



MODELO EDUCATIVO VIRTUAL - UMA

2022



**UNIVERSIDAD MODULAR ABIERTA
DEPARTAMENTO DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA
COORDINACIÓN DE FORMACIÓN VIRTUAL**



MODELO EDUCATIVO VIRTUAL - UMA

CONTENIDO

INTRODUCCIÓN	2
MODELO EDUCATIVO VIRTUAL.....	2
Conceptualización	2
Definición	3
Objetivos.....	3
Visión gráfica del modelo educativo virtual	4
Ejes del modelo educativo virtual.....	4
1.Entorno virtual de aprendizaje	4
2.Profesor/tutor.....	5
3.Materiales didácticos	5
4.Estudiante	6
5.Actividades	6
6.Proyectos	7
7.Aprendizaje	7
8.Gestión de calidad.....	8
MODELO CLASE VIRTUAL UMA	8
1.Espacio virtual de aprendizaje.	10
2.Elementos de una clase virtual.	10
3.Consideraciones importantes de la clase.....	11
4.Estructura de una clase virtual, en plataforma Google Classroom	12
5.Justificación de horas en clases virtuales.	12
Metodología a seguir en clase virtual UMA	13
1.Principio.....	13
2.Desarrollo	13
3.Cierre.....	13
VENTAJAS Y DESAFÍOS DE LA EDUCACIÓN VIRTUAL PARA LA UNIVERSIDAD MODULAR ABIERTA.....	14
Ventajas.....	14
Desafíos	14

INTRODUCCIÓN

Las tecnologías de la información y comunicación (TIC's) se han constituido en elementos importantes para el desarrollo en todas las esferas de la vida. La educación no escapa a este impacto y descubre una amplia variedad de posibilidades para el aprendizaje, alcanzando un mayor número de usuarios de diferentes realidades y con la capacidad de socializar el conocimiento.

Lo anterior genera nuevos roles para los protagonistas del proceso formativo e implica retos para el profesional del futuro y las instituciones formadoras, las que han de gestionar con un nuevo entorno de múltiples aristas tecnológicas, pedagógicas, didácticas y administrativas.

MODELO EDUCATIVO VIRTUAL

Conceptualización

En la modalidad virtual, se definen los contenidos y actividades para un curso partiendo de la estrategia didáctica diseñada por el profesor. El estudiante realiza su proceso de aprendizaje a partir de dichos contenidos y actividades, pero, sobre todo, a través de su propia motivación por aprender, de la interacción con otros compañeros y de la guía y asesoría de su profesor.

El estudiante aprende de manera más activa pues no sólo recibe la instrucción del profesor, sino que aprende a través de la búsqueda de información, la autorreflexión y las diversas actividades que realiza de manera individual y colaborativa.

Este entorno educativo, espera que el estudiante realice buena parte del proceso de aprendizaje de forma autónoma, y los materiales de los cursos deben ofrecer los elementos, las oportunidades de interacción que normalmente existen en el aula, y en un entorno presencial, deben contener toda la variedad de los elementos que se han diseñado para ofrecer máxima flexibilidad. Esta flexibilidad puede expresarse en una variedad de modos diferentes, incluidos: la estructura, las condiciones de atención, el horario de los estudios, la metodología de trabajo, el uso de medios diferentes para establecer la comunicación y el acceso a la información. Lo anterior se complementa a través de una tutoría en forma síncrona o asíncrona, y el uso de los medios para comunicación con el uso de las nuevas tecnologías.

El diseño de actividades educativas en dicho escenario, permite generar y evaluar conocimientos y habilidades en el estudiante ya que son parte clave para el desarrollo de las competencias. Una forma de clasificar las actividades de aprendizaje es mediante la taxonomía de Bloom; definiendo actividades de: conocimiento, comprensión, aplicación, análisis, síntesis y evaluación, todo depende del aprendizaje que se desea potenciar en el participante.

