a los autores y tipos de licenciamiento *Creative Commons*



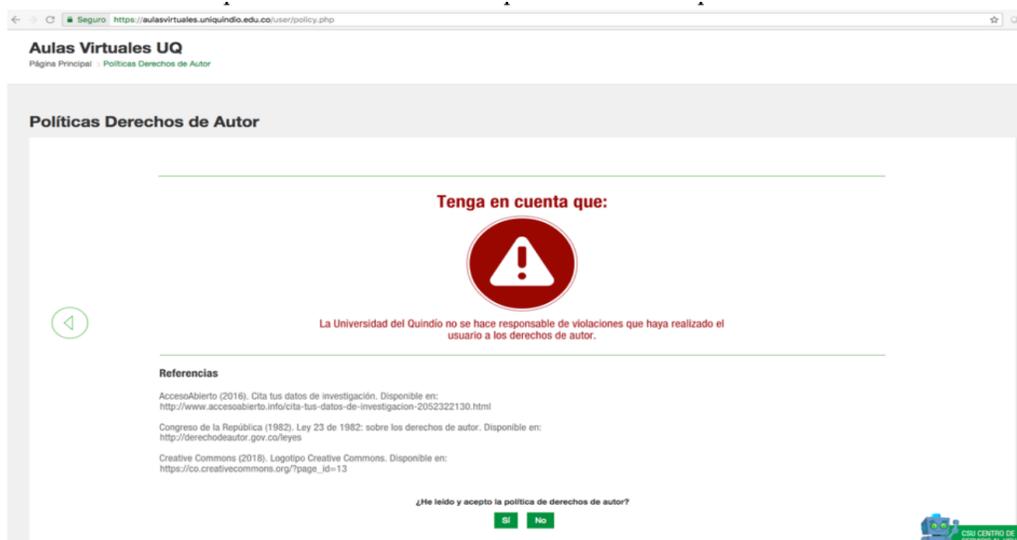
Fuente: Unidad de Virtualización (2018).

Figura 25. Captura de pantalla en la que se informa que todos los documentos y recursos educativos que se utilicen en las aulas virtuales deberán estar protegidos por los derechos de autor



Fuente: Unidad de Virtualización (2018).

Figura 26. Captura de pantalla en la que se muestra el mensaje de alerta y donde el usuario acepta o no la política de derechos de autor para continuar en la plataforma



Fuente: Unidad de Virtualización (2018).



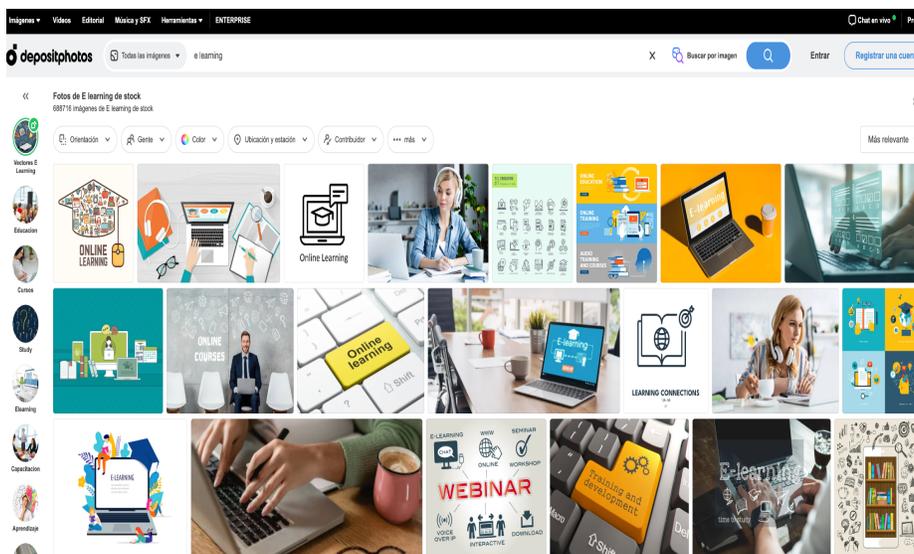
## Suscripción al banco de imágenes

Para la creación de recursos educativos digitales, utilizados en la plataforma virtual institucional, la Universidad, a través de la Unidad de Virtualización, realizó la suscripción al banco de imágenes libre de derechos: *Depositphotos*. *Grosso modo*, cuenta con 123 millones de recursos visuales que incluyen imágenes, ilustraciones, vectores, entre otros. Es un producto *Royal Free* con los siguientes usos:

- Ilimitado en tiempo y territorio.
- Ilimitado en redes sociales, *Website* (digital), documentos impresos, electrónicos, video, televisión, cine, *software* y aplicaciones.

