

**Anexo, Resolución No
“Por la cual se adoptan los Lineamientos de la Educación Virtual
de la Universidad del Atlántico”.**

**Lineamientos de la Educación Virtual
*Hacia la innovación y calidad en la enseñanza mediada por TIC***

**ALEJANDRO URIELES GUERRERO
VICERRECTOR DE DOCENCIA**

Elaborado por:

**LUZ MARÍA LOZANO SUÁREZ
JEFA DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN VIRTUAL,
MEDIOS EDUCATIVOS Y AUDIOVISUALES**

**ROCIO VARELA ARREGOCÉS
LIDÉR DEL ÁREA PEDAGÓGICA**

**JUAN MANUEL SANTACRUZ VALCÁRCEL
DOCENTE ACOMPAÑANTE DE FACULTAD**

Puerto Colombia



**Departamento de Educación Virtual,
Medios Educativos y Audiovisuales**

DIRECTIVOS DE LA INSTITUCIÓN

DANILO HERNÁNDEZ RODRÍGUEZ

Rector

MIGUEL ANTONIO CARO CANDEZANO

Vicerrector de Investigación, Extensión y Proyección Social

ALEJANDRO URIELES GUERRERO

Vicerrector de Docencia

MARYLUZ STEVENSON DEL VECCHIO

Vicerrectora Administrativa y Financiera

ALVARO GONZALEZ AGUILAR

Vicerrector de Bienestar Universitario

JOSEFA CASSIANI PÉREZ

Secretaria General

RAÚL PÉREZ ARÉVALO

Decano Facultad de Arquitectura

KARINA ISABEL CASTELLANOS ROMERO

Decana Facultad de Ciencias Básicas

ALEYDA INES PARRA CASTILLO

Decana Facultad de Ciencias de la Salud

DALÍN MIRANDA SALCEDO

Decano Facultad de Ciencias Humanas

YUSSY C. ARTETA PEÑA

Decana Facultad de Ingeniería

JUAN DAVID GONZÁLEZ BETANCUR

Decano Facultad de Bellas Artes

EDINSON HURTADO IBARRA

Decano Facultad de Ciencias de la
Educación

JAIRO ANTONIO CONTRERAS CAPELLA

Decano Facultad de Ciencias Económicas

CRISTINA MONTALVO VELÁSQUEZ

Decana Facultad de Ciencias Jurídicas

JULIA GONZÁLEZ PUERTA

Decana Facultad de Química y Farmacia

COMITÉ CURRICULAR CENTRAL

Alejandro Urieles Guerrero	Presidente
Rey Arturo González	Director
Carmen Meza	Representante Facultad de Arquitectura
Ángela Marín	Representante Facultad de Bellas Artes
Neil Torres	Representante Facultad de Ciencias Básicas
Abraham Sir	Representante Facultad de Ciencias de la Educación
Martha Ospina	Representante Facultad de Ciencias de la Salud
Wendel Archibold	Representante Facultad de Ciencias Económicas
Jaime Álvarez	Representante Facultad de Ciencias Humanas
Hernán Meza	Representante Facultad de Ciencias Jurídicas
Cristian Solano	Representante Facultad de Ingeniería
Cirse Salas	Representante Facultad de Química y Farmacia

INTEGRANTES DEL CONSEJO ACADÉMICO

Danilo Hernández Rodríguez	Rector
Alejandro Urieles Guerrero	Vicerrector de Docencia
Álvaro González Aguilar	Vicerrector de Bienestar universitario
Maryluz Stevenson del Vechio	Vicerrectora Administrativa y Financiera
Miguel Caro Candezano	Vicerrector de Investigaciones, Extensión y Proyección Social
Cristina Montalvo Velásquez	Decana Facultad de Ciencias Jurídicas
Dalín Miranda Salcedo	Decano de la Facultad de Ciencias Humanas
Edinson Hurtado Ibarra	Decano Facultad de Ciencias de la Educación
Jairo Contreras Capella	Decano Facultad de Ciencias Económicas
Juan David González Betancur	Decano Faculta de Bellas Artes
Julía González Puerta	Decana Facultad de Química y Farmacia
Karina Castellanos Romero	Decana Facultad de Ciencias Básicas
Raúl Pérez Arévalo	Decano Facultad De Arquitectura
Yussy Arteta Peña	Decana Facultad de ingeniería
Aleyda Parra Castillo	Decana Facultad de Ciencias de la Salud
José Marchena	Representante Estudiantil
Fernando Romero	Representante Estudiantil
Neil Torres	Representante de los docentes
Roberto Figueroa	Representante de los docentes

