



Universidad Veracruzana
Secretaría Académica
Coordinación de Educación Virtual

Directrices de Operación
Educación Virtual
Periodo escolar febrero-julio 2024

Índice

Presentación	3
1. Modelo de Educación Virtual	4
2. Estructura organizacional de la Educación Virtual	5
3. Las Células de Desarrollo.....	6
4. Las personas Expertas en Contenido	7
5. Facilitadores Educativos	9
6. Los estudiantes en la Educación Virtual	12
7. Procesos administrativos escolares	14
8. La plataforma Educativa Virtual	16
9. Planes y programas de estudio	16
10. Glosario de términos	16

Presentación

La Universidad Veracruzana, es una Institución pública de educación superior, autónoma, de interés social y con personalidad jurídica y patrimonio propios, cuyas funciones sustantivas son la docencia, la investigación, la difusión de la cultura y extensión de los servicios, sobre bases acordes a las nuevas tendencias y condiciones de desarrollo con el proceso de modernización del país, avances de la ciencia, las tecnologías de la información, comunicación, conocimiento y aprendizaje digital, con la finalidad de fortalecer los modelos pedagógicos de enseñanza-aprendizaje, la innovación educativa, el desarrollo de habilidades y saberes digitales de los educandos, además del establecimiento de programas de educación a distancia y semipresencial para cerrar la brecha digital y las desigualdades de la población.

En ese tenor, se celebró un Acuerdo Rectoral el 9 de marzo de 2018, mediante el cual se creó el Consejo Consultivo para la Consolidación de Educación en Línea de la Universidad Veracruzana, como un órgano colegiado para proponer y coordinar las estrategias, mecanismos, y acciones para el cumplimiento de las fases de desarrollo de la educación virtual.

Posteriormente, el 30 de septiembre de 2019 fue publicada la Ley General de Educación, que en su artículo 5 precisó que toda persona, tiene derecho a la educación y estableció que se emplearan los avances de las tecnologías de la información, comunicación, conocimiento y aprendizaje digital, con la finalidad de fortalecer los modelos pedagógicos de enseñanza-aprendizaje, la innovación educativa, el desarrollo de habilidades y saberes digitales de los educandos, además del establecimiento de programas de educación a distancia y semi presencial para cerrar la brecha digital y las desigualdades en la población.

En ese mismo sentido, la Ley General de Educación Superior publicada el 20 de abril de 2021, establece que para fomentar el aprendizaje, el conocimiento, las competencias formativas y las habilidades digitales, las instituciones de educación superior, en el ámbito de sus respectivas competencias, desarrollarán estrategias transversales y priorizarán la conversión a las tecnologías de la información, comunicación, conocimiento y aprendizaje digital y contarán con tecnologías accesibles para la realización de las funciones de docencia

aplicando la Agenda Digital Educativa que se emita en término de lo contemplado en la Ley General de Educación.

Por lo expuesto, y en atención al Eje 3 *Docencia e innovación académica* del Programa de Trabajo 2021 – 2025, *Por una transformación integral*, uno de los objetivos de la Universidad Veracruzana consiste en diseñar y rediseñar programas educativos virtuales, para ampliar la oferta educativa de licenciatura y posgrado con calidad, en razón de ello, se elaboró el 2 de diciembre de 2022 un Acuerdo Rectoral por el que se abrogó el Acuerdo de creación del Consejo Consultivo para la Consolidación de la Educación en Línea en la Universidad Veracruzana, ratificado por el Consejo Universitario General el 23 de marzo de 2018 y se creó el Consejo Consultivo para la Educación Virtual de la Universidad Veracruzana como órgano colegiado responsable de la coordinación académica-administrativa para la aprobación, implementación, seguimiento y evaluación de los programas educativos de carácter virtual, cuyo objeto estriba en propiciar colaborativamente el aprendizaje virtual con las competencias necesarias para que el estudiante adquiriera los conocimientos para el desarrollo de su entorno, sin dejar de lado la empatía, el trato personal, las relaciones de grupo y el respeto a los derechos humanos.

