



Vigilada Mineducación

POLÍTICA PARA EL DISEÑO Y APROPIACIÓN DE ENTORNOS DIGITALES



UNIVERSIDAD EL BOSQUE

Por una cultura de la vida, su calidad y su sentido





UNIVERSIDAD
EL BOSQUE

Por una cultura de la vida,
su calidad y su sentido.

Vigilada Mineducación

—

POLÍTICA

PARA EL DISEÑO

Y APROPIACIÓN

DE ENTORNOS DIGITALES



1ª EDICIÓN Octubre de 2023

DIRECTIVOS (2021-2024)

Otto Bautista Gamboa
Presidente de El Claustro

Miguel Ruiz Rubiano
Presidente Consejo Directivo

María Clara Rangel Galvis
Rectora

Natalia Ruiz Rodgers
Vicerrectora Académica

Gustavo Silva Carrero
Vicerrector de Investigaciones

Ricardo Enrique Gutiérrez Marín
Vicerrector Administrativo

Cristina Matiz Mejía
Secretaría General

ÁREAS ENCARGADAS

Vicerrectoría Académica
División de Innovación Digital en Educación

ÁREA DE DISEÑO ENCARGADA

Centro de Diseño y Comunicación
Facultad de Creación y Comunicación
Universidad El Bosque

DISEÑO Y DIAGRAMACIÓN

David Ramírez
Líder editorial

© **UNIVERSIDAD EL BOSQUE**

Dirección: Carrera 7 B bis No. 132 - 25
Teléfono: (601) 648 9000, ext. 1453
www.unbosque.edu.co
Bogotá, D. C., Colombia, 2023

MIEMBROS TITULARES DE EL CLAUSTRO

Dr. Otto Bautista Gamboa

Presidente

Dr. Juan Guillermo Marín Moreno

Vicepresidente

Dra. Cristina Matiz Mejía

Secretaria

Dr. Gerardo Aristizábal Aristizábal

Dr. Jorge Humberto Aristizábal Maya

Dra. Christine Balling de Laserna

Dr. Otto Bautista Gamboa

Dra. María del Rosario Bozón G.

Dr. Guillermo Cadena Mantilla

Dr. Jaime Escobar Triana

Dr. Carlos Escobar Varón

Dra. Laura Franco Cian

Ing. Ricardo Enrique Gutiérrez

Dr. Luis Fernán Isaza Henao

Dr. Carlos Alberto Leal Contreras

Dr. Juan Carlos López Trujillo

Dr. Juan Guillermo Marín Moreno

Dra. Cristina Matiz Mejía

Dr. Mauricio Maya Grillo

Dr. Miguel Otero Cadena

Dr. David Quintero Arguello

Dr. Carlos Eduardo Rangel Galvis

Dra. Lydda Ángela Rico Calderon

Dra. Adriana Rico Restrepo

Dr. José Luis Roa Benavides

Dra. Ximena Romero Infante

Dr. Juan Carlos Sánchez París

MIEMBROS CONSEJO DIRECTIVO (2023-2025)

Miguel Ruiz Rubiano

Presidente

Juan Carlos López Trujillo

Vicepresidente

Dra. Cristina Matiz Mejía

Secretaria

Principales

Otto Bautista Gamboa

Miguel Ruiz Rubiano

Juan Carlos López Trujillo

José Luis Roa Benavides

Miguel Otero Cadena

Camilo Alberto Escobar Jiménez

Mauricio Maya Grillo

Prof. Martha Cecilia López Maldonado

Est. Juan Esteban Ortiz Elejalde

Suplentes

Juan Guillermo Marín Moreno

María Fernanda Isaza Gómez

Juanita Beatriz Bautista Guerra

Hernando Matiz Mejía

Jorge Humberto Aristizabal Maya

Carlos Escobar Varón

Álvaro Franco Zuluaga

Prof. Wilder Yesid Escobar Almeciga

Est. Andrés Felipe Pérez Ortiz

MIEMBROS CONSEJO ACADÉMICO (2023)

Dra. María Clara Rangel Galvis

Rectora

Dra. Natalia Ruiz Rodgers

Vicerrectora Académica

Dr. Gustavo Silva Carrero

Vicerrector de Investigación

Ing. Ricardo Gutiérrez Marín

Vicerrector Administrativo

Cristina Matiz Mejía

Secretaria General

Decanos

Hugo Cárdenas López

Decano de la Facultad de Medicina

Herney Alonso Rengifo

Decano de la Facultad de Odontología

Maritza Silva Serrano

Decana de la Facultad de Psicología

Juan Miguel Escobar Roa

Decano de la Facultad de Ingeniería

Gerardo Aristizábal Aristizábal

Decano de la Facultad de Ciencias

Marta Luisa Montiel Chamorro

Decana de la Facultad de Educación

Miguel Antonio Sánchez-Cárdenas

Decano de la Facultad de Enfermería

Antonio Alonso González

**Decano de la Facultad de Ciencias
Económicas y Administrativas**

María Roldán Ruiz

Decana de la Facultad de Creación y Comunicación

Carlos Hernando Escobar Uribe

**Decano de la Facultad de Ciencias
Jurídicas y Políticas**

Directores de División

Claudia Andrea Urbina Trujillo

Directora de la División de Calidad

María Del Rosario Bozón González
Directora de la División de Educación Continuada

Juan Carlos Sánchez París
Director de la División de Posgrados

Jorge Osorio Villa
Director de la División de Innovación Digital en Educación

María Isabel Pardo Silva
Directora de la División de Gestión e Innovación Educativa para el Éxito Académico

Jaime Escobar Triana
Director Departamento de Bioética

Camilo Duque Naranjo
Director Departamento de Humanidades

Carlos Felipe Escobar Roa
Director HUB iEX

Ximena Marín Moreno
Directora Departamento de Bienestar Universitario

Representantes

Valentina Rojas Vargas
Representante de los estudiantes

Óscar Mauricio Arias Ballén
Representante de los Profesores

María Paula Quicano Cortés
Suplente Representante de los estudiantes

Pedro Nel Valbuena Hernández
Suplente Representante de los profesores

Invitados permanentes

Luz Karina Peña Ayala
Directora Curso Básico de Nivelación

Luisa Fernanda Vargas Escobar
Directora de Comunicaciones

María Margarita Lombana Martínez
Directora Oficina de Desarrollo

MIEMBROS CONSEJO ADMINISTRATIVO (2023)

Dr. Otto Bautista Gamboa
Presidente de El Claustro

Miguel Ruiz Rubiano
Presidente del Consejo Directivo

Dra. María Clara Rangel Galvis
Rectora

Ing. Ricardo Gutiérrez Marín
Vicerrector Administrativo

Dra. Natalia Ruiz Rodgers
Vicerrectora Académica

Dr. Gustavo Silva Carrero
Vicerrector de Investigaciones

Dr. Juan Carlos López Trujillo
Delegado del Consejo Directivo

Dr. José Luis Roa Benavides
Delegado del Consejo Directivo

MIEMBROS CONSEJO DE INVESTIGACIÓN (2023)

Dr. Álvaro Franco Zuluaga
Consejo Directivo

Dra. María Clara Rangel Galvis
Rectora

Dr. Gustavo Adolfo Silva Carrero
Vicerrector Investigaciones

Ing. Ricardo E. Gutiérrez Marín
Vicerrector Administrativo

Dra. Natalia Ruiz Rodgers
Vicerrectora Académica

Dr. Carlos Felipe Escobar Roa
Director HUB iEX

Dr. Juan Carlos Sánchez París
Director División de Posgrados y Formación Avanzada

Decanos

Dra. Marta Montiel
Decana Facultad de Educación

Dr. Hugo Cárdenas
Decano Facultad de Medicina

Dra. María del Rosario Bozón G.
Directora División de Educación Continuada

Dra. Carolina Vizcaíno
Coordinadora de la Vicerrectoría de investigaciones

Dra. Natalia Marín Ruiz
Coordinadora de invest. F. de Creación Comunicación

Dra. Angela María Orozco
Coordinadora de investigación Facultad de Psicología

Dr. James Guevara Pulido
Coordinador de investigación Facultad de Ciencias

Dra. Zayda Lorena Corredor Rozo
Estudiante Doctorado en Ciencias Biomédicas

CONTENIDO

1. RECONOCIMIENTOS | 10

2. INTRODUCCIÓN | 12

3. MARCO GENERAL DE LA POLÍTICA | 16

3.1. NORMATIVIDAD NACIONAL | 16

3.2. NORMATIVIDAD INSTITUCIONAL | 18

4. OBJETIVOS DE LA POLÍTICA | 23

4.1. OBJETIVO GENERAL | 23

4.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS | 23

5. ALCANCE | 25

6. DESARROLLO DE LA POLÍTICA | 27

6.1. DEFINICIONES | 27

6.2. PRINCIPIOS | 32

6.3. IMPLEMENTACIÓN | 32

6.3.1. La División de Innovación Digital en Educación (DIDE) como impulsora de la política | 34

6.3.2. Propuesta institucional para el fomento de la Educación Basada en Entornos Digitales | 35

6.3.3. Oferta formativa en modalidad virtual | 36

6.3.4. Uso académico y pertinente de los recursos digitales y tecnológicos | 37

6.3.5. Mejora continua de procesos | 38

6.3.6. Espacios de reflexión en torno a las tecnologías de la educación | 39

6.3.7. Formación para el desarrollo de competencias digitales | 40

6.3.8. Comunidades digitales de aprendizaje | 41

6.3.9. Cooperación institucional y relacionamiento externo | 42

7. RESPONSABLES | 43

8. EVALUACIÓN Y MEJORA | 44

9. REFERENCIAS | 45



1. RECONOCIMIENTOS



10

Esta política, como se verá más adelante, promueve la construcción colectiva. La generación de ideas, su desarrollo, fortalecimiento y maduración responden a un esfuerzo mancomunado en el que las diferencias conceptuales, los contrapuntos argumentales, en definitiva, la unión de pensamientos y la acción cooperativa alimentan la pertinencia y calidad de una propuesta. Es en los escenarios de colaboración en los que se encuentra el brillo de la creación. Esta política no podría haber sido posible sin la participación de varios actores de la universidad, que con sus aportes, revisiones y propuestas lograron la creación de un documento que orienta las acciones estratégicas de una educación basada en entornos digitales, innovadora y significativa. Esta política existe gracias a:

Al equipo de la Vicerrectoría Académica, que ha dado la orientación y la inspiración pertinente para hacer de la transformación de la educación en la Universidad El Bosque, una realidad.

