

Rol de Profesor en UNIMINUTO Virtual, una transformAcción a la innovación y flexibilidad



UNIMINUTO
Corporación Universitaria Minuto de Dios
Educación de calidad al alcance de todos
Vigilada MinEducación

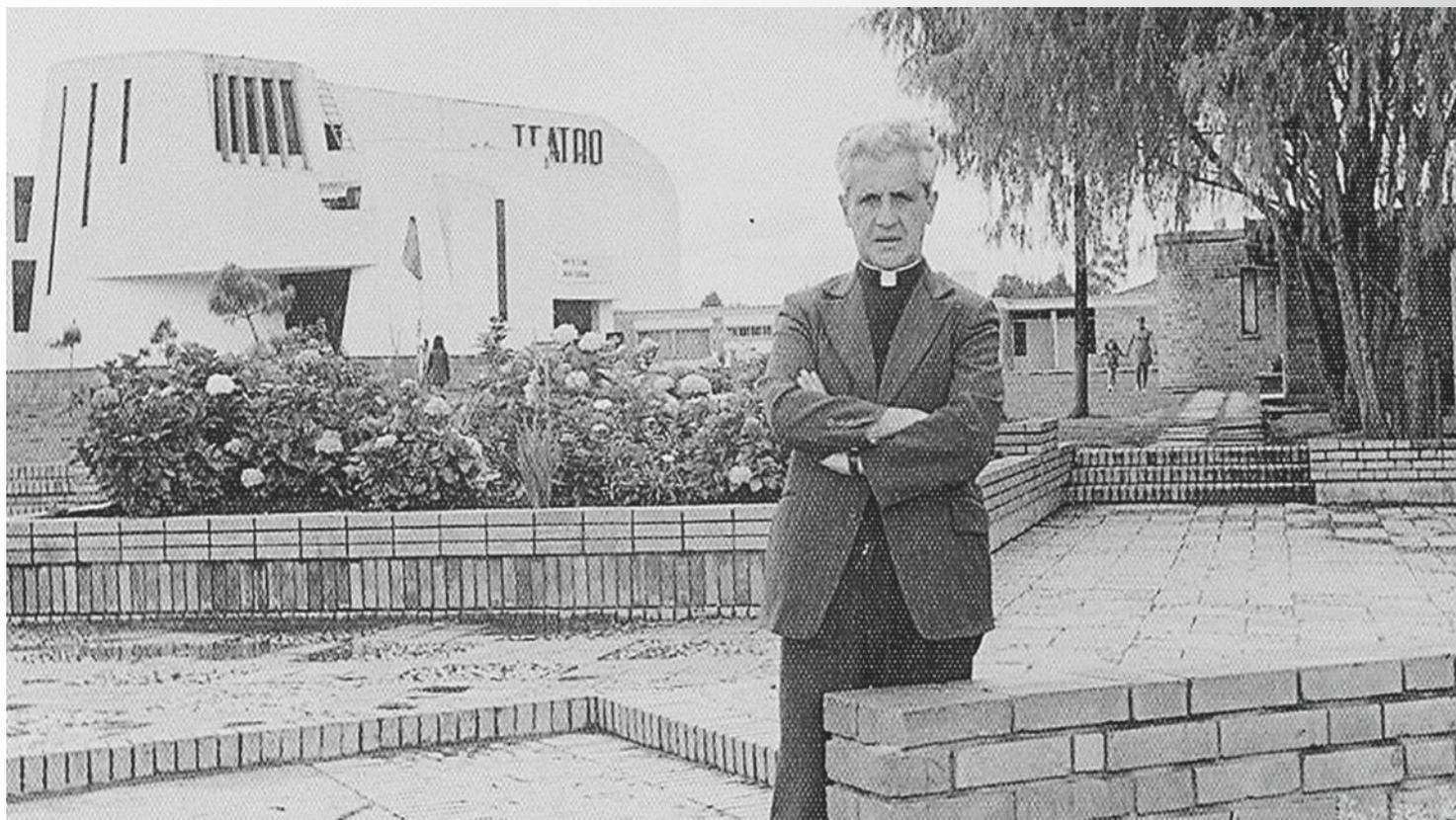


Transformando a Colombia

“Va a ser una Universidad distinta, con propósitos grandiosos, con métodos filosóficos y científicos, que sea la síntesis del pensamiento moderno acerca de la ciudad futura....

.... vamos a formar jóvenes soñadores de Colombia, capaces de darle un rumbo totalmente nuevo al país, para lograr dirigir la República por los nuevos caminos que ella anhela y necesita”.

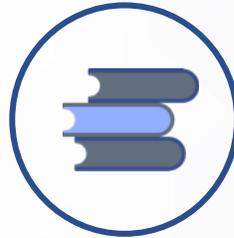
Rafael García Herreros



Aprendizaje con sentido social



Aprender Haciendo, Viviendo, Sintiendo y Sirviendo



Aprendizaje situado, práctico y experiencial



Adquisición de competencias propias de la 4ª RI, ancladas en valores humanísticos

Solución de **problemáticas sociales** relacionadas con el **desarrollo integral sostenible de las personas**, las comunidades y los territorios, con impacto individual, local, nacional e internacional.