1. Modelo de Educación Virtual

La Educación Virtual en la Universidad Veracruzana es una opción educativa centrada en el aprendizaje del alumno y en el diseño instruccional apropiado a medios tecnológicos de interacción haciendo uso de una plataforma educativa institucional *dando prioridad a la comunicación de tipo asíncrona y solo para casos excepcionales la comunicación síncrona*; donde el facilitador educativo y el estudiante se involucran activamente en el proceso enseñanza-aprendizaje promoviendo su desarrollo autónomo, de tal forma que se propicia el aprendizaje colaborativo poniendo a disposición de los alumnos múltiples fuentes de información, apoyos tecnológicos-administrativos y criterios de accesibilidad para afrontar el contexto profesional y sociocultural actual.

El propósito de los Programas Educativos Virtuales (PEV) es atender las necesidades de formación y capacitación de la sociedad con alternativas educativas pertinentes, posibilitando

la diversificación de la oferta educativa, la reducción en los tiempos de las trayectorias escolares y la ampliación de la matrícula de la Universidad Veracruzana.

2. Estructura organizacional de la Educación Virtual

El Consejo Consultivo para la Educación Virtual de la Universidad Veracruzana, es el órgano colegiado responsable de la coordinación académica - administrativa para la aprobación, implementación, seguimiento y evaluación de los programas educativos de carácter virtual, cuyo objeto estriba en propiciar colaborativamente el aprendizaje virtual con las competencias necesarias para que el estudiante adquiera los conocimientos para el desarrollo de su entorno, sin dejar de lado la empatía, el trato personal, las relaciones de grupo y el respeto de los derechos humanos.

La estructura del Consejo Consultivo para la Educación Virtual será la siguiente:

- I. La Presidencia, que será ocupada por la persona titular de la Rectoría, quien convocará y presidirá las sesiones;
- II. La Secretaría Ejecutiva, que será ocupada por la persona titular de la Secretaría Académica, quien convocará y presidirá las sesiones en ausencia de la persona titular de la Rectoría;
- III. Vocales, las personas titulares de:
 - a. La Secretaría de Administración y Finanzas;
 - b. La Secretaría de Desarrollo Institucional;
 - c. Las Vice-Rectorías;
 - d. Las Direcciones Generales de Áreas Académicas;
 - e. La Dirección General de la Unidad de Estudios de Posgrado;
 - f. La Dirección General de la Universidad Veracruzana Intercultural;
 - g. La Dirección General del Sistema de Enseñanza Abierta;
 - h. La Dirección General de Administración Escolar;
 - i. La Dirección General de Desarrollo Académico e Innovación Educativa.
 - j. La Coordinación General de Educación Virtual; y
 - k. La Dirección del Área de Formación Básica General.

IV. Asesores, las personas titulares de:

- a. La Oficina del Abogado General; y
- b. La Dirección General de Tecnologías de la Información.

La Coordinación de Educación Virtual recaerá en un integrante del personal académico de la institución designado por la persona titular de la Rectoría a propuesta del Consejo Consultivo para la Educación Virtual; está adscrita a la Secretaría Académica y tendrá la responsabilidad de fortalecer el desarrollo de la educación virtual en la Universidad Veracruzana.

Las Direcciones Generales de Áreas Académicas, la Universidad Veracruzana Intercultural, la Unidad de Estudios de Posgrado y el Sistema de Enseñanza Abierta, tendrán Coordinaciones Internas de Educación Virtual, las cuales, serán responsables de vigilar el funcionamiento y operación de los programas educativos que se ofertan bajo la opción educativa virtual en colaboración con el enlace del programa educativo virtual, en el ámbito de sus competencias.

La operación de los programas educativos virtuales será responsabilidad de las entidades académicas de adscripción, a través de los enlaces de los Programas, que deberán colaborar con las Coordinaciones Internas de Educación Virtual de la Dirección General correspondiente.

3. Las Células de Desarrollo

La producción de los contenidos de los programas de estudio de las experiencias educativas, cursos, talleres, diplomados y otros recursos en la educación virtual estará a cargo de las células de desarrollo, que son equipos de trabajo que operan de manera armónica y estandarizada para la creación e implementación de los recursos educativos digitales, su trabajo debe integrar los conocimientos especializados de las personas expertas en contenido en su planeación didáctica.

Las células de desarrollo se apegarán a los lineamientos generales establecidos por la Coordinación de Educación Virtual.

4. Las personas Expertas en Contenido

Las personas expertas en contenido son los especialistas que participan en el desarrollo pedagógico y metodológico de los temas, actividades y evaluaciones de experiencias educativas, cursos, talleres, diplomados y otros recursos en la opción educativa virtual.

