

ACUERDO No 36

**“POR EL CUAL SE SE ESTABLECE EL MODELO VIRTUAL – CAMPUS
VIRTUAL DE LA UNIVERSIDAD ANTONIO NARIÑO.”**

El Consejo Directivo de la UNIVERSIDAD ANTONIO NARIÑO (UAN), en uso de las facultades consagradas en el Artículo 19, literal “d” de los estatutos vigentes y;

CONSIDERANDO

Que la Universidad Antonio Nariño, es una Institución de Educación Superior de carácter privado, de utilidad común y sin ánimo de lucro, identificada con el NIT No. 860.056.070-7, con personería jurídica reconocida mediante Resolución No. 4571 del 24 de mayo de 1977 expedida por el Ministerio de Educación Nacional.

Que el literal “d” del artículo 19 de los Estatutos de la Universidad Antonio Nariño, establece como función del Consejo Directivo: *“Expedir los acuerdos, reglamentos y resoluciones que sean necesarias para la buena marcha de la Institución.”*

Que el modelo pedagógico universitario se basa en una concepción integral del ser humano, que considera tanto su desarrollo cognitivo como su formación ética y ciudadana. Por lo tanto, busca formar profesionales capaces de aplicar sus conocimientos de manera crítica y reflexiva, y comprometidos con el bienestar de la sociedad.

En este sentido, el modelo pedagógico universitario fomenta la participación activa de los estudiantes en su propio proceso de aprendizaje, promoviendo el desarrollo de habilidades como el pensamiento crítico, la creatividad y la resolución de problemas. Asimismo, busca fomentar el trabajo en equipo y la colaboración, habilidades fundamentales para el desempeño profesional.

En resumen, el modelo pedagógico universitario es un marco teórico que establece los criterios y los lineamientos para la formación de los estudiantes en una institución de educación superior. Su objetivo es formar profesionales críticos, reflexivos y comprometidos con la sociedad, capaces de enfrentar los desafíos del mundo actual.

ACUERDA

Artículo UNICO. Establecer El Modelo Virtual – Campus Virtual de la Universidad Antonio Nariño, documento a continuación. Hace parte integral del presente Acuerdo.

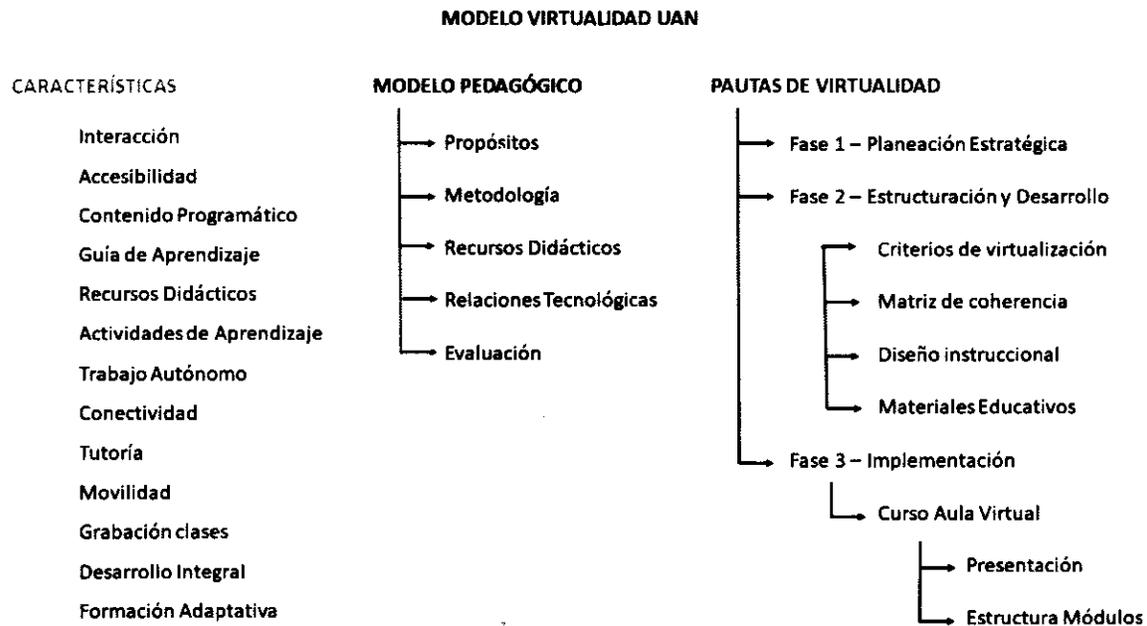
MODELO VIRTUAL UAN – CAMPUS VIRTUAL

1. LA UAN

Para la Universidad Antonio Nariño (UAN) la **Modalidad de Educación Virtual**, es la interacción entre los actores involucrados en el proceso de aprendizaje, que trasciende el espacio y el tiempo. El ambiente de aprendizaje para esta modalidad se sucede en entornos no físicos (ciber-espacio) y el programa se considera virtual cuando la normatividad vigente sobre el tiempo de dedicación de los estudiantes ocurre en estos entornos (Universidad Antonio Nariño, 2019).

