



REGLAMENTO PARA LA IMPLEMENTACIÓN DE LA EDUCACIÓN VIRTUAL

CAPÍTULO I: GLOSARIO DE TÉRMINOS DE LA EDUCACIÓN VIRTUAL

Actividades de aprendizaje: Son todas aquellas acciones que debe realizar un estudiante para alcanzar ciertos objetivos de aprendizaje; son las experiencias que desarrolla todo alumno para adquirir los conceptos y las habilidades que determinen su aprendizaje.

Espacio virtual de aprendizaje: Espacio educativo alojado en la Web, compuesto por diferentes elementos técnicos, Ambiente Virtual de pedagógicos, comunicativos y conceptuales, estructurados con la intención de generar Aprendizaje (AVA) condiciones y dinámicas que favorezcan el aprendizaje.

Aplicación de usuario: Software para acceder al contenido de la Web, incluyendo navegadores gráficos de escritorio, de texto, de voz, teléfonos móviles, sistemas multimedia, plug-ins y algún software de ayudas técnicas utilizado conjuntamente con navegadores, tales como lectores de pantalla, magnificadores de pantallas y software de reconocimiento de voz.

Applet: Aplicaciones de menor tamaño que se ejecutan al interior de otro programa, generalmente un navegador web que soporte componentes JAVA.

Aprendizaje colaborativo: Tipo de aprendizaje en el que los miembros de un grupo trabajan de forma articulada en la construcción de una meta común y que deriva en un resultado o producto integrado.

Aprendizaje cooperativo: Es una dinámica de aprendizaje en la que cada estudiante aporta un elemento o sección del trabajo para construir un resultado o producto.

Aprendizaje significativo: Tipo de aprendizaje que consiste en relacionar, organizar y jerarquizar la nueva información a partir de conocimientos previos para generar una nueva y más amplia comprensión.

Aprendizaje situado: Se refiere a la posibilidad de construir un conocimiento o desarrollar una competencia, mediante la experiencia práctica en una situación real o muy parecida a la realidad social o profesional en la que ocurre.

Archivo electrónico y/o informático: Conjunto de información almacenada en un soporte informático. Puede contener documentos de diferentes tipos: textual, gráfico, video, etc. Se nombra mediante un sistema que incluye dos partes: un nombre y una extensión de tres letras. Ambas partes están separadas por un punto. La extensión indica la clase de formato que presenta el archivo (txt, doc, jpg, pdf, etcétera)

Autoevaluación: Estrategia de evaluación que aprovecha la capacidad meta cognitiva del alumno para valorar sus propios logros o aprendizajes, identificar deficiencias y necesidades, así como establecer acciones remediales.

Base de Datos: Registro organizado y sistemático de unidades de información, que se encuentran almacenadas e indexadas en diversos dispositivos físicos o electrónicos para que puedan ser fácilmente consultadas y analizadas cuando así se requiera.

Buscador: Herramienta informática que sirve para localizar archivos, sitios, recursos e información en general, alojada en la Web. También se le conoce como motor de búsqueda.

Competencias: Son capacidades o actuaciones integrales o procesos generales de desempeño que articulan saberes y contextos con idoneidad y ética a través de procesos metacognitivos.

Comunidad virtual de aprendizaje: Grupo organizado de personas que tienen fines comunes de aprendizaje e interaccionan mediante espacios y herramientas web.

Constructivismo: Corriente teórica que concibe el aprendizaje como un proceso en el que el individuo participa activamente para construir su propio conocimiento, organizando, jerarquizando, analizando, sintetizando y significando la información que recibe de su entorno.

Contador en pantalla: Recurso visual que indica al usuario la sección, pantalla o página en la que se encuentra localizado, así como su grado de avance dentro del curso, en relación

con el total de contenidos que éste incluye . Se usa exclusivamente en cursos y materiales educativos que siguen una secuencia lineal.

Demostración: Es la presentación práctica de nueva información o habilidad por parte del experto con la intención de proveer un modelo de ejecución a los aprendices.

Diseño didáctico: Es un conjunto de elementos conceptuales, técnicos y procedimentales articulados estratégicamente para alcanzar un fin formativo.

Diseño instruccional: Actividad pedagógica que involucra la planificación, implementación y evaluación de un ambiente o material didáctico, a fin de asegurar su calidad y efectividad educativa en relación con sus objetivos, contenidos, recursos, enfoque teórico y características de la población objetivo.

Driver (controlador): Es un programa informático que permite enlazar un dispositivo periférico (ej. pantalla, impresora, escáner. cámara. parlantes, etc.) al sistema operativo de una computadora. Sin el controlador adecuado, la computadora no puede reconocer el periférico, aunque éste se encuentre físicamente conectado a la entrada correspondiente.