Las actividades que deben realizar las personas expertas en contenido son:

- I. Colaborar en el diseño instruccional de la experiencia educativa e indicar la planeación de las actividades con los periodos de entrega correspondientes;
- II. Organizar y entregar los contenidos de temas y subtemas que corresponden a los saberes teóricos, heurísticos y axiológicos, las actividades de evaluación y auto-evaluativas de la experiencia educativa; y
- III. Realizar la revisión final de la experiencia educativa en la plataforma educativa institucional para su aprobación;

Las actividades descritas deben llevarse a cabo dentro de la calendarización establecida que contempla desde la primera sesión de trabajo con la célula de desarrollo donde se establece el cronograma de trabajo hasta la publicación y liberación de la experiencia educativa en la plataforma institucional.

La emisión de constancias referentes a la virtualización de experiencias educativas al personal académico que ha participado como personas expertas en contenido se realizará considerando el siguiente procedimiento, las cuales serán reportadas para efectos de productividad dentro del PEDPA y contarán como evidencia de participación como expertos en contenidos en el desarrollo de experiencias educativas virtuales dentro de los exámenes de oposición de la Universidad Veracruzana.:

Solicitud y elaboración de constancias

I. El personal académico que ha participado en el proceso de virtualización de experiencias educativas, debe solicitar la constancia según sea el caso:

- Para programas educativos de TSU o Licenciatura la solicitud debe ser enviada a la Dirección de la entidad académica donde el programa educativo tiene su adscripción.
- Para los programas educativos de posgrado la solicitud debe ser enviada a la Coordinación del programa del posgrado.

II. La Dirección de la entidad académica o la Coordinación del programa educativo de posgrado debe verificar que la persona experta en contenido participó en el proceso de virtualización de la Experiencia Educativa.

Posterior a la validación, deben enviar la solicitud de la constancia a las Direcciones Generales de las Áreas Académicas con la siguiente información:

- Nombre completo la persona experta en contenido.
- Nombre del programa educativo.
- Nombre de la experiencia educativa.
- Periodo de producción de la experiencia educativa (se consulta con la Coordinación de la Célula de Desarrollo).
- Especificar si el tipo de participación fue individual o colectiva.

III. Con el formato de constancia autorizado por la Secretaría Académica, las Direcciones Generales de las Áreas Académicas elaboran las constancias y las envían vía Hermes a la cuenta institucional de la persona responsable de la Coordinación de Educación Virtual de la Secretaría Académica.

IV. La Coordinación de Educación Virtual verifica y valida la constancia y da respuesta según sea el caso:

- En caso de que la constancia contenga alguna inconsistencia será enviada nuevamente a la Dirección General del Área Académica con la observación correspondiente.
- En caso de que la constancia no presente inconsistencia pasará a firma de la Secretaría Académica.

V. La Coordinación de Educación Virtual envía vía Hermes a las Direcciones Generales de las Áreas Académicas las constancias para que estas a su vez la remitan a las Direcciones de las Entidades Académicas o a las Coordinaciones del programa educativo de posgrado para su entrega.

Políticas

- 1.- Las constancias serán emitidas hasta que la experiencia educativa se encuentre publicada en la plataforma virtual institucional.
- 2.- Para el caso de experiencias educativas de los programas educativos adscritos a la Universidad Veracruzana Intercultural las constancias deben ser solicitadas directamente por la Dirección General de la Universidad Veracruzana Intercultural siguiendo el mismo procedimiento.
- 3.- Para el caso de experiencias educativas del área de formación básica general, las constancias deberán ser solicitadas directamente por la Dirección General de Área de Formación Básica siguiendo el mismo procedimiento.
- 4.- Para el caso de experiencias educativas del área de formación de elección libre, educación continua o PROFA, las constancias deberán ser solicitadas directamente por la Dirección General de Desarrollo Académico e Innovación Educativa a la Coordinación de Educación Virtual siguiendo el mismo procedimiento.

5. Facilitadores Educativos

Los facilitadores educativos son las personas que orientan, dan seguimiento, retroalimentan y evalúan las actividades relacionadas con el contenido de la experiencia educativa virtual.