Principios Orientadores

01. EDUCACIÓN INNOVADORA:
APUESTAS CREATIVAS, CRÍTICAS Y FLEXIBLES.

03. FLEXIBILIZACIÓN: NO DEFINE
ESPACIO Y TIEMPO CON
OBLIGATORIEDAD, AJUSTADOS A
LAS NECESIDADES DE LOS ESTUDIANTES.



02. LA COMUNICACIÓN: USO
DE MEDIOS TECNOLÓGICOS
DIGITALES PARA FAVORECER LAS
ACTIVIDADES INDIVIDUALES Y
COLABORATIVAS. APROPIACIÓN
DE LA HIBRIDACIÓN EN EL
PROCESO FORMATIVO

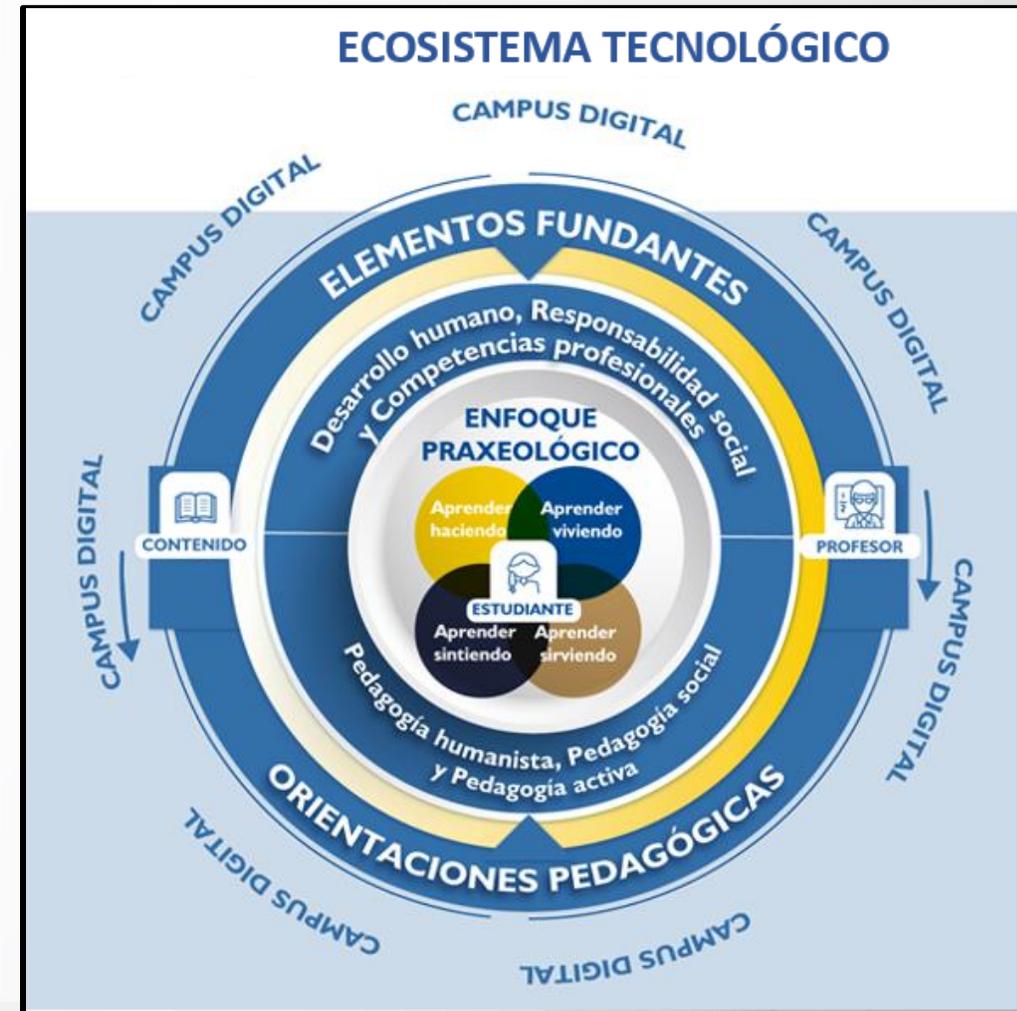
04. MEDIOS TECNOLÓGICOS: USO
DE LABORATORIOS, ESCENARIOS DE
PRÁCTICA ASÍ COMO LOS APOYOS
TECNOLÓGICOS DIGITALES
GARANTIZAN EL LOGRO DE
RESULTADOS DE APRENDIZAJE.

Perfil del profesor en UNIMINUTO



UNIMINUTO desde la innovación, el emprendimiento social y el servicio de las comunidades, entiende la educación virtual como **una modalidad centrada** en la experiencia educativa del **estudiante**, de carácter adaptativo, colaborativo, autónomo e interactivo, que desde un campus digital, le permite a este recrear y generar aprendizajes vivenciales aplicables a diferentes ámbitos.