Educación centrada en el aprendizaje: Paradigma educativo centrado en el alumno y sus necesidades para el logro de aprendizajes. A diferencia del modelo tradicional que se enfoca en la enseñanza de los contenidos y el rigor con el que el docente sigue los métodos didácticos establecidos, la educación centrada en el aprendizaje considera los contenidos y la didáctica como medios para fortalecer la capacidad de aprendizaje de los agentes educativos (estudiante y docente).

Estilos de aprendizaje: Manifestación conductual de rasgos y tendencias psicológicas, que determinan una forma característica de aprender en cada individuo. Algunos autores proponen una taxonomía integrada por tres estilos de aprendizaje, basados en el uso de determinados sentidos: visual, auditivo y kinestésico. Otra clasificación propone cuatro categorías y las define a partir de los procedimientos que las personas utilizan para captar y procesar la información del entorno: teóricos, reflexivos, activos y pragmáticos.

Estrategia didáctica: Plan de acción que incluye la descripción detallada y secuencial de los objetivos, contenidos, actividades de aprendizaje, técnicas de enseñanza y formas e instrumentos de evaluación, que se utilizarán en la implementación de una sesión o material educativo, con el fin de promover y constatar un aprendizaje determinado.

Evaluación diagnóstica: Este tipo de evaluación ocurre antes de iniciar el proceso de enseñanza con la intención de orientar las actividades educativas para responder a las necesidades y características particulares de los estudiantes.

Evaluación formativa: Se realiza a lo largo del proceso de enseñanza-aprendizaje para identificar y remediar deficiencias de forma inmediata.

Evaluación sumativa: Se realiza al terminar un período de enseñanza para verificar si los objetivos de aprendizaje iniciales fueron alcanzados, además de comprobar los conocimientos y habilidades que los estudiantes adquirieron a lo largo del proceso.

Heteroevaluación: Evaluación del aprendizaje y/o desempeño que es realizada por una tercera persona considerada una figura de autoridad (docente, experto, institución). Este tipo de evaluación requiere mínima participación por parte del evaluado, quien únicamente deberá realizar las acciones que el evaluador considere necesarias para emitir una valoración.

Hipertexto: Texto en formato electrónico que se encuentra vinculado a otros textos, archivos o documentos por medio de enlaces o hipervínculos, que permiten ampliar o complementar la información del tema o asunto que se está presentando. Esta cualidad de los materiales y diseño de navegación permite al usuario construir su conocimiento a partir de la exploración no lineal de contenidos asociados.

Infografía: Representación gráfica, compuesta por diversos elementos textuales e iconográficos, que busca comunicar de manera atractiva, sencilla y sucinta cualquier tipo de información que se quiera difundir.

Interfaz de usuario: Es el medio que permite la interacción entre el usuario y un sistema informático, tanto en su hardware como en su software. Incluye dispositivos de entrada y

salida de datos, información presentada al usuario y aquella que se extrae de sus acciones y elementos o controles generales para efectuar el intercambio.

Intranet: Red local, interna o privada que mantiene la comunicación entre las computadoras que pertenecen a la empresa o institución que la maneja. La información y contenidos que alimentan dicha red son controlados por el administrador o webmaster de la organización y permanecen resguardados en el servidor correspondiente.

Libro electrónico: Es una obra literaria de cierta extensión, expresada en uno o varios medios (multimedios: textos, sonidos e imágenes), y en uno o varios textos ligados (hipertexto), creada por uno o más autores; la cual además, es adecuadamente almacenada lógicamente y físicamente en un sistema de cómputo electrónico digital, de manera tal que la obra pueda ser recuperada para el disfrute de uno o varios lectores simultáneamente.

Lista de discusión: Una lista de discusión es un conjunto de direcciones electrónicas que se usan para enviar ciertos mensajes o anuncios para todos los miembros de la lista. Estos miembros forman un grupo de personas que intercambian mensajes sobre una temática particular, compartiendo sus conocimientos y debatiendo temas de interés común, formando así una comunidad virtual. La lista es gestionada por uno o varios coordinadores, cuya misión principal es hacer que se respeten las normas mínimas.

Mapa de imagen: Imagen que contiene una o más áreas invisibles llamadas zonas activas asociadas a hipervínculos. Normalmente la imagen ofrece al usuario pistas visuales sobre la información que está disponible al hacer clic en cada parte de la imagen.

Material didáctico digital: Recursos compuestos por medios digitales y producidos con el fin de facilitar el desarrollo de las actividades de aprendizaje. Un material didáctico es adecuado para el aprendizaje si ayuda al aprendizaje de contenidos conceptuales, ayuda a adquirir habilidades procedimentales y ayuda a mejorar la persona en actitudes o valores.