Al equipo de la División de Innovación Digital en Educación, que, de manera cooperativa, colaborativa y crítica, diseñó y redactó esta política.

Al equipo de la División para la Gestión de la Innovación para el Éxito Académico (Diginexa), que se ha tomado el tiempo de revisar con detalle y ánimo propositivo este documento, y lo ha perfeccionado.

A las diferentes divisiones de la Vicerrectoría Académica, que con sus miradas y aportes críticos y constructivos han dado forma final a este documento.

A los decanos, quienes, con sentido de realidad, han aterrizado la propuesta de esta política a las necesidades puntuales, específicas y particulares de la universidad y las diferentes dinámicas pedagógicas y académicas en las que participan en su quehacer diario.



2. INTRODUCCIÓN



12

El Ministerio de Educación Nacional reconoce y adopta el concepto de Educación Basada en Entornos Digitales (Facundo, 2010), como otra forma de referirse a la educación virtual; sin embargo, no delimita su frontera a la dinámica virtual, sino que la trasciende. Educar soportándose en entornos digitales significa incorporar medios y mediaciones con base tecnológica en la práctica enseñanza-aprendizaje, sin circunscribirse en exclusiva a la educación virtual o a las experiencias asíncronas, por lo cual aplica por igual en cualquier modalidad, visto que incorpora recursos digitales, fomenta el uso de la tecnología y propone dinámicas para ello. En esa medida, esta política, acoge el concepto por su carácter universal e integrador desde el que se propone el diseño y uso de lo digital y tecnológico en la educación, sin importar el ambiente en el que se desarrolle.

La incorporación de las tecnologías de la información y la comunicación (en adelante TIC) en el sistema educativo desencadena la generación de políticas en todo el mundo, que rigen principalmente a las instituciones educativas. Según Sosa y Valverde (2017), aunque la primera generación de políticas educativas TIC de los países más desarrollados estuvo basada en la intención principal de

adquisición y dotación de recursos tecnológicos, en la actualidad se centra en el uso de estas tecnologías.

Es así, que desde hace varias décadas organismos a nivel mundial como la Unesco, la OCDE y el Banco Mundial han planteado directrices para tener en cuenta en la formulación de dichas políticas, por lo cual se hará referencia a algunas que son de interés para este caso.

La primera tuvo su origen en los años 60 como “educación para toda la vida” y ha evolucionado haciendo foco en las necesidades básicas del aprendizaje para denominarse en el año 2000 como Lifelong Learning: Aprendizaje a lo largo de toda la vida (ALTV). Su conceptualización ha continuado siendo objeto de discusión en la primera década del siglo XXI, hasta llegar a configurar su más reciente postura en 2019 por el Banco Mundial, en donde se asocia a la Sociedad y economía del conocimiento y trasciende los límites de la educación para adultos. Adoptar ese enfoque es una de las recomendaciones al momento de diseñar políticas educativas por las diversas implicaciones que tiene, según se plantea desde la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura-Unesco dado que, de otra forma, dicho ejercicio quedaría circunscrito a un corto plazo. En ese marco las TIC y el internet “abren nuevas condiciones y posibilidades” (Unesco, 2020 p. 44) para cerrar las diferentes brechas existentes y los entornos digitales se convierten en los espacios que por excelencia lo facilitan.

Por el mismo tenor, en el año 2015 la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible contempló 17 objetivos para definir estrategias y políticas globales, regionales y nacionales, con el objetivo prioritario de caminar conjuntamente hacia una sociedad más igualitaria. El cuarto de estos objetivos, titulado educación de calidad, instó a que la política de cada país debía enfocarse a la movilización de recursos y el aprovechamiento de la tecnología, buscando soluciones equitativas que permitieran un mayor acceso a la formación profesional, la eliminación de las desigualdades de género y riqueza, y el logro en el acceso universal a una educación superior de calidad.

En el entorno profesoral, la tercera versión del Marco de competencias TIC de los docentes de la Unesco, se refiere al compromiso adquirido en la Declaración de Qingdao (2015) donde se reafirmó la importancia del perfeccionamiento profesional de la comunidad profesoral de cara a integrar con éxito las TIC en su ejercicio. De allí se destacan algunas premisas inherentes a la incorporación de las TIC en términos de velar por una adecuada preparación e infraestructura tecnológica de los entes encargados de la formación y actualización del cuerpo docente, así como estar a la vanguardia en lo que atañe a innovaciones pedagógicas que se soportan en TIC (Unesco, 2019). Asimismo, admite que incorporar

las TIC a la formación profesoral permitirá asumir no solo nuevas funciones sino adoptar nuevas pedagogías, lo que a su vez incidirá en la capacidad de innovar. No obstante, admite que también depende de la capacidad de los educadores para adaptar e integrar tecnología y pedagogía.

De manera reciente, la misma organización publicó el libro titulado *Lineamientos para las TIC en las políticas y planes maestros de educación*, con el fin de ayudar a los países miembros en la elaboración de políticas con miras a aprovechar el potencial de las TIC para garantizar a todas las personas oportunidades de aprendizaje. La publicación resalta el potencial de aspectos como: el ancho de banda, las tecnologías emergentes (la inteligencia artificial o el metaverso) y el bienestar digital de profesores y estudiantes (Unesco (2022).

Ahora bien, para la Universidad El Bosque no son ajenos los anteriores pronunciamientos, y es por lo que, en la formulación de sus últimos planes de desarrollo, se ha incluido el tema de la transformación de la educación como una apuesta institucional desde el proyecto “Transformaciones oportunas para un futuro cambiante”. Desde allí se plantea como objetivo estratégico “la consolidación de un portafolio innovador que se sustenta en la transformación y el desarrollo curricular” (Universidad El Bosque, 2022, p. 69). Alcanzar dichos propósitos implica no solamente la revisión de los currículos, sino el “desarrollo de productos y servicios innovadores y pertinentes” que permitan atender a las demandas de una sociedad en constante transformación que exige flexibilidad para adaptarse, particularmente ante la irrupción vertiginosa de nuevas tecnologías en todos los escenarios de actuación del ser humano.

14

Atendiendo a ello, desde la División de Gestión e Innovación Educativa para el Éxito Académico (Diginexa), se realizó el proceso de actualización de la política y los lineamientos curriculares con miras a responder a las cambiantes necesidades de la sociedad y por ende de la comunidad académica. Desde esa mirada, se ha contemplado ofrecer un mínimo de actividades virtuales que se declaran en los syllabus como una contribución a la flexibilidad que deben tener los programas de formación, tanto en pregrado como en posgrado. Para ello, desde el mismo documento se define en qué consisten una asignatura virtual o “basada en entornos digitales” (p. 37), una asignatura híbrida y por supuesto la presencial, dando por sentado que en todas ellas está presente la necesidad de incorporar tecnologías y recursos digitales. Es así, que también incluye unos lineamientos sobre los recursos digitales como un medio para promover y facilitar la interacción profesor-estudiante y el aprendizaje activo, independientemente de la modalidad en que se trabaje.

Todo lo anterior se convierte en el soporte que ha guiado la construcción de la presente política de cara a responder a unas experiencias de aprendizaje

que estén mediadas por tecnologías y recursos digitales. Esto implica un nuevo rol del profesor como creador y promotor, pero también un cambio desde el rol de quien las vive, es decir del estudiante, por cuanto debe existir congruencia con el modelo educativo institucional que está centrado en este último y su aprendizaje. Para determinar que se alcance ese aprendizaje se han declarado los Resultados Institucionales de Aprendizaje (RIA) y desde cada programa y curso se establecen los resultados correspondientes. Ese proceso debe ratificar el papel activo que desempeña el aprendiente, donde “el conocimiento es construido por el propio individuo” (Universidad El Bosque, 2023, p. 16) y los entornos digitales como medio para lograrlo se convierten en facilitadores y garantes. Gracias a sus atributos: permiten el aprendizaje personalizado, generan motivación para seguir estudiando, dan paso a la innovación educativa, mejora las respectivas competencias (estudiantes y profesores), entre otros (Profuturo, 2022).

Plantear una política en torno al aprendizaje basado en entornos digitales es, de por sí, un reto, dado que no solo conlleva el desarrollo de la política *per se*, sino también de una serie de lineamientos para constituirse en un todo que apalanca los proyectos de la institución que persiguen un cambio educativo. Todo lo anterior, de cara al tema de lo digital, que como ya se ha mencionado es cambiante y obliga a una postura en prospectiva para mantener su vigencia en el tiempo.

La presente política se encuentra estructurada en los siguientes apartados:

El primero se circunscribe a un marco general que recoge la normatividad a nivel nacional e institucional, de donde se destacan, entre otros, los planes de desarrollo que la originan. Enseguida se plantean los objetivos y el alcance, para dar paso al desarrollo. Esta sección se inicia con las definiciones de aquellos términos que fundamentan la política y que son inherentes a lo digital y tecnológico. De allí se da paso a los principios en los que se soporta la construcción de este documento para avanzar hacia la implementación, en donde se describe cómo la Universidad apuesta por el cumplimiento de lo establecido desde el alcance, partiendo de la presentación de la División de Innovación Digital en Educación (DiDE) como impulsora de la política. Se desarrolla la política con base en los objetivos y a cada uno de los propuestos, se establece un propósito y un principio de acción. Se cierra el documento con los responsables e involucrados en su implementación.

Finalmente, esta política se crea para consolidar lo correspondiente a una política de educación virtual, a la par de una que refiera el diseño, uso y gestión de recursos digitales.



3. MARCO GENERAL DE LA POLÍTICA



3.1. Normatividad nacional

16

La *Constitución Política de Colombia* reconoce el papel del Estado al garantizar las libertades de enseñanza, aprendizaje, investigación y cátedra (art. 27). Del mismo modo, resalta en la educación un derecho de la persona y un servicio público con función social, del cual son responsables el Estado, la sociedad y la familia (art. 67).

En el siguiente año aparece la Ley 30 de 1992, que reglamenta y organiza el servicio público de la educación superior, estableciendo los objetivos de las instituciones, entre los que cabe destacar el numeral c: “Trabajar por la creación, el desarrollo y la transmisión del conocimiento en todas sus formas y expresiones y, promover su utilización en todos los campos para solucionar las necesidades del país” (Ley 30 de 1992).

