

# **POLÍTICAS DE LA EDUCACIÓN VIRTUAL**

## **GESTIÓN DE LA EDUCACIÓN VIRTUAL**

Políticas ratificadas por el Acuerdo del Consejo Directivo No 48 del 19 de noviembre de 2021

### **UMS-EV-T-01**

Versión 1

Edición: Julio 24 de 2018

<b>Elaborado Por:</b> Coordinación Educación Virtual	<b>Revisado Por:</b> Representante SGC	<b>Aprobado por:</b> Rectoría.
Fecha:24-07-2018	Fecha: 24-07-2018	Fecha: 24-07-2018

## CONTROL DE CAMBIOS

Versión	Fecha Modificación	Comentario – Justificación
1	24-07-2018	Versión Inicial

## 1. OBJETIVO

La actualización y la optimización del uso de las diversas Tecnologías de la Información y la Comunicación -TIC- que promuevan la innovación y la creatividad, y dinamicen procesos de formación en la modalidad virtual.

## 2. DESTINATARIOS

- Comunidad Universitaria y Sector Externo.

## 3. DEFINICIONES

- **Animación 3D:** Proceso de diseño y representación tridimensional de datos geométricos, por medio de programas especiales, con el propósito de realizar cálculos y generar una proyección visual en dos dimensiones.
- **Aula virtual:** Consiste en una plataforma que provee una serie de herramientas que facilitan la enseñanza en línea; es decir, permite desarrollar procesos educativos basados en un sistema de comunicación mediado por computadores. Constituye un espacio en el que se da la relación entre profesores y estudiantes, para enseñar y para aprender; para acceder, en momentos y lugares diferentes, a una información que permita interactuar colaborativamente y construir conocimiento frente al tema que se estudia.
- **Blog:** Sitio web que funciona como un diario digital en el que se registra, de manera cronológica, información -llamada posts o artículos- acerca de un tema determinado, de tal manera que, al ingresar, siempre aparecerá al inicio la información más reciente.
  - **Educación a distancia:** Proceso en el que dos o más personas, que se encuentran geográficamente en lugares diferentes, realizan actividades de enseñanza y de aprendizaje acordes con los propósitos de formación, apoyadas en un sistema tecnológico de comunicación bidireccional.
  - **Educación abierta:** Modalidad educativa flexible en relación con tiempos y lugares; métodos, currículos y criterios de evaluación; apoyada en los principios del estudio independiente y ofrecida a personas de cualquier edad y que desean continuar estudiando y cualificar su ejercicio profesional.
- **Educación en línea:** Es aquella en la que profesores y estudiantes participan en un proceso de formación en el entorno digital provisto por las TIC y redes de computadoras, a través del uso intensivo de la Internet y de las diferentes herramientas tecnológicas disponibles.
- **Educación virtual:** Hace referencia al desarrollo de programas de formación con el apoyo de las TIC, a través de las cuales se generan entornos de enseñanza y de aprendizaje flexibles, para que profesores y estudiantes procedentes de diferentes

lugares y en distintos tiempos, puedan comunicarse para construir procesos de conocimiento en torno a un objeto de estudio, propio del programa en el que están inscritos.