Teniendo en cuenta los aspectos anteriores, el **Modelo de Virtualidad UAN** tiene elementos que responden a esa concepción y que le permiten tener una identidad que se desarrolla de acuerdo a la siguiente gráfica:

Gráfico 1 Modelo virtualidad UAN



Fuente: Campus Virtual

Como principios constitutivos del Modelo de Virtualidad UAN, se deben tener en cuenta los tres (3) componentes para su desarrollo (características, modelo pedagógico y pautas de virtualidad), que tienen como propósito establecer los parámetros y aspectos a tener en cuenta en el momento de implementar este modelo, y que a continuación se explican:

1.1. CARACTERÍSTICAS.

Este componente constitutivo del Modelo de Virtualidad UAN, contempla para su caracterización los siguientes aspectos:

Interacción: Entendida como la cualidad de la mediación tecnológica que establece la relación entre los protagonistas del aprendizaje y los componentes de un ambiente de aprendizaje en un contexto determinado con el fin de lograr unos propósitos definidos (Universidad Antonio Nariño, 2019).

Accesibilidad: Interpretada como una condición en la que la tecnología debe estar al alcance para personas con o sin dificultades, eliminando las barreras auditivas, cognitivas, neurológicas, físicas, del habla, visuales, que no les permiten acceder a la información, así como para las personas que usan dispositivos con diferentes modos de entrada, con limitaciones por su ubicación y conexión.

Contenido programático: Es el documento del Programa Académico que presenta los datos identitarios de una asignatura dentro de un plan de estudios específico. Este debe ser coherente y consistente con lo dispuesto en el PEP del cual se desprende y su diseño debe ser un trabajo colegiado. La presentación del contenido programático debe realizarse en la respectiva plantilla (el tipo de letra es Verdana, para títulos, tamaño 12 y el resto en 11).

Guías de aprendizaje: Es el mapa de navegación para que el estudiante encuentre de manera clara y concisa cuáles son las actividades que debe realizar para cada unidad. Es la estrategia que asume la UAN para operacionalizar la labor del estudiante y docente (tutor) en el proceso de enseñanza aprendizaje. La Guía de Aprendizaje, aunque puede plantearse de manejo unificado por materia, respeta la libertad de cátedra y la autonomía docente; no obstante, debe ceñirse a las consideraciones del PEP y al Contenido Programático al que corresponda. El diseño de las guías de aprendizaje se debe realizar en la respectiva plantilla (la letra es Verdana, para títulos, tamaño 12 y el resto en 11).

Recursos didácticos: Concebidos como los materiales que ayudan al profesor en su función formadora, que facilitan una explicación más clara y motivadora al estudiante, siendo una guía para su aprendizaje, y favoreciendo la aprehensión de la información. Para este caso se está refiriendo a las imágenes, gráficos, videos, libros, audios, textos y cualquier formato que le ayuda a la comprensión del conocimiento.

Actividades de aprendizaje: En el ejercicio educativo se realizan acciones que tienden a avanzar en el proceso de aprendizaje, estas tareas organizadas de

manera instructiva y con una estructura precisa llevan a que los estudiantes logren alcanzar las metas trazadas.

Trabajo autónomo: Aspecto prioritario en el trabajo del estudiante para generar el interés propio para reforzar, desarrollar o indagar sobre lo aprendido de acuerdo a las temáticas propuestas en el espacio académico. De este aspecto se desprende la autorregulación (el estudiante es el responsable de la organización del tiempo), el rol que desempeña el tutor y la conciencia que adquiere el estudiante sobre su propio aprendizaje.

Conectividad: Que garantiza la permanencia del estudiante y el desarrollo de las actividades académicas en los tiempos propios de estos ambientes de aprendizaje, teniendo en cuenta que los contenidos, recursos y actividades se encuentran disponibles en cualquier momento.

Tutorías virtuales: Los encuentros de los estudiantes con el tutor, se establecen como un elemento clave en el proceso de acompañamiento académico durante la formación. Estos encuentros tienen como propósito generar espacios para el intercambio de saberes.

Movilidad: Es un beneficio que goza el estudiante en este modelo, porque no debe desplazarse geográficamente de un sitio a otro, además de permitirle realizar intercambios de tipo académico con instituciones y pares de otras nacionalidades.

Grabación de las clases: Las explicaciones y orientaciones impartidas en los encuentros sincrónicos pueden guardarse en formato de grabación (audio, video, texto, etc.), para futuras consultas y resolución de inquietudes.

Formación integral: Los diferentes cursos y servicios que oferta la Oficina de Bienestar Universitario se encuentran disponibles en el campus virtual.