Para el sector educativo se encuentra el *Decreto 1075 de mayo de 2015*, que recoge todas las normas de carácter reglamentario para que se constituya en un instrumento jurídico único. En ese mismo sentido, se encuentra el *Decreto 1330 de 2019*, que sustituye el capítulo 2, título 3, del libro 2 del *Decreto 1075*

de 2015, inherente al registro calificado de programas de educación superior. El decreto hace referencia a la estructura administrativa y académica, en donde se demanda de las IES contar con políticas institucionales, entre las cuales están las políticas asociadas al currículo, resultados de aprendizaje, créditos y actividades, así como la de investigación, innovación, creación artística y cultural que atañen a la presente.

De igual forma, en cuanto a los medios educativos, explicita que las IES deberán contar no solo con la dotación de ambientes físicos y virtuales, sino que hace mención de “los recursos de aprendizaje e información entre otros, que atienden los procesos formativos (...). La institución deberá contar con la disponibilidad de los medios educativos para cada modalidad (presencial, a distancia, virtual, dual u otros desarrollos que combinen e integren las anteriores modalidades) estableciendo estrategias que atiendan las barreras de acceso y las características de la población” (p. 14). En el mismo artículo hace referencia a la capacitación y apropiación de los medios para estudiantes y profesores.

En términos de acreditación de alta calidad, el Acuerdo 02 de 2020 y la actualización en octubre de 2022, aprobado por el Consejo Nacional de Educación Superior CESU, exigen asegurar la disponibilidad y el uso de medios educativos que permitan la creación de ambientes de aprendizaje coherentes con los resultados esperados y acordes con el nivel de formación y la modalidad. Lo anterior, demostrando también la disponibilidad de recursos de apoyo y estrategias pedagógicas, tecnológicas y de acompañamiento para fortalecer a los profesores en sus habilidades de comunicación y de interacción con los estudiantes. Paralelo a lo anterior, también deberá demostrarse la disponibilidad, acceso, uso y apropiación por parte de los estudiantes, de espacios, recursos, herramientas y equipos para enriquecer los procesos de enseñanza y aprendizaje.

De manera reciente se han formulado nuevas políticas que orientan la implementación de las tecnologías digitales en los próximos años. Leal, Guarín y Morales (2022) identifican las siguientes:

- *Política nacional para la transformación digital e inteligencia artificial* (documento del Consejo Nacional de Política Económica y Social CONPES 3975, aprobado en octubre de 2019). Resalta la necesidad de preparar al talento humano del país para adquirir las habilidades digitales pertinentes y necesarias para aprovechar las oportunidades y enfrentar los retos relacionados con la cuarta revolución industrial, implementando acciones destinadas a fortalecer los escenarios de innovación educativa y de aprendizaje (Departamento Nacional de Planeación, 2019).

- *Política nacional para impulsar la innovación en las prácticas educativas a través de las tecnologías digitales* (documento del Consejo Nacional de Política Económica y Social CONPES 3988, aprobado en marzo de 2020). Además de identificar algunos hitos que permiten observar las principales apuestas que se han generado para incorporar las TIC en este sector en las últimas décadas, resalta la relevancia pedagógica al impulsar la innovación en las prácticas educativas a través de las tecnologías digitales para desarrollar competencias en los estudiantes, que les permitan consolidar su proyecto de vida, así como enfrentar los retos y aprovechar las oportunidades de la sociedad digital (Departamento Nacional de Planeación, 2020).
- Declaración de la importancia estratégica del proyecto nacional *Acceso universal a las tecnologías de la información y las comunicaciones en zonas rurales y apartadas* (documento del Consejo Nacional de Política Económica y Social CONPES 4001, aprobado en agosto de 2020). “Tiene como propósito promover la inclusión digital en zonas rurales, mediante la oferta de acceso público a internet” (Departamento Nacional de Planeación, 2020, p. 24).

3.2. Normatividad institucional

La orientación para el desarrollo de la transformación educativa que plantea la Universidad con la implementación de las tecnologías digitales tiene en cuenta los aspectos que orientan algunos planes, políticas y lineamientos:

18

- **Política y gestión curricular institucional (2011)**

Este documento brinda orientaciones sobre el modelo pedagógico institucional, el cual está centrado en el estudiante. Igualmente, aborda “la flexibilidad que ocurre en la medida en que las características específicas de los planes de estudios permiten que en cada asignatura se gestionen diferentes estrategias didácticas que posibiliten el proceso de enseñanza aprendizaje” (Universidad El Bosque, 2011, p. 127).

- **Política del uso de las TIC (2014)**

Esta política da orientaciones sobre el uso de las TIC y:

Tiene como objetivo principal orientar el uso de las TIC como apoyo a los procesos académicos y administrativos; acorde con el enfoque biopsicosocial y cultural de la Universidad El Bosque y la orientación estratégica hacia la “salud y calidad de vida”, dando cumplimiento para su aplicación en las funciones sustantivas de la educación superior: formación, investigación, transferencia y servicio” (Universidad El Bosque, 2014, p. 50).

- **Política de Educación Virtual y a Distancia (2015)**

Este documento tiene como objetivo:

Orientar a la Comunidad Universitaria para la planeación estratégica, la gestión integral, la formación del talento humano y el aseguramiento de la calidad de programas de pregrado, formación avanzada y educación continuada e-Learning y b-Learning que en su desarrollo utilicen campus virtuales y dispositivos tecno-pedagógicos propios del m-Learning y el u-Learning, y de aquellos programas presenciales que integren TIC para la búsqueda de la excelencia académica.

- **Política de la flexibilidad de la educación (2015)**

Este documento tiene como objetivo:

Orientar a la comunidad académica en la ejecución de los procesos que conducen a la flexibilidad en el marco del Sistema Nacional de Educación Terciaria (SNET), en los niveles curricular, pedagógico, académico y de gestión, con el fin de brindar a los estudiantes estrategias para el cumplimiento de su proyecto de vida académica, mediante la construcción de nuevas relaciones institucionales e interinstitucionales y promoviendo la investigación interdisciplinaria en todos los niveles de formación (Universidad El Bosque, 2015, p. 27).

- **Lineamientos para el Desarrollo de Recursos Educativos en Ambientes Virtuales REAV (2015)**

El fin de estos lineamientos es:

Incrementar las condiciones de calidad de los medios que hoy se integran a las aulas virtuales como elementos estratégicos para el aprendizaje. Con este objetivo se desarrolló un trabajo colaborativo para integrar y consolidar acuerdos conceptuales y establecer el proceso y los procedimientos para el desarrollo de (REAV). De esta manera se pretendió consolidar la apropiación de las TIC en la gestión curricular, la investigación, la responsabilidad social y la innovación, trascendiendo de forma efectiva hacia las tecnologías para el aprendizaje y el conocimiento (TAC).

- **Lineamientos de Educación Virtual y a Distancia (2015)**

En el documento se planteó un modelo para la comprensión y gestión de las modalidades en la Universidad, que, en primer lugar, clarificó las esencias de las mismas en función del aprendizaje y, en segundo lugar, estableció una ruta segura para la comunidad universitaria.

En el mismo, la Universidad propuso sus propios referentes para avanzar hacia la excelencia académica en cada una de las modalidades en el marco del mejoramiento continuo. La pretensión fue lograr un nivel alto de comprensión

entre la comunidad académica de los elementos estructurales que hacen parte de todas las modalidades, y de los elementos fundantes que marcan la diferencia entre las mismas.

- **Lineamientos para la Innovación Tecno-Pedagógica en la Educación Virtual y a Distancia (2016)**

El documento planteó como objetivos generales:

- Orientar a la Comunidad Universitaria en general, sobre el mejor aprovechamiento de las Tecnologías en general y las TIC como una herramienta TAC, para que se utilicen adecuadamente en la medida en que sea requerida para cada una de las tres modalidades (A, B y C).
- Gestionar un catálogo de herramientas TAC para el apoyo de la función docente, investigativa, de responsabilidad social y de innovación, para que la comunidad educativa las aproveche en el desarrollo de sus respectivas actividades.
- Aportar referentes, metodologías y procesos para el aprovechamiento de las tecnologías en general y de las TIC que apoya los procesos (de todos los niveles).
- Alinear el trabajo de las Unidades Académicas en torno a las condiciones y factores de calidad de los programas en las modalidades B y C, y en los momentos de inicio (Registro calificado), desarrollo y consolidación (acreditación de alta calidad).

En este documento se enfatizó la importancia de las herramientas de soporte y de apoyo a los sujetos pedagógicos (docente, estudiante, grupo de estudiantes) que le permitieran solucionar sus requerimientos y necesidades tanto académicos y administrativos como personales y sociales ante las diferentes áreas de la Universidad. De acuerdo con los lineamientos definidos por la UEB para la prestación de estos servicios.

- **Plan de Acción para el Fomento de la Educación Virtual y a Distancia 2016-2021**

El documento identifica como proceso de innovación institucional, la transformación de los programas académicos presenciales a virtuales y la creación de una nueva oferta educativa virtual. Por ello planteó entre otros objetivos generales, los siguientes que tienen relación con esta intención y armonizan con la actual política:

- Generar las capacidades institucionales para la formulación, implementación, gestión y evaluación de propuestas educativas virtuales, pertinentes con las demandas sociales (nacionales, regionales e inter-

nacionales) y las condiciones de calidad que exige su condición de Universidad Acreditada.

- Impulsar a la educación virtual y a distancia como la estrategia institucional coherente y efectiva para el apoyo al país en la disminución de las desigualdades sociales, la creación de capacidades y oportunidades para el desarrollo integral, el mejoramiento de la calidad de vida, la justicia, la equidad y la paz.
- Ejecutar un proceso de innovación en los procesos educativos que origine nuevos paradigmas, programas, prácticas pedagógicas, dispositivos y beneficios al enfoque pedagógico centrado en el estudiante y el aprendizaje que promueve la UEB.
- **Política institucional de innovación (2017)**

El objetivo de esta política es:

Establecer los lineamientos generales y la normatividad que permee el Sistema Estratégico de Gestión de Innovación de la Universidad El Bosque, con los cuales se instaure la posición institucional y se determine un marco de actuación para estimular, promover, gestionar y materializar iniciativas innovadoras relacionadas con inclusión, espacios educativos, aprendizaje durante toda la vida, STEM, innovación social e impacto en la calidad de vida, a través de estrategias y esquemas favorables a la integración y sinergia entre las funciones sustantivas, así como entre las diversas áreas organizacionales y grupos de interés de la Universidad (Universidad El Bosque, 2017, pp. 34-35).