En consecuencia, las imágenes le sirven de insumo a todos los docentes de la Universidad del Quindío, a la Oficina Asesora de Comunicaciones, Publicaciones, Centro Audiovisual, la Unidad de Virtualización y demás dependencias.

Figura 27. Captura de pantalla en la que se muestra el banco de imágenes: *Depositphotos*



Fuente: Unidad de Innovación Virtual (2024).

### **Software para la detección de coincidencias**

La Universidad, a través de la Vicerrectoría de Investigaciones, promueve el uso de software para la detección de coincidencias tal como *COMPILATIO*. Este *software* ayuda a detectar las similitudes o coincidencias que tienen los textos producidos por los docentes-autores y los compara con otros publicados en internet, bases de datos, revistas científicas y *Crossref*, para evaluar el porcentaje de coincidencia. Es de anotar que la herramienta detecta la coincidencia, pero el asesor pedagógico que lo sube al software, debe evaluar la originalidad y, por tanto, si hay plagio o no, en la producción académica de los docentes, en la construcción de espacios académicos (*e-learning*), (*b-learning*), recursos de apoyo o aula invertida.

### **Recomendaciones y aclaraciones para posgrados**

En primer lugar, es importante aclarar que la *Estrategia Virtual*, explicada anteriormente, **aplica para cualquier nivel de formación** de la Universidad del Quindío.

Ahora bien, en líneas generales, los programas de posgrados virtuales ofrecen una oportunidad flexible y accesible a la educación superior. Sin embargo, el éxito de estos programas depende, en gran medida, de la **calidad de los contenidos y mediaciones que se les ofrecen a los estudiantes**. Así las cosas, se requiere de un proceso sólido en la creación de contenidos, para garantizar que la información sea clara, atractiva y relevante para potenciar el proceso de enseñanza y aprendizaje.

### **Condiciones iniciales**

- En la creación o renovación del documento maestro de un programa, se debe tener en cuenta los lineamientos de la Estrategia Virtual Institucional, para los posgrados.
- El programa ya debe tener aprobados todos los sílabos, por parte de la Unidad Curricular (Vicerrectoría Académica).
- La dirección del posgrado virtual, determina quién va a ser el docente experto. Para tal efecto, una vez el director identifique al docente experto, le enviará una carta de invitación junto con las responsabilidades y una carta de compromiso, la cual se incluirá como cláusula en el contrato laboral. De modo que el docente responderá positiva o negativamente a dicha petición. Si la respuesta es positiva, la dirección del programa le envía un correo electrónico al Departamento de Posgrado (para informar la necesidad de construir el espacio en el AVA) y a la Unidad de Innovación Virtual (con los datos del

- docente), para que un asesor pedagógico, lo contacte y le socialice los formatos que debe entregar con el desarrollo de los contenidos.
- El docente experto puede hacer sugerencias al sílabo, para que valide lo propuesto. Luego, elabora detalladamente los contenidos o temas a tratar de manera ordenada, ya sea por unidades, ejes problémicos, etcétera.
  - **\*\*Si hay cambio de docente, el nuevo docente deberá desarrollar nuevamente los contenidos de manera detallada.**
  - De manera oficial, el Departamento de Posgrado, le envía solicitud a la Unidad de Innovación Virtual. Por tanto, entregará el sílabo, el anexo 3. Mediación Tecnológica (MHC), y los datos, para contactar y confirmar al docente experto.

Tabla 7. Posible distribución de EA, por semestre

**Posible distribución de Espacios Académicos por semestre**  
Postgrados Virtual - 16S

Semestre 1		Semestre 2		Semestre 3		Semestre 4	
EA_1	EA_3	EA_5	EA_7	EA_10	EA_12	EA_15	EA_17
EA_2	EA_4	EA_6	EA_8	EA_11	EA_13	EA_16	EA_18
EA_5		EA_9		EA_14		EA_19	

Fuente: Unidad de Innovación Virtual (2024)

UNQUINDÍO, en conexión territorial

Fuente: Unidad de Innovación Virtual (2025)

## Seguimiento y acompañamiento

**El mentor virtual:** en el contexto de la Universidad del Quindío, es la persona que apoya los procesos de mediación tecnológica y educativa en los programas virtuales. Por tanto, es quien acompaña y hace seguimiento a los estudiantes, a través de diferentes canales de comunicación (llamadas, *Moodle*, *WhatsApp*, etc.). De otra parte, apoya a los docentes expertos, en todo lo que puedan necesitar, relacionado con las sesiones sincrónicas, publicación de contenidos o edición de actividades.

### Perfil del mentor virtual

Profesional en cualquier área de conocimiento, con formación en docencia universitaria y AVA. Experto en Tecnologías de la Información y las Comunicaciones. Experiencia en atención y servicio al cliente. Es supremamente importante que esta persona conozca muy bien la Universidad del Quindío y, por tanto, sus sistemas de información (SAC, Moodle, etcétera).