Materiales interactivos: Herramientas o recursos que permiten que el usuario adquiera o verifique sus aprendizajes mediante la práctica o experiencia directa de los procesos.

Gracias a la realimentación inmediata, que brindan este tipo de materiales, el alumno es capaz de verificar y, en caso necesario, rectificar sus aprendizajes de forma autónoma.

Mecanismos de navegación: Es cualquier medio por el cual un usuario puede navegar o desplazarse a través de un documento electrónico, página o sitio web. Entre los mecanismos más utilizados encontramos las barras de navegación (conjunto de vínculos dirigidos a las partes centrales del archivo); mapa del sitio (representación esquemática que proporciona una visión global de la estructura de una página o sitio); y tabla de contenidos (listado de las secciones más importantes de un documento).

Metacognición: Se refiere a la capacidad que tiene un individuo para reflexionar sobre la forma en la que él mismo aprende y así mejorar las estrategias cognoscitivas y conductuales que emplea para desarrollar conocimiento.

Moodle: Moodle es una plataforma de aprendizaje, dirigida a educadores, estudiantes e instituciones de enseñanza, mediante la cual es posible crear ambientes de aprendizaje personalizados, dotados de diversas herramientas de gestión y comunicación a través de la Web. El sistema puede ser descargado a un servidor web y es totalmente abierto y gratuito. En su diseño Moodle incluye aplicaciones que buscan propiciar una formación constructivista, así como facilitar la creación de comunidades de aprendizaje.

Multimedia y/o Multimedia: Los materiales didácticos multimediales integran el texto con imágenes, videos, animaciones y sonidos. Permiten integrar distintas formas de representación del contenido que se quiere comunicar, más allá de la palabra escrita. Asimismo, facilitan no sólo la comprensión del mensaje, sino la estimulación de emociones, concepciones, supuestos, actitudes, y otorgan mucha autonomía al estudiante en su proceso de aprender. Son materiales didácticos no lineales, es decir, presentan distintos niveles de navegación. Dadas estas características, muchos autores integran los materiales multimediales con hipertexto e hipermedia, por los distintos niveles de acceso a enlaces, permitiendo así la navegación en forma no secuencial.

Navegador de Internet: Es una aplicación o programa que permite al usuario desplazarse fácilmente, a través de los diferentes sitios y páginas que se encuentran alojados en Internet

o cualquier otra red de comunicación por computadora. Generalmente, los navegadores cuentan con una barra de menú (que contiene diferentes opciones de administración del programa), una barra de direcciones (donde se registra la dirección URL de los sitios que se quieren visitar) y una zona de despliegue (espacio central donde aparecen los contenidos de la página o sitio que se visita). Entre los navegadores más utilizados actualmente se encuentran Internet Explorer, Google Chrome, Mozilla Firefox, Opera y Safari.

Organizador gráfico: Esquemas o representaciones visuales que presentan la información más importante de un tema de manera jerárquica para atraer la información de los estudiantes y facilitar su comprensión. Existen distintos tipos de organizadores como por ejemplo las tablas, los mapas conceptuales y mentales, gráficas, etcétera.

Plug-in: Aplicaciones o programas que sirven como complementos de software al ejecutar tareas específicas.

Podcast: Archivo digital multimedia (audio y/o video) que contiene información y puede ser masivamente distribuido a través del Internet.

Pop-up: El término denomina a las ventanas que emergen automáticamente (generalmente, sin que el usuario lo solicite) mientras se accede a ciertas páginas web. A menudo, las ventanas emergentes se utilizan con el objeto de mostrar un aviso publicitario de manera intrusiva. Una técnica relacionada a esta es la denominada pop-under (que consiste en abrir intempestivamente nuevas ventanas que se sitúan detrás de la ventana en uso)

Retícula: Ordenación que se construye sobre una página para ordenar los elementos que la integran; tanto texto como imagen. La retícula aporta maquetación, orden, diferenciación, precisión y facilidad en la comprensión de las páginas.

Script: Guión o archivo de texto, que contiene una serie de comandos o instrucciones, mediante las cuales se automatizan determinadas tareas simples en un ordenador. Los scripts habitualmente vienen incluidos en programas más grandes y complejos.

Webmaster: Persona con conocimientos especializados en programación e informática, encargado de administrar, mantener y programar un sistema de red (intranet o internet) controlado mediante un servidor.

Zip: Formato electrónico que permite comprimir, reunir o compactar varios datos, documentos, programas o carpetas en un mismo archivo, sin que haya pérdida de información.

