



**UNIVERSIDAD  
EAFIT**

**Enfoque Educativo:  
Modalidad Virtual EAFIT**

## Texto introductorio

La Universidad EAFIT desde la concepción de su Proyecto Educativo Institucional (PEI) ha establecido al estudiante como eje central del proceso educativo. La educación virtual en EAFIT se ha comprometido desde el inicio con la creación de programas virtuales basados en esta filosofía. Establecido que el aprendizaje se enmarca en las actividades que este realiza y en la interacción con otros estudiantes, profesores y expertos; todo aquello apoyado por estrategias metodológicas y por las diversas tecnologías en diferentes escenarios.

Dependiendo del escenario propuesto para cada actividad (sincrónico o asincrónico), intervendrán las didácticas pertinentes orientadas al logro de los propósitos educativos, el estudiante, deberá materializar su aprendizaje a través de la creación (individual o colectiva) de evidencias que demuestren el nivel de competencia adquirido.

Por lo anterior, en la educación virtual las interacciones comunicativas docente-estudiante, estudiante-estudiante se dan a través de herramientas que conduzcan a una retroalimentación que enriquezca y complete el proceso educativo. Así mismo, se vela por un proceso enseñanza-aprendizaje compatible con el entorno de los estudiantes para que los temas y los problemas a tratar tengan como contexto su realidad y circunstancias (contextos significativos). Por último, se desarrollan capacidades en el estudiante para el estudio, la investigación, la consulta y la búsqueda de información, datos, respuestas y soluciones, por iniciativa propia, y acompañado de la interacción sincrónica y asincrónica con el docente. Ver gráfico 1

En otras palabras, la modalidad virtual fomenta el uso efectivo de mediaciones pedagógicas y formas de interacción apropiadas que apoyan y conducen al desarrollo de competencias para el aprendizaje y la manera como desarrollarán las distintas áreas y componentes de formación académica, ya sea de manera sincrónica como asincrónica. Se debe recordar que las primeras, es decir, las sincrónicas, están constituidas por cualquier tipo de actividad en la cual el profesor se encuentre simultáneamente con sus estudiantes. Dentro de este tipo de actividades se encuentran: videoconferencias, discusiones por chat, guías de trabajo, las asesorías, las evaluaciones orales, presentaciones, exposiciones o seminarios en tiempo real. Adicionalmente, en las sesiones sincrónicas se puede hacer uso de recursos tales como presentaciones en ppt, pdf, doc, direcciones url y cualquier objeto digital que se encuentre ubicado en el computador o en la nube. Por su parte, las actividades asincrónicas aluden a la falta de coincidencia temporal entre el profesor y los estudiantes. Estas sesiones pueden ser individuales o grupales, con acompañamiento del profesor o independientes y se relacionan con actividades como: lecturas previas, de complementación y/o profundización, estudio de materiales de consulta, desarrollo de proyectos y solución de casos, entre otros.