Así mismo, en la modalidad virtual, bajo un enfoque praxeológico, **es clave el diseño de ambientes de aprendizaje flexibles** e innovadores que desde el uso consiente de las tecnologías, la usabilidad de los dispositivos y la sincronía de todos los recursos, mecanismos y estrategias, se promueva el relacionamiento y dialogo de saberes entre los diferentes actores.



La educación virtual es una estrategia de alto impacto en la **mejora de la cobertura, pertinencia y calidad educativa** en todos los niveles y tipos de formación, debido a sus características multimediales, hipertextuales e interactivas (Morales, Fernández, & Pulido, 2016).¹



Fuente: <https://onx.la/f12b2>



Fuente: <https://onx.la/69263>



Fuente: <https://onx.la/ccbef>

Se sustenta en la **teoría de la Ecología Humana** de (Bronfenbrenner; 1991) que relaciona al sujeto en interacción constante con el contexto que los rodea. Este enfoque conceptual brinda soporte teórico a la educación virtual en razón a que **visualiza la experiencia formativa como un complejo entramado de experiencias formativas en perspectiva social y humana** en un ambiente social, que se devela desde la mirada de los actores y mediado por un ecosistema digital.

Objetivos del Plan de desarrollo profesoral

Contribuir a través de un proceso de desarrollo integral y de formación profesional a lo largo de su trayectoria en **UNIMINUTO**, a que el profesor trascienda y haga de su que hacer un ejemplo de vida para nuestros estudiantes.



Promover el desarrollo de una carrera y proyecto de vida profesoral que contribuya a su crecimiento personal y profesional en coherencia con los objetivos institucionales.

Fortalecer en los profesores el sentido de pertenencia e identidad con los principios y la misión transformadora de **UNIMINUTO**, desde el humanismo cristiano, para contribuir al desarrollo humano, la responsabilidad social y las competencias profesionales de los estudiantes.

Cualificar el cuerpo profesoral para garantizar la calidad en el desarrollo de las funciones de docencia, investigación y proyección social, así como en las de bienestar y gestión académica.

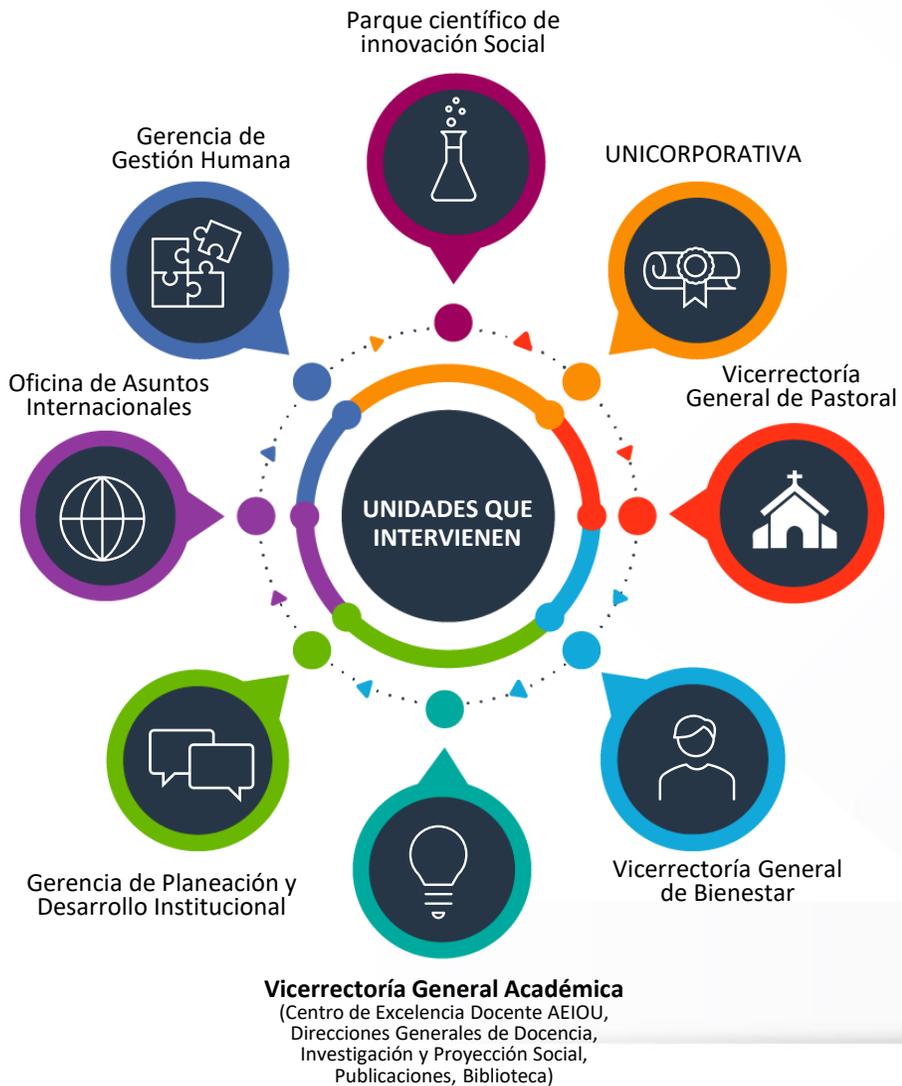
Fomentar el desarrollo académico y científico de los profesores a través de la formación posgradual y actualización continua, para garantizar que su ejercicio esté acorde con las tendencias locales, nacionales e internacionales de las áreas disciplinares y profesionales.