Las actividades que realizarán los facilitadores educativos son:

- I. Previo a la impartición de la experiencia educativa:
 - a. En la plataforma educativa institucional revisar la estructura de la experiencia educativa y validar que esta cuente con los contenidos, actividades y calendario;
 - b. En la plataforma educativa institucional verificar la pertinencia y actualidad de los contenidos, materiales y recursos educativos;
 - c. En la plataforma educativa institucional revisar la dinámica de trabajo y criterios de evaluación;
 - d. Informar por medio del formato digital que determine la Coordinación del Programa Educativo Virtual sobre las sugerencias de actualizaciones de la experiencia educativa que sean convenientes;

II. Al inicio de la impartición de la experiencia educativa:

- a. En la plataforma educativa institucional verificar la lista de los estudiantes inscritos en la experiencia educativa;
- b. Redactar y enviar un mensaje de bienvenida a los estudiantes inscritos a través del centro de mensajes de la plataforma educativa institucional;
- c. Solicitar a los estudiantes que exploren en la plataforma educativa institucional la información general de la experiencia educativa en cuanto a la estructura general, dinámica de trabajo, evaluación y los contenidos de ésta.

III. Durante la impartición de la experiencia educativa:

- a. En la plataforma educativa institucional revisar los contenidos y actividades a realizar durante la semana;
- b. En la plataforma educativa institucional elaborar el mensaje semanal y enviarlo;
- c. Verificar el centro de mensajes en la plataforma educativa institucional en un plazo no mayor a 24 horas en días hábiles;
- d. Revisar diariamente en la plataforma educativa institucional los foros de dudas y socialización para atender las participaciones de los estudiantes y dar respuesta en un plazo no mayor de 24 horas en días hábiles;
- e. Haciendo uso de la plataforma institucional valorar los trabajos y enviar una retroalimentación a los estudiantes, así como la calificación en un plazo no mayor a cinco días hábiles posterior a la fecha establecida académicamente para entrega;
- f. Canalizar por medio de correo electrónico a la Coordinación del Programa Educativo Virtual las dudas que el estudiante manifieste que no estén relacionadas con los contenidos de la experiencia educativa;
- g. Detectar a los estudiantes que presenten un bajo rendimiento y demora en la entrega de sus actividades y reportarlos oportunamente vía correo electrónico a la Coordinación del Programa Educativo Virtual;
- h. En la plataforma educativa institucional mantener actualizado el registro de avances y calificaciones de los estudiantes, así como la carpeta de cada uno de ellos con el respaldo de sus actividades;
- i. En la plataforma educativa institucional moderar las discusiones en los foros existentes, revisar y atender las aportaciones que los estudiantes realicen; y

j. Haciendo uso de la plataforma educativa institucional publicar una conclusión en el foro correspondiente en función del tema y las participaciones de los estudiantes a manera de cierre;

IV. Al finalizar la impartición de la experiencia educativa:

a. En la plataforma educativa institucional revisar los trabajos finales y asignar la calificación de cada estudiante, con base en los criterios de evaluación establecidos o rúbrica en la actividad;

b. Verificar en la plataforma educativa institucional que ha evaluado y retroalimentado el total de las actividades de la experiencia educativa;

c. Enviar a cada estudiante vía el centro de mensajes de la plataforma educativa institucional la calificación final obtenida en el curso, así como el detalle de los porcentajes en cada módulo, unidad o tipo de actividad, según la estructura del sistema de evaluación;

d. Aplicar las evaluaciones de conformidad con la normatividad vigente haciendo uso de la plataforma educativa institucional.

En caso de que alguna de estas evaluaciones no se encuentre programada en la plataforma educativa institucional, deberá ser enviada con tres días de antelación a la Coordinación de la Célula de desarrollo adscrita a la Secretaría Académica al correo celulasa@uv.mx para su publicación;

e. Redactar una conclusión a modo de cierre al finalizar la experiencia educativa y mencionar los propósitos y objetivos alcanzados a lo largo del mismo; enviar este mensaje a los estudiantes por medio del centro de mensajes de la plataforma educativa institucional;

f. Guardar un respaldo de todas las actividades realizadas y entregadas por los estudiantes en la plataforma educativa institucional, así como formatos de registro de avances, correos enviados y recibidos;

g. Enviar vía correo electrónico, en caso de ser necesario, un reporte a la Coordinación del Programa Educativo Virtual con recomendaciones y observaciones generales sobre: la plataforma educativa, el enfoque de la experiencia educativa, el diseño instruccional o cualquier otro elemento que se considere relevante para mejorar la planeación didáctica de la experiencia educativa; y

h. Realizar el registro del acta de calificaciones en apego a los términos académicos establecidos.