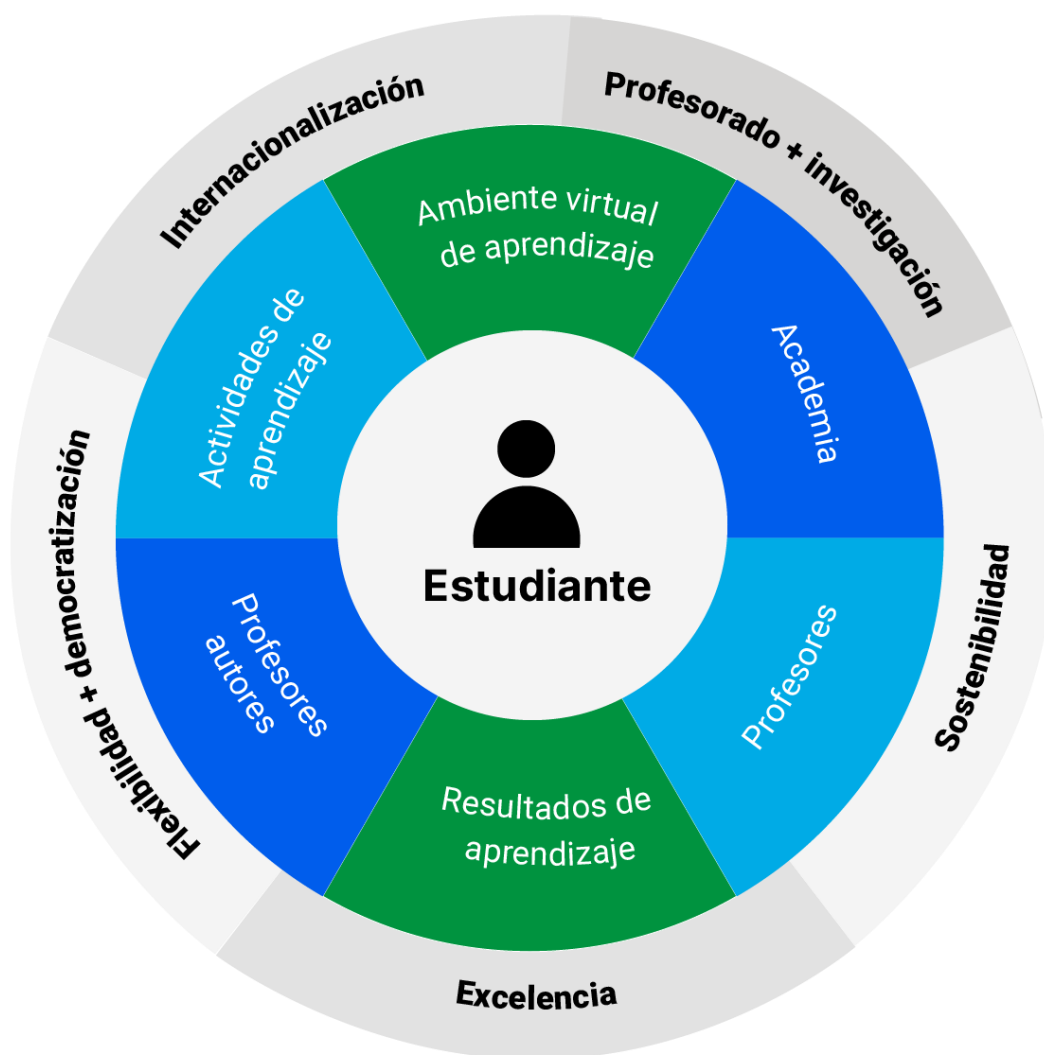


Gráfico 1

## Reglamentación

Desde la definición del Ministerio de Educación Nacional (MEN) Notas orientadoras 2022. Decreto 1075 de 2015 modificado por el decreto 1330 del 2019

Para el MEN, la modalidad virtual hace referencia a la educación a distancia de tercera generación; incorpora de forma intensiva el uso de las redes telemáticas, los equipos de cómputo y las diversas aplicaciones web. También ha sido denominada "educación basada



en entornos digitales” (Facundo, 2010). Es aquella en la que la interacción entre los actores y con los recursos educativos se da preponderantemente en el ciberespacio y no en un lugar físico y la temporalidad de la interacción puede ser síncrona o asíncrona. Cobra realce el uso de plataformas o “campus” virtuales, interfaces que brindan al estudiante parámetros comunicativos, instruccionales, pedagógicos, didácticos, evaluativos y de interacción integrales, centralizando el proceso formativo.

*La modalidad virtual en el Decreto 1075 de 2015, modificado por el Decreto 1330 de 2019, se establece como una modalidad de la educación superior; esto implica que es una nueva visión del proceso formativo que se desarrolla en entornos soportados por TIC. No se trata simplemente de una forma singular de hacer llegar la información a lugares distantes, sino que es toda una perspectiva pedagógica en donde modelos constructoristas y cognitivos adquieren mayor relevancia para establecer un diseño pedagógico que se articule con el ambiente virtual de formación.*

## **Definición de la educación virtual en EAFIT**

La educación virtual en la Universidad EAFIT se entiende como aquella en la que la totalidad (100%) o la gran mayoría (80%) de los contenidos e interacción profesor-alumno se dan a través de un gestor de aprendizaje. Con esta metodología se busca desarrollar nuevas formas o tendencias de educación que favorezcan la formación integral y el mejoramiento de la calidad de vida de las personas, compatibilizando cada vez más el trabajo con el aprendizaje a lo largo de la vida y el tiempo en familia, a través de programas y actividades específicas que pretenden dar respuesta a:

- Una nueva generación de jóvenes digitales, adaptados, ágiles, creativos, motivados, emprendedores, informados y conectados.
- Ser más flexibles, trabajar y aprender con sus propias herramientas y a su propio ritmo.
- Afianzar el compromiso con la sostenibilidad y el cuidado del medioambiente al reconocer que no todas las interacciones humanas deben darse en el mundo físico, con cada vez mayor tiempo de desplazamiento y contaminación.
- Fomentar la democratización de la educación superior
- Lograr mayor reconocimiento de la Universidad a nivel internacional y apoyar la oferta de servicios educativos en otros países.

## **Estrategias metodológicas.**

Se entiende por metodología “al conjunto de estrategias, técnicas, procedimientos y actividades organizadas de manera intencional para favorecer el aprendizaje, el cual describe el papel del



estudiante, del profesorado y de los materiales didácticos para la construcción de los conocimientos” (UNED, 2012, p. 53).

La estrategia para los programas virtuales está basada en actividades de aprendizaje significativas orientadas al logro de las competencias planteados en cada programa académico. Las actividades varían considerablemente según el área de conocimiento y los objetivos que se definan. Estas plantean proyectos, problemas, retos, gamificaciones, juego de roles y casos relevantes al entorno profesional y laboral del participante y el estudiante que permiten aplicar los conocimientos en forma integral. El estudiante tiene la flexibilidad de realizarlas en cualquier momento; sin embargo, se debe ajustar al plazo preestablecido por el docente en el cronograma. El número de horas promedio estipulado de dedicación depende principalmente del tipo de programa.

Las didácticas más empleadas:

- Por proyectos: Donde el estudiante de manera individual o grupal desarrolla un proyecto por etapas con base en las temáticas tratadas.
- Casos: Propone la solución o construcción de un caso alineado con los objetivos del programa al mismo.
- Problemas: En donde el estudiante debe proponer soluciones o estrategias teniendo en cuenta situaciones y condiciones específicas
- Retos: El estudiante se enfrenta a situaciones reales donde se les rete la curiosidad, investigación, actitud crítica, reflexiva, analítica y propósito en busca de soluciones a un o varios problemas

## **El aprendizaje Experiencial**

Adoptado para el enfoque virtual en EAFIT como estrategia educativa para sus programas virtuales.

“El aprendizaje experiencial, como parte del aprendizaje activo, es un enfoque educativo orientado a la implicación integral de los estudiantes por medio de procesos que van desde el diálogo y la participación activa en contextos naturales, socioculturales y organizacionales hasta la inmersión en entornos virtuales orientados a la simulación, para propiciar el desarrollo de competencias corporales, socioemocionales y cognitivas. En este enfoque, el estudiante, su relación con los pares, la naturaleza y con el contexto son elementos centrales en la apropiación del conocimiento, acompañado por un profesor, un facilitador o una estrategia que orienta o crea las condiciones para que suceda la experiencia formativa” (PEI EAFIT, 2022)



## Otros aprendizajes que ocurren en la educación virtual

**Aprendizaje Colaborativo:** es una concepción fundamentada en el constructivismo Social-Vigotsky, en la que el conocimiento se construye a partir de comunidades de aprendizaje. En este sentido, los roles de los actores que participan en el proceso – docentes y estudiantes – se transforman, pues el docente se convierte en mediador, moderador y colaborador del aprendizaje; y los estudiantes deben desarrollar mayor autonomía, capacidad de autorregulación, habilidades sociales y de comunicación, trabajo en equipo y compromiso con el aprendizaje personal y colectivo

**Aprendizaje Significativo:** Surge cuando el estudiante se somete a experiencias significativas y es capaz de reconfigurar, con base en su experiencia y en sus saberes previos, nueva información, integrando con sentido, nuevas estructuras de conocimiento. Es aquel en el cual convergen el ser, el pensar, el hacer y el saber de la persona (Lafrancesco, 2004)