MODELO EDUCATIVO VIRTUAL - UMA

Definición

El modelo de educación virtual, estará mediado por una plataforma tecnológica, internet y un servidor Web, que permiten utilizar herramientas, para la socialización de contenidos, la interacción entre los participantes (docente-estudiantes – información- personal de gestión), el trabajo colaborativo, el aprendizaje está centrado en el estudiante considerando: su participación activa en la construcción de conocimientos, fomentando un aprendizaje significativo, flexible y colaborativo.

Objetivos

La educación superior virtual responde a la necesidad de una nueva visión y modelo de aprendizaje expresada en el marco de una sociedad en permanente cambio que exige replantear la manera de construir, adquirir y transmitir conocimiento con criterios de calidad y equidad.

General:

Proveer un entorno educativo en el que tanto los docentes como los estudiantes puedan desarrollar sus actividades académicas y de investigación, encontrando en estos espacios una comunidad propia, en donde puedan comunicarse mediante el uso de herramientas que soporten, faciliten y mejoren sus procesos de aprendizaje a través de las tecnologías de información.

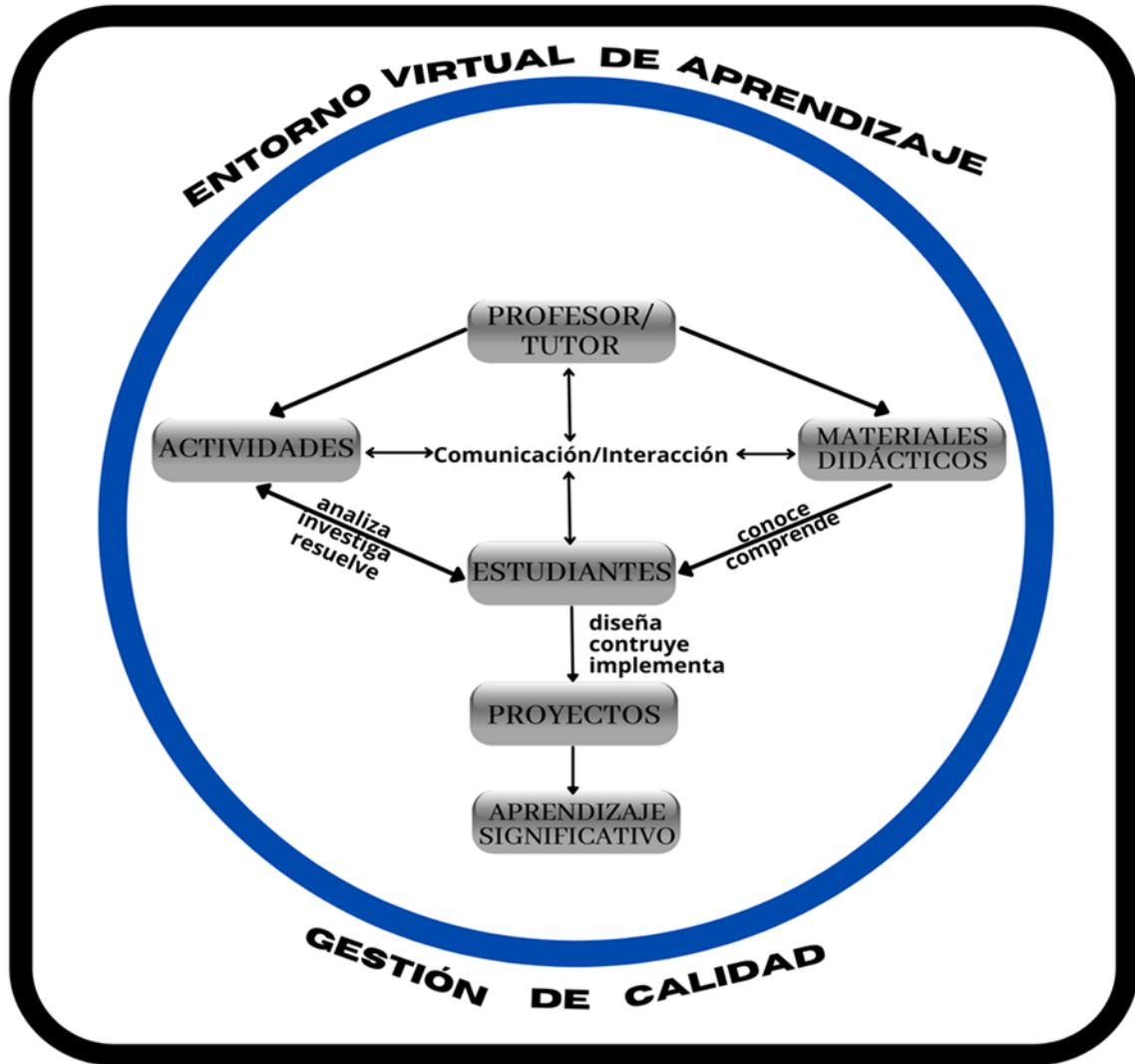
Específicos:

- ✓ Fortalecer en el estudiante la capacidad técnica, fundamentada en una visión pedagógica transformadora y en la utilización de tecnologías de comunicación e información eficientes, eficaces y efectivas.
- ✓ Producir materiales educacionales o adaptación de materiales educativos adecuados tanto a los contenidos como a los requerimientos de las nuevas tecnologías, respondiendo a necesidades de aprendizaje definidas a partir de las nuevas competencias requeridas.
- ✓ Establecer modelos de evaluación, basadas en actividades que generen entregables, que se evidencien en el logro de los objetivos de aprendizaje.
- ✓ Construir una comunicación bidireccional frecuente, como garantía de un aprendizaje dinámico, innovador y colaborativo.
- ✓ Fomentar el logro de una independencia de criterio, capacidad para pensar, trabajar y decidir.
- ✓ Facilitar la generación de nuevos conocimientos fundamentados en los pre saberes existentes y fortalecidos por la resolución de casos.

MODELO EDUCATIVO VIRTUAL - UMA

- ✓ Realizar evaluaciones del modelo para analizar y diagnosticar el cumplimiento de los objetivos.

Visión gráfica del modelo educativo virtual



Ejes del modelo educativo virtual

Se describen cada uno de los elementos que constituyen el modelo educativo virtual.

1. Entorno virtual de aprendizaje

Entenderemos como entorno virtual de aprendizaje al espacio educativo que se aloja en una web. Conformado por un conjunto de herramientas que facilitan el aprendizaje y que conforman un espacio en el que los estudiantes y profesores pueden interactuar de forma remota y realizar todas las tareas relacionadas con la

MODELO EDUCATIVO VIRTUAL - UMA

docencia sin necesidad de una interacción física. Este cumple con las siguientes características.

- ✓ Plataforma tecnológica virtual.
- ✓ Debe facilitar la evaluación.
- ✓ Mediador de contenidos.
- ✓ Fomenta la comunicación.

2. Profesor/tutor

El rol del profesor es el de orientar y facilitar individualmente el aprendizaje, guiando al estudiante en el manejo del material que debe conocer, induciéndolo a la reflexión, crítica y profundización de lo aprendido. A pesar de que su función aparentemente desaparece frente a los materiales multimedia que se utilizan en la educación a distancia, juega un papel importante como asesor y consejero en cuanto a las técnicas de estudio, la resolución de consultas y otras dificultades de aprendizaje que puedan presentar los estudiantes. También es responsabilidad del profesor la corrección rápida y eficiente de las actividades, evaluando los logros que cada estudiante obtiene. En base a estas evaluaciones, puede rectificar parcialmente el desarrollo de lo planificado, introduciendo nuevos materiales de estudio que refuercen aspectos que aparezcan poco asimilados. Debe ser mediador entre el contenido y el participante. Debe promover el aprendizaje colaborativo, logrando compartir experiencias, conocimientos y habilidades entre todos los miembros.