CAPÍTULO II: DEFINICIÓN OPERATIVA Y METODOLOGÍAS PARA LA EDUCACIÓN VIRTUAL

Artículo 1: Definición.

La educación virtual es una estrategia educativa basada en el enfoque pedagógico del constructivismo social, que facilita el manejo de la información y permite la aplicación de nuevos métodos pedagógicos enfocados al desarrollo de aprendizajes significativos, los cuales están centrados en el estudiante y en la participación activa en la gestión de su propio proceso de aprendizaje. Es un proceso que permite complementar y superar la calidad de los recursos presenciales, se ajusta al horario personal de los estudiantes y facilita la interacción continua en aprendizajes colaborativos entre estudiantes y la intermediación pedagógica de los docentes por medios virtuales.

Artículo 2: Flexibilidad en la transición

Los contenidos de este apartado referidos a la integración de la educación virtual serán objeto de una permanente valoración y mejora continua, conforme se desarrolle el proceso educativo en la modalidad virtual, de acuerdo con las directrices de las autoridades universitarias. Cualquier modificación estructural o funcional del proceso, eliminación o adición de un artículo o una nueva sección del Reglamento deberá ser objeto de aprobación por parte del Consejo Universitario y su posterior solicitud de autorización por parte del CONESUP.

Artículo 3. Plataformas tecnológicas de apoyo a la acción sustantiva en la educación virtual.

Para el adecuado desarrollo de la educación virtual, la universidad velará por ofrecer y garantizar las herramientas tecnológicas necesarias, así como procurar la automatización de los servicios, para lo cual dispondrá de una página web, un sistema de registro en línea, biblioteca virtual de acceso ilimitado de la comunidad universitaria, aula virtual, laboratorio de cómputo, correos electrónicos institucionales, expedientes digitales, una plataforma de comunicación en línea, una unidad de producción audiovisual y multimedia, presencia en redes sociales, sistemas de comunicación tecnológicos internos y cualquier otro instrumento o sistema necesario e indispensable para el proceso.

La universidad garantizará el acceso de las referidas plataformas de apoyo tecnológico por parte del CONESUP para lo que corresponda.

Artículo 4. Accesibilidad e inclusividad.

La universidad implementará todas las acciones que sean necesarias para garantizar la accesibilidad e inclusividad a la educación en modalidad virtual, así como en el uso de plataformas, herramientas y soluciones que contribuyan para que el proceso de enseñanza y aprendizaje virtual se desarrolle en igualdad de condiciones y oportunidades incluyendo audios, videos y subtítulos, entre otros, para aquellos estudiantes que presenten algún tipo de discapacidad, no se vean excluidos del proceso todo de conformidad con lo establecido en las Leyes 7600, 7935 y sus Reglamentos.

Artículo 5. El equipo técnico encargado de la educación virtual debe brindar orientación a los tutores sobre accesibilidad e inclusión como parte de su formación continua, en la cual se deben incluir temáticas tales como: Ley 7600 de Igualdad de Oportunidades para las Personas con Discapacidad; diseño inclusivo para la educación virtual; elaboración de documentos accesibles; textos alternativos para imágenes y otros materiales gráficos; accesibilidad del entorno virtual de aprendizaje; leyes relativas al acoso sexual, normas de

no discriminación, derechos de autor y propiedad intelectual, normativa, valores y principios de la Universidad.

Artículo 6: Metodologías

Los tres métodos más sobresalientes a implementar en la transición hacia la educación virtual son: El método sincrónico, asincrónico y B-Learning o aula virtual – presencial.

En el método sincrónico el emisor (docente) y el receptor (estudiante) del mensaje o contenidos de los nuevos conocimientos en el proceso de comunicación operan en el mismo marco temporal, es decir, para que se pueda transmitir dicho mensaje es necesario que las dos personas estén presentes en el mismo momento. Estos recursos sincrónicos se hacen verdaderamente necesarios como agente socializador, imprescindible para que el alumno que estudia en la modalidad virtual se sienta acompañado en el proceso de aprendizaje. Son: Videoconferencias con pizarra, audio o imágenes como el reuniones por Internet, chat, chat de voz, audio y asociación en grupos virtuales entre otras estrategias de enseñanza y aprendizaje.

El método asincrónico, transmiten los mensajes educativos o elementos cognitivos para el aprendizaje sin necesidad de coincidir entre el emisor y receptor en la interacción instantánea. Requiere necesariamente de un lugar físico y tecnológico (como un servidor, por ejemplo) en donde se guardarán y tendrá también acceso a los datos que conforman el mensaje educativo. Su utilización es muy útil en la modalidad de educación a distancia, ya que el acceso en forma diferida en el tiempo de la información se hace absolutamente necesaria por las características especiales que presentan los alumnos que estudian en esta modalidad virtual (limitación de tiempos, cuestiones familiares y laborales, etc.). Son Email, foros de discusión, dominios web, textos, gráficos animados, audio, presentaciones interactivas, video, cassettes etc.