La evaluación de la práctica docente virtual se realiza en apego a los criterios de honestidad, probidad y ética; se promueve entre los estudiantes y debe realizarse con sumo cuidado evitando cualquier intervención ya sea positiva o negativa en las valoraciones que emitan los estudiantes durante ese proceso. Esta evaluación se desarrolla con un instrumento especial para las experiencias educativas virtuales y sólo podrán considerarse para facilitadores educativos que cuentan con número de personal UV.

6. Los estudiantes en la Educación Virtual

Los estudiantes que cursen estudios bajo la opción educativa virtual en la educación formal y no formal se registrarán por la normatividad universitaria aplicable. Los casos excepcionales de selección, ingreso, permanencia, egreso y titulación de los alumnos bajo la educación virtual, se someterán a consideración del Consejo Técnico u Órgano Equivalente de la entidad académica, antes de ser enviados para el mismo efecto a la Comisión Técnico-Académico de Ingreso y Escolaridad.

El aspirante de un programa educativo virtual con derecho a inscripción deberá realizar el proceso de entrega de la documentación requerida en el Artículo 21 del Estatuto de los Alumnos 2008 por medio de las plataformas digitales que determine la entidad académica de adscripción. La entidad académica de la persona con derecho a inscripción deberá implementar los mecanismos para realizar el cotejo de autenticación del certificado de estudios completo correspondiente al nivel anterior al que desea cursar, así como la demás documentación requerida.

Durante la semana de inducción los alumnos de nuevo ingreso deberán cursar de manera obligatoria el curso propedéutico sobre el Modelo Educativo Virtual con el propósito de que conozcan el funcionamiento de la plataforma educativa institucional, la operatividad del modelo educativo, así como las generalidades del programa educativo al que se ha inscrito. La evaluación en la educación virtual se va conformando de manera continua con base en la ponderación que se asigne en las actividades, foros, exámenes o proyecto integrador, por lo que es importante que el alumno entregue en tiempo y forma lo requerido y los facilitadores

puedan retroalimentar en los periodos establecidos. Todas las actividades de evaluación deben encontrarse en la plataforma educativa institucional.

El estudiante podrá solicitar un número máximo de prórrogas de hasta el 30% del total de las actividades evaluativas que conforman el curso; dichas peticiones deberán estar debidamente fundadas y motivadas acompañadas con la documentación correspondiente; el requerimiento se realizará vía el centro de mensajes de la plataforma educativa institucional.

Las prórrogas podrán ser válidas cuando se trate de:

I. Incapacidades médicas; y

II. Comisiones laborales que impidan el cumplimiento de la actividad.

El facilitador educativo tendrá un plazo de tres días hábiles para habilitar la actividad, a partir del envío de la solicitud por parte del interesado y el estudiante tendrá cinco días hábiles para realizar la entrega.

En lo que respecta a la Práctica Profesional de los estudiantes inscritos en programas virtuales esta se regula de acuerdo con lo establecido en las reglas de operación del programa educativo virtual.

El estudiante tiene derecho a que se le designe un Tutor Académico el cual es el responsable del seguimiento de la trayectoria escolar del Tutorado y de la orientación oportuna en la toma de decisiones relacionadas con la construcción de su perfil profesional individual, de acuerdo con sus expectativas, capacidades e intereses. Con fundamento en el Artículo 19 del Reglamento del Sistema Institucional de Tutorías, uno de los requisitos para ser Tutor Académico es ser personal académico en la Universidad Veracruzana. Dentro de las modalidades de atención de los alumnos en programas educativos virtuales debe considerarse la “No presencial” caracterizada por la relación entre el tutor y tutorado mediada por la distancia física haciendo uso de la plataforma institucional y es predominantemente asíncrona, sin embargo, en caso de ser necesario el Tutor Académico puede programar una sesión de videoconferencia síncrona para aclarar alguna duda de su tutorado.

Para los estudiantes del Área Económico-Administrativa y Técnica, la acreditación del idioma inglés en los niveles de Inglés Básico III e Inglés Intermedio I cursados a partir del periodo febrero-julio 2024, deberán aplicarse las consideraciones para Dictamen de acreditación del Inglés emitidas por la Dirección de Centros de Idiomas y Centros de Autoacceso que se pueden consultar en el siguiente enlace <https://www.uv.mx/dcia/cursos-transferencias-y-equivalencias/>.