3. Materiales didácticos

Los materiales didácticos son los elementos que emplean los docentes para facilitar y conducir el aprendizaje de los estudiantes, cumpliendo algunas características:

- ✓ Deben ser elaborados por expertos en la materia.
- ✓ Deben ser innovadores y de diseño atractivo.
- ✓ Algunas de las actividades que pueden proponerse en un entorno virtual son: discusión, debate, juego de rol, resolución de problemas, estudio de casos, entrevista electrónica (sincrónica o asincrónica), diario de aprendizaje, portafolio electrónico, formulación de reseñas (de bibliografía, de sitios o recursos de la red, de películas, etc.), confección de informes en formato multimedia, elaboración de glosarios, resolución de actividades de aprendizaje basadas en Internet (webquests y miniquests), resolución de proyectos virtuales y experimentación con simulaciones.

4. Estudiante

Interactúa con los contenidos mediante tecnologías digitales, trabaja en equipo con otros compañeros de otros lugares (nacionales o internacionales), es más activo en preguntas y obtención de ayuda, y lo más importante: "Tiene más responsabilidad sobre su propio aprendizaje".

Esta modalidad educativa permitirá que el estudiante tome un rol activo de aprendizaje; que tome decisiones sobre el proceso a seguir, según el ritmo e interés propio; aprender a aprender; incrementar y mejorar los conocimientos al integrar la presentación a través de múltiples medios coordinados. Las ventajas de ser estudiante de un curso virtual son:

- ✓ Se siente personalizado en el trato con el profesor y sus compañeros.
- ✓ Puede adaptar el estudio a su horario personal.
- ✓ Puede realizar sus participaciones de forma meditada gracias a la posibilidad de trabajar off-line.
- ✓ Podrá seguir el ritmo de trabajo marcado por el profesor y por sus compañeros de curso.
- ✓ El estudiante tiene un papel activo, que no se limita a recibir información, sino que forma parte de su propia formación.
- ✓ Todos los estudiantes tienen acceso a la enseñanza, no viéndose perjudicados aquellos que no pueden acudir periódicamente a clase por motivos como el trabajo, la distancia.
- ✓ Existe retroalimentación de información, de manera que el profesor conoce si el estudiante responde al método y alcanza los objetivos fijados inicialmente.
- ✓ Se beneficia de las ventajas de los distintos métodos de enseñanza y medios didácticos tradicionales, evitando los inconvenientes de los mismos.

5. Actividades

El proceso de aprendizaje será un proceso sistemático basado en el fortalecimiento creciente de la responsabilidad y compromiso del estudiante en la construcción individual de sus conocimientos y adquisición de competencias.

Los profesores/tutores tomarán decisiones en cuanto al tipo de apoyo que requiere el estudiante a lo largo del curso. Por ejemplo, si el profesor/tutor verifica que el estudiante no está ingresando al Aula Virtual lo deberá motivar para que se ponga al día con la lectura y las actividades, lo felicita ante la entrega oportuna de las actividades y la aprobación de las mismas, realiza retroalimentación individual o grupal de las actividades entregadas indicando los aspectos correctos y los que se deben mejorar, etc.

6. Proyectos

Los estudiantes serán evaluados por competencias reflexivas y laborales, por la demostración de capacidades y por el aprendizaje de conceptos específicos en la realización de actividades integradoras que reproducen situaciones de su contexto social-laboral. De esta forma se verificará los cambios que se producen en el avance de la comprensión conceptual de los estudiantes, en la medida que demuestran capacidad para aplicar los conceptos aprendidos en la resolución de problemas prácticos cotidianos.