El Método B-Learnig (Combinado asincrónico y sincrónico), donde la enseñanza y el aprendizaje de la educación virtual se hacen más efectivos. Es el método de enseñanza más flexible, porque no impone horarios. Es mucho más efectivo que las estrategias

autodidactas de educación a distancia, ya que estimula la comunicación en todo momento e instante. Constituye la modalidad ideal en el proceso de transición hacia la educación virtual.

Artículo 7: Medios para la interacción y comunicación en el entorno virtual

La Universidad dispondrá de diferentes herramientas tecnológicas para promover y facilitar la comunicación y la interacción entre los tutores, estudiantes, administrativos y demás participantes, entre ellas, plataforma virtual de aprendizaje y sus respectivas herramientas (correo interno, foros de discusión, chat, anuncios, entre otros), correo electrónico de la Universidad, portafolio de recursos didácticos audiovisuales y multimedia, plataforma de clases pregrabadas y/o videoconferencias y aplicación móvil de comunicación instantánea entre estudiantes y docentes. Las herramientas de comunicación e interacción indicadas anteriormente y los recursos didácticos audiovisuales de la Universidad no pueden ser utilizados para otros propósitos que no sean vinculados con actividades académicas o de aprendizaje propias de la Universidad, de igual manera con estos materiales educativos se deberá cumplir con los derechos de autor y de propiedad intelectual.

CAPÍTULO III. DEL ROL DE LOS ESTUDIANTES Y LOS DOCENTES EN LA EDUCACIÓN VIRTUAL

Artículo 8: Perfil de desempeño de los estudiantes

En el modelo de educación virtual de la Universidad los estudiantes deben cumplir con las siguientes funciones y responsabilidades:

1. Leer la normativa vigente de la Universidad y seguir sus directrices en todos los aspectos aplicables a la educación virtual.
2. Planificar su trabajo y organizar el tiempo disponible para el cumplimiento de las tareas y responsabilidades personales, académicas, familiares y laborales.
3. Asumir su responsabilidad y su compromiso en la gestión de su propio proceso de estudio y aprendizaje autónomo e independiente.

4. Integrarse y desempeñarse de forma proactiva, dinámica y colaborativa en el proceso con sus pares académicos y sus tutores.
5. Demostrar habilidad y disposición personal positiva en el uso de las diferentes herramientas y recursos digitales de que dispone la plataforma educativa de la Universidad.
6. Completar y presentar oportunamente las asignaciones, tareas, productos y proyectos académicos con originalidad, honestidad académica y dedicación, en el formato indicado.
7. Cumplir fielmente con la normativa universitaria en las actividades de aprendizaje y evaluación, el uso adecuado de la infraestructura física y los recursos tecnológicos de la Universidad.
8. Utilizar y atender el aula virtual, siendo esta la plataforma tecnológica oficial de comunicación académica.
9. Hacer uso adecuado de las plataformas tecnológicas que ofrece la institución como apoyo al proceso de enseñanza y aprendizaje virtual, tales como el sistema de registro en línea, el correo electrónico institucional, la biblioteca virtual, el canal de YouTube, la página web y cualquier otro espacio desarrollado por la universidad tecnológicamente que contribuya en su formación.
10. Participar en el espacio de aprendizaje virtual, desarrollando las actividades académicas asignadas por el docente y contenidas en el programa del curso.
11. Cumplir con las actividades académicas del espacio de aprendizaje virtual, así como los horarios de aula virtual.
12. Mantener comunicación constante con el docente y estar atento a sus comunicaciones y notificaciones.
13. Generar los reportes de trazabilidad tecnológica de las plataformas virtuales que sean requeridos por las Direcciones de Carrera.
14. Conservar el respeto y la tolerancia en las diferentes actividades del proceso académico, siguiendo las normas básicas de etiqueta que se establezcan al efecto.

