



UNIVERSIDAD
MARCELINO CHAMPAGNAT
LICENCIADA POR SUNEDU

VRECT-R-025 V.01



REGLAMENTO DE USO DE ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE UMCH





UNIVERSIDAD MARCELINO CHAMPAGNAT

RESOLUCIÓN N° 053-2021-PCD/UMCH

Santiago de Surco, 23 de setiembre de 2021

EL PRESIDENTE DEL CONSEJO DIRECTIVO DE LA UNIVERSIDAD MARCELINO CHAMPAGNAT

Vistos:

El Reglamento de uso de entornos virtuales de aprendizaje UMCH y el acuerdo del Consejo Directivo; y

CONSIDERANDO:

Que, en mérito a lo previsto por el Artículo por el Artículo 47° de la Ley universitaria, Ley N° 30220, modificado por el Decreto Legislativo N° 1496, la Universidad ha optado por la modalidad semipresencial y presencial para el desarrollo de los planes de estudios de formación profesional para las carreras profesionales reconocidas por la Superintendencia Nacional de Educación Superior Universitaria – SUNEDU -, mediante la Resolución N° 041-2017-SUNEDU/CD, que otorga la Licencia Institucional a la Universidad Marcelino Champagnat, para ofrecer el servicio educativo superior universitario y de acuerdo a lo dispuesto por la Resolución N° 105-2020-SUNEDU/CD, las carreras profesionales de la Facultad de Administración y Contabilidad, de la Facultad de Educación y Psicología, así como de los programas de la Escuela de Posgrado, procedieron a la inserción del número de créditos propios de las asignaturas virtuales en las mallas de los respectivos planes de estudio, las mismas que serán implementadas en el año 2022;

Que, la Comisión especial en coordinación con la Oficina de Calidad Universitaria, presentan el Reglamento de uso de entornos virtuales de aprendizaje UMCH, cuyo objetivo es normar las interacciones y participación de un grupo o grupos de personas en entornos virtuales de aprendizaje para garantizar un mejor aprovechamiento y efectividad en las tecnologías y herramientas digitales, aplicables a los docentes, estudiantes y **personal administrativo** de las carreras profesionales de pregrado y programas de maestría, doctorado, segunda especialidad y programas de educación continua de posgrado;

Que, el Consejo Directivo en su sesión virtual realizada el día 22 de setiembre de 2021, luego de examinar el contenido y los alcances del reglamento propuesto, formularon algunas preguntas a la comisión respecto a su aplicación durante el proceso de la enseñanza-aprendizaje en la modalidad semipresencial, particularmente en el uso de las herramientas

tecnológicas. La comisión absolvió con claridad a las preguntas y por su parte los miembros del consejo expresaron su conformidad con las respuestas de la comisión y acordaron por unanimidad aprobar el Reglamento de uso de entornos virtuales de aprendizaje UMCH;

Estando a lo acordado; y

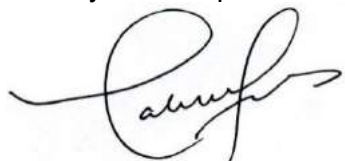
En uso de las atribuciones conferidas por el Estatuto de la Universidad;

SE RESUELVE:

Artículo 1º APROBAR el Reglamento de uso de entornos virtuales de aprendizaje UMCH, que consta de ocho capítulos, dieciocho artículos y una disposición final.

Artículo 2º Difundir la presente resolución para conocimiento de la comunidad universitaria.

Regístrese y comuníquese.



PABLO GONZÁLEZ FRANCO
Presidente



ALDINO CÉSAR SERNA SERNA
Secretario



ÍNDICE	1
CAPÍTULO I	2
DISPOSICIONES GENERALES	3
CAPÍTULO II	4
SOBRE USO DE LA PLATAFORMA VIRTUAL	5
CAPÍTULO III	6
DEBERES DE LOS ESTUDIANTES EN LOS ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE	7
CAPÍTULO IV	8
DEBERES DE LOS DOCENTES EN LOS ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE	9
CAPÍTULO V	10
INDUCCIÓN A LOS ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE	11
CAPÍTULO VI	12
EVALUACIONES EN LOS ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE	13
CAPÍTULO VII	14
PROPIEDAD INTELECTUAL, PROTECCIÓN DE DATOS Y SEGURIDAD INFORMÁTICA EN LOS ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE	15
CAPÍTULO VIII	16
NORMAS DE CONDUCTA ESPECÍFICAS	17

CAPÍTULO I

DISPOSICIONES GENERALES

ARTÍCULO 1° **OBJETO DEL REGLAMENTO**

El presente reglamento tiene por objeto normar las interacciones y participación de un grupo o grupos de personas en los entornos virtuales de aprendizaje para garantizar un mejor aprovechamiento y efectividad en las tecnologías y herramientas digitales.

