



ASUNTO: ACUERDO NÚMERO 008-8 DE AGOSTO 3 DE 2015 DEL CONSEJO DIRECTIVO DE LA FUNDACIÓN UNIVERSITARIA JUAN N CORPAS POR EL CUAL SE APRUEBA EL DOCUMENTO POLÍTICAS DE USO EFICIENTE DE LAS TECNOLOGÍAS DE LA EDUCACIÓN PARA: Toda la Comunidad Universitaria

Política de Uso eficiente de Tecnologías de la Educación

La Fundación Universitaria Juan N Corpas, desde sus orígenes, en cabeza de su fundador el **Dr. Jorge Piñeros Corpas**, ha buscado implementar y utilizar, de manera activa, los recursos tecnológicos disponibles para realizar los procesos de enseñanza aprendizaje. Es así, como esta voluntad quedó plasmada en un documento del año 1978, denominado CONSTITUCIÓN Y ESTATUTOS DE LA FUNDACIÓN “ESCUELA DE MEDICINA JUAN N. CORPAS”. En su preámbulo, y dentro de la consideraciones específicas para la formación del médico, se menciona en el literal c: *Utilizar a plenitud todos los recursos audiovisuales que pone a disposición de la docencia la electrónica moderna, tales como la proyección estática, la proyección estático-dinámica, la proyección cinematográfica, el video-tape, el circuito cerrado de televisión, el estero video casete y las producciones fonográficas.*

El Fundador no sólo planteó los elementos tecnológicos del momento sino que los integró junto a los docentes y las áreas destinadas para tal fin, como se menciona en apartes del mismo documento: *...el profesor viene a ser; así, un motivador supremo del esfuerzo del alumno, forjador de su voluntad, orientador de sus inquietudes y transmisor de su experiencia. ...El grueso de las inversiones se hará en el montaje de los sistemas audiovisuales como los que quedaron mencionados anteriormente y en las instalaciones locativas...*

Las tendencias educativas actuales están orientadas a romper paradigmas tradicionales relacionados con los procesos de enseñanza-aprendizaje, pues plantean:

- la habilitación de nuevos escenarios;
- ajuste en los roles que desempeñan los actores;
- flexibilidad en el tiempo dedicado a la educación;
- personalización en el tiempo de adquisición del conocimiento, y
- una mayor cobertura.

Se busca entonces, que el estudiante desarrolle competencias académicas para su trabajo y la vida, permitiendo el logro de aprendizajes significativos apoyados en el uso adecuado y racional que brindan las tecnologías de la información y la comunicación (TIC).

La Fundación Universitaria Juan N. Corpas busca fomentar ambientes de aprendizaje interactivos (Por interacción se designa a aquella acción que se ejerce de manera recíproca entre dos o más sujetos, objetos, agentes, fuerzas o funciones), sincrónicos (en tiempo real) y asincrónicos (en tiempo diferido), en donde el docente desempeña un papel de asesor o como se dice en el lenguaje actual, de facilitador.

De acuerdo con los documentos arriba citados, así como las múltiples comunicaciones del Fundador es clara la intencionalidad de crear, de acuerdo a la nomenclatura moderna “Ambientes Virtuales de Aprendizaje” (AVA), es decir, un entorno de aprendizaje mediado por tecnología que se desarrolla de manera sincrónica y asincrónica con base en un programa curricular, en donde se integran textos, sonidos, animaciones, videos y audio, acorde con un modelo pedagógico específico. Esto no quiere decir que se eliminan los salones y sus elementos constitutivos ni a los profesores, para ser reemplazados por espacios virtuales mediados por una computadora, pues no se excluye a ninguno de los métodos tradicionales.

Entre los elementos de un Ambiente Virtual de Aprendizaje hay que considerar lo siguiente:

- **Usuarios.** Se refiere al QUIÉN va a aprender, a desarrollar competencias, a generar habilidades, es decir son los actores del proceso enseñanza aprendizaje, principalmente estudiantes y facilitadores.