### Funciones relacionadas con el apoyo a estudiantes:

1. Apoyar el proceso de adaptación y reconocimiento de la modalidad, *decálogo de valores y responsabilidades del estudiante virtual*.
2. Acompañar permanentemente a los estudiantes, a través de llamadas telefónicas, WhatsApp, mensajería, entre otros, para gestionar lo académico y demás trámites.
3. Estar atento a las dificultades que puedan surgir para el estudiante, como la necesidad de tiempo extra o dificultades técnicas, entre otras.
4. Resolver dudas, tanto de estudiantes que inician su proceso académico, como de los que están en semestres medios o avanzados.
5. Orientar en la elección de sus asignaturas, considerando las capacidades académicas y los intereses personales de cada estudiante.
6. Enviar mensajes recordatorios oportunos, sobre el inicio de temas o de actividades programadas.
7. Monitorear el rendimiento académico y la participación de todos los estudiantes. Para tal efecto, deberá enviar informes periódicos, por correo electrónico, al docente experto y a la dirección del programa.
8. Crear una base de datos de los estudiantes con los datos personales: nombre, documento, correo, teléfono, facultad, programa, avance y detalle de las solicitudes realizadas por el estudiante en cada espacio académico.
9. Identificar a los estudiantes que presentan dificultades con las actividades, y actuar como mediador para facilitar la comunicación con el docente experto.
10. Facilitar los procesos comunicativos entre el docente y la dirección del programa, en caso de que el estudiante presente dificultades en algún proceso académico-administrativo.

### Funciones relacionadas con el apoyo a docentes:

1. Asesorar al docente experto en los procesos académico-administrativos: sesiones sincrónicas, publicación de contenidos o edición de actividades, etcétera
2. Establecer comunicación directa con el docente experto: *WhatsApp*, teléfono, mensajería y correo electrónico.
3. Informar sobre el acompañamiento del docente, con respecto al seguimiento y *feedback* de las actividades presentadas por los estudiantes, a la dirección del programa.



### **Curso de Inducción para Posgrados Virtuales (10 horas - 1 semana)**

Para garantizar que el mentor virtual pueda brindar un apoyo efectivo en el proceso de adaptación y reconocimiento de la modalidad virtual, se sugiere la creación de un curso de inducción a la virtualidad en la plataforma *Moodle*, ojalá propuesto por la Unidad de Innovación Virtual. Por lo anterior, el propósito del curso es facilitar el uso de las plataformas institucionales a los estudiantes de posgrado, mediante los recursos educativos necesarios, para adaptarse eficazmente al entorno académico y social. Para ello, se proponen los siguientes contenidos:

- Ambientación
- Normas para la presentación de trabajos
- Herramientas para la comunicación en línea
- Sistemas de información en la Uniquindío

### **Implementación de un Tema *Premium* de *Moodle*, para la categoría de Posgrados**

Como estrategia para mejorar la experiencia de navegación y el acceso a los recursos educativos por parte de los estudiantes y de los docentes de posgrados, se propone la implementación del tema de Moodle *Space 2.5*. El cual ofrece un diseño moderno, usabilidad y flexibilidad de personalización

Propuesta visual posgrados en el siguiente enlace:

<https://aulasvirtuales.uniquindio.edu.co/RecDigital/UIV/PropuestaVisualPosgrados.pdf>

Algunas características de Space 2.5:

- Es compatible con Moodle 3.9, ... 4.0, 4.1, 4.2 y posteriores
- Personalizable (imagen institucional)
- Responsivo
- Compatible con todos los navegadores
- Soporte hasta 18 meses