Aula virtual: Es un espacio de aprendizaje en línea donde estudiantes y tutores interactúan. La fecha y hora de la tutoría se establece con anticipación, de manera sincrónica y utilizando la tecnología digital. El encuentro virtual permite una comunicación directa de los alumnos con su tutor, para ampliar un tema y resolver dudas.

Es un modelo educativo de innovación pedagógica, orientado a mejorar la comunicación, incentivar el aprendizaje interactivo y personalizado, promover el análisis crítico y enfatizar el trabajo en equipo, a través de Internet. Además, ofrece un "espacio" para atender, orientar y evaluar a los participantes.

El Aula Virtual, ofrece varias ventajas, dentro de éstas se encuentran:

- Brinda la capacidad de administrar y compartir archivos entre docentes y estudiantes, acceder a múltiples herramientas de comunicación como el correo electrónico y el Chat,
- Brinda un espacio donde los estudiantes y tutores tengan ambientes de trabajo personalizados, administren sus horarios, administren sus archivos y sus documentos privados,
- No requiere de un espacio físico y evita los desplazamientos,
- Amplía notablemente su alcance dando mayores posibilidades a los que se encuentran más alejados de los centros de formación,
- Permite el acceso a los cursos con total libertad de horarios,
- Proporciona un entorno de aprendizaje y trabajo cooperativos,
- Distribuye la información de forma rápida y precisa a todos los participantes,
- Prepara al educando para competir en el ejercicio de su profesión de manera más ágil, rápida y eficiente.

1.2. MODELO PEDAGÓGICO

La Modalidad Virtual de la UAN está basada en el aprendizaje centrado en el estudiante y mediado por la tecnología, como actores principales en la adquisición y construcción del conocimiento, donde el estudiante se destaca por su actitud proactiva, participación y trabajo autónomo. En este modelo se busca descentralizar el conocimiento para producir experiencias propias y relevantes de aprendizaje de tal manera que el estudiante se anime a aplicar lo aprendido, es decir. aprenda a solucionar problemas del contexto real, facilitando los recursos que requiera y el acompañamiento necesario (Lineamientos curriculares UAN).

En este sentido el conocimiento generado desde las actividades de aprendizaje se produce a partir de la adaptación del ritmo de aprendizaje, de los contenidos y objetivos para desarrollar las capacidades necesarias de los futuros profesionales

y alcanzar los propósitos de aprendizaje. (Ver documento modelo pedagógico en la UAN.)

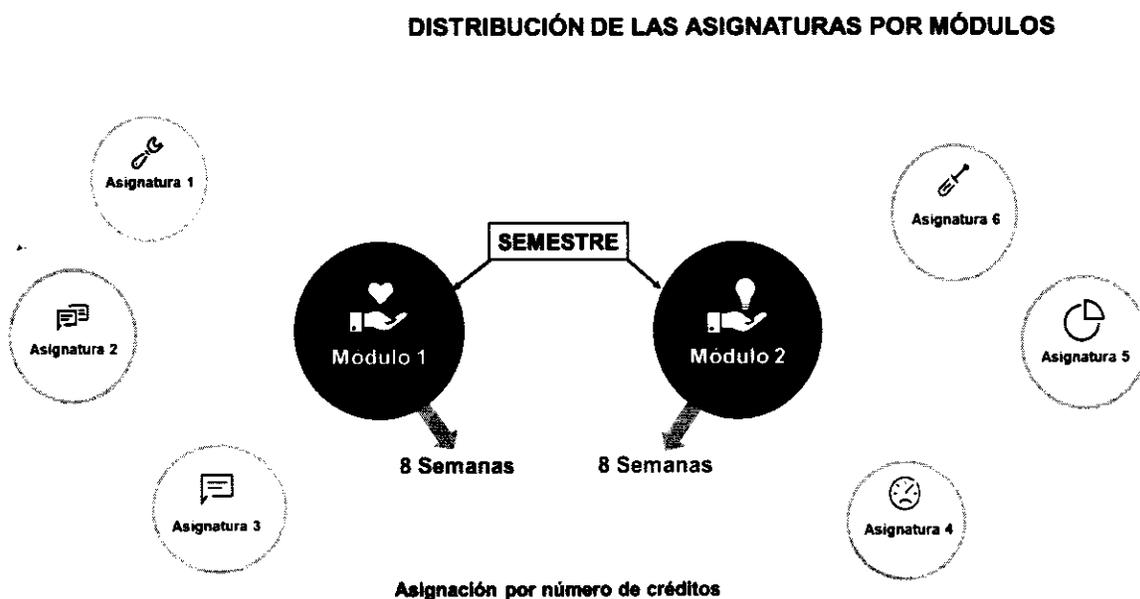
7

1.3. PAUTAS DE LA VIRTUALIDAD EN LA UAN

Al trabajar un programa en la institución en la modalidad virtual, se debe seguir el siguiente derrotero del modelo desde su planeación, desarrollo y hasta la implementación, que garantiza la publicación de la propuesta con calidad.