Generar estrategias de formación en pedagogía, didáctica y evaluación, que estimulen la reflexión e innovación en sus prácticas formativas y la calidad en el servicio educativo.

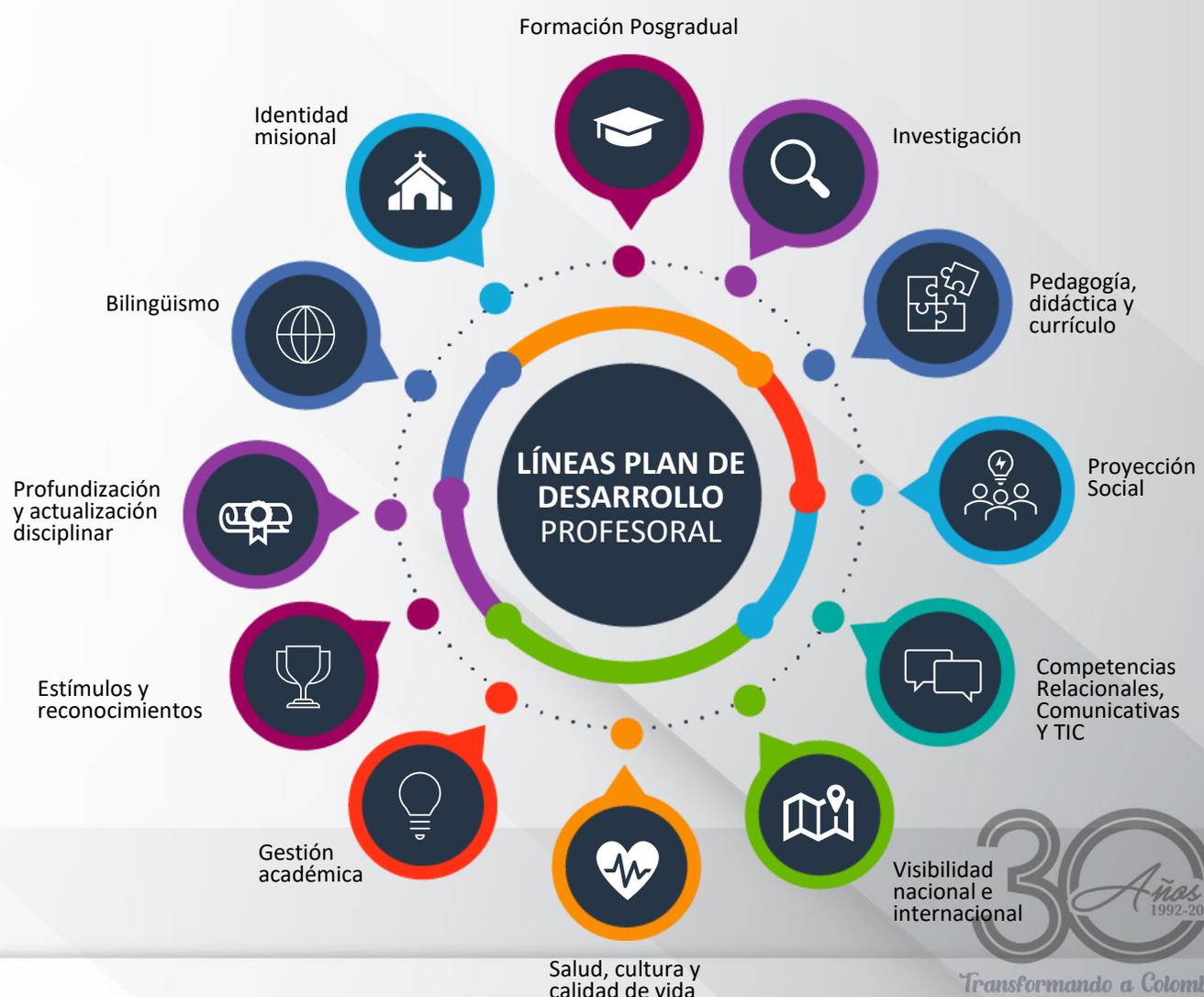
Establecer mecanismos para estimular y reconocer el ejercicio calificado de la docencia, investigación y proyección social.

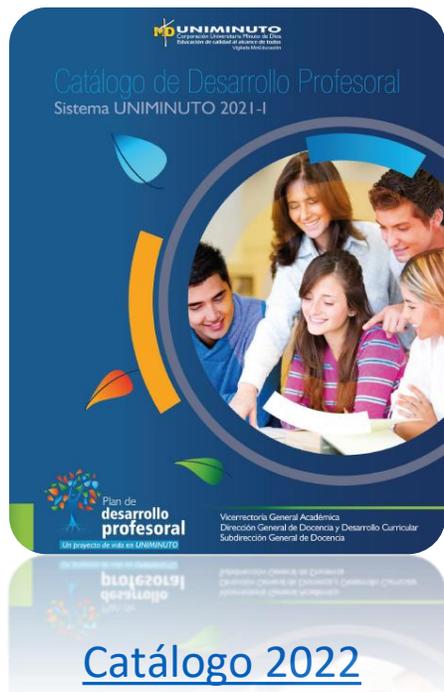
Líneas y unidades que intervienen

¿Quiénes intervienen?