ARTÍCULO 2° **ÁMBITO DE APLICACIÓN**

Docentes, estudiantes y personal administrativo de las Carreras profesionales de Pregrado, Programas académicos y Programas de educación continua de Posgrado.

ARTÍCULO 3° **BASE LEGAL**

- Artículo 47 de la Ley 30220, modificado por el Decreto Legislativo N° 1496
- Resolución del Consejo Directivo N° 105-2020-Sunedu/Cd.
- Plan estratégico institucional (VRECT-PL-001)
- Reglamento para la educación en modalidad semipresencial (VRECT-R-024)

ARTÍCULO 4° **GLOSARIO DE TÉRMINOS**

Para efectos del presente reglamento, los términos que se señalan a continuación tienen el siguiente significado:

• **Actividades de aprendizaje:** son acciones, tareas y ejercicios organizados y orientados al logro de un aprendizaje programado, que se pueden desarrollar de manera autónoma o colaborativa en el marco de un contenido específico y facilitado por el docente hacia los estudiantes.

• **Asignatura semipresencial:** es un curso donde las clases se desarrollan de manera mixta, combinando un aprendizaje mediado y autónomo.

• **Asignatura virtual:** es una forma de educación no presencial, orientada al aprendizaje autónomo. Asegura una comunicación fluida y una retroalimentación eficiente. El proceso de aprendizaje sigue una secuencia didáctica estructurada a través de una plataforma virtual. Propone información relevante y actividades con criterios claros de evaluación. Se desarrolla al 100% en entornos virtuales de aprendizaje.

• **Aula virtual:** es la plataforma de enseñanza virtual (E-learning) mediante la cual los docentes y estudiantes disponen de diversas herramientas telemáticas que facilitan el desarrollo de los procesos de enseñanza y aprendizaje. A su vez, proporciona otras herramientas de carácter general que facilitan una comunicación más flexible y permiten el acceso a la información y los recursos digitales de las asignaturas. Es una plataforma versátil que proporciona herramientas que facilitan la docencia presencial/semipresencial/virtual y la creación de espacios colaborativos para grupos de trabajo multidisciplinarios.

• **Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA):** es una aplicación informática diseñada para facilitar la comunicación pedagógica entre los participantes en un proceso educativo, sea éste completamente a distancia, presencial, o de una naturaleza mixta que combine ambas modalidades en diversas propor-



ciones. Son interactivos, estructurados, están en línea y promueven el aprendizaje autónomo.

- **Moodle:** software que permite la creación de las aulas virtuales; integra diferentes tecnologías y recursos para la enseñanza y el aprendizaje; se encuentra alojado en un servidor en la nube y funciona a través de internet.

- **Tecnologías de Información y Comunicación (TIC):** conjunto de recursos, herramientas y programas que se utilizan para procesar, administrar y compartir la información mediante diversos soportes tecnológicos, tales como computadoras, teléfonos móviles, reproductores portátiles de audio, internet, etc. Ofrecen múltiples posibilidades de aplicación en el campo educativo.

CAPÍTULO II

SOBRE USO DE LA PLATAFORMA VIRTUAL

ARTÍCULO 5°

El uso de la plataforma virtual UMCH es obligatorio para todos los docentes y estudiantes de las carreras y programas de Pregrado y Posgrado.

ARTÍCULO 6°

Para que la conversación cibernética sea cordial, amable, segura, respetuosa y confiable, debemos mantener los principios y valores que nos acompañan en la vida académica presencial, los buenos modales, la cortesía, el respeto, la consideración y la tolerancia. En ese marco, todos los inte-

grantes de la comunidad universitaria tenemos una serie de normas de conducta que asegurar en los entornos virtuales de aprendizaje, a saber:

6.1. La información transmitida debe ser suficiente, clara y concisa.

6.2. La forma de expresarse debe ser cuidada, amable y sencilla.

6.3. En la escritura se debe utilizar letras minúsculas y mayúsculas; estas últimas letras solo se emplearán para destacar títulos, así como temas especiales o importantes.