- **Plan de desarrollo institucional 2022-2027: transformaciones oportunas para un futuro cambiante**

El PDI 2022-2027 definió 5 grandes retos que aportan al cumplimiento de la visión institucional fijada al año 2027, de los cuales el reto 2: “Portafolio académico innovador para escenarios de volatilidad, incertidumbre, complejidad y ambigüedad ‘VUCA’”, muestra la pertinencia de la presente política y su aplicación en el contexto institucional, al plantear:

El esfuerzo por el desarrollo de productos y servicios innovadores y pertinentes para los escenarios cambiantes del siglo XXI son guiados por las necesidades de los grupos de interés y los contextos, la capacidad de respuesta y adaptación a los cambios, la velocidad de introducción de nuevas tecnologías, entre otros (Universidad El Bosque, 2022, p. 69).

Igualmente, el plan comprende líneas estratégicas centrales y transversales que, en sus proyectos, subindicadores y metas, comprometen relaciones con el establecimiento de esta nueva política, en específico la línea estratégica central de transformación de la educación, que plantea como objetivo estratégico:

La consolidación de un portafolio innovador que se sustenta en la transformación y el desarrollo curricular, a partir del fortalecimiento de los resultados de aprendizaje de los estudiantes. Esta línea se apalanca en la puesta en marcha de 2 proyectos, a saber: Oferta académica innovadora, sostenible y diversificada y Competencias globales para el éxito académico (Universidad El Bosque, 2022 p. 79).

- **Actualización a Política Académica y Lineamientos curriculares (2023)**

Este documento ofrece “las directrices teóricas, epistemológicas y metodológicas del currículo; su funcionalidad se plantea para establecer la unicidad de voces y acciones que los programas académicos tanto de pregrado como de posgrado de la Universidad El Bosque desarrollan para que cada proceso refleje la articulación con las funciones misionales. Las instituciones de educación superior están llamadas a diseñar y operar currículos que se acerquen a la realidad social en un proceso continuo a lo largo de la vida” (Universidad El Bosque, 2023, p. 6).

La presente política reemplaza la Política de Educación Virtual y a Distancia (2015).



4. OBJETIVOS DE LA POLÍTICA



4.1. Objetivo general

Orientar el diseño y la apropiación de los entornos digitales por parte de la comunidad académica, con el fin de aportar al desarrollo del modelo pedagógico de la universidad, establecido como enfoque de los currículos basados en el aprendizaje y el aprendizaje centrado en el estudiante.

23

4.2. Objetivos específicos

1. Definir los lineamientos para el diseño, la incorporación y apropiación de experiencias de aprendizaje en la educación basada en entornos digitales, en las diferentes modalidades y niveles de la oferta formativa de la Universidad, con el fin de aportar a la cobertura, la flexibilidad y la calidad educativa.
2. Promover el uso académico y pertinente de los recursos digitales y tecnológicos destinados a potenciar las experiencias de aprendizaje centrado en el estudiante que favorezcan el logro de los resultados de aprendizaje institucionales, con el fin de fortalecer la oferta formativa en las diferentes modalidades.

3. Fomentar la mejora continua de los procesos relacionados con la creación y la gestión de recursos digitales y ambientes virtuales, en correspondencia con los procesos de calidad de la Universidad que impliquen sus ideales institucionales de promover la cultura de la vida, su calidad y su sentido.
 - Desarrollar rutas de formación para el fortalecimiento de competencias digitales que permitan la transformación de los procesos de enseñanza y aprendizaje de la comunidad académica.
 - Impulsar la creación y el desarrollo de comunidades digitales de aprendizaje de estudiantes y docentes, y otros escenarios, para favorecer la reflexión constante en torno a las implicaciones, los usos, procesos y actualizaciones de lo digital y lo tecnológico en el cambiante contexto educativo, así como la construcción conjunta de conocimiento y el fortalecimiento de competencias digitales.
 - Promover una mejor contextualización al estudiante sobre las necesidades y realidades del entorno y el sector en que se desempeñará como egresado de la universidad.
 - Favorecer procesos de internacionalización, a través de dinámicas de relación con docentes y estudiantes en el exterior, que, sin importar su ubicación, puedan interactuar con nuestra comunidad a través de los medios digitales.



5. ALCANCE



La presente política sirve de marco a la comunidad universitaria en cuanto a las consideraciones y los procesos que se deben tener en cuenta en el diseño y la gestión del aprendizaje centrado en el estudiante, soportado en entornos digitales, lo que supone una correcta creación, uso y administración de las tecnologías y recursos digitales al servicio del aprendizaje, que permita el desarrollo del ser humano y promueva sus intereses académicos, profesionales y personales.

Plantea esta política las reflexiones pertinentes al diseño y uso de entornos digitales en todas las modalidades, pues no son estos exclusivos de la educación virtual. La modalidad presencial recurre también a las tecnologías y recursos digitales a fin de fortalecer las prácticas de enseñanza y aprendizaje, de tal manera que este documento trasciende de lo puramente instrumental y técnico en el uso de las tecnologías, hacia una reflexión pedagógica y didáctica que favorece la creación de una cultura digital, en la que la apropiación y el uso crítico y estratégico son acciones esenciales.

Lo que se plantea en el presente documento fundamenta el modelo de educación basada en entornos digitales y sus lineamientos, con los cuales se detallan los procesos, roles, servicios, entre otros necesarios para el cumplimiento de

los objetivos estipulados en esta política. Del mismo modo, esta política determina las principales acciones estratégicas que deben considerarse en función de asegurar su cumplimiento.

La *Política y gestión curricular* y la *Política del uso adecuado de las TIC* complementan lo planteado en este documento, en alineación con lo establecido en el Proyecto Educativo Institucional (PEI) y el enfoque pedagógico de la Universidad.



6. DESARROLLO DE LA POLÍTICA



A continuación, se plantean los principales conceptos que soportan la presente política.

6.1. Definiciones

- **Educación basada en entornos digitales**

Se concibe como aquel sistema¹ de formación, mediado por recursos y tecnologías digitales que brinda experiencias de aprendizaje interactivas y flexibles, que facilitan la interacción y construcción de conocimiento, independientemente del tipo de modalidad.

1. Se acoge el término de sistema, partiendo de la reciente propuesta plasmada en el Reporte “*Transformación Digital de la enseñanza y el aprendizaje en la educación superior*” realizado por el Centro Internacional para la innovación en la Educación Superior bajo los auspicios de la Unesco y el Instituto de Educación de la Universidad de Tsinghua que se cita enseguida: “Comparada con la enseñanza tradicional (...) la digital sigue diferentes reglas, pasando de un orden lineal a un sistema dinámico, complejo y abierto; el entendimiento de las leyes de la educación y la enseñanza se ha transformado de un pensamiento tradicional y lineal en uno no lineal, y el comportamiento de enseñanza y el proceso de aprendizaje están registrados en forma de datos, al apoyarse en tecnologías digitales tales como el Internet” (Unesco, 2022, p. 34).

Supone una transformación educativa que mejora el aprendizaje y fomenta en los estudiantes las capacidades para resolver problemas, investigar y tener pensamiento crítico, promoviendo el aprendizaje autónomo.

- **Experiencias digitales de aprendizaje**

Las experiencias digitales de aprendizaje se refieren a los procesos educativos centrados en el estudiante que se llevan a cabo en entornos digitales, donde los estudiantes construyen conocimiento, aprenden a aprender, logran aprendizajes significativos y desarrollan competencias, a través de mediaciones pedagógicas y rutas didácticas que facilitan la enseñanza y el aprendizaje. Estas experiencias se diseñan con intención formativa para brindar rutas de aprendizaje activo que les permitan a los estudiantes aprender a aprender utilizando herramientas y plataformas digitales. Estas experiencias no se limitan al desarrollo de recursos educativos digitales bidimensionales, sino que involucra el uso de tecnología para otros usos, como, por ejemplo, el escáner e impresión 3D de objetos, así como del cuerpo humano, diseño y uso de laboratorios remotos, etc.

- **Competencias digitales**

El desarrollo de competencias digitales ha venido tomando un fuerte protagonismo en los distintos niveles educativos, al constituirse en el elemento transformador del acto educativo. Flores (como se citó en Cabero et al., 2020), resalta esta relevancia al describirla como:

Una competencia multidimensional y puede ser definida como la capacidad para movilizar aquellas habilidades y destrezas que permiten buscar, seleccionar críticamente, obtener y procesar información relevante haciendo uso de las tic para transformarla en conocimiento, al mismo tiempo que se es capaz de comunicar dicha información a través de la utilización de diferentes soportes tecnológicos y digitales, actuando con responsabilidad, respetando las normas socialmente establecidas y aprovechando estas herramientas para informarse, aprender, resolver problemas y comunicarse en distintos escenarios de interacción (p. 19).

En la Universidad El Bosque se han definido las competencias atendiendo a los diferentes roles: docentes, estudiantes y demás miembros de la comunidad académica.

Competencia digital de los docentes: institucionalmente se ha definido como la capacidad para: “Seleccionar y usar adecuadamente las tecnologías digitales para la creación, desarrollo y gestión de escenarios y experiencias pedagógicas que favorezcan el aprendizaje significativo y la autonomía del estudiante”.

Lo anterior implica el acompañamiento pertinente y el compromiso institucional para desarrollar las correspondientes estrategias.

Competencia digital de los estudiantes: en el contexto universitario y amparados en lo que ha expresado la Unesco (2018) en torno a que este tipo

de habilidades contribuyen a la formación permanente y en esa medida inciden en la consecución de un trabajo más digno, en la UEB se conciben como aquellas habilidades requeridas por un estudiante en el contexto formativo que le permiten ser crítico, selectivo y creativo en el uso de las tecnologías digitales y que, aunadas a las respectivas competencias disciplinares, le preparan para un pertinente y eficaz desempeño laboral.

- **Medios y mediaciones pedagógicas**

En el uso de la tecnología digital en educación, los medios hacen referencia, principalmente, a los recursos físicos y a las tecnologías digitales y análogas que soportan el diseño y uso de recursos digitales y ambientes virtuales, así como la comunicación e interacción entre estudiantes y docentes. Pensar en los medios implica reconocer el uso formativo de la tecnología, por lo cual los medios se constituyen en mediación cuando se usan con una intencionalidad pedagógica, es decir, cuando son medios usados para diseñar entornos y experiencias digitales de aprendizaje que promuevan la construcción de conocimiento por parte de los estudiantes. Algunos ejemplos de medios son los computadores, los dispositivos móviles, los tableros digitales, las plataformas LMS, las aplicaciones, etc.

En este contexto, la mediación pedagógica se concibe como el tratamiento de medios, contenidos y experiencias de aprendizaje mediante el uso de las tecnologías, con el fin de posibilitar la reflexión, la participación, la comprensión, la creatividad y la construcción de conocimiento por parte de quien aprende, para, en esa medida, lograr los resultados de aprendizaje planteados.