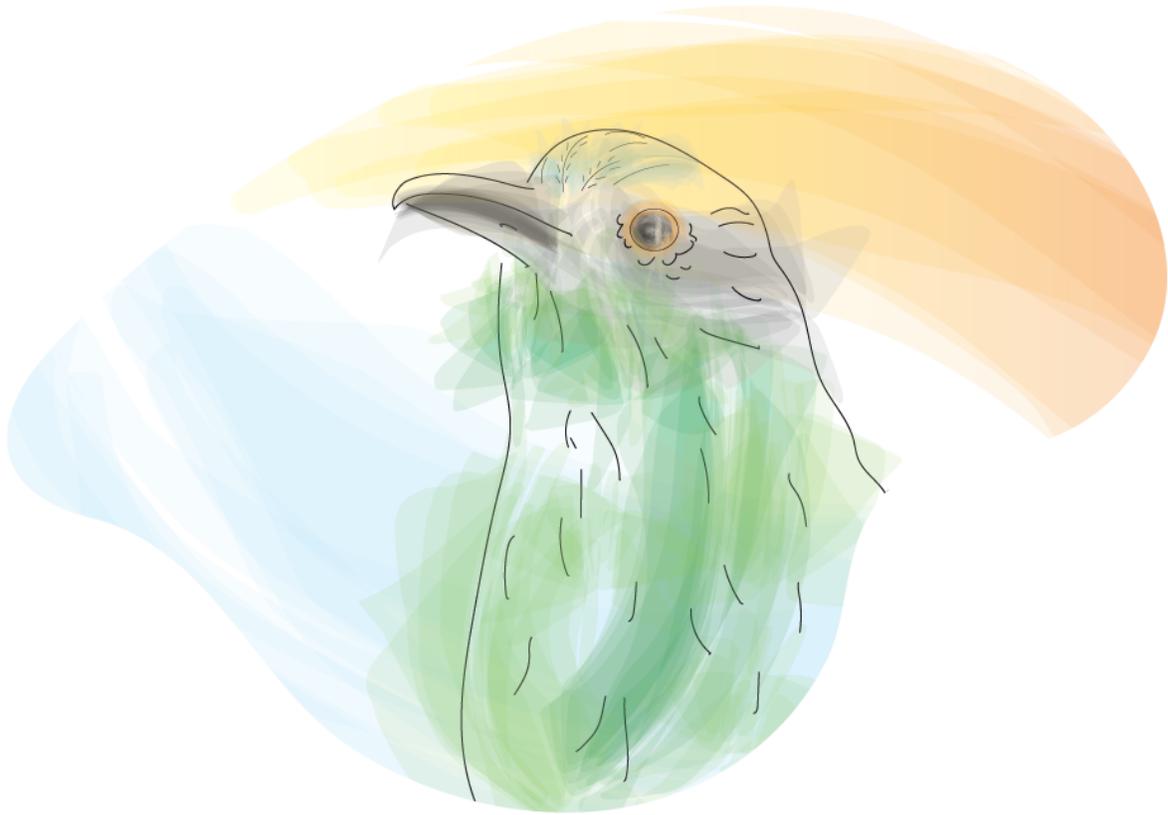


### Historial de revisiones

Fecha	Responsables
03/03/2017	Unidad de Virtualización
05/06/2018	Unidad de Virtualización
02/04/2024	Unidad de Innovación Virtual
2/12/2024	Unidad de Innovación Virtual
6/03/2025	Unidad de Innovación Virtual

## Referencias

- Cabero-Almenara, J., & Palacios-Rodríguez, A. (2021). The evaluation of virtual education: E-activities. RIED-Revista Iberoamericana de Educación a Distancia, 24(2), 169–188. <https://doi.org/10.5944/RIED.24.2.28994>
- Mergel, B. (1998) Diseño instruccional y teoría de aprendizaje. Occasional Papers in Educational Technology. <http://etad.usask.ca/802papers/mergel/espanol.pdf>
- Ministerio de Educación Nacional de Colombia (s.f.). Glosario; modalidad. <https://www.mineducacion.gov.co/portal/secciones/Glosario>
- Sangrá, A. et al (s.f.). Fundamentos de Diseño técnico-pedagógico en e-learning. [https://www.academia.edu/35569532/Fundamentos\\_del\\_dise%C3%B1o\\_t%C3%A9cnico\\_pedag%C3%B3gico\\_Modelos\\_de\\_dise%C3%B1o](https://www.academia.edu/35569532/Fundamentos_del_dise%C3%B1o_t%C3%A9cnico_pedag%C3%B3gico_Modelos_de_dise%C3%B1o)
- Tobón, M. (2007). Diseño Instruccional en un entorno de aprendizaje abierto. [https://apps.utel.edu.mx/recursos/files/r161r/w24889w/Diseno\\_instruccional\\_EAA.pdf](https://apps.utel.edu.mx/recursos/files/r161r/w24889w/Diseno_instruccional_EAA.pdf)
- Universidad del Quindío (2016). Acuerdo N° 029. Por medio del cual se adopta la Política Académica Curricular (PAC). <https://ecm.uniquindio.edu.co/download.php?oid=a58b6385-4c32-45ce-9b45-50f4732ad09f;1.0>
- Universidad del Quindío (2016). Acuerdo N° 061 14 septiembre del 2016 del Consejo Académico. Por medio del cual se reglamenta aspectos para la implementación de los acuerdos del Consejo Superior No. 028 y 029 del año 2016.



**Unidad de Innovación Virtual**

**Tel: (57) 6 735 9300 Ext 400**  
**Carrera 15 Calle 12 Norte**  
**Armenia, Quindío – Colombia**  
**innovacionvirtual@uniquindio.edu.co**

**UNIQUEINDÍO**, en conexión territorial

Carrera 15 Calle 12 Norte Tel: (606) 7 35 93 00 Armenia - Quindío - Colombia