- **Herramientas tecnológicas:** Artefactos diseñados con el propósito de facilitar el trabajo de los usuarios y favorecer el intercambio de información, dentro y fuera de una organización; por ejemplo: los procesadores de textos, gráficas, mapas, animaciones y tablas, son herramientas muy útiles para el manejo de la información relacionada con los trabajos académicos, en la metodología presencial y en la metodología a distancia, modalidad virtual.
- **Inteligencia artificial:** También denominada inteligencia computacional, está referida a la inteligencia que exhiben las máquinas inteligentes que realizan diferentes acciones para el logro de un objetivo o una tarea; hoy día se utilizan en medicina, economía e ingeniería, entre otros campos, al igual que en juegos de estrategia y videojuegos.
- **Internet:** Red conformada por la unión de todas las redes y computadoras a nivel mundial, de ahí que generalmente se la conoce como una red global en la que confluyen todas las redes de diferente tipo de instituciones, con protocolo TCP/IP -- Protocolo de Control de Transmisión/Protocolo Internet- y compatibles entre sí.
- **Plataformas tecnológicas:** Estructuras público-privadas de trabajo en equipo, lideradas por el sector empresarial en las que se busca identificar, priorizar y dar respuesta a necesidades tecnológicas, de investigación y de innovación, a corto, mediano y largo plazo, de tal manera que aporten a la sostenibilidad y al crecimiento de las empresas y las organizaciones.
- **Redes sociales:** Estructuras conformadas, a través de Internet, para comunicar entre sí a varias personas o instituciones y favorecer la conformación de comunidades con intereses comunes alrededor de un tema, problemática, o proyecto específico; tienen como rasgo característico la interactividad. Ejemplos de redes sociales: Facebook, Instagram, YouTube y Twiter.
- **TIC:** Las Tecnologías de la Información y la Comunicación son todas las tecnologías que favorecen la generación, el acceso y la transmisión de datos en diversos formatos; en otras palabras, son las tecnologías que nos permiten acceder, producir, guardar, compartir y transferir información a otros.
- **Web semántica:** Es una Web extendida y basada en el significado, a través de la cual los usuarios de Internet pueden encontrar respuestas a las preguntas que formulan, de manera sencilla y ágil, gracias a la información mejor definida en la Internet.
- **Webconference:** Consiste en un encuentro interactivo en línea que puede ser parte de una conferencia o conformar la conferencia en sí misma; durante el evento los participantes pueden interactuar con el conferencista a través preguntas enviadas por la plataforma, las que son respondidas durante el encuentro o posteriormente. Este tipo de encuentros disminuye los costos frente a las conferencias presenciales y da la posibilidad de llegar a un mayor número de personas, quienes pueden utilizar,

posteriormente, el video del encuentro, las presentaciones, fotos y otras ayudas que haya utilizado el conferencista; además, disponer de mayor tiempo para comentarios y preguntas a través de la plataforma.

- **Wiki:** Son páginas web a través de las cuales el contenido puede ser trabajado de manera colaborativa por los usuarios de las mismas, en tiempo sincrónico o asincrónico, en relación con un tema específico propuesto. Los participantes en una wiki pueden proponer, cambiar, eliminar, editar la información que han compartido otras personas del grupo, con el propósito de aportar al texto final; estas acciones se recogen en el historial de cambios para que todos los usuarios puedan reconocer los aportes de cada miembro del grupo, en el producto final elaborado.

#### 4. RESPONSABLE

Coordinación Educación Virtual

#### 5. EXPOSICIÓN DE LAS POLÍTICAS

- a. **Política de educación virtual.** La educación virtual se comprende como una metodología básica para la ampliación de cobertura y del servicio que presta la Institución con responsabilidad social.
- b. **Política sobre las TIC.** La actualización y la optimización del uso de las diversas Tecnologías de la Información y la Comunicación -TIC- promueven la innovación y la creatividad, y dinamizan los procesos de formación en la Unimonserrate.
- c. **Política de formación de profesores en modalidad virtual:** La institución propone espacios de formación apoyados en las TIC, para la cualificación pedagógica y didáctica de los profesores que se vinculen a la modalidad blended y virtual: como expertos temáticos para el diseño de los cursos y como profesores tutores para el acompañamiento de los estudiantes, con fundamento en la propuesta pedagógica Try-Learning Unimonserrate y desde la consideración de los lineamientos pedagógicos, comunicativos, gráficos, organizacionales y tecnológicos que orientan la educación virtual en la Institución.
- d. **Política de apropiación de las TIC:** En la Unimonserrate se fomenta el uso pedagógico y pertinente de las TIC en los procesos de formación de los estudiantes en los programas académicos y en los cursos de educación continua que ofrezca la Unimonserrate, a través del diseño de espacios en modalidad blended y virtual, de tal manera que favorezcan la calidad de la docencia, la investigación y la proyección social y el desarrollo de las competencias que demanda el mundo laboral a los profesionales del siglo XXI.

- e. **Política de infraestructura tecnológica para la modalidad virtual:** La Unimonserate garantiza la infraestructura tecnológica y de comunicaciones para el ejercicio académico y administrativo en la modalidad virtual; para el desarrollo de propuestas a partir del trabajo interinstitucional, a través de la participación en redes y en comunidades académicas virtuales, para la realización de proyectos de investigación que aporten a la calidad de la modalidad virtual en la Institución y, además, que permitan la incorporación de resultados de investigación en los procesos educativos, a través del uso adecuado y responsable de las TIC.

## 6. ASPECTOS NO CONSIDERADOS

Cualquier aspecto no considerado en el presente documento, excepción o interpretación, deberá ser consultado al responsable de estas políticas (ver numeral 4) por medio de correo electrónico, quien definirá la directriz a seguir según el caso.