

# Reglamento de **AMBIENTE VIRTUAL**



Universidad  
**Euroamericana**

## ÍNDICE

		PÁG.
<b>CAPÍTULO I</b>	Disposiciones generales.	3
<b>CAPÍTULO II</b>	De la vicerrectoría académica.	4
<b>CAPÍTULO III</b>	Del ambiente virtual.	5
<b>CAPÍTULO IV</b>	Del modelo educativo y curricular del ambiente virtual.	5
<b>CAPÍTULO V</b>	De la estructura de las unidades curriculares.	5
<b>CAPÍTULO VII</b>	De los deberes y derechos del personal docente y de investigación.	6
<b>CAPÍTULO VIII</b>	De los deberes y derechos de los estudiantes.	7
<b>CAPÍTULO IX</b>	De la propiedad intelectual en el ambiente virtual.	8
<b>CAPÍTULO X</b>	Del régimen disciplinario.	8
<b>CAPÍTULO XI</b>	Disposiciones finales.	8

## CAPÍTULO I DISPOSICIONES GENERALES

**Artículo 1.-** El presente reglamento regula las normas que regirá el uso del ambiente virtual por el personal docente y de investigación y estudiantes inscritos en la Universidad Euroamericana.

**Artículo 2.-** Se entiende por estudiante los que son admitidos y han procesado su inscripción en la universidad, en la modalidad presencial o a distancia variantes semipresencial y virtual.

**Artículo 3.-** Se entiende por personal docente y de investigación, aquél que ha sido contratado por la universidad para facilitar una unidad curricular en cualesquiera de las modalidades: presencial o a distancia variantes semipresencial y virtual.

**Artículo 4.-** Se entiende por ambiente virtual el espacio donde se alojan las unidades curriculares para ser facilitadas en la modalidad presencial o a distancia variantes semipresencial y virtual. El ambiente virtual permite el aprendizaje activo y colaborativo, el uso de actividades individuales y grupales, apoyado en las herramientas tecnológicas de interacción como foros, chats, blogs, videos, videoconferencias u otras, por parte del personal docente y de investigación y los estudiantes.

**Artículo 5.-** Se entiende por modalidad presencial a la interacción cara a cara entre el personal docente y de investigación y los estudiantes que asisten diariamente a un salón de clases a intercambiar conocimiento y experiencias.

**Artículo 6.-** Se entiende por modalidad a distancia, el estudio o proceso de formación independiente mediada por herramientas tecnológicas (foros, chats, blogs, videos, videoconferencias u otras), para promover el aprendizaje auto dirigido por el estudiante, quien planifica y organiza su tiempo, para responder a las exigencias de la unidad curricular.

**Artículo 7.-** Se entiende por la modalidad a distancia variante semipresencial a los estudios de formación donde el estudiante físicamente no asiste con regularidad a un salón de clases, el avanza a su propio ritmo, el personal docente y de investigación combina el uso de las herramientas tecnológicas para facilitar el aprendizaje.

**Artículo 8.-** Se entiende por modalidad variante virtual a los estudios de formación donde el personal docente y de investigación hace uso intensivo de las herramientas tecnológicas y de estrategias pedagógicas para facilitar el aprendizaje para lograr cambios de conducta y el desarrollo de las competencias, sin que limite las condiciones de tiempo, espacio, ocupación y edad de los estudiantes.

**Artículo 9.-** El ambiente virtual es para el uso exclusivo de los estudiantes inscritos en la universidad y para el personal docente y de investigación que se le asigne alguna unidad curricular en la modalidad presencial o a distancia en sus variantes semipresencial y virtual.

**Artículo 10.-** Se brindará servicio y soporte técnico las veinticuatro (24) horas del día, siete (7) días de la semana, los trescientos sesenta y cinco (365) días del año en el ambiente virtual.

## **CAPÍTULO II DE LA VICERRECTORÍA ACADÉMICA**

**Artículo 11.-** La vicerrectoría académica se encargará de establecer un vínculo entre el personal docente y de investigación y los estudiantes bajo los parámetros colaborativos y cooperativos a través de la planificación, organización, supervisión, control y evaluación de las actividades inherentes a la producción y ejecución de unidades curriculares, diplomados o cursos, bajo la modalidad presencial o a distancia en sus variantes semipresencial y virtual.