7. Procesos administrativos escolares

Dentro de los procesos administrativos escolares que deberán ser considerados por las entidades de adscripción de los PEV para atención de los alumnos, es importante mencionar que son los mismos que se llevan a cabo en las otras modalidades educativas. A continuación de manera enunciativa más no limitativa se describen las actividades que deben llevarse a cabo:

- Programación académica dentro del Módulo de Programación Académica (MPA):
 - Mantenimiento y creación de NRC
 - Envío a la Dirección General del Área Académica para autorización
 - Generación de la oferta

Es importante tener en cuenta las siguientes consideraciones para la programación académica en el MPA:

- Los académicos de tiempo completo que deseen impartir carga académica en los PE virtuales y soliciten docencia sin que implique pago adicional en programas de la oferta educativa formal, deberán tener cubierta su carga académica de docencia (de 16 a 20 horas), considerando que la impartición de estas no formará parte del banco de horas del PE.
- Los académicos de tiempo completo que deseen impartir docencia en PE virtuales bajo la modalidad de servicios profesionales, no podrán impartir más de 10 horas por periodo escolar.
- Proceso de inscripción para los alumnos de nuevo ingreso:
 - Validación de documentos digitales
 - Generación de línea de captura para pago de experiencias educativas
 - Conciliación de pago de inscripción

- Inscripción del alumno
- Cierre acta de inscripción

- Proceso de inscripción para los alumnos de semestres superiores:
 - Generación de línea de captura para pago de experiencias educativas

- Proceso de concentrado de inscripción:
 - Inscripción en ventanilla
 - Altas y bajas de experiencias educativas
 - Baja temporal
 - Concentrado de inscripción para enviar a administración escolar

- Envío digital de notas laudatorias:
 - Generación del reporte para notas laudatorias
 - Entrega de notas laudatorias de manera digital

- Procesos escolares:
 - Constancia de inscripción
 - Constancia de avance
 - Constancia de EE aprobadas y reprobadas
 - Índice de reprobados
 - Relación de cursos de elección libre
 - Reporte de tutorados y tutores
 - Boleta
 - Generación de Kardex
 - Historial académico
 - Acreditación del idioma inglés

- Calendario de exámenes:

- Programación de fechas de exámenes ordinarios, extraordinarios, título y última oportunidad (si fuera el caso).
 - Generación de actas de calificación.
- Intersemestrales:
 - Creación de NRC
 - Calendarización de intersemestral

8. La plataforma Educativa Virtual

La plataforma educativa institucional de gestión del aprendizaje, administra, controla, crea y actualiza los recursos educativos, de las clases virtuales y de cualquier otro proceso pedagógico de educación formal y no formal siendo prioritario la consideración de los criterios de accesibilidad para alumnos en situación de discapacidad visual o auditiva.

En los cursos virtuales se deben considerar la comunicación síncrona y asíncrona establecidos en la planeación didáctica, disponiendo que para la educación formal se debe dar preferencia al proceso de enseñanza-aprendizaje asíncrono, existiendo flexibilidad para la educación no formal con actividades síncronas de comunicación que se pueden programar.

9. Planes y programas de estudio

Los planes y programas de estudio de nueva creación o reestructuración en la educación virtual se registrarán por el Reglamento de Planes y Programas de Estudio. Corresponde a las entidades académicas proponer a las Direcciones Generales de Áreas Académicas y a la Unidad de Estudios de Posgrado los planes y programas de estudios de nueva creación, para que éstos a su vez lo sometan a consideración del Consejo Consultivo de la Educación Virtual para su anuencia.

10. Glosario de términos

Ambientes virtuales de aprendizaje. Es aquel que requiere de la construcción de contenidos temáticos acordes con el escenario del propio aprendizaje; para ello, se debe aplicar el modelo de diseño instruccional que integre recursos digitales *ad hoc* al aprendizaje esperado. Debe

conformarse por contenidos digitales formado por saberes teóricos, heurísticos y axiológicos, se construye partiendo del programa de estudios de la experiencia educativa susceptible de ser abordada a través de la modalidad virtual. Es necesario proceder a su acoplamiento dentro de la plataforma institucional educativa virtual, donde convergerán los sujetos del proceso educativo: alumno y facilitador.