Algunos ejemplos de mediaciones didácticas en entornos digitales son los objetos virtuales de aprendizaje o informativos, las aplicaciones y los recursos en formatos de texto, sonido, visuales, audiovisuales y multimediales, aulas virtuales, secuencias didácticas inmersivas, etc., no obstante, las mediaciones se representan en la orientación pedagógica del docente tutor/autor experto.

- **Ambiente virtual de aprendizaje (AVA)**

El ambiente virtual de aprendizaje consiste en el espacio en el que se disponen y distribuyen los contenidos, recursos y rutas de aprendizaje que favorecen las experiencias de formación. Los ambientes virtuales de aprendizaje deben estructurarse de tal manera que garanticen las condiciones tecnológicas, pedagógicas y de interacción, para el desarrollo de los procesos de enseñanza y aprendizaje.

En esa medida, las acciones implementadas por la Universidad están dirigidas a contar con AVA enriquecidos con una propuesta pedagógica coherente con los principios pedagógicos institucionales, con rutas didácticas y de navegación claras para los estudiantes y docentes, y con recursos educativos digitales (RED) tales como los objetos virtuales de aprendizaje (OVA), audios, videos,

imágenes, textos, infografías y aquellos que empleen tecnologías emergentes (realidad virtual, realidad aumentada, realidad mixta, inteligencia artificial, entre otros).

- **Ciudadanía digital**

Hace referencia a las normas aceptables de comportamiento relacionadas con el uso de la tecnología para aprender, crear y participar socialmente en la producción y el uso de contenidos digitales. La educación abre este espacio en la construcción de una sociedad alfabetizada con tecnología digital y equipa a los estudiantes como usuarios responsables y prudentes, en temas relacionados con el acceso, las transacciones, la comunicación, la alfabetización, la ética, el derecho, los derechos y deberes, la salud y la seguridad (Mahadir et al., 2021, en: DIGINEXA, 2023).

- **Comunidad digital**

La comunidad digital es un entorno de intercambio y construcción colectiva de conocimiento, en el que convergen diferentes perspectivas en torno a temáticas de interés común, lo que permite reflexionar, debatir y compartir información. La comunidad digital se caracteriza principalmente por contar con un canal de comunicación multidireccional; tienen un compromiso dado en interacciones de aprendizaje para el beneficio común; construye redes invisibles de relaciones y trabaja con y desde la diversidad (Osorio, 2017).

Tal es el caso de la creación de comunidades virtuales o redes sociales, con propósitos mutuos que buscan entre sí el reconocimiento social, la integración de recursos, la creación de potencialidades colectivas y el fomento del pensamiento crítico y el desarrollo, y divulgación de experiencias de valor para las personas que las conforman.

- **Innovación educativa**

La innovación educativa es un proceso intencionado, producto de la planificación y conducente a mejorar los resultados del acto formativo, por lo cual puede impactar diversos aspectos (procesos, relaciones, recursos, actitudes, gestión, entre otros posibles). Implica la participación comprometida de los involucrados, la definición de sus roles, la articulación de procesos, la reflexión y el examen continuos. Puede potenciar a las instituciones educativas y, aunque se busca una transformación significativa, no implica necesariamente la invención de algo (Sánchez, 2019); no obstante, según lo enuncia el Ministerio de Educación Nacional (2020), “se configura a partir de la creación o apropiación de ideas, estrategias, conocimientos, metodologías o productos, que generan transformaciones en las dinámicas de la comunidad educativa y la cultura institucional según necesidades e intereses”.

De otra parte, la innovación digital en educación se asume como el resultado de la apropiación de conocimiento, mediante nuevos procesos pedagógicos y comunicativos que se favorecen gracias al uso acentuado de tecnologías digitales.

- **Recursos educativos digitales**

Todo aquel material o herramienta apoyada en tecnología digital que tiene una intencionalidad educativa y que facilita la construcción de conocimiento. Los recursos educativos digitales se caracterizan por ser adaptables, accesibles y multimediales, en tanto se pueden encontrar en formatos como imágenes, videos, archivos de audio, documentos, presentaciones, animaciones o cualquier otro que se utilice para fortalecer la enseñanza y mejorar el aprendizaje.

- **Tecnología educativa**

La tecnología educativa (TE) significa la incorporación de las TIC en la educación como medios para apoyar los procesos de enseñanza y aprendizaje. Según Moreira (2010), la TE es:

El espacio intelectual pedagógico cuyo objeto de estudio son los medios y las tecnologías de la información y la comunicación, en cuanto formas de representación, difusión y acceso al conocimiento y a la cultura de los distintos contextos educativos: escolaridad, educación no formal, educación informal, educación a distancia y educación superior (p. 6).

En el ámbito educativo, las TIC trascienden a las tecnologías para el aprendizaje y el conocimiento TAC y las tecnologías para el empoderamiento y la participación TEP, caracterizadas no solo por la dotación o utilización de infraestructura tecnológica y conectividad, sino por la integración de las nuevas tecnologías en las prácticas pedagógicas.

- **Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC)**

Las TIC hacen referencia al conjunto de herramientas y recursos tecnológicos que facilitan la adquisición, el almacenamiento, el procesamiento, la transmisión y la gestión de la información. Estas tecnologías incluyen hardware como computadores, dispositivos móviles, servidores, entre otros; software como aplicaciones, sistema de información, sistemas operativos; redes de comunicación como la internet y tecnologías inalámbricas. En el contexto de la Universidad, las TIC cumplen una función clave, al facilitar el acceso a la información, el aprendizaje interactivo, la colaboración y la comunicación entre docentes y estudiantes.

- **Tecnologías para el Aprendizaje y el Conocimiento (TAC)**

Las TAC se refieren a las herramientas digitales y recursos tecnológicos que se diseñan y usan con la función principal de potenciar los procesos de enseñanza y aprendizaje. Algunos tipos de TAC son: plataformas como ambientes virtuales de aprendizaje, aplicaciones educativas, simuladores, realidad virtual, recursos multimedia, recursos audiovisuales y otros formatos, así como impresiones 3d,

laboratorios remotos, entre otros. El objetivo principal de las TAC es proporcionar experiencias de aprendizaje dinámicas, interactivas y motivadoras, facilitando el acceso al conocimiento, fomentando la autonomía del estudiante y estimulando la creatividad y la resolución de problemas.

- **Tecnologías del Empoderamiento y la Participación (TEP)**

Las Tecnologías del Empoderamiento y la Participación son aquellas diseñadas y usadas con el fin de promover la interacción entre la comunidad educativa, involucrar y hacer partícipes activos a los estudiantes y demás miembros de la comunidad en los procesos educativos, facilitar la creación y consolidación de redes académicas institucionales, así como de fortalecer la participación y debate de los miembros de la comunidad. Estas tecnologías se centran en crear espacios digitales que fomenten la colaboración, la cocreación y el diálogo entre docentes, estudiantes, la comunidad educativa y la sociedad en general. Algunos tipos de TEP son: herramientas para comunidades digitales como redes sociales; herramientas para el desarrollo de debates como foros; herramientas para la comunicación sincrónica y asincrónica; herramientas para la toma de decisiones de manera sincrónica o asincrónica; entre otros. Además, estas tecnologías pueden incluir herramientas para el seguimiento del desempeño académico, la retroalimentación continua, la gestión de proyectos y la comunicación efectiva, con el objetivo de fortalecer la comunidad educativa y promover una cultura de participación, apropiación y comunicación digital permanente.

6.2. Principios

32

La presente política se ha concebido a partir de los siguientes principios:

- **Cobertura**

La política brinda un marco que permite contar con una oferta formativa que trascienda barreras espaciotemporales, para ofrecer una educación de alta calidad dentro y fuera de la institución física, mediante experiencias innovadoras y ubicuas.

- **Transversalidad**

La política es transversal en tanto la educación basada en entornos digitales está presente en los procesos formativos de la Universidad, en todas sus modalidades. Para esto, requiere la articulación de las diferentes unidades académicas y administrativas de la Institución.

- **Construcción de cultura digital**

Esta política traza como premisa la necesidad de apropiar lo digital como parte de la esencia del quehacer académico de la comunidad universitaria en todos los niveles y modalidades, y en el desarrollo de las funciones sustantivas.

- **Consolidación de comunidades digitales**

La presente política se convierte en el principal recurso para promover, desde los entornos digitales, la creación de espacios colaborativos y de interacción entre los diferentes actores que integran la comunidad académica.

- **Democratización de la educación, diversidad, equidad e inclusión**

La presente política promueve la integración y el uso de diferentes entornos digitales, para lograr el acceso universal a la educación, garantizando de esta forma una formación con características equitativas, inclusivas y que apoyen la diversidad. El acceso para todos y todas se promueve con este documento.

- **Innovación educativa**

Para la consolidación de esta política, se reconoce el factor de innovación en el ámbito educativo como un aliado indispensable para responder a los propósitos de transformación institucional.

- **Pertinencia**

La presente política responde al Proyecto Educativo Institucional y, en esa medida, aporta a los planes de desarrollo que se tracen en pro de la transformación digital.

- **Calidad**

La política como marco de los procesos académicos en entornos digitales promueve la calidad y excelencia de la oferta formativa de la Universidad. De ahí que vela por el cumplimiento de criterios como la autenticidad y originalidad, el respeto por los derechos de autor y todas aquellas directrices de carácter institucional que le atañen y sean de obligatorio cumplimiento.

- **Bioética**

Esta política acoge la concepción de que La Universidad El Bosque ha determinado con respecto a la Bioética, como fundamento axiológico y se inspira en este nuevo campo de saberes y prácticas para formular su lema institucional “por una cultura de la vida, su calidad y su sentido” (PEI. Universidad El Bosque, 2017, p. 26).

- **Enfoque biopsicosocial y cultural**

Como fundamento de la presente política, se tendrán en cuenta los factores biológicos, psicológicos, sociales y culturales de las personas involucradas, en la medida en que se entienden como aspectos fundamentales del comportamiento humano que aportan al mejoramiento de la calidad de vida y su sentido.

Como en todo proceso o cualquier acción de cualquier individuo o grupo social en la UEB, en el proceso de generación de experiencias de aprendizaje

centradas en aprendizaje apoyadas en entornos digitales, están implicadas de manera multicausal y sistémica las cuatro dimensiones del enfoque, biológica, psicológica, social y cultural.