Líneas de acción





Formación según los roles

Indispensable

- Docencia Universitaria
- Impacto Misional
- Modelo Educativo Institucional
- Bilingüismo
- Formación Postgradual

En
ocasiones
sentimos...



PARA INNOVAR
SE REQUIERE
PENSAR
(Y ACTUAR)
MÁS ALLÁ DE
LO CONVENCIONAL



fmarmolejo@worldbank.org

<http://www.worldbank.org/education/tertiary>

Cambios en las formas de enseñar



Herramientas de revisión y evaluación de indicadores por los actores implicados en la educación, especialmente profesores y estudiantes.

Horizontes y finalidades de la educación, respetándose sus aspectos globales y locales.



Cambios en las formas de evaluar

Calidad técnico-pedagógica de recursos y herramientas educativas.



Las relaciones entre innovación y éxito del uso de las TIC en el contexto educativo



Cambios en las formas de interactuar.

Diferentes instrumentos como cuestionarios, grupos focales, estudios de caso y otros, para hacer seguimiento a la eficacia de las acciones implementadas



Las necesidades y aspiraciones de gestores educativos, profesores y estudiantes y sobre evaluación de las TIC en la educación.



Cambios en las formas de mediar el aprendizaje.



—

¿Hacia dónde
queremos llevar
al profesor de
UNIMINUTO
Virtual?



Al uso adecuado, pertinente y eficaz de las herramientas digitales



Fuente: <https://onx.la/d43da>

Son programas de software, simuladores, laboratorios digitales y de acceso remoto

Además de ser herramientas digitales, son también herramientas didácticas

Liberan tiempo para brindar atención personalizada

Las herramientas digitales para la educación pueden ser pagas o gratuitas

Metodologías simples y accesibles de manera sencilla

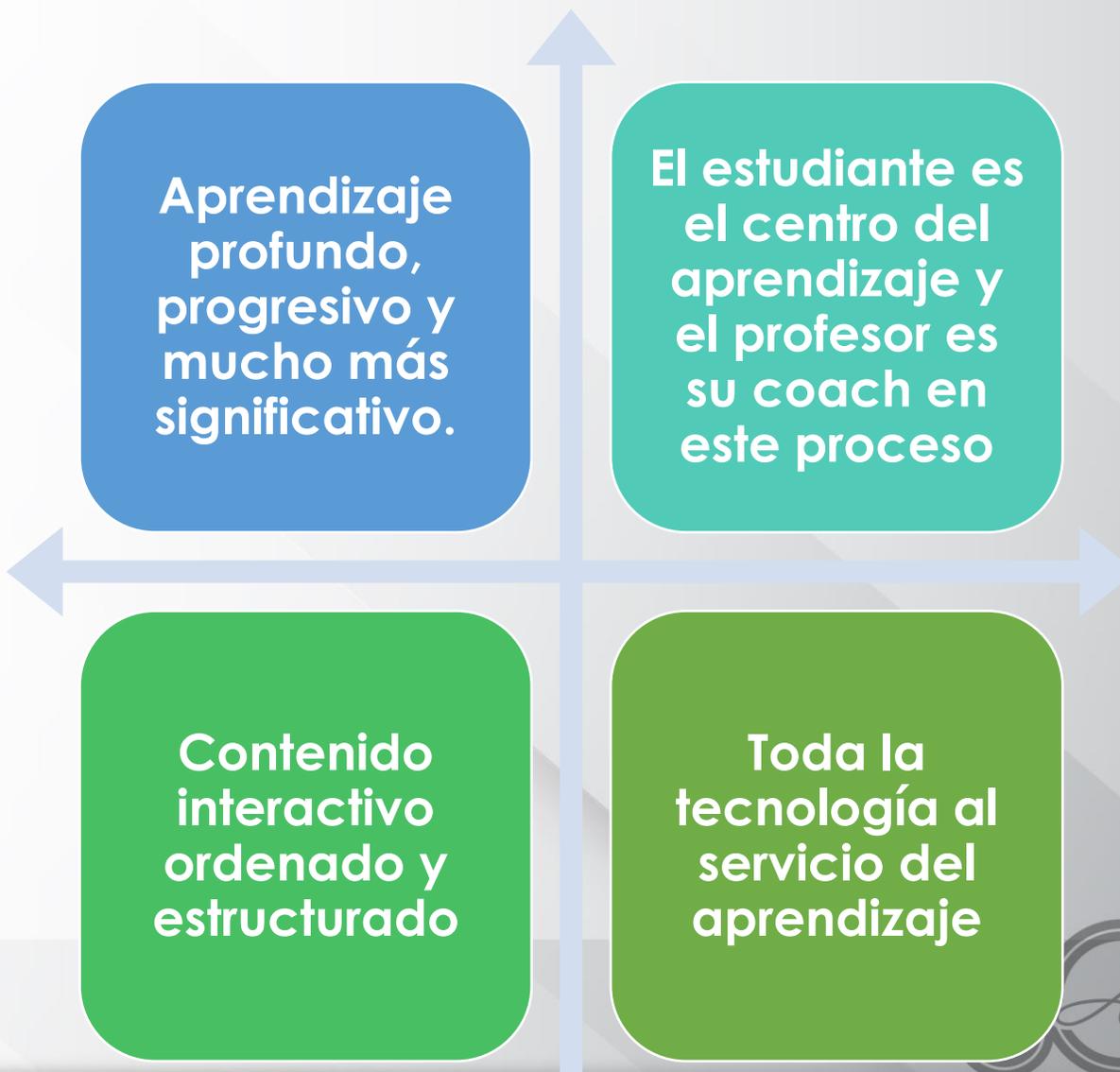
Implementación de herramientas en la educación virtual