- **Currículo.** Es el QUÉ se va a aprender. Son los contenidos, el sustento, los programas de estudio curriculares y cursos de formación.
- **Especialistas.** Son los que planifican el CÓMO se va a aprender. Son los encargados de diseñar, desarrollar y materializar todos los contenidos educativos que se utilizarán en el AVA.

POLÍTICAS

- Diseñar, crear e implementar proyectos útiles y accesibles en “Ambientes Virtuales de Aprendizaje” (AVA) relacionados con los procesos de enseñanza aprendizaje de la institución.
- Fomentar el conocimiento de las herramientas con las que cuenta la institución y así motivar al personal docente para su implementación dentro de las actividades académicas, como apoyo a las asignaturas presenciales y también para el desarrollo de actividades no presenciales.
- Brindar servicios de capacitación, acompañamiento y orientación de manera estratégica y organizada para el desarrollo de proyectos que requieren el uso de nuevas tecnologías audiovisuales.
- Implementar y desarrollar el uso de las TIC en el espacio universitario, permitiendo así el desarrollo de tres elementos:
 - Mayor flexibilidad e interactividad.
 - Vinculación de los docentes y el resto del alumnado, permitiendo mayor colaboración y participación.
 - Facilidad para el acceso a los materiales de estudio y a otras fuentes complementarias de información.
- Diseñar metodologías educativas basadas en la tecnología, con lo cual se permita integrar los nuevos enfoques educativos virtuales y B-Learning, para que puedan enriquecer el aprendizaje de los alumnos.
- Dar a conocer el Reglamento de Uso Aceptable de las TIC en todos los espacios de la Institución Educativa.
- Desarrollar software interactivo orientado a la educación, metodologías educativas apoyadas en las tecnologías de Información y Comunicación, sistemas integrados e interactivos para la atención de necesidades a poblaciones que le sean de interés.
- Desarrollar comunidades de aprendizaje según el interés y necesidades de la Fundación Universitaria Juan N. Corpas.
- Crear una cuenta de correo electrónico (institucional) y utilizarla para mantener correspondencia electrónica duradera.
- Promover el uso de las TIC como estrategia pedagógica y para el aprendizaje significativo.
- Los docentes deben conocer el funcionamiento básico del hardware y del software, así como de las aplicaciones de productividad, un navegador de Internet, un programa de comunicación, un presentador multimedia y aplicaciones de gestión.
- Formar estudiantes, ciudadanos y trabajadores que se comprometan continuamente con la tarea de generar conocimiento e innovar y que se beneficien tanto de la creación de este conocimiento como de la innovación.

NOTAS AL DOCUMENTO POR JUAN DAVID PIÑEROS:

- 1) Las Constituciones no son de 1,978, si no de 1.971.
- 2) Es muy importante el definir lo que es una Política y diferenciarlo de lo que es un Objetivo o una Función.
- 3) Considero que en el acápite de Políticas no se encuentra ninguna Política.



POLÍTICA USO EFICIENTE DE LAS TECNOLOGÍAS DE LA EDUCACIÓN

Código
Versión
Tipo
Implementación

GTIE-TE-POL-1
2
DIRECTRIZ
14/02/2017

DEFINICIONES

ACCIÓN CORRECTIVA (AC): Conjuanto de acciones tomada para eliminar la(s) causa (s) de una no conformidad detectada u otra situación indeseable.

CONTROL DE CAMBIOS

Versión	Fecha	Usuario	Comentario
2	02/11/2016	MONICA ANDREA CAMARGO QUIJANO	Actualización de documentos

ELABORÓ	REVISÓ	APROBÓ
DIRECTOR CENTRO DE TECNOLOGÍAS DE LA EDUCACIÓN DIRECTOR CENTRO DE TECNOLOGÍAS DE LA EDUCACIÓN Fecha de elaboración: 12/12/2016	JEFE DE CALIDAD JEFE DE CALIDAD Fecha de revisión: 10/01/2017	DIRECTOR DEPARTAMENTO DE CALIDAD DIRECTOR DEPARTAMENTO DE CALIDAD VICERRECTOR ADMINISTRATIVO VICERRECTOR ADMINISTRATIVO Fecha de aprobación: 14/02/2017

COPIA CONTROLADA