15. Es responsabilidad del estudiante garantizar que las actividades, tareas, trabajos realizados sean de su autoría y en caso de utilizar referencias serán citadas apropiadamente.
16. Contar con los recursos tecnológicos y físicos adecuados y recomendados por la institución, para el correcto desarrollo del proceso de enseñanza y aprendizaje virtual, según las indicaciones e instrucciones institucionales que se facilitan en el momento de la matrícula.
17. Atender las disposiciones y requerimientos establecidos por el docente o la institución para la aplicación de actividades evaluativas o actividades en general propias del proceso de enseñanza y aprendizaje tanto para sesiones sincrónicas como asincrónicas.
18. Informar al docente o la persona encargada del proceso de enseñanza y aprendizaje en el caso particular, de inmediato y en la forma debida, mediando la correspondiente acreditación o medio probatorio, cuando se le presente alguna falla o carencia tecnológica que le impida cumplir oportunamente con alguna obligación académica, a efecto de que se le faciliten las posibilidades de resolución de la situación particular.
19. Garantizar la discrecionalidad y debido uso de los recursos audiovisuales y de multimedia propios de la universidad, siendo que su reproducción total o parcial para ser facilitada a terceros resulta prohibida, por formar parte de la producción intelectual y derechos de autor reservados a la institución.

Artículo 9: Son derechos específicos de los estudiantes universitarios en la modalidad virtual:

1. Acceder a las plataformas y aulas virtuales suministradas vía internet por la Universidad.
2. Ser instruido sobre la modalidad de aprendizaje en el aula virtual.

3. Recibir información pertinente del docente/tutor sobre el contenido del curso, estrategias de enseñanza, horarios y actividades evaluativas, entre otros.
4. Derecho a la entrega de resultados dentro del plazo establecido por la universidad en esta modalidad.
5. Recibir los servicios de apoyo académico y administrativo virtual, datos de acceso y contraseñas.
6. En caso de no poder acceder al aula virtual, el estudiante podrá acceder al material y a la grabación de la clase virtual si fuera el caso.
7. Derecho a que se le brinde el debido proceso previo a imponer una sanción.
8. Recibir la retroalimentación correspondiente y oportuna de sus prácticas por parte del docente o tutor a cargo del proceso de enseñanza y aprendizaje.
9. Participar de un ambiente virtual sano y seguro.
10. Que se le garantice en igualdad de condiciones la accesibilidad en el uso de plataformas que prevean la inclusividad: audios, videos, subtítulos, entre otros, para aquellos estudiantes que presenten algún tipo de discapacidad o adecuación especial.
11. El acceso a todos los servicios virtuales académicos establecidos para la comunidad universitaria.
12. Cualquier otro que derive del resto de la normativa interna o externa, así como de las circulares y directrices institucionales.

Artículo 10: Perfil de desempeño de los tutores virtuales

En el modelo de educación virtual de la Universidad los tutores virtuales deben cumplir con las siguientes funciones y responsabilidades:

1. Demostrar interés y compromiso académico en los procesos de docencia universitaria y capacitación continua en educación virtual.
2. Aprobar el programa de inducción y educación permanente en el uso de la plataforma virtual y de las destrezas tecno-pedagógicas para impartir cursos en la

modalidad virtual, así como llevar las capacitaciones y actualizaciones que desarrolle la universidad para ambientes virtuales según el calendario de capacitación que se genere institucionalmente.

3. Conocer la normativa vigente de la Universidad y cumplir con la misma en todos los aspectos del proceso de educación virtual que sean aplicables.
4. Ejecutar labores de inducción, guía y acompañamiento a los estudiantes para la comprensión del funcionamiento técnico de la plataforma virtual, tanto al inicio como durante el desarrollo del curso.
5. Hacer un uso eficaz de las herramientas tecnológicas de comunicación y mediación pedagógica de que dispone la plataforma para promover el aprendizaje significativo, brindar acompañamiento, aclarar dudas e interactuar con los estudiantes en la gestión de las actividades de aprendizaje.
6. Participar en los procesos de diseño y producción de recursos didácticos audiovisuales para el reforzamiento de los aprendizajes significativos de su curso.
7. Elaborar los instrumentos de evaluación del aprendizaje con validez y confiabilidad de contenido y según el cumplimiento del programa del curso.
8. Organización y planificar las diferentes sesiones virtuales mediante la elección de las estrategias de aprendizaje, el diseño de las instrucciones y los instrumentos de las evaluaciones, con la indicación de las tareas y la selección de los materiales didácticos, según el tiempo y los créditos de cada curso.
9. Atender los diferentes estilos de aprendizaje de los estudiantes para adaptar o ajustar las metodologías y estrategias de acuerdo con las características en sus capacidades para gestionar el conocimiento.
10. Cumplir con la normativa universitaria en el desarrollo de las actividades de enseñanza y aprendizaje y evaluación en educación virtual, el uso de las herramientas de la plataforma educativa y en la interacción con los miembros de la comunidad universitaria.
11. Aplicar los principios de la ética profesional en la comunicación, la interacción y la mediación pedagógica con los estudiantes.