UNIMINUTO
Corporación Universitaria Minuto de Dios
Educación de calidad al alcance de todos

Aula Invertida como estrategia didáctica

Es un modelo derivado de la perspectiva socio constructivista que **explica el aprendizaje como un proceso ampliamente experiencial, práctico, intuitivo y experimental**, se centra principalmente en las reflexiones asociadas a la formación de ciudadanías como lo son las experiencias de ciudad educadora, aula-ciudad-escuela, entre otros

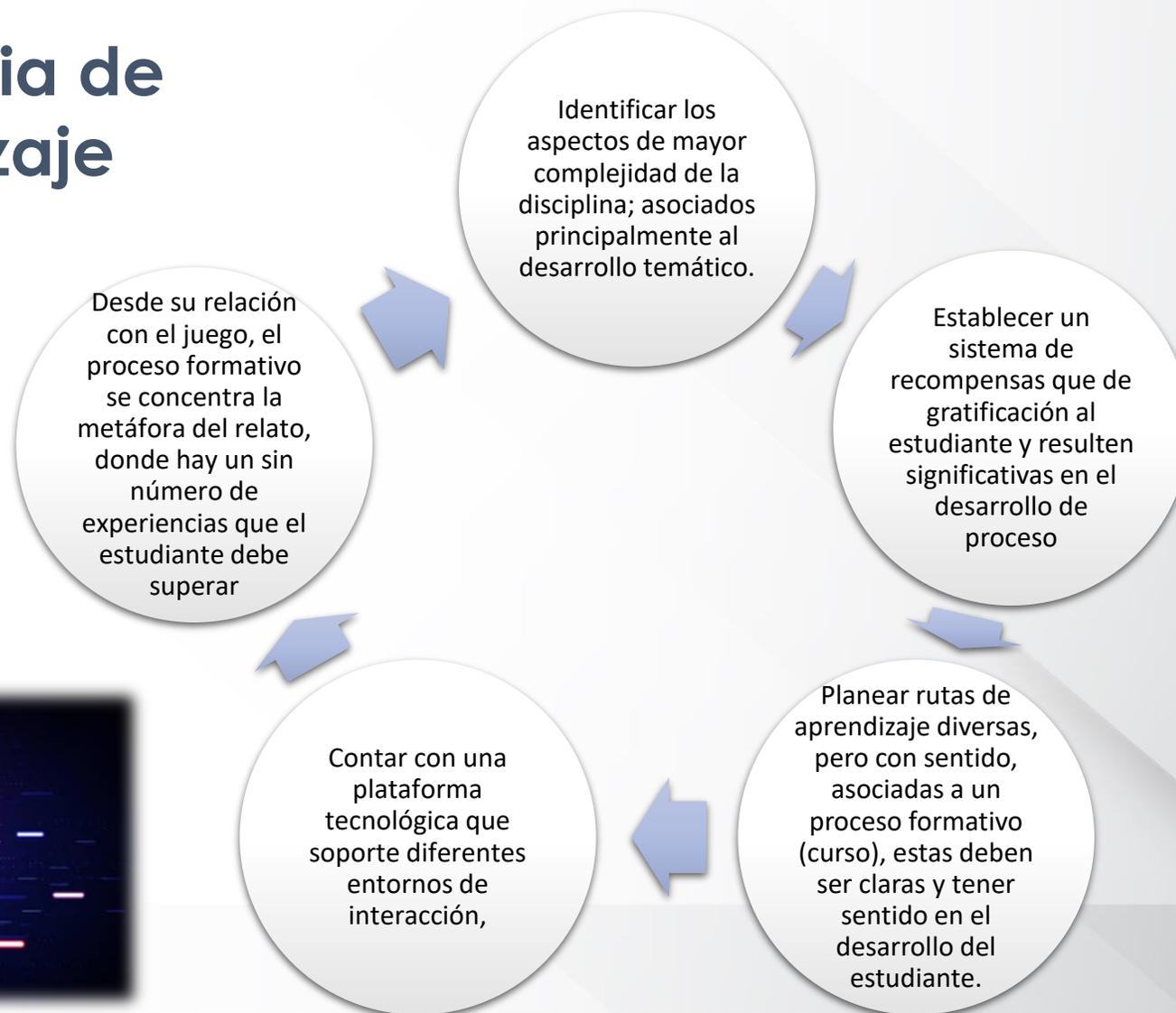


De acuerdo con García et al. (2020), la Gamificación consiste en “aplicar estrategias (pensamientos y mecánicas) de juegos en contextos no jugables, ajenos a los juegos, con el fin de que las personas adopten ciertos comportamientos” (p. 17). O dicho de otro modo, se trata de emplear la mecánica, la dinámica y los contextos del juego para promover comportamientos positivos hacia el aprendizaje (Lozada y Betancur, 2017).

Algunas de las herramientas mas utilizadas son:

- [Celebriti Edu](#)-[AdventurIQ](#)-[Classcraft](#)
- [ClassDojo](#)-[Super Teachers Tools](#)-[CodeCombat](#)
- [FlipQuiz](#)-[@MyClassGame](#)-[ChemCaper](#)
- [Quizizz](#)-[Knowre](#)-[Zombies, Run!](#)
- [Socrative](#)-[Cerebriti](#)-[Play Brighter](#)
- [Kahoot](#)-[AhaSlides](#)
- [uLearn Play](#)-[Elever](#)

Experiencia de aprendizaje



La **interoperabilidad facilitada por las APIs permite la entrega de contenidos de diferentes fuentes, canales y formatos, optimizados para el estudiante**, y realizar un seguimiento integrado del progreso del aprendizaje. Así estos en la educación son espacios de inmersión con experiencia 3D para el estudiante y que establecen una interacción de carácter intuitivo que estimulan de manera simultánea diferentes sentidos, logrando una experiencia de usuario total.



Fuente: <https://onx.la/a6b0f>

Ambientes virtuales inmersivos o Las APIs (Application Programming Interfaces)

Espacio compartido entre los usuarios

Cuenta con una interfaz gráfica

Es interactivo

Es inmediato

El ambiente persiste aun cuando se deja el mundo

Hay comunidades - elementos para la socialización



Fuente: iStock

En palabras de Díaz Barriga (2003), se trata de abogar por “una enseñanza centrada en prácticas educativas auténticas, las cuales requieren ser coherentes, significativas y propositivas” (prr. 7).