6.4. Las opiniones expresadas en los entornos virtuales deben ser firmes, pero respetuosas y tolerantes.

6.5. Se debe mantener los mismos estándares de comportamiento en la comunidad virtual, así como en la comunidad universitaria presencial.

6.6. Se debe respetar el tiempo y el ancho de banda de las otras personas.

CAPÍTULO III

DEBERES DE LOS ESTUDIANTES EN LOS ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE

ARTÍCULO 7°

Los estudiantes tienen los siguientes deberes para la participación en los entornos virtuales de aprendizaje:

7.1. Ingresar al campus virtual, revisar las actividades y posibles notificaciones enviadas por el docente, de conformidad con el programa del curso.

7.2. Ser puntuales al momento de ingresar a la sesión virtual en modo sincrónico y al

momento de realizar las actividades de aprendizaje y de evaluación en modo asíncrono.

7.3. Demostrar las destrezas básicas para el uso de herramientas ofimáticas y para el manejo básico de búsquedas en Internet, salvo disposición contraria y debidamente justificada por la autoridad correspondiente.

7.4. Mantener una comunicación constante con el docente y demás estudiantes cuando así lo requiera, usando medios sincrónicos y asincrónicos.

7.5. Mantener respeto y tolerancia en las diferentes actividades del proceso académico, siguiendo las normas básicas de conducta y levantar la mano haciendo uso del ícono correspondiente.

7.6. Notificar de inmediato al docente ante cualquier problema que se le presente para ingresar al campus virtual o desarrollar las actividades solicitadas.

7.7. Contar con la disposición de realizar actividades grupales para el trabajo colaborativo-cooperativo y cumplir con las responsabilidades adquiridas con el equipo de trabajo.

7.8. Consentir que su asistencia y participaciones sean visibles para los demás asistentes y dado que las sesiones son grabadas, tales datos sean visibles para otros. Su permanencia en la presente sesión se entiende como una acción positiva de consentimiento para el tratamiento de sus datos personales en los términos previamente informados.

7.9. Mantener el micrófono silenciado para evitar ruidos de fondo que puedan afectar la videollamada. Activarlo únicamente cuando se haga uso de la palabra.

7.10. En caso de que por razones ajenas a su control no pueda participar en la videollamada de manera óptima, deberá buscar la sesión grabada y ponerse al día. En caso de una desconexión por parte del profesor, esperará pacientemente a su reconexión o instrucciones respecto a la recuperación de la clase.

7.11. Para las videoconferencias deberás vestirti de manera decorosa procurando estar en un lugar con la mayor privacidad posible y que le permita concentrarse en la sesión. Se evitará participar de las reuniones acostado o cerca de distractores. Si por motivos ajenos a su voluntad, se integras fuera de horario a una sesión en línea, debe evitar interrumpir.

CAPÍTULO IV

DEBERES DE LOS DOCENTES EN LOS ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE

ARTÍCULO 8°

El docente contrae los siguientes deberes para participar en los entornos virtuales de aprendizaje:

8.1. Ofrecer la información necesaria mediante el campus virtual, que le permita al estudiante disponer del syllabus de la asignatura, el cronograma de actividades, las orientaciones, guías de aprendizaje, actividades, calificaciones y demás.

8.2. Promover ambientes inclusivos para el aprendizaje, mediante el uso de estrategias de mediación pedagógica basadas en el trabajo colaborativo, aprendizaje basado en proyectos y otros.



8.3. Atender a los foros de consulta y a los mensajes que envían los estudiantes desde el campus virtual.

8.4. Mantener una comunicación constante con los estudiantes a través de medios asincrónicos y sincrónicos.

8.5. Desarrollar sus actividades de aprendizaje virtuales acordes con el diseño curricular, empleando una metodología activa y herramientas digitales adecuadas; y procesos de evaluación que permitan asegurar los cuatro principios de la evaluación de aprendizaje: que sea confiable, auténtica, consistente y transparente.

8.6. Propiciar un ambiente favorable para el aprendizaje que facilite la construcción de conocimientos colaborativos, cooperativos, el respeto y la tolerancia a las opiniones diversas con el fin de cumplir con su papel de mediador.

8.7. Utilizar herramientas tecnológicas para la creación de recursos didácticos y multimedia que apoyan los procesos académicos.