Célula de desarrollo. Equipo de trabajo dependiente de la Coordinación de Educación Virtual encargada de la producción de experiencias educativas, cursos, talleres, diplomados y otros recursos en la modalidad virtual.

Comunicación asíncrona. Esta comunicación se caracteriza por no existir coincidencia de tiempo y espacio entre facilitador y alumno, la comunicación se da con base en el seguimiento y retroalimentación de la planeación didáctica establecida.

Comunicación síncrona. Comunicación mediada por herramientas en entornos virtuales cuya interacción se da en tiempo real, programándose en fechas y horas para la retroalimentación de actividades, explicación de algún tema, o resolución de dudas.

Consejo Consultivo para la Educación Virtual. Órgano colegiado para proponer y coordinar las estrategias, mecanismos y acciones para el cumplimiento de las fases de desarrollo de la educación virtual, realizando el análisis y la gestión de los requerimientos normativos, académicos, tecnológicos, administrativos y financieros.

Diseño instruccional. Se entiende como la planificación del boceto de lo que será la instrucción de un curso virtual, estableciendo el dónde, cuándo, cómo y con qué se llevará a cabo considerando diversas teorías de aprendizaje y recursos educativos digitales, todo ello se identifica como un procedimiento relacionado al proceso de enseñanza-aprendizaje.

Evaluación. Se basa en la presentación por parte del alumno de evidencias de su desempeño, en la realización de actividades, así como por medio de documentos escritos digitales, y participaciones en foros de discusión. La evaluación deberá contener la ponderación de cada una de las evidencias de desempeño que el alumno debe de realizar, así como también un

apartado en dónde se le indique la forma de la acreditación de la experiencia Educativa. La evaluación es continua y progresiva valorando el desempeño general y el de cada actividad establecida como obligatoria.

Experiencia educativa virtual. Conjunto de contenidos, actividades y evaluaciones educativas en las cuales se trabajan de forma articulada los conocimientos, las habilidades y las actitudes, con el propósito de contribuir a la formación integral de los alumnos haciendo uso de la plataforma educativa institucional virtual.

Experto en contenido. Experto en la disciplina que participa en el desarrollo de los contenidos, actividades y evaluaciones de experiencias educativas, cursos, talleres, diplomados y otros recursos en la modalidad virtual.

Facilitador. Persona que contribuye a orientar, dar seguimiento y retroalimentación a las actividades del alumno, así como a resolver las dudas relacionadas con el contenido de la experiencia educativa virtual.

Modalidad virtual: Proceso educativo donde las interacciones de enseñanza-aprendizaje son predominantemente asíncronas y la mediación pedagógica implica el uso de las tecnologías de la información y la comunicación.

Objetos de comunicación oficiales: productos informativos, de marca, gráficos, análogos o digitales, estrategias y acciones mediante los cuales la Universidad Veracruzana establece y fortalece su presencia en el diálogo público de los medios de comunicación masiva en beneficio de su reputación.

Propiedad intelectual y derechos de autor. Uso adecuado de los materiales digitales o recursos educativos que se presentan en la plataforma educativa virtual, tratándose de información de calidad, confiable y plural. Para tal efecto, es necesario evitar que los expertos en contenido, facilitadores y alumnos que utilizan los materiales o recursos educativos cometan infracciones en derechos de autor.

Plataforma educativa institucional. Plataforma de educación bajo un sistema de administración del conocimiento, es el elemento básico para fortalecer el Modelo Educativo Virtual Institucional; se centra en el alumno y facilita el proceso de enseñanza-aprendizaje de las modalidades educativas mixta y virtual; además está integrada con el Sistema Integral de Información Universitaria, así como con los distintos servicios y herramientas académicas institucionales.

Prórroga. Extensión del plazo en fecha para la entrega de una actividad posterior a la fecha límite establecida para su evaluación.

Recursos educativos digitales. Fuente de información y discernimiento que le permite al alumno ahondar y relacionarse en una temática que mejore el ejercicio educativo, deben estar contruidos atendiendo de forma simultánea el proceso educativo y la calidad del producto digital considerando los diversos estilos de aprendizaje, ponderando a la educación virtual como un espacio incluyente de saberes. Su representación puede ser textual, imagen, audio, video, hipertexto, hipermedia, sistemas, simuladores, realidad virtual, entre otras y deben ser producidos por la célula de desarrollo con el apoyo de los Expertos en Contenido.