12. Contar con la debida preparación para brindar el servicio educativo superior universitario de manera virtualizada.
13. Implementar estrategias de seguimiento y acompañamiento a los estudiantes universitarios brindando retroalimentación que permita a los estudiantes reconocer tanto sus logros, como aquellos aspectos a mejorar.
14. Brindar instrucciones precisas de cada una de las actividades propuestas y atender las consultas de los estudiantes en un máximo de 24 horas.
15. Adaptar las evaluaciones a fin de acreditar los aprendizajes requeridos y evitar el plagio, la suplantación o el fraude.
16. Cumplir con los requerimientos de conectividad establecidos por la universidad, así como contar con los instrumentos o herramientas tecnológicas necesarias e indispensables para el desarrollo adecuado de los cursos.
17. Conservar el respeto y la tolerancia en las diferentes actividades del proceso académico, siguiendo las normas básicas de etiqueta que se establezcan al efecto.
18. Conservar la confidencialidad de la información que se genere en el ámbito educativo dentro de esta modalidad.
19. Informar a la institución de cualquier situación que se presente y que afecte la buena marcha del proceso de enseñanza y aprendizaje virtual.
20. Atender en primera instancia y mediar para que se resuelva cualquier situación de los estudiantes que pueda afectar el debido desarrollo del proceso de enseñanza y aprendizaje virtual.
21. Coordinar y recomendar cualquier mejora que considere oportuna con la Comisión de Tecnología de Procesos de Enseñanza y Aprendizaje Virtual, para el mejoramiento de las plataformas tecnológicas institucionales.
22. Cualquier otra derivada del presente Estatuto o normativa institucional.
23. Mantener la discrecionalidad y debida custodia de los recursos audiovisuales y multimedia de la institución, siendo prohibida su reproducción para otros fines distintos al proceso de enseñanza y aprendizaje de la propia Universidad San Juan de la Cruz.

Artículo 11: Son derechos específicos de los docentes o tutores universitarios en la modalidad virtual:

1. Recibir por parte de la Universidad capacitación en el abordaje pedagógico de la modalidad de enseñanza virtual.
2. Recibir por parte de la Universidad capacitación en el uso de herramientas y plataformas tecnológicas.
3. Disponer de servicios de apoyo técnico y tecnológico para la gestión del conocimiento, realización de sus actividades y la organización del proceso pedagógico en el uso de las herramientas de aprendizaje individual y colaborativo.
4. Poner en conocimiento de sus superiores cualquier irregularidad que se presente respecto al curso o sus participantes.
5. Derecho a una distribución equilibrada de la carga académica con el fin de evitar un deterioro en la calidad académica del curso o cursos que imparte.
6. Derecho a que se le brinde el debido proceso previo a imponer una sanción en caso de incumplimiento académico o ético de sus funciones.
7. Contar con el respaldo y el apoyo del personal académico de la Universidad, en caso de ser sujeto de alguna sanción, mediante los medios adecuados del debido proceso.
8. Proteger en todo momento la propiedad intelectual de la información técnica y académica y científica que cada docente genere como producto del diseño de sus estrategias didácticas.

CAPÍTULO IV. EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES EN LA EDUCACIÓN VIRTUAL

Artículo 12: Procedimientos para la evaluación del aprendizaje

La evaluación del aprendizaje en educación virtual tiene como propósito la verificación del logro de los objetivos de aprendizaje planteados para un curso o un programa de estudio.

El tutor debe diseñar las actividades de aprendizaje y evaluación, orientar la gestión del conocimiento, retroalimentar el desempeño del estudiante, dar seguimiento al trabajo de los estudiantes y realizar la calificación respectiva para la aprobación o reprobación de un curso. En el caso de los exámenes o pruebas, el tutor debe poner a disposición del estudiante las respuestas correctas. Para el caso de proyectos, estudios de caso, tareas, asignaciones y demás actividades de evaluación, el tutor debe utilizar la rúbrica incluida en la guía didáctica e indicar la retroalimentación general, además, debe realizar valoraciones periódicas sobre el desempeño académico de los estudiantes y ofrecer las orientaciones preventivas en aquellos aspectos en el que estos requieren mejorar su rendimiento académico.

V. ÓRGANOS TÉCNICOS INSTITUCIONALES DE APOYO PARA LA MEDIACIÓN PEDAGÓGICA EN LA EDUCACIÓN VIRTUAL

Artículo 13: Unidad de producción audiovisual y multimedia

La Unidad de Producción Audiovisual y Multimedia será una unidad técnica encargada de analizar las necesidades de las diferentes unidades académicas y sus docentes, para el establecimiento de prioridades y el diseño y producción de los recursos didácticos que se necesitan para el reforzamiento de los aprendizajes sustantivos en la modalidad virtual.