7. Aprendizaje

El aprendizaje en los ambientes virtuales debe ser un proceso de búsqueda de significados, conocimientos sociales que trascienden a escenarios más complejos, que son aplicados a realidades cotidianas a nivel profesional o personal. Estos elementos virtuales, como vía para generar un aprendizaje significativo, requieren de una serie de elementos y condiciones que lo faciliten, y que pueden aplicarse con las siguientes estrategias:

- ✓ Proponer actividades auténticas, realistas, relevantes y significativas para los estudiantes. Aplicar el conocimiento a situaciones o problemas para que el estudiante construya un nuevo conocimiento y resuelva una problemática similar en el mundo real.
- ✓ Promover la adquisición de habilidades para resolución de problemas y toma de decisiones colaborativas. Esto promueve además el debate sincrónico y asincrónico entre los estudiantes para el análisis y generación de hipótesis de un caso o problema.
- ✓ Realizar estrategias exploratorias en bibliotecas virtuales que proporcionen información actualizada. El uso de web, herramientas y lenguaje que desarrollen los módulos de aprendizaje centrados en la realidad.
- ✓ Compartir perspectivas múltiples y generalizar su comprensión de modo que pueda ser aplicable a diversos contextos. Los intercambios pueden ser por medio de trabajo en equipo, debates, discusiones de temas, presentaciones de resultados.
- ✓ Compartir experiencias, conocimientos y tener una meta grupal definida, la retroalimentación es esencial para el éxito. El aprendizaje se facilitará si el trabajo es realizado en colaboración.
- ✓ Establecer procesos de coevaluación y autoevaluación entre los estudiantes del curso. Esta condición logrará un aprendizaje significativo en una colectividad no competitiva. Todos los miembros colaboran en la construcción del conocimiento.

8. Gestión de calidad

Para establecer la calidad del modelo de educación virtual, se debe reconocer que la formación en ambientes virtuales es de calidad cuando potencia en el estudiante el desarrollo de sus máximas capacidades para interactuar e interrelacionarse con docentes y compañeros, y aprender en un ambiente educativo mediado por las tecnologías de la información y de la comunicación. Entre los factores que deben tomarse en cuenta para medir la calidad, se tiene:

- ✓ **Responsabilidades profesionales.** Principalmente se evalúa si el docente en línea cumple con el modelo de enseñanza profesional o si tiene credenciales académicas en el campo en el que está enseñando.
- ✓ **Pedagogía digital.** Aquí se mide si el profesor en línea utiliza herramientas digitales que apoyan la comunicación. También, la productividad, la colaboración, el análisis, la presentación, la investigación, la entrega de contenido y la interacción.
- ✓ **Construcción comunitaria.** Se verifica que la plataforma y sus docentes en línea empleen estrategias de instrucción centradas en el estudiante. Al tiempo que implementan prácticas actuales que aprovechan la tecnología para la colaboración del estudiante.
- ✓ **Participación del estudiante.** En este punto se asegura que los estudiantes tengan los recursos necesarios del curso y la información adecuada para navegar por la plataforma de aprendizaje y realizar las tareas requeridas de manera oportuna.
- ✓ **Instrucción diversa.** El profesor en línea y el personal de apoyo, cuando corresponde, monitorean e interpretan el progreso de los estudiantes. De esta manera, brindan apoyo adicional a todos los estudiantes.
- ✓ **Evaluación y medición.** El docente o la plataforma en línea mide el progreso del alumno a través de evaluaciones, proyectos y asignaciones que cumplen con las metas de aprendizaje basadas en estándares.
- ✓ **Diseño instruccional.** El maestro o plataforma elearning, selecciona y crea materiales de instrucción. Asimismo, herramientas, estrategias y recursos para involucrar a todos los estudiantes y garantizar el logro de las metas académicas.