Para ello es vital que dentro la propuesta que asuma en la virtualidad se genere un ambiente que privilegie el trabajo colaborativo, la discusión, la negociación y la incidencia de los temas o fenómenos analizados sobre el contexto que comparten los miembros de la comunidad académica.



Fuente: istock

George Siemens sostiene que el conectivismo es “la integración de principios explorados por las teorías del caos, redes, complejidad y auto-organización” (Siemens, 2004, p. 6).

Habla de afrontar las necesidades y los retos que propone la creación de ambientes instruccionales más allá de los postulados del Conductismo, del Cognitismo y del Constructivismo.

El conectivismo sostiene la idea de que el conocimiento se genera a través de redes por medio de conexiones a partir del uso de entornos virtuales.



Fuente: iStock

Al respecto, afirma Rodríguez (2017) que el desarrollo de redes de datos inalámbricas ha permitido “la conexión de dispositivos como tabletas electrónicas y teléfonos inteligentes a la red de internet con la capacidad de acceder a contenidos educativos en cualquier momento y lugar, sin necesidad de encontrarse físicamente en un aula” (p. 4).

En efecto, estos aparatos hacen posible, como nunca antes, el aprender donde sea y cuando sea, y esto tiene que ver con el hecho de que “la capacidad de acceso del aprendizaje móvil y su portabilidad se ajusta al comportamiento habitual y el estilo de vida del estudiante moderno y por tanto que seguirá siendo uno de los canales más populares para el aprendizaje electrónico” (Toro, 2021, p. 34).



Fuente: iStock

Las tecnologías emergentes

Luis Toro (2021) apoyándose en un informe de Mckinsey Global Institute de 2013, afirma que:

Las tecnologías que tienen el mayor potencial para generar un impacto económico sustancial y una disrupción para 2025 comparten cuatro características: alta tasa de cambio tecnológico, amplio alcance potencial de impacto, gran valor económico que podría verse afectado, y potencial sustancial de impacto económico disruptivo (p. 22).

Más allá de estas consideraciones de orden económico, lo que prima en esta relación de lo tecnológico con lo educativo es el impulso a asuntos como el aprendizaje a lo largo de la vida y la formación en competencias transversales, pues está visto que no basta con que “los ciudadanos tengan una formación especializada en diferentes ocupaciones, sino que es necesario que la dimensión más personal y social esté presente para evitar abordar los problemas de forma fragmentada y desde una única perspectiva técnica o cognitiva” (Martínez y González, 2019, p.2).