- Fase 1 - Planeación estratégica: Consiste en la trazabilidad de las acciones a realizar para organizar la propuesta virtual del programa, en la que se deben tener en cuenta las categorías sobre las que se va a trabajar, los tiempos de ejecución y los recursos a utilizar, estableciendo términos de entrega, apoyos y producción necesaria.
- Fase 2 - Estructuración y desarrollo: En esta parte del Modelo, se debe proyectar la distribución de los espacios académicos por términos, de acuerdo con la propuesta del programa, teniendo cuidado en su distribución de acuerdo al número de créditos académicos. (Deben estar entre 3 y 4 créditos.)
 - a. *Criterios de virtualización*: Para virtualizar un programa en la institución se debe organizar la propuesta teniendo en cuenta la distribución de las asignaturas por módulos de acuerdo con el número de créditos, los canales de comunicación y la periodicidad con la que se realizará, los criterios de evaluación a aplicar y la relación del trabajo a desarrollar en los créditos académicos de los espacios académicos.

Gráfico 2 Distribución de asignaturas por módulos.

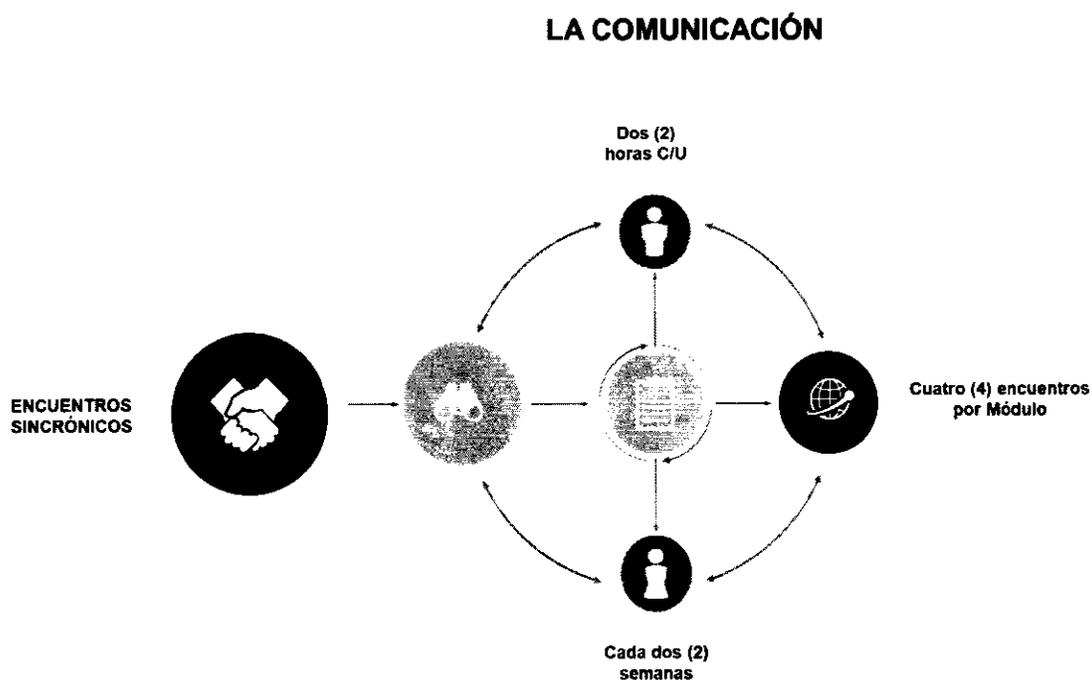


Fuente: Campus Virtual

En lo que corresponde a la comunicación, los encuentros sincrónicos deben estar en correspondencia al número de módulos programados para cada uno de los espacios académicos, teniendo en cuenta que la propuesta debe tener mínimo tres(3) módulos y máximo cuatro(4) de trabajo, sin contar con los módulos de inicio y cierre.

Para cada módulo se deben programar mínimo cuatro (4) encuentros sincrónicos, número que garantiza el acompañamiento y resolución de inquietudes a los estudiantes.

Gráfico 3 La comunicación en programas virtuales UAN.