MODELO CLASE VIRTUAL UMA

Las Plataformas Tecnológicas Educativas requieren de estándares informáticos que les permitan a los docentes y estudiantes, administrar y gestionar el conocimiento y el aprendizaje. Se establece que cada curso virtual debe contener funcionalidades específicas en las siguientes áreas:

MODELO EDUCATIVO VIRTUAL - UMA

Área de contenidos	Contenidos de la asignatura y su correspondiente programa, guías didácticas, materiales propios y recursos externos.
Área de comunicaciones	Correo electrónico, foros de debate, chat, pizarra compartida, vídeo sesión.
Área de evaluación y auto seguimiento	Evaluaciones periódicas, trabajos con retroalimentación por el profesor, ejercicios con corrección automática, exámenes, adjuntando rubricas, lista de chequeo entre otros.
Área de Resultados	Resultados parciales de la asignatura, calificaciones emitidas por el profesor.

MODELO DE CLASE VIRTUAL UMA



Esquema de Modelo de clase virtual para un entorno de aprendizaje a distancia, donde se consideran 4 áreas específicas para un mejor desarrollo: contenido, comunicación, evaluación y auto seguimiento, resultados.

MODELO EDUCATIVO VIRTUAL - UMA

Se deben tener patrones que definan las características que los contenidos deben poseer para poder ser agregados a los distintos LMS. A partir de ello se definen elementos de una clase virtual para la Universidad Modular Abierta.

1. Espacio virtual de aprendizaje.

(Curso en Google Classroom).

- ✓ **Encabezado(header).** Portada principal del aula, donde se identifica la asignatura y el ciclo en curso.
- ✓ **Información general del curso.** Se refiere a una descripción de la asignatura, metodología a seguir, y bienvenida por el docente.
- ✓ **Sección Trabajo de clase.** Espacio principal del aula, donde se colocan todos los materiales con los que trabajará en la asignatura, así como los espacios para entrega de actividades y comunicación síncrona y asíncrona.
- ✓ **Tablón de noticias.** Para hacer anuncios de sucesos importantes de la clase o de hechos de la Universidad.
- ✓ **Personas.** Aquí se puede identificar los estudiantes inscritos en el curso, docentes agregados.
- ✓ **Calificaciones.** Espacio para dar seguimiento al desempeño de los estudiantes y para retroalimentación.

2. Elementos de una clase virtual.

El aula virtual debe permitir la distribución de materiales en línea y al mismo tiempo hacer que esos y otros materiales estén al alcance de los estudiantes en formatos estándar para que puedan ser impresos, editados o guardados.

- ✓ **Materiales propios,** en este apartado se incluyen materiales creados por el docente como: presentaciones, documentos en Word o Excel, tutoriales. Los materiales para la clase que de por si son extensos deberán ser puestos al alcance del estudiante en otros formatos que le permitan: descargarlo y guardarlo para evitar largos períodos de conexión, imprimirlo con claridad para leerlo, sugerir libros de texto que acompañaran al curso, y por último, si el curso va a incluir elementos multimediales como: vídeo, sonido o gráficos de alta resolución que se demoraran al bajar de Internet es aconsejable que se coloquen enlaces en la página web de software para descargas rápidas.
- ✓ **Materiales de apoyo,** aquí se consideran todos los documentos que no han sido creados por el docente como documentos o libros en PDF, presentaciones, artículos, sitios de la web, videos o tutoriales.
- ✓ **E-actividades,** el aula virtual debe proveer un espacio donde el estudiante sea evaluado en relación a su progreso y a sus logros, ya sea a través de

MODELO EDUCATIVO VIRTUAL - UMA

test en línea, o el uso de algún método que permita medir el avance de los estudiantes. Es importante comprobar si se lograron alcanzar los objetivos de la clase, y con qué nivel de éxito en cada caso. El estudiante debe también ser capaz de recibir comentarios acerca de la exactitud de las respuestas obtenidas, al final de una unidad, módulo o al final de un curso.

- ✓ **Video clase**, grabaciones de las clases realizadas según el horario establecido.
- ✓ **Espacio de interacción**, es necesario que el aula virtual tenga previsto un mecanismo de comunicación entre estudiante y el docente, o entre los estudiantes entre sí para garantizar esta interacción. Estos espacios son creados por el docente con el fin que el estudiante pueda solventar las dudas sobre alguna temática o actividad a realizar, ayudando también al aprendizaje colaborativo en el grupo.
- ✓ **Referencias**, documentos o sitios que ayuden a completar con información de la asignatura.