Fuente: iStock

Para la UNESCO (2021) la importancia de la IA en la educación estriba en el desarrollo de prácticas innovadoras y la consecución del Objetivo de Desarrollo Sostenible 4, que consiste en garantizar para 2030 una educación inclusiva, equitativa y de calidad. Para tal fin, el órgano mundial llama la atención sobre la importancia de “adoptar un enfoque en materia de IA centrado en el ser humano, que tenga como objetivo reorientar el debate para incluir la función de la IA en la lucha contra las desigualdades” (prr. 2).

De igual modo, el reto de la IA en la educación implicará realizar gestiones desde el sector educativo en tres ámbitos:

Aprender con la IA (por ejemplo, utilizando las herramientas de IA en las aulas), aprender sobre la IA (sus tecnologías y técnicas) y prepararse para la IA (por ejemplo, permitir que todos los ciudadanos comprendan la repercusión potencial de la IA en la vida humana). (UNESCO, 2021, prr. 9).



Fuente: iStock

De igual modo, Machine Learning sugiere el desarrollo y aplicación en los procesos de educación de algoritmos que posibiliten establecer cuáles son los ámbitos de formación o los contenidos en que cada estudiante demuestra mayor interés y talento, de suerte que el plan de estudios responda a estas condiciones y exigencias, permitiendo así brindar a cada estudiante elementos diferenciadores que “rompan con la estandarización del perfil de egreso de cada nivel educativo” (Darwin, 2017, p. 2).

Personalizar propuestas educativas para que cada alumno oriente su proceso educativo en función de sus intereses, atributos y talentos. El ML puede convertirse así, en uno de los instrumentos más poderosos con que cuente el docente en el aula para guiar a sus estudiantes, y para las autoridades educativas en sus responsabilidades de planeación y ejecución de políticas (Darwin, 2017, p. 2).



Fuente: iStock

A diferencia de la Realidad Virtual, la RA no pretende reemplazar el mundo real con uno virtual, sino complementar el mundo considerado real superponiendo información virtual (Basogain, 2007).

No obstante, esta diferencia sustancial, la RA permite “crear nuevos entornos inmersivos con capas de realidad virtual que posicionan al estudiantado ante la simulación de situaciones y contextos que solo serían posibles en situaciones reales” (Cabrero-Almenara, 2021, p. 4).

Se considera que esta tecnología resulta altamente motivadora, mejora la capacidad de trabajo y hace posible la implementación de competencias de diverso orden en la educación superior, pese a los retos de orden político, económico y social que implica, dado que:

La realidad aumentada tiene una serie de obstáculos y dificultades que no se deben obviar: como la posible brecha digital por falta de recursos económicos para su implementación y también puede provocar ciertas desigualdades en colectivos sociales vulnerables por falta de formación (Cabrero-Almenara, 2021, p. 4).

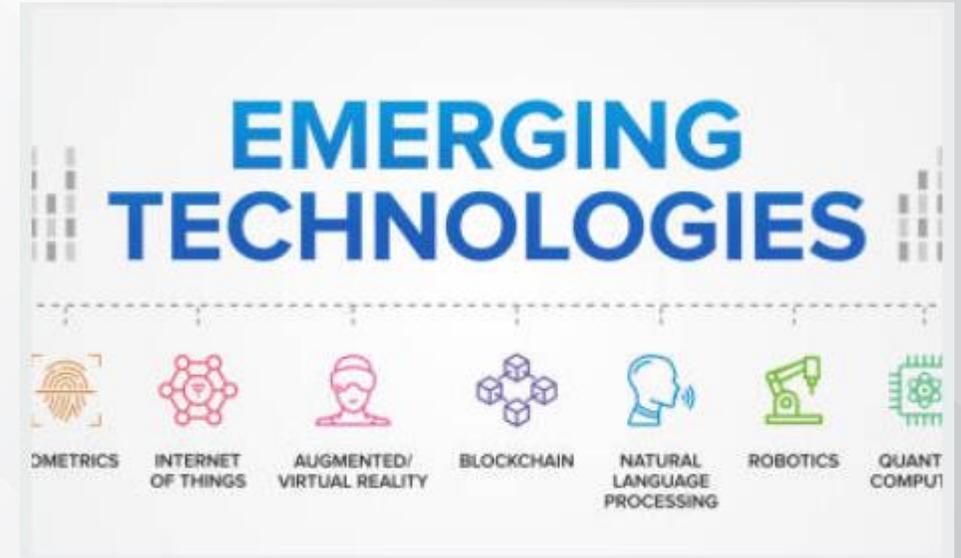


Fuente: iStock

Según el informe Horizon 2022: Tendencias y las tecnologías y prácticas que configuran el futuro de la enseñanza y el aprendizaje

Las siguientes tendencias son de impacto directo en la Educación Virtual:

- Insignias y credenciales
- Big Data
- Educación basada en competencias (CBE)
- Ciberseguridad
- **Aprendizaje híbrido**



Fuente: iStock

Amparo Cubillos Flórez
Vicerrectora Académica y
Asuntos Estudiantiles
UNIMINUTO Virtual y Distancia
acubillos@uniminuto.edu



UNIMINUTO
Corporación Universitaria Minuto de Dios
Educación de calidad al alcance de todos