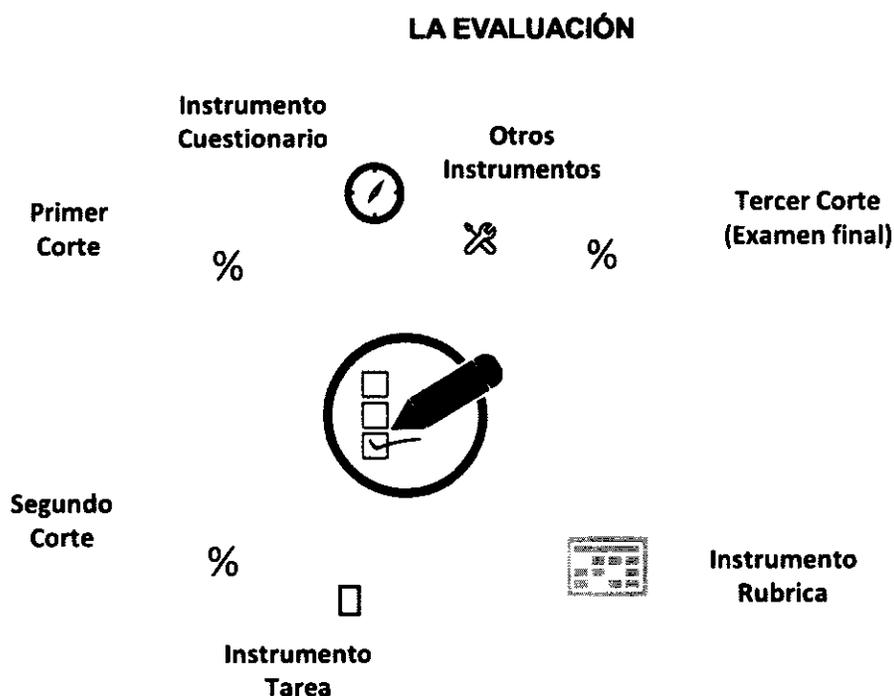
Fuente: Campus Virtual

Aspecto importante y fundamental es la evaluación, porque se deben tener en cuenta las variables establecidas a nivel institucional y las herramientas que se tienen al alcance en los ambientes virtuales de aprendizaje:

- El tipo de evaluación (diagnóstica, formativa y sumativa) en concordancia con los lineamientos curriculares de la Universidad
- La cantidad de cortes evaluativos y los porcentajes fijados en los cronogramas institucionales. Para este modelo se establecen mínimo tres (3) cortes.
- Los instrumentos de evaluación externos e internos de las aulas virtuales, que se encuentren a disposición para lograr evidenciar los resultados de aprendizaje esperados.

- La rúbrica como instrumento estandarizado para establecer los criterios, categorías, descriptores y niveles a alcanzar por los estudiantes, en correspondencia con los objetivos, competencias y resultados de aprendizaje proyectados.

Gráfico 4 Evaluación en programas virtuales



Fuente: Campus Virtual

Cuando se proyecta la propuesta, es necesario tener en cuenta la distribución de créditos por cada término y módulo de trabajo, para este efecto se debe tener en cuenta la siguiente ilustración:

Ilustración 1 Distribución de Créditos Académicos.

LOS CRÉDITOS

Módulo	Asignatura	SEMESTRE I				SEMESTRE II			
		1	2	3	4	1	2	3	4
Módulo 1 (Semana 1 a 8)	Gestión de proyectos								
	Gerencia estratégica del talento humano								
	Electiva I/Tendencias actuales								
Módulo 2 (Semana 9 a 16)	Gestión del conocimiento y de la innovación								
	Reclutamiento, selección e inducción								
	Arquitectura organizacional y análisis de cargos								
Módulo 3 (Semana 1 a 8)	Gestión del desempeño y desarrollo del potencial								
	Cultura organizacional								
	Electiva II/Bienestar								
Módulo 4 (Semana 9 a 16)	Salarios y compensación								
	Legislación laboral								
	Ética y responsabilidad social								

HTA: Horas de trabajo del estudiante con acompañamiento directo del docente.

HTI: Horas de trabajo independiente del estudiante.

HTAD: Horas de trabajo autónomo dirigido.

HTAI: Horas de trabajo autónomo independiente.

Fuente: propia

- **Matriz de coherencia:** Formato que refleja las relaciones entre los propósitos de la propuesta, las competencias a desarrollar y los resultados de aprendizaje esperados, a través de las actividades y los recursos necesarios. También contempla los insumos requeridos (contenido programático, guías de aprendizaje, temáticas a desarrollar, la evaluación y las evidencias).

- **Tabla 1 Matriz de coherencia.**

Generalidades	Fase (Ciclo)	Fundamentación (F) Profundización (P) Profesionalización (PR)
	Espacio académico	Nombre de la asignatura
	Créditos	
	Momento	Semestre
	Prerrequisito	
	Tipo de materia	Teórica (T) Teórico – Práctica (TP) Práctica (P)
	Contenido programático	Especificar de qué trata el espacio académico. Objetivo general.