3.Consideraciones importantes de la clase.

Estos elementos son estándar para una clase virtual, y es aplicable para todas las carreras que ofrece la universidad, que utilizan la plataforma Google Classroom como recurso de apoyo; este esquema considera los siguientes elementos:

- ✓ Espacio Virtual de aprendizaje creada en Google Classroom.
- ✓ Creación de rutas de aprendizaje por semana o unidades temáticas.
- ✓ Programación de sesiones sincrónicas según el horario establecido para la asignatura, y publicado como enlace único para todo el ciclo, mediante el uso de Microsoft teams.
- ✓ Grabación y publicación de clases, junto a guiones de clase.
- ✓ Activación de un canal de comunicación asíncrona por medio de: tablón o mediante la apertura de foros, para cada semana y/o tema.
- ✓ Publicación de recursos de apoyo, tales como: guiones de clase, documentos de terceros y enlaces web.
- ✓ Desarrollo de actividades de autoevaluación, evaluación diagnóstica y sumativa, utilizando diversas herramientas.
- ✓ Diseño y programación de actividades de autoaprendizaje.

MODELO EDUCATIVO VIRTUAL - UMA

4. Estructura de una clase virtual, en plataforma Google Classroom.

1. Encabezado del aula.
 - ✓ Nombre del docente.
 - ✓ Nombre de la asignatura.

2. Contenidos definidos por semana.
 - ✓ Título.
 - ✓ Introducción a la unidad o tema.
 - Objetivos a cumplir.
 - Ruta de aprendizaje.
 - Metodología.
 - Tiempos,
 - Entregables.
 - ✓ Contenidos.
 - Desarrollo del contenido, mediante uso de recursos web, videos, infografías, grabación de video clase, podcast, etc.
 - Bibliografía.

3. Foro general.
 - ✓ Con indicaciones del objetivo que tiene el espacio creado.

4. E-actividades formativas o sumativas.
 - ✓ Consigna.
 - ✓ Rubrica.

5. Justificación de horas en clases virtuales.

CONCEPTO	TIEMPO en HORAS
Evaluaciones en el semestre (3 laboratorios y 3 parciales).	12
Desarrollo de clases magistrales virtuales.	50
Interacciones, tutorías y/o retroalimentación de contenidos.	18
TOTAL EN EL CICLO	80

Metodología a seguir en clase virtual UMA

La clase virtual, pretende rescatar las buenas prácticas docentes, el mejor uso de las tecnologías disponibles en función de un proceso de enseñanza aprendizaje que ponga en un plano de importancia la actividad de los estudiantes y el trabajo colectivo.

La clase virtual intenta reproducir en los ambientes virtuales aquello que el docente hace en clase. Explicar, ampliar, ejemplificar, ayudar a aclarar los conceptos complejos. Ayudar a que los estudiantes aprendan.

La clase debe tener tres momentos:

1.Principio.

En la que se trabaja alrededor de tres objetivos:

- ✓ Adaptar la mente del estudiante al contenido de que se trate.
- ✓ Ligar la clase actual con la anterior.
- ✓ Repasar los puntos fundamentales de la asignatura o tema.

Se inicia con la presentación del tema, aspectos generales, que permitan familiarizar al estudiante con el tema que se desarrollará más adelante. En este espacio se pueden incluir las competencias u objetivos de aprendizaje. También si es la continuación de una clase, se suele hacer una reseña de la clase anterior, para que todos los estudiantes estén en sintonía. Se recomienda hacer uso de lenguaje coloquial sin tantos tecnicismos. Utilizando etiquetas e Imágenes.

2.Desarrollo.