Así pues, es multicausal porque están siempre implicadas las cuatro dimensiones, biológica, psicológica, social y cultural. Siempre están implicados muchos procesos de manera dinámica, lo que significa que deben enunciarse, describirse e intentar comprenderse en todas sus relaciones y posibilidades.

Y ser sistémica significa que, en cualquier momento, el cambio en uno o varios componentes de cualquiera de esas dimensiones va a implicar un cambio en el sistema de relaciones de esas dimensiones frente a una situación, proceso o condición. De esta forma, una dimensión tiene valor porque está relacionada con las otras dimensiones (Diginexa, 2023, p. 25).

6.3. Implementación

Con base en las definiciones y los principios que marcan el derrotero de la presente política, la implementación expone, de manera general, cómo la Universidad trabaja por el cumplimiento de lo establecido desde el alcance, partiendo de la presentación de la División de Innovación Digital en Educación (DiDE) como impulsora de la política, junto con la intervención de otras divisiones y unidades académicas y administrativas que la soportan y fortalecen, para concluir con la descripción de las estrategias que favorecen el cumplimiento de los objetivos.

6.3.1. La División de Innovación Digital en Educación (DIDE) como impulsora de la política

34

La División de Innovación Digital en Educación (DiDE) lidera los procesos de diseño, uso y gestión de recursos digitales y ambientes virtuales que fortalecen las experiencias de aprendizaje significativo. Además, asesora y acompaña a la comunidad académica en esos campos, en pos del desarrollo de las competencias digitales.

La DiDE, soportada en una filosofía de vocación de servicio a toda la comunidad con un modelo colaborativo, adaptable y flexible, está conformada por los siguientes ejes:

Eje de innovación Edumedia Lab: en este eje se realiza la producción de contenidos digitales en diferentes formatos, que se utilizarán como recursos en actividades educativas, articulando los currículos, las mediaciones pedagógicas y las plataformas tecnológicas, lo cual incide positivamente en las prácticas pedagógicas.

Eje de innovación Edutech Lab: en este eje se incentiva a toda la comunidad académica al uso de tecnologías innovadoras, en cuanto formas de representar, difundir y acceder al conocimiento de los distintos contextos educativos. De esta manera, mejora el desempeño mediante el uso y la gestión de procesos y recursos tecnológicos adecuados.

Eje de innovación, investigación y desarrollo de lo digital I2D2: en este eje se desarrollan proyectos de investigación, desarrollo e innovación educativa, con la utilización de tecnologías emergentes, a partir de las iniciativas o necesidades que surgen desde los diferentes grupos poblacionales que forman parte de la comunidad académica interna y externa.

Eje de innovación Community Lab: en este eje se establecen nuevos modelos de comunicación para generar espacios de formación, información, debate, reflexión y divulgación de experiencias, así como el despliegue de recursos para compartir con las partes interesadas, tanto internas como externas.

En este contexto, la presente política establece propósitos y principios de acción para el diseño, uso, apropiación, evaluación y actualización de conceptos y prácticas académicas, administrativas y pedagógicas pertinentes para un aprendizaje centrado en el estudiante, y basado en entornos digitales, con orientación hacia la calidad y la excelencia. Dichos propósitos y sus correspondientes principios de acción se presentan a continuación, y atienden a los objetivos propuestos en la presente política.

6.3.2. Propuesta institucional para el fomento de la Educación Basada en Entornos Digitales

Propósito: esta política se ocupa de determinar los conceptos y acciones estratégicas que permitan brindar las orientaciones para el diseño, la incorporación y apropiación de experiencias de aprendizaje centrado en el estudiante en la educación basada en entornos digitales, en las diferentes modalidades y niveles de la oferta formativa de la Universidad, con el fin de aportar a la cobertura, la flexibilidad y la calidad educativa.

El Plan de Desarrollo Institucional 2022-2027 *Transformaciones oportunas para un futuro cambiante* identificó cinco grandes retos que decantan los temas estratégicos que marcan la ruta para el cumplimiento de la visión. Es así como el reto 4 *Campus dinámico que responda a las necesidades académicas de forma eficaz y eficiente* proyecta un campus universitario que traspasa el espacio formativo físico hacia uno digital, en el que se integran los diferentes actores y las nuevas tecnologías, propiciando escenarios en los que las formas de enseñanza y aprendizaje se configuran en coherencia con la cultura digital, multicanal y dinámica de los productos y servicios disponibles para la comunidad universitaria.

La delimitación del marco de acción anterior en líneas y proyectos permite, desde la línea estratégica 1: *Transformación de la educación*, consolidar un portafolio innovador que se sustenta en la transformación y el desarrollo curricular, a partir del fortalecimiento de los resultados de aprendizaje de los estudiantes, lo anterior mediante múltiples modalidades y modos de enseñanza, en los que la educación basada en entornos digitales apoyará el desarrollo de rutas de formación flexibles que garanticen la valoración y el logro de los resultados de aprendizaje.

Principios de acción: en coherencia con los planteamientos establecidos en el Plan de Desarrollo Institucional 2022-2027, se requiere el diseño, la socialización y apropiación de unos **lineamientos de educación basada en entornos digitales**, que sienten las bases y determine los lineamientos que apoyen las dimensiones pedagógica, comunicativa, organizacional y tecnológica de los procesos pedagógicos, mediante el uso de tecnologías y recursos digitales para todas las modalidades. Por tanto, se hace necesaria una continua apropiación de las TIC en la gestión curricular, para que trasciendan de forma efectiva hacia las TAC y las TEP, como vehículos que apoyen el aseguramiento de los Resultados de Aprendizaje Institucionales (RAI), de programa (RAP) y de curso (RAC).

Lo anterior implica el desarrollo de procesos formativos y espacios de discusión dirigidos a la comunidad académica, en los que se brinden orientaciones de cara al fortalecimiento de las experiencias digitales no solo para aprender, sino también para difundir, compartir y construir colaborativamente conocimiento. De esta forma, se aporta a la cobertura, la flexibilidad y la calidad educativa que busca la Institución desde sus diferentes niveles: macro, meso y microcurricular.

36

La educación digital supera los aspectos que tradicionalmente separan las modalidades educativas, pues involucra no solo el proceso de aprendizaje de aquellos estudiantes que decidan aprender a aprender a cualquier hora, en cualquier momento y en cualquier lugar, sino también de aquellos que decidan asistir a un espacio físico de clase para continuar su proceso de formación.

La educación basada en entornos digitales invita a formular experiencias de aprendizaje desde una nueva concepción, que le permita apropiarse metodologías innovadoras, propiciando una mayor interacción y colaboración a través del uso de tecnologías digitales, indistintamente de la modalidad, mejorando así las prácticas pedagógicas.

6.3.3. Oferta formativa en modalidad virtual

Propósito: el constante incremento en la demanda de formación virtual requiere el fortalecimiento y la constante reflexión en torno a los criterios insti-

tucionales que permiten evidenciar la calidad de programas, proyectos, recursos y rutas formativas. Es desde la calidad que se puede fortalecer la oferta y ampliar la cobertura. Se hace necesaria, entonces, una reflexión permanente sobre las realidades cambiantes en el entorno educativo, a fin de lograr una educación inclusiva que atienda las necesidades de los territorios y regiones del país, y abra las posibilidades de ofrecer programas y cursos en entornos internacionales para el fortalecimiento de una formación a lo largo de la vida.

Principios de acción: la presente política propende por la apertura de espacios de discusión necesarios para la creación de nueva oferta de programas y cursos basados en entornos digitales, así como para su fortalecimiento en todas las modalidades.

En ese sentido, incluir un análisis en torno a la pertinencia o no de crear programas académicos virtuales, que bien sean diseñados como tales o formen parte de un registro único calificado, es una buena práctica que se implementa en los momentos de creación y renovación de programas académicos en pregrado y posgrado, así como la oferta de formación de educación continuada.

Del mismo modo, identificar los cursos que puedan ser ofrecidos en modalidad virtual es un ejercicio constante que permite y apoya estrategias de flexibilidad y transversalidad curricular. De igual forma, es fundamental potenciar la modalidad virtual en la oferta de educación continuada, con el fin de fortalecer las experiencias de aprendizaje digitales, que pueden ser estándar o a la medida. Esto favorece la ampliación de la cobertura y la diversificación en las propuestas que se realicen desde Educación Continuada, así como el fortalecimiento de la imagen de la Universidad en el sector empresarial.

6.3.4. Uso académico y pertinente de los recursos digitales y tecnológicos

Propósito: el uso de las tecnologías educativas en la Universidad resulta estratégico en la medida en que responde a las rutas formativas definidas para cada programa y a los resultados de aprendizaje establecidos para las asignaturas. La Universidad cuenta con una infraestructura tecnológica robusta que soporta los procesos académicos. En ese sentido, la presente política fomenta la reflexión en torno a criterios de pertinencia, accesibilidad, coherencia y respuesta a las necesidades del uso de estas tecnologías en los espacios de formación de los estudiantes, más allá de su uso meramente instrumental.

Principios de acción: promover el diseño y la implementación de estrategias pedagógicas y didácticas apoyadas en tecnologías educativas debe ser un ejercicio constante de la universidad. De esta manera, se espera que docentes y estudiantes

sean capaces de identificar y usar de manera crítica las tecnologías para la implementación de experiencias de aprendizaje significativo pertinentes y coherentes con el modelo pedagógico y el enfoque biopsicosocial de la Universidad, en diferentes formatos, con usos de recursos en dos y tres dimensiones.

Establecer las estrategias didácticas y sus itinerarios, los momentos de aprendizaje pertinentes en la educación basada en entornos digitales, y tipificar los recursos digitales y las tecnologías al servicio de la educación, así como sus usos, son prácticas de constante reflexión, implementación y actualización que se deben llevar a cabo. Por tanto, la Universidad propende por una educación digital de alta calidad, por lo que el diseño y la implementación de estrategias de aseguramiento de la calidad son acciones relevantes para una verdadera transformación de la educación con principio de excelencia.

6.3.5. Mejora continua de procesos

Propósito: promover la creación, el uso y la gestión de tecnologías y recursos digitales al servicio de la educación requieren del diseño y la constante revisión de los procesos, para que sean pertinentes, amigables y efectivos para los diferentes actores que intervienen en ellos. Todo proceso es perfeccionable, susceptible de mejora.

En consonancia con la *Política de calidad y planeación* de la Universidad, que establece que “la generación de la calidad propende por la mejora hacia los niveles de excelencia y la planeación avanza hacia la adaptación y el desarrollo institucional en entornos con dinámicas de cambio permanentes” (Universidad El Bosque, 2013, p. 29), en este documento se estimula la existencia de orientaciones en el desarrollo de la cultura de la evaluación, la planeación y la calidad, buscando el mejoramiento continuo en torno a todo el ciclo de vida de entornos digitales de educación y sus diferentes recursos y tecnologías.

