 <small>FUNDACIÓN UNIVERSITARIA COLOMBO INTERNACIONAL</small> <small>Formamos Profesionales Bilingües con Responsabilidad Social</small>	POLÍTICA PARA EL DISEÑO DE AMBIENTES VIRTUALES DE APRENDIZAJE E INCORPORACIÓN DE HERRAMIENTAS EN TIC'S EN EL MARCO DEL DISEÑO UNIVERSAL DE APRENDIZAJE (DUA)		
	Código: SGC-GDP-PO26	Versión: 01	Fecha: 19/11/2022

1. POLÍTICA PARA EL DISEÑO DE AMBIENTES VIRTUALES DE APRENDIZAJE E INCORPORACIÓN DE HERRAMIENTAS EN TIC'S EN EL MARCO DEL DISEÑO UNIVERSAL DE APRENDIZAJE (DUA).

MARCO NORMATIVO: CONSTITUCIÓN POLÍTICA
PEI
POLÍTICA DE ADMINISTRACIÓN CURRICULAR Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE UNICOLOMBO

OBJETIVO: Orientar la generación y el desarrollo de Ambientes Virtuales de Aprendizaje (AVA) en UNICOLOMBO

ALCANCE: Comunidad académica en general

RESPONSABLE: Vicerrectoría Académica

ANTECEDENTES:

En el proceso de interacción dialógica, que fortalece la comunidad de enseñanza-aprendizaje, Uicolombo brinda espacios de formación institucional a docentes para la creación, organización y desarrollo de cursos virtuales, así mismo mediante el proceso de mejora permanente, en el marco del programa nacional "Plan Padrino" los docentes han recibido el acompañamiento por parte de la Fundación Universitaria Los Libertadores, para fortalecer las capacidades institucionales en cuanto a conceptos, experiencias y estrategias de aprendizaje remoto, resultando esta experiencia relevante desde la perspectiva pedagógica de UNICOLOMBO que concibe la incorporación de Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TIC's) para el desarrollo de las comunidades educativas que se interrelacionan desde una perspectiva intercultural.

El acompañamiento a través del Plan Padrino estuvo integrado por dos fases a saber: 1) Plan Padrino I: En la que se realizaron en todos los programas académicos de Uicolombo, las rutas de aprendizaje, ruta de evaluación y curso semilla desde el plan Tecno pedagógico, estableciendo los avances, alcances y disposiciones para continuar a la segunda fase. 2) Plan padrino II: Se hizo el proceso de cualificación de los profesores en herramientas para activar la ruta de aprendizaje, de evaluación y comunicación para la consecución de los logros de aprendizaje.

El fortalecimiento de la práctica educativa incluye la integración de competencias en tecnologías de la información y la comunicación (tic) para el desarrollo profesional del docente, MEN (2013) a saber:

 <p>FUNDACIÓN UNIVERSITARIA COLOMBO INTERNACIONAL</p> <p>Formamos Profesionales Bilingües con Responsabilidad Social</p>	POLÍTICA PARA EL DISEÑO DE AMBIENTES VIRTUALES DE APRENDIZAJE E INCORPORACIÓN DE HERRAMIENTAS EN TIC'S EN EL MARCO DEL DISEÑO UNIVERSAL DE APRENDIZAJE (DUA)		
	Código: SGC-GDP-PO26	Versión: 01	Fecha: 19/11/2022

Competencia Tecnológica: Capacidad para seleccionar y utilizar de forma pertinente, responsable y eficiente una variedad de herramientas tecnológicas entendiendo los principios que las rigen, la forma de combinarlas y las licencias que las amparan.

Competencia Pedagógica: Capacidad de utilizar las TIC para fortalecer los procesos de enseñanza y aprendizaje, reconociendo alcances y limitaciones de la incorporación de estas tecnologías en la formación integral de los estudiantes y en su propio desarrollo profesional.

Competencia Comunicativa: Capacidad para expresarse, establecer contacto y relacionarse en espacios virtuales y audiovisuales a través de diversos medios.

Competencia de Gestión: Capacidad para utilizar las TIC en la planeación, organización, administración y evaluación de manera efectiva de los procesos educativos; tanto a nivel de prácticas pedagógicas como de desarrollo institucional.

Competencia Investigativa: Capacidad de utilizar las TIC para la transformación del saber y la generación de nuevos conocimientos.

LINEAMIENTOS:

- Los Ambientes Virtuales de Aprendizaje en Uicolombo son concebidos como entornos que favorecen el desarrollo del aprendizaje de los estudiantes con el apoyo de las tecnologías de la información y de las comunicaciones, desde una pedagogía constructivista, dialógica que permite la construcción de sinergias de trabajo colaborativo.


- Uicolombo promoverá el uso de múltiples formas de representación de la información y de los contenidos que permitan su conocimiento y comprensión en el desarrollo de las asignaturas.

- Uicolombo fomentará el uso de diversas formas de expresión del aprendizaje, para lo cual se promoverá el uso de diferentes métodos y herramientas para el desarrollo del contenido, y de la interacción de actores del proceso de enseñanza aprendizaje

- Las estrategias pedagógicas utilizadas en el desarrollo de los Ambientes Virtuales de Aprendizaje proporcionarán múltiples formas de implicación de los estudiantes en su proceso en el aula acorde a su singularidad y subjetividad, de tal manera que permita la motivación, autogestión y retroalimentación de cada estudiante en su proceso.

- El desarrollo de las actividades académicas en los ambientes virtuales de aprendizaje involucrará el trabajo colaborativo fomentando la interacción entre los estudiantes y los estudiantes con su docente, constituyendo así comunidades de aprendizaje centradas en intereses o actividades comunes.