**Aprendizaje autónomo:** Lo han planteado desde diferentes enfoques teóricos constructivistas (Halliday, 1979) y desde la visión de (Holec, 1981) en términos de habilidad y de destrezas cognitivas el estudiante es el protagonista de todo el proceso puesto que el será el quien decide acerca de sus objetivos y se traza las metas deseadas que pretende alcanzar con las actividades a desarrollar, uno de los fines planteados desde esta metodología consiste en desarrollar mayor creatividad por parte del sujeto interesado, además es importante contar con una capacidad crítica frente a las diferentes situaciones que se presentan en el desarrollo del programa o curso. (Moreno, Rafael; Martínez, Rafael J, 2007)

## Actores que intervienen o roles

**Estudiante:** El Estudiante es el centro del modelo el cual cumple un rol importante comprometido con su resultado de aprendizaje y un compromiso personal. El estudiante debe ser asertivo y auto regulado, la elaboración de actividades, la metodología y los recursos educativos que se plantean están centrados en la enseñanza de este mismo

**El profesor:** cumple una función formativa, se encarga de posibilitar el acceso al aprendizaje. El profesor es el responsable de la preparación del curso y el que se encarga de asegurar su calidad académica, será guiado por el EXA en el diseño instruccional del curso virtual.

**Profesor autor del curso:** es la persona dedicada desde la academia a desarrollar el tema con base en las investigaciones que se realizan en la Universidad. Es también el encargado de seleccionar y/u orientar la creación de los recursos de aprendizaje que apoyan las



actividades. El autor es el responsable de la preparación del curso y el que se encarga, junto con el coordinador académico, de asegurar su calidad.



**Pares:** son los demás participantes en el programa, es decir, las personas con las cuales los estudiantes interactúan para validar o construir colaborativamente hallazgos y productos en el proceso de aprendizaje. El enfoque educativo de EAFIT privilegia la interacción entre los participantes.

**Asesor Instruccional:** encargado de hacer seguimiento a los procesos de virtualización de cada programa mediante el acompañamiento a los profesores que hacen parte de este proceso. Durante este período se resuelven dudas sobre los aspectos que se deben modificar o diseñar para adaptar o crear un curso en la modalidad virtual. De igual manera se ofrece orientación sobre las didácticas que mejor se adaptan a los temas abordados.

**Diseñador:** encargada de crear los ambientes virtuales de aprendizaje y ponerlos a disposición de los profesores para que sean activados oportunamente según el calendario. En este proceso interviene la creación y adaptación de recursos de aprendizaje, así como el de las guías de aprendizaje de las actividades de aprendizaje, de manera que se



garantice una experiencia de aprendizaje sin dificultades para los estudiantes en modalidad virtual

**Áreas académico:** es representado por un coordinador del programa en modalidad virtual, el cual provee el plan de estudios y designa a los profesores autores de los cursos. El departamento académico aporta su saber específico en el área de conocimiento del programa en modalidad virtual. (Universidad EAFIT, 2010)

**Soporte a la operación:** se encarga de dar un seguimiento desde que empieza el curso virtual hasta que este finaliza. Para soportar los ambientes virtuales de aprendizaje y las interacciones entre participantes y profesores. Se encarga de asesorar, y capacitar a todos los individuos que intervienen en el proceso educativo, en cuanto al uso y apropiación de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC).

**Soporte Tecnológico:** se encarga de la creación de los cursos virtuales en plataforma y de sugerir herramientas tecnológicas de aprendizaje durante el inicio del curso se encarga de dar capacitaciones de las plataformas.

### Tipos de cursos ofrece la Universidad EAFIT

- Cursos virtuales, en pregrado, posgrados y educación para la toda la vida
- Cursos de autocontenido. Son programas disponibles durante un período específico que depende de la fecha de matrícula del estudiante. Estos cursos están disponibles las 24 horas del día durante los siete días de la semana. En ellos el estudiante interactúa con el contenido del curso y realiza actividades que son calificadas automáticamente por la plataforma. En estos cursos no interviene el docente.
- Cursos masivos abiertos en línea. Son programas ofrecidos por plataformas robustas que alberga grupos mayores a cien estudiantes. Generalmente cuenta con una duración de cuatro semanas y en ellas el estudiante interactúa con otros participantes.