Artículo 14: La Unidad de Gestión de la Educación Virtual. (UGEV)

Es la unidad ejecutora encargada de la gestión de los procedimientos para la provisión de planes de estudios en la modalidad educativa virtual, así como el adecuado monitoreo y control de los procesos de enseñanza y aprendizaje en la modalidad virtual.

Dicha oficina estará a cargo de un equipo interdisciplinario de diseño instruccional, que recibirá apoyo y retroalimentación de los tutores virtuales, siendo dependiente de la oferta de programas virtuales autorizada por el CONESUP y de la matrícula de estudiantes en las diferentes carreras y sus respectivos cursos.

Será un órgano integrado por el Rector, la Dirección Administrativa, un encargado del área de tecnologías e información de la universidad y los Directores o Coordinadores de carrera. Podrá invitar a sus sesiones de trabajo, tanto a los encargados de la unidad de producción audiovisual y multimedia, como a los miembros de los departamentos de creatividad. Su coordinación estará a cargo del Rector de la Universidad.

Artículo 15: Son funciones de la Unidad de Gestión de la Educación Virtual (UGEV).

1. Velar por el adecuado desarrollo y funcionamiento de los procesos de enseñanza y aprendizaje en ambientes virtuales de la institución.
2. Garantizar entre otros que los procesos de enseñanza y aprendizaje virtuales sean de excelencia, que exista accesibilidad e inclusión tanto de los docentes como de los estudiantes.
3. Generar y promover espacios de capacitación y actualizaciones profesional permanente en ambientes virtuales necesarias, por medio de un plan de capacitación.
4. Realizar diagnósticos de necesidades para los procesos de enseñanza y aprendizaje virtuales en la comunidad universitaria.
5. Facilitar y disponer de todas las herramientas tecnológicas necesarias para su adecuado desarrollo del proceso de enseñanza y aprendizaje virtual.
6. Garantizar con sus acciones la seguridad informática de los sistemas y la información.
7. Procurar por los medios necesarios que se respete la libertad de cátedra y se fomente el desarrollo tecnológico constante, así como la creatividad e innovación, mediante la implementación de metodologías de aprendizaje y evaluación acordes a los requerimientos tecnológicos y formativos.
8. Administrar el campus virtual, a través de la designación de un equipo de docentes en educación virtual y técnicos de soporte.

9. Realizar las acciones que sean necesarias para que la institución cuente con los permisos de funcionamiento y licencias vigentes que garanticen la efectiva implementación del campus virtual.
10. Garantizar la discrecionalidad y debida custodia, en el uso de los recursos audiovisuales y de multimedia propios de la universidad, siendo que su reproducción total o parcial para ser facilitada a terceros resulta prohibida, por formar parte de la producción intelectual y derechos de autor reservados a la institución.
11. Generar y mantener un portafolio de recursos audiovisuales y de multimedia propios de la institución, sobre los que esta se reserva la autoría.
12. Brindar el adecuado soporte y atención a los docentes y estudiantes usuarios de la Plataforma Virtual utilizada.
13. Brindar el acompañamiento técnico a estudiantes ante cualquier consulta sobre el manejo del campus virtual.
14. Garantizar disponibilidad de las lecciones en el campus virtual para que los estudiantes debidamente matriculados, tengan acceso en el momento oportuno de los materiales y recursos requeridos.
15. Dar el debido seguimiento y monitoreo del desarrollo del curso por parte de los docentes.
16. Generar los reportes de trazabilidad tecnológica de las plataformas virtuales que sean requeridos por las Direcciones de Carrera.
17. Coordinar acciones con la unidad de audiovisuales y multimedia y los departamentos de creatividad y tecnologías de la Información, para el correcto y adecuado desarrollo de los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Artículo 16: El Departamento de Tecnología de Información (DTI), será el área encargada de los recursos y procesos tecnológicos por medio del diseño, administración e implementación de sistemas de información entre otros, también encargada de brindar el soporte técnico a los usuarios e innovar conforme a las nuevas tecnologías,



velando entre otros por la buena marcha y funcionamiento óptimo de los sistemas y plataformas tecnológicas institucionales, con incidencia en todas las áreas académicas y administrativas de la universidad.

Artículo 17: El presente Reglamento sólo podrá ser reformado o derogado por el Consejo Universitario, a propuesta del Rector, por el voto favorable de dos tercios o más de sus miembros.

Aprobado por unanimidad y en firme, mediante el acuerdo 11, de la sesión número 4-2022 del 6 de septiembre del 2022 del Consejo Universitario de la Universidad San Juan de la Cruz.