**Artículo 12.-** La vicerrectoría académica y la coordinación de informática administrarán el ambiente virtual.

**Artículo 13.-** Tendrán las siguientes funciones los administradores del ambiente virtual:

1. Velar por el buen uso y mantenimiento del ambiente virtual.
2. Cumplir con la programación académica presencial y a distancia en cada periodo lectivo.
3. Dar inducción al personal docente y de investigación y estudiantes sobre el uso del ambiente virtual.
4. Planificar, organizar, supervisar y evaluar las actividades a realizar en cada unidad curricular en el ambiente virtual con el personal docente y de investigación asignado.
5. Proporcionar el acceso a la unidad curricular al personal docente y de investigación y estudiantes.
6. Aplicar los programas de mantenimiento correctivo y preventivo al ambiente virtual.
7. Implementar mecanismos de seguridad en el ambiente virtual.
8. Atender cualquier reclamo o sugerencia elaborada por escrito por parte del personal docente y de investigación y de estudiantes.
9. Solicitar los reportes y estadísticas emitidas en cada una de las unidades curriculares facilitadas en el ambiente virtual.
10. Pautar reuniones con el personal docente y de investigación, al inicio y finalización de cada periodo académico.
11. Verificar constantemente en el ambiente virtual el envío de información que pueda perjudicar el tráfico de la red, así como correos masivos, virus y publicidad con fines no académicos.
12. Revisar constantemente que la información que se sube al ambiente virtual no sea amenazante, ofensiva, pornográfica, obscena o difamatoria.
13. Velar por la seguridad de los materiales instruccionales que se suben al ambiente virtual, respetando el derecho de autor.

14. Asistir al personal docente y de investigación y a estudiantes con el proceso de autoevaluación de la unidad curricular.
15. Cerrar la unidad curricular una vez finalizado el periodo lectivo.
16. Realizar el respaldo de toda la información de la unidad curricular, tales como: videos, archivos de texto, audio, imágenes y las actividades programadas.
17. Corregir cualquier anomalía que presente en el ambiente virtual.
18. Velar por la aplicación de este reglamento.
19. Cualquier otra actividad que por su naturaleza esté relacionada con las tareas inherentes al ambiente virtual.

### **CAPÍTULO III DEL AMBIENTE VIRTUAL**

**Artículo 14.-** El ambiente virtual de la Universidad Euroamericana fue estructurada bajo la plataforma LMS Chamilo, de software libre. Se diseñó como herramienta tecnológica de apoyo a los procesos de aprendizaje en los distintos programas académicos, de investigación y extensión, bajo la modalidad presencial y a distancia con sus variantes semipresencial y virtual. La plataforma presenta diferentes módulos de gestión: 1) el módulo del administrador; 2) el módulo del personal docente y de investigación; y 3) el módulo del estudiante.

### **CAPÍTULO IV DEL MODELO EDUCATIVO Y CURRICULAR**

**Artículo 15.-** El modelo educativo y curricular está centrado en el estudiante y en el aprendizaje. Se fundamenta en las teorías socioconstructivista, cognoscitivista, humanista, conectivista, general de sistema y crítica. Se promueve un aprendizaje autónomo, flexible y colaborativo. La diversidad de herramientas y recursos que se emplean facilita la interacción y colaboración, permitiendo a los estudiantes construir aprendizajes significativos.

### **CAPÍTULO V DE LA ESTRUCTURA DE LA UNIDADES CURRICULARES**

**Artículo 16.-** Las unidades curriculares para ser facilitadas en línea, deben contener como mínimo:

1. Identificación de la universidad (logo y nombre).
2. Nombre del programa académico y su nomenclatura.
3. Introducción de la unidad curricular.
4. Videos de motivación e institucionales.
5. Nombre del personal docente y de investigación.
6. Descripción de la unidad curricular
7. Objetivo de la unidad curricular: general y específicos.

8. Contenidos de la unidad curricular.
9. Desarrollo de cada lección de aprendizaje, presentaciones, actividades descritas, tareas asignadas y referencias bibliográficas.
10. Metodología de aprendizaje.
11. Proceso de evaluación.
12. Plan de evaluación de los aprendizajes.
13. Referencias bibliográficas.
14. Políticas UEA para la protección de propiedad intelectual.

## CAPÍTULO VI

### DE LOS DEBERES Y DERECHOS DEL PERSONAL DOCENTE Y DE INVESTIGACIÓN

**Artículo 17.-** El personal docente y de investigación tiene la responsabilidad de facilitar la unidad curricular que se le haya asignado en la modalidad presencial o a distancia con sus variantes semipresencial y virtual.