Plano cognitivo	Resultado de aprendizaje	Según el contenido programático u objetivo de la materia, se redactan los resultados de aprendizaje a nivel cognitivo (pensamiento, conocimiento, eje del SABER). Según la taxonomía de Bloom, se debe elegir un verbo nivel de complejidad que sugiere la fase (fundamentación, profundización o profesionalización) a la que pertenece la materia. Se inicia con el verbo en INFINITIVO Ejemplo: "Aplicar las bases teóricas y metodológicas propias de la psicología comunitaria en el estudio y comprensión de un problema social."
	Temas y contenidos específicos	Se enuncia los temas necesarios a tratar para que el estudiante pueda lograr el resultado de aprendizaje.
	Evidencias	Se escribe puntualmente qué actividad o actividades debe realizar el estudiante para dar cuenta del resultado de aprendizaje. Por ejemplo: Informe escrito con la descripción y análisis de un problema social.
	Competencias institucionales	Se coloca el código de las competencias institucionales que se trabajarían en la evidencia (los códigos los puede consultar en el libro de este mismo archivo "COMPETENCIAS")
	Competencias del Programa	Se coloca el código de las competencias del programa que se trabajarían en la evidencia (los códigos los puede consultar en el libro de este mismo archivo "COMPETENCIAS")
	Qué se evalúa	Se escribe, específicamente, qué se evalúa de la evidencia, según cada competencia (institucional y de programa) de las columnas anteriores. Por ejemplo: Capacidad de crítica frente al problema social de estudio. Inclusión de fuentes bibliográficas en segundo idioma. Nivel de redacción y ortografía. Utilización de normas APA. Nivel de argumentación teórica del problema social.

		Capacidad de comprensión del problema social a partir de las implicaciones para los individuos, los grupos poblacionales y el entorno. Capacidad de identificación de problemáticas sociales pertinentes al campo de la psicología comunitaria. Aporte a una línea y/o semillero de investigación del Programa.
Plano psicomotor	Resultado de aprendizaje	Según el contenido programático u objetivo de la materia, se redacta el o los resultados de aprendizaje a nivel psicomotor (eje del SABER HACER). Según la taxonomía de Bloom, se debe elegir un verbo de acuerdo al nivel de complejidad que sugiere la fase (fundamentación, profundización o profesionalización) a la que pertenece la materia. Se inicia con el verbo en INFINITIVO Ejemplo: "Diseñar e implementar un plan de intervención comunitaria para un problema psico-social propio de la región."
	Temas y contenidos específicos	Se enuncia los temas necesarios a tratar para que el estudiante pueda lograr el resultado de aprendizaje.
	Evidencias	Se escribe puntualmente qué actividad o actividades debe realizar el estudiante para dar cuenta del resultado de aprendizaje. Por ejemplo: Foro de discusión sobre los elementos éticos de la intervención en psicología comunitaria.
	Competencias institucionales	Se coloca el código de la o las competencias institucionales que se trabajarían en la evidencia (los códigos los puede consultar en el libro de este mismo archivo "COMPETENCIAS")
	Competencias del Programa	Se coloca el código de la o las competencias del Programa que se trabajarían en la evidencia (los códigos los puede consultar en el libro de este mismo archivo "COMPETENCIAS")
	Qué se evalúa	Se escribe, específicamente, qué se evalúa de la evidencia, según cada competencia (institucional y de Programa) de las columnas

		<p>anteriores. Por ejemplo: Capacidad de ordenar datos. Diseño de ayuda audiovisual utilizada para la socialización. Utilización de las normas de la gramática española. Capacidad de sustentar las decisiones en el plan de intervención. Aporte a una línea y/o semillero de investigación del Programa. Capacidad de establecer las metas de la intervención según los alcances y limitaciones del contexto. Utilización de instrumentos de evaluación del problema psico-social. Efectividad, coherencia y pertinencia del método de intervención comunitaria. Capacidad expositiva.</p>
Plano subjetivo	Resultado de aprendizaje	<p>Según el syllabus u objetivo de la materia, se redacta el o los resultados de aprendizaje a nivel subjetivo (valorativo, axiológico, eje del SER). Según la taxonomía de Bloom, se debe elegir un verbo de acuerdo al nivel de complejidad que sugiere la fase (fundamentación, profundización o profesionalización) a la que pertenece la materia. Se inicia con el verbo en INFINITIVO Ejemplo: "Valorar el papel del psicólogo en el campo de aplicación comunitario."</p>
	Temas y contenidos específicos	<p>Se enuncia los temas necesarios a tratar para que el estudiante pueda lograr el resultado de aprendizaje.</p>
	Evidencias	<p>Se escribe puntualmente qué actividad o actividades debe realizar el estudiante para dar cuenta del resultado de aprendizaje. Por ejemplo: Foro de discusión sobre los elementos éticos de la intervención en psicología comunitaria.</p>
	Competencias institucionales	<p>Se coloca el código de la o las competencias institucionales que se trabajarían en la evidencia (los códigos los puede consultar en el libro de este mismo archivo "COMPETENCIAS")</p>