Principios de acción: los recursos educativos digitales y el ambiente virtual en general deben incidir de manera significativa en el aprendizaje de los estudiantes, por ello es necesario desarrollar procesos de revisión y evaluación constante, que revelen la efectividad del alcance fijado, las limitaciones y las oportunidades de mejora para que los nuevos desarrollos conduzcan al logro de los resultados de aprendizaje.

Se hace relevante el diseño y la permanente actualización de protocolos y procesos de diseño de recursos digitales y usos de las tecnologías educativas, del mismo modo que del diseño, uso y gestión de aulas virtuales para las diferentes modalidades y niveles de formación. La incorporación de estos procesos en los cursos ofrecidos por Educación Continuada merece, por lo tanto, un análisis

específico y pertinente, diferenciado, si es necesario, de los procesos establecidos para la educación formal.

Las acciones derivadas de los anteriores procesos permiten fortalecer la pertinencia de los recursos educativos en el ambiente virtual como apoyo a los procesos formativos planteados desde lo curricular. Por ello, el mecanismo empleado debe contemplar diferentes metodologías e incluir a todos los actores relacionados (docentes, estudiantes, administrativos), como elementos fundamentales en un proceso de mejora continua.

6.3.6. Espacios de reflexión en torno a las tecnologías de la educación

Propósito: la incorporación de realidades extendidas y de la inteligencia artificial en la educación, su apropiación y correcto uso invitan a una constante conversación y reflexión en torno al uso de las tecnologías y los recursos digitales en una educación que propende por un aprendizaje significativo. El constante surgimiento de plataformas, herramientas, aplicaciones y un sinnúmero de tecnologías que tienen el potencial de permear los procesos educativos hace necesaria una permanente observación de los fenómenos que se pueden producir, para así establecer los mecanismos y estrategias que aseguren una educación de calidad.

Principios de acción: diseñar, socializar e implementar una política de uso de la inteligencia artificial en la universidad apoya el aseguramiento de la continuidad de la excelencia académica que caracteriza a la Universidad. El surgimiento constante de aplicaciones de inteligencia artificial y la maduración acelerada de las aplicaciones y tecnologías existentes motivan a que la universidad se pronuncie al respecto y determine los lineamientos, instrucciones, estrategias y fundamentos de sus usos. La definición de protocolos de uso de estas nuevas realidades, que sin duda trascienden en una reflexión constante sobre las dinámicas educativas y los roles de los docentes y estudiantes, se hace necesaria no solo para la función sustantiva de la formación, sino para la investigación, la extensión y la responsabilidad social.

A través de la presente política y sus lineamientos se promueve la generación de espacios de discusión y consenso para atender a la integración, la adaptación y el uso eficaz e innovador de aquellas tecnologías y recursos digitales que pueden beneficiar los procesos de aprendizaje de cara al modelo pedagógico y las líneas estratégicas institucionales. De ahí que, a través de diversos canales, se establecen espacios de reflexión abiertos a toda la comunidad académica, como punto de referencia para el discernimiento en torno a lo digital en la educación y aplicado al contexto institucional. Se plantean escenarios de discusión como los

webinars y conversatorios, cuya apropiación de parte de las diferentes dependencias de la UEB facilita alcanzar el propósito descrito en la presente política.

De la misma forma, esta política promueve la participación constante de las unidades académicas, a través de diferentes espacios, como los consejos de facultad, consejos académicos, entre otros, que generen los aportes pertinentes al tema. La velocidad con la que las tecnologías emergentes se incorporan en la sociedad, y por lo tanto en la educación, demanda rapidez y persistencia en estas reflexiones. Se promueve así la creación de espacios formales de conversación, reflexión y creación en torno a las tecnologías en la educación.

6.3.7. Formación para el desarrollo de competencias digitales

Propósito: esta política se propone guiar el proceso de desarrollo profesoral docente que fortalezca las competencias digitales necesarias para ofrecer experiencias de aprendizaje significativo, basadas en entornos digitales. Los docentes de la Universidad El Bosque serán docentes que:

- Aporten a la calidad educativa mediante la transformación de prácticas pedagógicas, integrando recursos y tecnologías digitales que permitan un enriquecimiento del aprendizaje centrado en el estudiante.
- Incorporen estrategias para orientar a los estudiantes en el correcto uso de las tecnologías y los recursos digitales en sus prácticas de enseñanza y aprendizaje.
- Promuevan la transformación de la educación en la universidad, con miras a la incorporación efectiva y pertinente de los entornos digitales de aprendizaje.
- Apoyen procesos de reflexión en torno a las buenas prácticas de la educación basada en entornos digitales.

Del mismo modo, esta política impulsa el desarrollo de las competencias digitales de los estudiantes, con las que no solo fortalezcan sus aprendizajes, sino que las extiendan hacia un sentido crítico de su uso e implementación a lo largo de la vida y en todos los escenarios.

Principios de acción: en esta política, se considera la formación como una de las principales estrategias para lograr la transformación de los procesos de enseñanza y aprendizaje, y el diseño de experiencias de aprendizaje significativo. Por lo tanto, se promueve el diseño de rutas de formación con el fin de que docentes y estudiantes puedan aplicar y transferir sus habilidades digitales a diferentes entornos y situaciones académicas y a lo largo de la vida. Dichas

rutas buscan fortalecer las competencias digitales que favorecen el desarrollo de saberes, prácticas y habilidades para un uso crítico, reflexivo, responsable y académico de las tecnologías en los procesos educativos. Además, se caracterizan por ser pertinentes, significativas, situadas, flexibles y contextualizadas.

Para propiciar los escenarios de formación de la comunidad académica, se plantea un enfoque multimodal que brinda opciones a docentes y estudiantes para acceder a la oferta formativa. Esto significa que la formación se desarrolla en modalidad virtual, híbrida y presencial, y puede ser 100 % autónoma o con el acompañamiento de un tutor. Por lo anterior, la ruta de formación se organiza en oferta como, por ejemplo: microlearning, cursos cortos asincrónicos o sincrónicos, cursos con actividades evaluativas, diplomados, entre otros.

6.3.8. Comunidades digitales de aprendizaje

Propósito: la innovación educativa es una actitud y un proceso de generación de nuevas ideas, en el que, de manera colectiva, se solucionan situaciones problemáticas de la práctica, que conducen a cambios en la institución educativa (Osorio, 2017). De esta manera, recoger esta y otras acepciones sobre innovación educativa, que sin duda fundamentan una educación basada en entornos digitales, promueve la búsqueda de nuevas y mejores formas de aprender, enseñar y relacionarse. Esta política, por lo tanto, promueve el aprendizaje colaborativo, participativo, que aporte al mejoramiento de las prácticas pedagógicas de los docentes en todas las modalidades y en todos los niveles, así como en las prácticas de aprendizaje por parte de los estudiantes.

El proceso de aprendizaje no está condicionado a la relación entre un ser que enseña y otro que recibe la información y aprende. Este proceso se puede dar a través del constante diálogo, del compartir entre miembros de comunidades que se reúnen en torno a temas de interés común. Compartir el aprendizaje y compartir el camino son también propósitos de esta política.

Los docentes y estudiantes de la Universidad El Bosque se identifican con el aprendizaje colaborativo y forman parte de escenarios de conversación y divulgación de buenas prácticas de enseñanza y aprendizaje, con mediación de tecnologías para la educación.

Principios de acción: crear comunidades digitales en la Universidad El Bosque que potencien la transformación y consolidación de una cultura digital, así como fortalecer la enseñanza y el aprendizaje con uso de la tecnología.

Los entornos digitales en los que se desarrollan estas comunidades brindan espacios para: compartir y consultar información actualizada sobre innovación educativa; acceder a la oferta formativa en competencias digitales; y consultar

herramientas y orientaciones para el diseño e implementación de experiencias de aprendizaje significativo.

6.3.9. Cooperación institucional y relacionamiento externo

Propósito: las reflexiones y propuestas presentadas en esta política no corresponden exclusivamente a una necesidad interna e íntima de la universidad. El surgimiento de la inteligencia artificial y la creciente demanda de cursos formales y no formales de educación virtual ha llevado a que instituciones educativas y empresas inicien procesos de reflexión sobre las competencias necesarias para cumplir con las demandas de talento humano del siglo XXI. Escuchar, conocer y compartir con otros se hace necesario para la institución, así que esta política promueve la conexión con otros actores, de tal manera que la universidad pueda participar en escenarios de reflexión y divulgación, así como ofrecer servicios de diseño, uso y gestión de educación basada en entornos digitales.

Principios de acción: la División de Innovación Digital en Educación, como unidad líder en lo digital, que se soporta en un modelo colaborativo, adaptable y flexible, aportará de manera preponderante al desarrollo de esta política. Es por lo que, dentro de su gestión, se consideran y asignan los recursos necesarios para acompañar y articular a la comunidad académica en el desarrollo de proyectos internos y externos encaminados a la producción de recursos educativos digitales, incluidos los respectivos procesos de formación. Lo anterior responde, además, a las vocaciones de compromiso e integración manifiestas en el PEI, donde se enfatiza en la necesidad de hacer conexiones y establecer relaciones multidireccionales entre los académicos y con otras instituciones y organizaciones.



7. RESPONSABLES



La adopción de esta política tiene distintos niveles de responsabilidad, a saber:

- El Consejo Directivo es el responsable de la aprobación definitiva de esta política y del aseguramiento de su cumplimiento.
- El Consejo Académico es el responsable de la aprobación, el seguimiento y control del cumplimiento de la presente política y determina los aspectos que deben ser actualizados en los momentos pertinentes. Promueve, por lo tanto, la revisión y reflexión sobre el alcance y pertinencia de la misma.
- La Vicerrectoría Académica y las unidades académicas son las responsables de la implementación, ejecución, evaluación y seguimiento de programas y procesos.
- La División de Innovación Digital en Educación (DiDE) es la responsable de la coordinación, evaluación, seguimiento y mejoramiento continuo a las acciones fijadas para el cumplimiento de esta política.



8. EVALUACIÓN Y MEJORA



44

La cultura de autoevaluación institucional permite revisar el proceso en el marco de la mejora continua, con la participación de las diferentes instancias institucionales de la comunidad universitaria, en su corresponsabilidad por el buen desarrollo de esta política.