8.8. Brindar realimentación oportuna y pertinente sobre los avances, actividades y productos generados por los estudiantes

8.9. Grabar las sesiones virtuales de manera que permita a los estudiantes ponerse al día en caso de que por alguna razón ajena a su voluntad no pudieran estar en la reunión en línea.

CAPÍTULO V

NORMAS DE CONDUCTA ESPECÍFICAS

ARTÍCULO 9°

Cuando se participe de un FORO se tomará en cuenta:

- a.** Cuidar el lenguaje
- b.** Utilizar el formato del mensaje
- c.** Conocer y respetar las normas del foro. Antes de participar, si tiene alguna duda, pregunte.
- d.** Informarse exactamente del tema.

ARTÍCULO 10°

Cuando se participe de los CHATS se tomará en cuenta:

- a.** Conciencia en cuanto a la capacidad del servidor
- b.** Respeto de la temática del chat
- c.** Moderar el uso de íconos
- d.** Al ingresar al grupo, salude
- e.** Asuma sus errores, si los cometió
- f.** Evite enfrentamientos
- g.** No presione al grupo

ARTÍCULO 11°

Cuando se participe de las REDES SOCIALES se tomará en cuenta:

- a.** Cuidar el estilo en el que nos comunicamos
- b.** Respetar las normas de la comunidad
- c.** No distribuya cadenas
- d.** Transmita sentimientos
- e.** Sea discreto
- f.** Respete la privacidad de otros
- g.** Sea cordial



CAPÍTULO VI

INDUCCIÓN A LOS ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE

ARTÍCULO 12°

El Centro de aprendizaje en entornos virtuales asegura la inducción a los entornos virtuales de aprendizaje tanto de docentes como de estudiantes, de acuerdo con la programación de las unidades académicas.

CAPÍTULO VII

EVALUACIONES EN LOS ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE

ARTÍCULO 13°

Las actividades de evaluación de todas las asignaturas deben estar debidamente programadas en la plataforma virtual, con indicaciones y criterios de evaluación claros adjuntando el instrumento de evaluación correspondiente.

ARTÍCULO 14°

La retroalimentación es un elemento clave del aprendizaje que le ofrece al estudiante información para mejorar su desempeño. Para que sea efectiva la retroalimentación en la enseñanza virtual debe ser oportuna, comprensible, constructiva y, racional, mediada por la tecnología. Puede ser sincrónica

mediante audios, videos, el chat o video conferencias o puede ser asincrónica mediante un mensaje por plataforma, en foros o en la misma actividad de evaluación, junto a la calificación.

CAPÍTULO VIII

PROPIEDAD INTELECTUAL, PROTECCIÓN DE DATOS Y SEGURIDAD INFÓRMATICA EN LOS ENTORNOS VIRTUALES DE APREDIZAJE

ARTÍCULO 15°

Las actividades pedagógicas en entornos virtuales prevén diversas herramientas y material de apoyo. La Universidad promueve el desarrollo del conocimiento entre docentes y estudiantes y protege sus derechos de propiedad intelectual. En este contexto, destaca el uso de material que, a pesar de tener fines académicos, debe ser utilizado con características y recomendaciones básicas, que implica, por ejemplo, la consigna del contenido siempre a su autor.

ARTÍCULO 16°

La reproducción total o parcial de las clases y videoconferencias del personal docente y de los estudiantes de la Universidad; la publicación de trabajos y productos elaborados por los estudiantes con el fin de evidenciar el logro del aprendizaje; así como el material educativo diseñado por el docente, no podrá ser distribuido, reutilizado o reestructurado sin la autorización previa y por escrito del autor.



ARTÍCULO 17°

La Universidad promueve las normas de respeto a la propiedad intelectual y rechaza todo tipo de copia o plagio. Por ello, promueve el correcto uso de las Normas APA vigentes en todos los materiales educativos publicados en los entornos virtuales de aprendizaje.

ARTÍCULO 18°

La Universidad se compromete a salvaguardar la privacidad, confidencialidad y seguridad de los datos personales y educativos de estudiantes y de docentes almacenados en los entornos virtuales de aprendizaje que gestiona. De igual manera, gestiona la seguridad informática que implica proteger los entornos virtuales de aprendizaje de ataques y en caso de accesos indebidos, evitar la comprensión de los datos obtenidos.

DISPOSICIÓN FINAL

El presente Reglamento comenzará a regir al día siguiente de su aprobación por el Consejo Directivo.