	Competencias del Programa	Se coloca el código de la o las competencias del Programa que se trabajarían en la evidencia (los códigos los puede consultar en el libro de este mismo archivo "COMPETENCIAS")
	Qué se evalúa	Se escribe, específicamente, qué se evalúa de la evidencia, según cada competencia (institucional y de Programa) de las columnas anteriores. Por ejemplo: Capacidad de crítica y autocrítica frente al trabajo propio y el de los demás miembros del grupo. Nivel discursivo. Sensibilidad frente a las problemáticas de su entorno. Nivel de seguimiento a los aspectos éticos en la intervención realizada. Nivel de análisis de la responsabilidad social que tiene el psicólogo comunitario. Autoevaluación del trabajo realizado. Nivel de análisis frente a la práctica comunitaria.
Guía de Aprendizaje 1	Nombre de la unidad y temas	Se escribe según las columnas J, P y V, el nombre de la primera Unidad (contenido) con los temas asociados.
	Actividades	Según las columnas (K, Q y W), se escribe las evidencias correspondientes a esta unidad temática
	Recursos de apoyo	Los recursos disponibles en los ambientes de aprendizaje deben ser apropiados para el desarrollo del programa y el alcance de los resultados de aprendizaje, en cohesión con las actividades proyectadas. Es muy acertado pensar, que el estudiante puede lograr finalizar el programa exitosamente, si se cuenta con los recursos y tiempos adecuados. Se debe considerar, que la información y sus canales deben estar al alcance del estudiante, para que pueda desarrollar esa capacidad de apropiar el saber, comunicarse y trabajar colaborativamente, haciendo el mejor uso de todos los recursos disponibles. Ejemplos de recursos:

		Archivos, Etiquetas, Mensajería, Videos, Infografías. Paquetes SCORM, etc. Aquí se deben enunciar y describir brevemente los recursos que se requieren para desarrollar las actividades relacionadas en el apartado anterior.
Guía de Aprendizaje 2	Nombre de la unidad y temas	XXXXXXXXXXXX XXXXXXXXXXXX XXXXXXXXXXXX
	Actividades	XXXXXXXXXXXX XXXXXXXXXXXX XXXXXXXXXXXX
	Recursos de apoyo	XXXXXXXXXXXX XXXXXXXXXXXX XXXXXXXXXXXX
Guía de Aprendizaje 3	Nombre de la unidad y temas	XXXXXXXXXXXX XXXXXXXXXXXX XXXXXXXXXXXX
	Actividades	XXXXXXXXXXXX XXXXXXXXXXXX XXXXXXXXXXXX
	Recursos de apoyo	XXXXXXXXXXXX XXXXXXXXXXXX XXXXXXXXXXXX

Fuente: Campus Virtual

b. Diseño instruccional: Con los elementos organizados y listos para montar el programa, se procede a realizar el diseño instruccional que tiene siete (7) momentos:

Análisis. El paso inicial es analizar el alumnado, el contenido y el entorno; el resultado será la descripción de una situación y sus necesidades formativas.

Diseño. Se desarrolla un programa del curso deteniéndose especialmente en el enfoque pedagógico y en el modo de secuenciar y organizar el contenido.

Aprobación. Presentación del diseño para verificar que cumple con lo solicitado; en este momento se realizan de los ajustes necesarios.

Desarrollo. La creación real (producción) de los contenidos y materiales de aprendizaje basados en el diseño y su aprobación.

Retroalimentación. Revisión del producto con el experto temático que avalará su publicación e implementación.

Implementación. Ejecución y puesta en práctica de la acción formativa con la participación de los alumnos.

Evaluación. Llevar a cabo la evaluación formativa de cada uno de los momentos del proceso y la evaluación sumativa a través de pruebas específicas para analizar los resultados de la acción formativa.

17

- c. *Materiales Educativos:* Concebidos bajo las necesidades generadas en la Matriz de Coherencia y a los propósitos de aprendizaje, para su desarrollado se consideran los siguientes criterios:

Conectividad: se entiende como la cualidad o condición de un dispositivo, sistema de red o de telecomunicaciones, de estar conectado con otro ubicado en distintos puntos geográficos.

Navegabilidad: es la sencillez o simpleza con la que se mueve a través del material educativo.

Estas características hacen posible que el participante se desplace de manera intuitiva.

Aquí se deben considerar tres (3) elementos:

- La estructura del sitio: que refleje una organización por niveles dentro del material.
- La localización: que identifica con facilidad en qué lugar se encuentra el participante en el material.
- El contexto: que debe establecer diferencias de una sección a otra.

Accesibilidad: puede determinarse como la facilidad con la que se ingresa al material educativo y a cada tipo de información: texto, imagen, audio, video, multimedia, animación y simulación.

Interactividad: es el producto de la relación entre el participante y el material educativo a través de una mediación tecnológica, que se puede dar en cuatro (4) niveles, a saber:

- Nivel 1. Pasivo: en el que el material es lineal y el participante actúa solamente como un receptor de la información.
- Nivel 2. Interacción limitada: en donde el material continúa siendo básico, pero el participante tiene más control sobre la información.
- Nivel 3. Interacción moderada: que muestra un alto grado de complejidad y personalización del material.
- Nivel 4. Simulación: que denota el grado más alto de interacción por parte del participante.