- El diseño de la estructura del aula virtual, la organización de elementos de contenido y actividades, se constituirá acorde a una intencionalidad pedagógica, que proporcione diferentes opciones para que los estudiantes alcancen el máximo nivel de dominio en las diferentes competencias.

 <p>FUNDACIÓN UNIVERSITARIA COLOMBO INTERNACIONAL</p> <p><small>Formamos Profesionales Bilingües con Responsabilidad Social</small></p>	<p>POLÍTICA PARA EL DISEÑO DE AMBIENTES VIRTUALES DE APRENDIZAJE E INCORPORACIÓN DE HERRAMIENTAS EN TIC'S EN EL MARCO DEL DISEÑO UNIVERSAL DE APRENDIZAJE (DUA)</p>		
	Código: SGC-GDP-PO26	Versión: 01	Fecha: 19/11/2022

- El diseño de la estructura del aula virtual, la organización de elementos de contenido y actividades, proporcionará múltiples herramientas para la construcción del conocimiento, conforme a los diferentes estilos de aprendizaje de los estudiantes.

- La generación y divulgación de productos de nuevo conocimiento generados mediante el uso de las TIC en el marco de la investigación formativa y científica en Unicolombo, reconocerán y promoverán el respeto a la propiedad intelectual.

ELEMENTOS PARA EL DISEÑO Y LA IMPLEMENTACIÓN DE AMBIENTES VIRTUALES DE APRENDIZAJE E INCORPORACIÓN DE HERRAMIENTAS EN TIC'S EN EL MARCO DEL DISEÑO UNIVERSAL DE APRENDIZAJE (DUA).

El diseño de ambientes virtuales de aprendizaje responde a los lineamientos aquí descritos, que en su ejecución involucra su estructura, la organización de las unidades temáticas de los contenidos programáticos, ruta de aprendizaje y ruta de evaluación.


Los ambientes virtuales de aprendizaje deben acompañarse de herramientas que permitan la accesibilidad, la usabilidad y la interacción entre estudiantes y docente, cuya presentación debe incluir una ruta de aprendizaje del curso, una ruta de evaluación, una guía en el uso de herramientas tecnológicas, indicación del medio definido para la entrega de actividades, de igual forma los medios de contacto de las áreas misionales a nivel institucional.

-Organización de las unidades temáticas de los contenidos programáticos: es el acto proyectivo donde se establecen las acciones de enseñanza y de aprendizaje a partir de una ruta organizada, definida bajo el parámetro de un propósito formativo propuesto para la asignatura. En este momento se definen las condiciones iniciales y finales del recorrido pedagógico que marca la ruta de aprendizaje.

- Ruta de aprendizaje: Es un acto reflexivo y propositivo sobre la práctica de enseñanza realizada por el docente y de aprendizaje que realiza el estudiante, que hace parte del ejercicio de planeación de una clase que se propone para cualquier modalidad de enseñanza. Le corresponde al docente definir su ruta de aprendizaje, considerando para ello las características del espacio académico, como lo son: el semestre en el que este espacio está ubicado, su carácter (teórico, práctico o teórico-práctico), el nivel de aprendizaje que le corresponde (básico, de fundamentación o de profesionalización), las horas de trabajo semanal (clase magistral, trabajo autónomo, en taller o laboratorio, de tutoría docente) y la modalidad presencial o remota.

- Didácticas y estrategias metodológicas en los ambientes virtuales de aprendizaje: las actividades académicas se proyectan sobre la base de los resultados de aprendizaje, la finalidad definida en el espacio académico, y el uso de medido educativos accesibles, equitativos y flexibles, que permitan la presentación y participación el desarrollo de cada unidad temática.

-Ruta de Evaluación: Es el instrumento en el que se trazan los criterios y momentos para la evaluación de los aprendizajes de los estudiantes y la finalidad educativa del espacio académico,

 <small>FUNDACIÓN UNIVERSITARIA COLOMBO INTERNACIONAL</small> <small>Formamos Profesionales Bilingües con Responsabilidad Social</small>	POLÍTICA PARA EL DISEÑO DE AMBIENTES VIRTUALES DE APRENDIZAJE E INCORPORACIÓN DE HERRAMIENTAS EN TIC'S EN EL MARCO DEL DISEÑO UNIVERSAL DE APRENDIZAJE (DUA)		
	Código: SGC-GDP-PO26	Versión: 01	Fecha: 19/11/2022

debe responder a principios de objetividad, confiabilidad, autenticidad y validez. En ambientes virtuales de aprendizaje, la evaluación debe responder a un proceso continuo integrado por tres momentos así:

- Evaluación diagnóstica: Permite el conocimiento de saberes previos y la integración de los mismos en el desarrollo curricular, favoreciendo así el modelo de aprendizaje significativo.
- Evaluación formativa: Es el seguimiento que se hace al proceso formativo, permitiendo su reorientación y mejora.
- Evaluación sumativa: Se realiza al finalizar el proceso formativo para conocer los resultados del curso.

Las rutas de evaluación del aprendizaje incluyen como principios la mejora del proceso de enseñanza y aprendizaje, la verificación y seguimiento del aprendizaje de los estudiantes, la identificación de las fortalezas, limitaciones y otros aspectos de mejora de los estudiantes.

Los docentes de Unicolombo podrán estructurar los cursos plantilla, desde las Plataformas Moodle y Classroom de la Institución, a partir de la identificación de los elementos aquí descritos y la información complementaria que se encuentra en la guía de orientación para la organización y unificación de las buenas prácticas en el uso de plataformas en el marco del plan de acompañamiento tecnopedagógico plan padrino MEN-Full que se puede consultar en el siguiente link: www.unicolombo.edu.co/invetsigacion

Control de Cambios		
Versión	Fecha	Descripción del Cambio
01	19-11-2020	Creación del documento