Se aborda el tema central de esa clase. En este momento se hace una explicación mediante: páginas web - Imágenes, videos, a los estudiantes del tema en sí, haciendo uso de un vocabulario al nivel del estudiante, (si se hace una comparación con una clase presencial corresponde a la explicación que todo docente hace frente a los estudiantes). Se recomienda el uso de interrogantes, que permitan centrar al estudiante en el tema que se explica, imágenes, esquemas, diagramas, etc. En este momento también se le indica al estudiante el material para la clase, este material se divide en dos categorías: Material obligatorio y Material Complementario, que puede estar compuesto de: Archivos o documentos en formato pdf, presentaciones, recursos web, videos, etc.

3.Cierre.

Se resume el desarrollo, se verifica la comprensión por parte de los estudiantes y se deciden las actividades.

MODELO EDUCATIVO VIRTUAL - UMA

En este espacio se debe sugerir o indicar actividades de aprendizaje optativas(formativas) y/o obligatorias(sumativas) como, por ejemplo: cuadros comparativos, resúmenes, comentarios, etc. Cada actividad debe poseer su respectiva consigna o rubrica, donde delimita claramente lo que los estudiantes deben hacer y las fechas estipuladas para realizar la actividad.

VENTAJAS Y DESAFÍOS DE LA EDUCACIÓN VIRTUAL PARA LA UNIVERSIDAD MODULAR ABIERTA.

Ventajas

- ✓ Accesibilidad y comodidad.
Se cuenta con la posibilidad de estudiar desde cualquier parte y en cualquier momento del día, permitiendo estudiar y organizar su tiempo.
- ✓ Ahorro del tiempo.
Ahorro de tiempo al no tener que desplazarse a la institución académica.
- ✓ Reducción de costos.
La educación virtual suele ofrecer sus materiales de enseñanza (como libros o guías) en formato digital y de descarga gratuita. Esto reduce la inversión.
- ✓ Ritmo de estudio personalizado.
La enseñanza virtual permite repetir aquellas lecciones que le resultan complicadas. Si el tiempo no le alcanza para terminar una clase, puede pausarla y retomarla más adelante.
- ✓ Calificaciones inmediatas.
Al contar con tiempos más amplios y flexibles, el profesor suele evaluar las producciones de los participantes a medida que estas van llegando a su correo o a la plataforma de la institución. Lo que acorta el tiempo de espera.
- ✓ Mejora en las habilidades tecnológicas.
Aprender en un entorno virtual obliga al estudiante a mantenerse actualizado y a dominar aquellas aplicaciones necesarias en la esfera laboral.
- ✓ Aumenta el sentido de responsabilidad.
Al no tener un horario de clases fijo, deberás armar tu propio cronograma de estudios, lo que aumenta el sentido de responsabilidad y autonomía.

Desafíos

- ✓ Uno de los grandes desafíos de la educación virtual es lograr que el estudiante, con acompañamiento del docente, desarrolle habilidades para el autoaprendizaje.
- ✓ Generar estrategias pedagógicas y tecnológicas que faciliten la comunicación estudiante-profesor.

MODELO EDUCATIVO VIRTUAL - UMA

- ✓ Que el estudiante asuma la responsabilidad de su proceso educativo y que tenga la capacidad de apoyarse en la experiencia profesional y pedagógica del docente para lograr el cumplimiento exitoso de sus compromisos académicos.
- ✓ Romper el paradigma que existe sobre la creencia que el modelo de Educación Virtual es sinónimo de “Mediocridad y Baja Calidad”. Lo cual es completamente falso si se tiene en cuenta que los avances tecnológicos, las herramientas y plataformas que se han desarrollado para la educación virtual, permitiendo ofertar programas de posgrado a nivel internacional, reconocidos por su calidad y por las metodologías de enseñanza-aprendizaje, centradas en el estudiante.
- ✓ Lograr un cambio social, económico y político, porque es una nueva mirada al conocimiento, una oportunidad de tener una educación que permita inclusión y cobertura con calidad.