Impacto: Tiene que ver con la repercusión que el material educativo genera en la forma agradable y efectiva de comprender y apropiar la información, así como el favorecimiento al desarrollo de las temáticas propuestas.

- Fase 3 - Implementación: Con la información obtenida en la fase de estructuración y desarrollo y los términos especificados en la propuesta del programa para modalidad virtual, se trabajará en el montaje en el aula virtual del curso de acuerdo a la siguiente estructura:
 - a. *Estructura del curso:* Es el conjunto de estrategias, medios, recursos, actividades y acciones que se utilizan para la interacción del aprendizaje entre los actores educativos. Su desarrollo se realiza en dos espacios (presentación y esquema del módulo).

1. PRESENTACIÓN:

- **Ruta de trabajo:** Es el derrotero que se sugiere que el estudiante siga para culminar el curso, en este sentido debe tener los pasos de manera secuencial que orienten su inicio y desarrollo, así como los recursos disponibles y las actividades a entregar.

- **Orientaciones generales:** Son los documentos de apoyo que contienen los criterios e información a tener en cuenta durante la participación en el espacio académico y los compromisos a cumplir.
- **Foro de sugerencias e inquietudes:** Espacio dispuesto para que el estudiante exponga las dudas y reciba las respectivas aclaraciones durante el período académico.
- **Vídeo de presentación:** Explica los contenidos y acciones a desarrollar, así mismo hace un acercamiento a los propósitos que se persiguen en cada módulo. De manera sintética orienta sobre los entregables y las actividades a cumplir.
- **Contenido programático:** De acuerdo al formato vigente, en esta parte se incluye el contenido programático como la ruta de trabajo en el respectivo espacio académico.

2. ESQUEMA DEL MÓDULO:

- **Diagnóstico:** Permite ajustar las estrategias para mejorar los procesos de aprendizaje de manera preventiva, predictiva y correctiva.
- **Guía de aprendizaje:** De acuerdo al formato vigente, en esta parte se incluye la guía de aprendizaje como la carta de navegación en el respectivo módulo.
- **Recursos:** Son aquellos que el tutor tiene a su alcance para que el estudiante logre los resultados de aprendizaje propuestos.
- **Actividades:** Son las acciones que están orientadas a las operaciones que se realizan en el proceso de aprendizaje.
- **Evaluación:** Precisa la forma en que se evaluarán los entregables y las diferentes actividades que se desarrollarán en el módulo respectivo.

- **Seguimiento:** Identifica cómo se realizarán las acciones para conocer a los participantes y resolver sus inquietudes, lo mismo que para entenderlos y motivarlos en cada entorno de aprendizaje.

2. ELEMENTOS DE EXITO

Para el adecuado desarrollo del modelo virtual en la UAN es importante considerar

- Es un proceso centrado en el estudiante.
- La selección y capacitación de tutores
- Desarrollo, presentación y entrega de materiales de apoyo.
- Plataforma tecnológica. (hardware, software, comunicaciones, portal).
- Plataforma de e-learning.
- Claridad en los procedimientos y rigurosidad en su cumplimiento.

Igualmente es necesario buscar soluciones a situaciones que afectan los procesos de aprendizaje en ambientes virtuales de aprendizaje tal como se muestran a continuación:

Tabla 2 Soluciones a posibles situaciones presentadas en la educación virtual.

SITUACION	SOLUCION
Nueva cultura para tutores y estudiantes.	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Utilización permanente del computador. ▪ Nuevas herramientas: Internet, Correo electrónico, foros, chat, aula virtual, laboratorio virtual, libros digitales, etc ▪ Nuevos procedimientos. ▪ Acompañamiento del tutor, facilitador
Nuevos retos para el tutor	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Compromiso. ▪ Atención casi personalizada. ▪ Diseño de nuevos materiales de apoyo: Guías, Objetos de aprendizaje. ▪ Disponibilidad ▪ Actualización tecnológica ▪ Nuevos procedimientos ▪ Uso incondicional de las herramientas: Campus virtual, Aula virtual, Foros, Correo electrónico....
Sensación de aislamiento y anonimato	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Motivación ▪ Identificación plena del estudiante

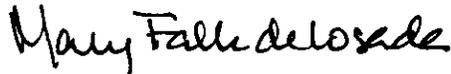
SITUACION	SOLUCION
	<ul style="list-style-type: none">▪ Respuesta inmediata▪ Conformación de grupos virtuales▪ Utilización del aula virtual

Fuente: Campus Virtual

21

Comuníquese y Cúmplase.

Dado en Bogotá, D. C., a los quince (15) días del mes de septiembre de dos mil veintitrés (2023)



MARY FALK DE LOSADA
Presidente de Consejo Directivo



MARTHA LUCÍA CARVALHO Q.
Secretaria General

///María Granados.