Atendiendo a lo anterior, la presente política responde a las revisiones producto de los procesos de autoevaluación para reacreditación institucional, acorde a lo que indique la norma vigente. Del mismo modo propende por el diseño de Indicadores Clave de Desempeño que den cuenta de la trazabilidad en la efectividad de la implementación de esta política, con visibilidad del índice de cumplimiento de lo acá definido, con una periodicidad anual, que establecerá, además, un plan de acción de mejoramiento para las oportunidades identificadas en cada medición.

Se debe establecer, por lo tanto, un Comité que dé cuenta de esta medición y análisis, así como el del diseño del plan de mejora, que debe ser conformado por representantes de directivos, docentes y estudiantes, quienes se reúnen al menos dos veces cada año y presentan un informe de seguimiento.



9. REFERENCIAS



Barber, H. (1992). Developing Strategic Leadership: The US Army War College Experience. *Journal of Management Development*, 11(6), 4-12. <https://doi.org/10.1108/02621719210018208>

Constitución Política de Colombia [const]. Artículos 27 y 67. 7 de julio de 1991 (Colombia)

Decreto 1330 [Ministerio de Educación Nacional]. Por el cual se sustituye el Capítulo 2 y se suprime el Capítulo 7 del Título 3 de la Parte 5 del Libro 2 del Decreto 1075 de 2015 -Único Reglamentario del Sector Educación. 25 de julio de 2019

Departamento Nacional de Planeación (2019). CONPES 4001: proyecto nacional de acceso universal a las tecnologías de la información y las comunicaciones en zonas rurales o apartadas. <https://goo.su/hPFnH>

Cabero-Almenara, J., Barroso-Osuna, J., Palacios Rodríguez, A. & Llorente-Cejudo, C. (2020). Marcos de Competencias Digitales para docentes universitarios: su evaluación a través del coeficiente competencia experta. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 23(3), 17-34. <https://goo.su/93nN4>

- Departamento Nacional de Planeación (2019). CONPES 3975. Política nacional para la transformación digital e inteligencia artificial. <https://goo.su/zHAAgYT>
- Departamento Nacional de Planeación (2020). CONPES 3988: Tecnologías para aprender: política nacional para impulsar la innovación en las prácticas educativas a través de las tecnologías digitales. <https://goo.su/D5KC>
- Esteve, F. y Gisbert, M. (2012). La competencia digital de los estudiantes universitarios: definición conceptual y análisis de cinco instrumentos para su evaluación. *III Congreso Europeo de Tecnologías de la Información en la Educación y en la Sociedad: Una visión crítica*. <https://goo.su/JuQ6qr>
- Gutiérrez, F. y Prieto, D. (2004). Mediación pedagógica (10ª ed.). Proyecto de desarrollo Santiago-PRODESSA.
- Leal, Guarrín y Morales (2022). Políticas Digitales en Educación Superior. Tendencias Emergentes y Perspectivas de Futuro. Instituto Internacional de Planeamiento de la Educación (IIEPE) de la UNESCO. <https://goo.su/zESnVx>
- Marzal García-Quismondo, M., Cruz-Palacios, E. y Castro Morales, F. (2019). A didactic innovation project in Higher Education through a Visual and Academic Literacy competence-based program. *Education for Information*, 35(3): 263-283. <https://goo.su/j2Cn>
- Ley 30 de 1992: por la cual se organiza el servicio público de la educación superior. 29 de diciembre de 1992. D. O. no. ° 40.700
- Ministerio de Educación Nacional. (2012). Recursos Educativos Digitales Abiertos. Bogotá, Colombia: Graficando Servicios Integrados. <https://goo.su/6SHjLxD>
- Ministerio de Educación Nacional MEN (2020). Acerca de Co-Lab. <https://goo.su/sYMz>
- Ministerio de Educación Nacional MEN (2022). Notas orientadoras modalidades. <https://goo.su/FvM32>
- Moreira, M. (2010). Introducción a la Tecnología Educativa. Universidad de la Laguna. <https://goo.su/0YL1D>
- Moreno, G. (2011) Formación inicial de docentes a distancia en Colombia, sus medios y mediaciones pedagógicas (1999-2010). *Innovación educativa*.
- Noor Banu Mahadir, Nur Hidayah Baharudin, Nurul Nadia Ibrahim. (2021). Digital citizenship skills among undergraduate students in Malaysia: A preliminary study. *International Journal of Evaluation and Research in Education*, 10(3), 835-844. <https://doi.org/10.11591/ijere.v10i3.21277>

- OECD (2018). Preparing our youth for an inclusive and sustainable world. The OECD PISA global competence framework.
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura UNESCO (2022). <https://www.unesco.org/es>
- Osorio Villa, J. A. (2017). Proyecto Ceiba: Diseño e implementación de estrategias didácticas en el postgrado en gerencia de proyectos de la Universidad El Bosque, a través de la incorporación de TIC . (Master's thesis, Universidad de La Sabana).
- Parra, J (2020). Prácticas de docencia tradicional en ambientes de educación virtual. *Revista Academia y Virtualidad*, 13(1), 93-106. <https://goo.su/SvJkrU>
- Pérez-Tavera, I. H. (2021). Comunidad digital. *Vida Científica Boletín Científico de la Escuela Preparatoria No. 4*, 9(18), 37-38. <https://goo.su/NGdpdC>
- Profuturo (28 de julio de 2022). *Los 10 beneficios de la educación digital en escuelas vulnerables*. Profuturo. Recuperado: 24 de julio de 2023 de <https://profuturo.education/noticias/los-10-beneficios-de-la-educacion-digital-en-escuelas-vulnerables/>
- Sabogal, A. (2016) Investigar en pedagogía, medios y mediaciones. Aproximación conceptual y estrategias de investigación docente, como ejes de calidad.
- Sánchez Duarte, M. M. (2019). Caracterización de las prácticas innovadoras mediadas por TIC del profesorado de posgrado: Estudio de caso de la Universidad de La Sabana (tesis para optar al título de doctora en Educación. Universidad Autónoma de Barcelona). <https://goo.su/MPy1YhP>
- Sosa Díaz, M. J. y Valverde Berrocoso, J. (2017). Las macro-políticas educativas y el Proyecto de Educación Digital para la integración de las tecnologías desde la visión del profesorado. <https://goo.su/prWkmX>
- Tejada Fernández J. y Pozos Pérez K. V. (2018). Nuevos escenarios y competencias digitales docentes: Hacia la profesionalización docente con TIC. Profesorado, *Revista De Currículum Y Formación Del Profesorado*, 22(1), 25-51. <https://doi.org/10.30827/profesorado.v22i1.9917>
- Unesco (2019). Marco de las competencias de los docentes en materia de TIC elaborado por la Unesco. En: <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000371024>
- Unesco (2020). El enfoque de Aprendizaje a lo Largo de Toda la Vida. Implicaciones para la política educativa en América Latina y el Caribe. Recuperado de: www.unesco.org/open-access/terms-use-ccbbynd-sp

- Universidad El Bosque (2011). Política y gestión curricular institucional. <https://goo.su/8l6RP>
- Universidad El Bosque (2013). Política de calidad y planeación. <https://goo.su/dFGlYzk>
- Universidad El Bosque (2014). Política del uso adecuado de las TIC. <https://goo.su/CkXqm>
- Universidad El Bosque (2015). Política de flexibilidad de la educación. <https://goo.su/AqPE>
- Universidad El Bosque (2017). Política institucional de innovación. <https://goo.su/4B5W4Y2>
- Universidad El Bosque (2022). Plan de desarrollo institucional 2022-2027: transformaciones oportunas para un futuro cambiante. <https://goo.su/51hRf>
- Walder, A. (2014). The concept of pedagogical innovation in higher education. *Education Journal*, 3(3), 195-202. <https://doi.org/10.11648/j.edu.20140303.22z>

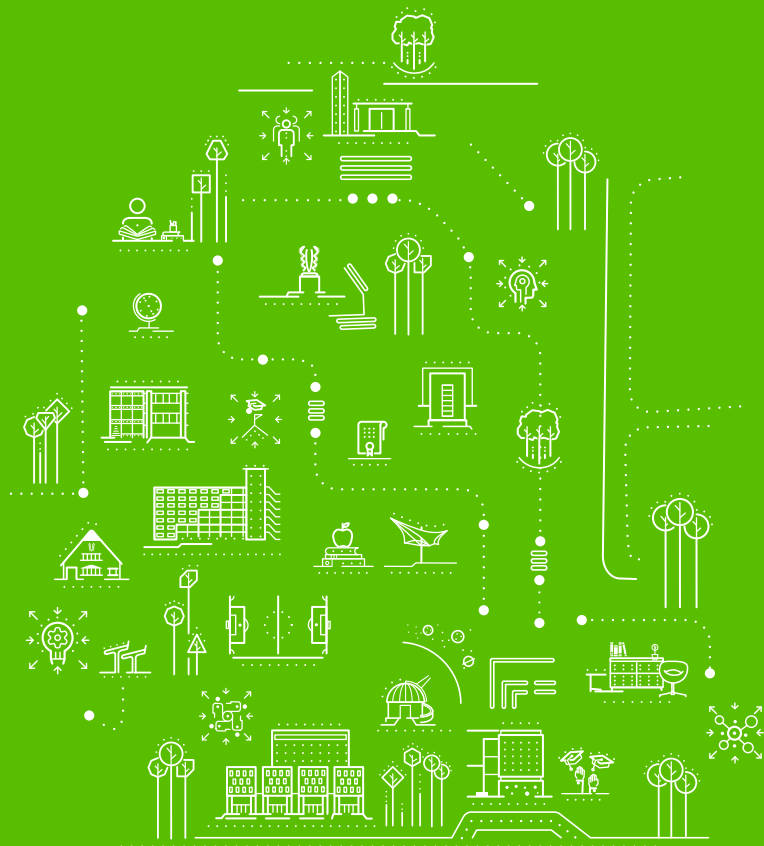


POLÍTICA
PARA EL **DISEÑO**
Y **APROPIACIÓN**
DE **ENTORNOS DIGITALES**

Editada y publicada por la Universidad El Bosque
Octubre de 2023, Bogotá, D. C., Colombia



UNIVERSIDAD
EL BOSQUE



• **Edificio Fundadores**

Av. Cra. 9 N°. 131 A - 02 Bogotá,
D.C., Colombia

• **Contacto**

PBX (57) 601 + 6489000
Línea Gratuita 018000 113033

POR UNA
CULTURA DE
LA VIDA, SU
CALIDAD Y SU
SENTIDO