**Artículo 18.-** Son deberes del personal docente y de investigación:

1. Revisar con el administrador del ambiente virtual la unidad curricular asignada, de acuerdo con lo especificado en el artículo 16 de este reglamento.
2. Revisar la veracidad de la información antes de publicarla en el ambiente virtual.
3. Propiciar el respeto entre todos los miembros activos en el ambiente virtual.
4. Asistir a los estudiantes el día y horario pautado en cada actividad, para dar retroalimentación de manera sincrónica a más tardar 48 horas.
5. Incentivar y motivar a los estudiantes en el manejo del ambiente virtual durante el proceso formativo.
6. Incorporar material bibliográfico citando la autoría para respetar el derecho de autor y la propiedad intelectual.
7. Revisar los materiales publicados por los estudiantes para garantizar la integridad de la información y la originalidad de estos.
8. Aplicar la herramienta **antiplagio** para revisar la originalidad de los trabajos de los estudiantes y reportar si se presenta algún incidente a la vicerrectoría académica.
9. Corregir las calificaciones en las fechas establecidas en las tareas.
10. Asentar las calificaciones en el sistema integral de gestión académica (SIGA), de acuerdo con las fechas pautadas en el calendario académico.
11. Notificar de inmediato a la vicerrectoría académica sobre cualquier anomalía que considere contrario a las disposiciones en el ambiente virtual.

**Artículo 19.-** Son derechos del personal docente y de investigación:

1. Recibir la inducción sobre uso de herramientas tecnológicas en el ambiente virtual.

2. Recibir apoyo de los administradores del ambiente virtual en cualquier eventualidad que pueda presentarse.
3. Recibir el usuario y contraseña, antes de iniciar la unidad curricular en el ambiente virtual.
4. Recibir la remuneración de acuerdo con lo establecido en su contrato.

## CAPÍTULO VII

### DE LOS DEBERES Y DERECHOS DE LOS ESTUDIANTES

**Artículo 20.-** El estudiante tiene la responsabilidad de cumplir con todas las asignaciones prevista en la unidad curricular inscrita en la modalidad presencial o a distancia en sus variantes semipresencial y virtual.

**Artículo 21.-** Son deberes de los estudiantes:

1. Revisar todas las actividades pautadas en la unidad curricular.
2. Acceder únicamente a la información, vínculos, imágenes, videos y herramientas de comunicación y colaboración para los cuales se les ha asignado permiso.
3. Cumplir en el tiempo con todas las asignaciones pautadas en las diversas herramientas tecnológicas en el ambiente virtual.
4. Subir archivos referidos a las actividades y tareas a las cuales debe cumplir.
5. Reportar cualquier anomalía presentada durante el desarrollo del proceso formativo al administrador de la plataforma.
6. Informar oportunamente al correo de quejas y reclamos si el personal docente y de investigación no está cumpliendo con la asesoría y respuesta en los tiempos establecidos.
7. Hacer las correcciones, ajustes o sugerencias que exprese el personal docente y de investigación en algunas de las tareas o asignaciones.

**Artículo 22.-** Son derechos de los estudiantes:

1. Recibir la inducción sobre uso de herramientas tecnológicas en ambientes virtuales.
2. Recibir apoyo del personal docente y de investigación y del administrador del ambiente virtual.
3. Recibir el usuario y contraseña para ingresar al ambiente virtual al procesar su inscripción.

## CAPÍTULO VIII

### DE LA PROPIEDAD INTELECTUAL EN LA PLATAFORMA VIRTUAL

**Artículo 23.-** La Universidad Euroamericana posee la propiedad intelectual del diseño, estructura, contenidos de la unidad curricular.

**Artículo 24.-** Los materiales instruccionales propios (guías, videos, fotografías, videoconferencias u otros) que se elaboren para el desarrollo de la unidad curricular y reciban recursos económicos por parte de la universidad, se considerarán de propiedad intelectual de la institución.

**Artículo 25.-** De presentarse algún inconveniente con la propiedad intelectual de obras literarias, artísticas y científicas, se aplicará el reglamento de propiedad intelectual de la Universidad Euroamericana, así como las normas nacionales e internacionales que lo regulan.

## **CAPÍTULO IX DEL REGIMEN DISCIPLINARIO**

**Artículo 26.-** Se consideran faltas disciplinarias las siguientes:

1. Publicar información que viole la propiedad intelectual.
2. Enviar información que pueda perjudicar el tráfico de la red como correos masivos, virus, publicidad con fines no académicos.
3. Publicar información que se considere amenazante, ofensiva, pornográfica o difamatoria.

**Artículo 27.-** Los estudiantes que incurran en las faltas disciplinarias descritas en el artículo anterior, tendrán las respectivas sanciones en concordancia al numeral de la falta:

1. El estudiante involucrado asumirá la responsabilidad que ocasione el daño o perjuicio ante las instancias correspondientes.
2. Se le suspenderá la unidad curricular en el ambiente virtual.
3. Se le suspenderá del cuatrimestre o semestre y su próxima inscripción estará sujeta a la decisión que emita el consejo superior universitario.

## **CAPÍTULO X DISPOSICIONES FINALES**

**Artículo 28.-** Lo no previsto en el presente reglamento será resuelto por el consejo superior universitario conforme a sus respectivas competencias.

**Artículo 29.-** Este reglamento fue aprobado por el consejo superior universitario en la sesión N. 12 de fecha 7 de diciembre de 2020.