Tabla de contenido

Glosario	7
1. Presentación.....	10
2. Objetivos de los Lineamientos	11
2.1. Objetivo general	11
2.2. Objetivos específicos	11
3. Principios Rectores	12
3.1. Accesibilidad	12
3.2. Calidad	12
3.3. Flexibilidad.....	12
3.4. Innovación pedagógica	13
3.5. Inclusividad.....	13
4. Enfoque pedagógico y metodología de la educación virtual	14
4.1. Importancia de un diseño instruccional estructurado	14
4.2. Modelo ADDIE como guía para la creación de cursos virtuales.....	15
4.2.1 Análisis	16
4.2.2 Diseño.....	17
4.2.4 Implementación	18
4.2.5 Evaluación	18
5. Dimensiones de la Educación Virtual.....	20
5.1. Dimensión pedagógica.....	20
5.1.1. Estrategias didácticas activas y tipos de e-actividades	21
5.1.2. Evaluación del aprendizaje: retroalimentación y evaluación continua.....	29
5.1.3. Promoción del papel activo del estudiante.....	36
5.2. Dimensión comunicativa.....	39
5.2.1. Estrategias de interacción en los ambientes virtuales.....	39
5.2.2. Cultura de colaboración: actividades colaborativas, debates virtuales	42
5.2.3. Lineamientos de comunicación docente-estudiante	43
5.3. Dimensión tecnológica	46
5.3.1. Plataformas educativas virtuales	46
5.3.2. Gestión de recursos digitales y repositorio institucional	47

5.3.3. Criterios de accesibilidad y usabilidad en los materiales.....	49
5.4. Dimensión organizacional	51
5.4.1. Roles y responsabilidades (docentes, estudiantes, equipos técnicos)	52
5.4.2. Proceso administrativo para la virtualización de cursos.....	57
5.4.3. Documentación y normativas internas para la virtualización.....	58
6. Características de la formación para la educación virtual.....	61
6.1. Programas de formación en competencias digitales dirigido a docentes	61
6.2. Desarrollo de competencias digitales de los estudiantes.....	64
6.3. Consejerías pedagógicas y soporte educativo virtual.....	67
2. Soporte técnico	68
7. Inclusión y accesibilidad	71
7.1. Tecnología accesible	71
7.2. Accesibilidad del contenido	71
7.3. Flexibilidad en el aprendizaje.....	72
7.4. Diseño universal para el aprendizaje (DUA)	72
7.5. Formación permanente dirigida a los docentes	73
7.6. Evaluación y mejora continua.....	73
8. Evaluación y mejora continua.....	74
8.1. Criterios e indicadores de calidad para los cursos virtuales.....	74
8.2. Proceso de evaluación del impacto y efectividad de los cursos virtualizados ..	75
8.3. Retroalimentación, revisión y actualización del lineamiento	77
9. Conclusiones	79
Referencias:	80

Glosario

- **ADDIE:** Modelo de diseño instruccional adoptado por la Universidad del Atlántico para el desarrollo de programas o cursos, espacialmente en educación virtual o híbrida. Su nombre es un acrónimo de A: análisis, D: diseño, D: desarrollo, I: implementación y E: evaluación.
- **Accesibilidad:** Característica de los contenidos y plataformas virtuales que permite su uso y comprensión por parte de personas con diferentes capacidades y necesidades, siguiendo estándares como WCAG.
- **Ambiente virtual de aprendizaje (AVA):** Espacio digital en el que se desarrollan actividades educativas, facilitando la interacción, el acceso a contenidos y la gestión del proceso de enseñanza y aprendizaje.
- **Aprendizaje activo: Metodología que implica la participación directa del estudiante** en la construcción de su conocimiento a través de actividades prácticas, reflexivas y colaborativas.
- **Competencias digitales:** Conjunto de conocimientos, habilidades y actitudes que permiten a docentes y estudiantes de educación superior utilizar de manera crítica, ética, segura y eficaz las tecnologías digitales en los procesos de enseñanza, aprendizaje, investigación y gestión académica. Estas competencias incluyen la búsqueda, evaluación y gestión de información digital; la comunicación y colaboración en entornos virtuales; la creación y uso pedagógico de contenidos digitales; la protección de datos personales y la ciberseguridad; así como la capacidad para resolver problemas y adaptarse a los cambios tecnológicos en contextos educativos.
- **DAF:** Docente Acompañante de Facultad, el cual es el nombre adoptado por la Universidad del Atlántico para los docentes que asesoran a otros docentes en materia de diseño instruccional para planificar, estructurar y diseñar experiencias de aprendizaje mediadas por las TIC en la educación virtual.
- **Diseño instruccional:** Proceso sistemático de planificación y creación de experiencias de aprendizaje efectivas, utilizando modelos como ADDIE para desarrollar contenidos y actividades en función de los objetivos educativos.
- **Educación virtual:** Modalidad educativa que se desarrolla a través de entornos digitales, utilizando herramientas tecnológicas y metodologías específicas para facilitar el aprendizaje sin la necesidad de presencialidad.
- **Estándares internacionales de accesibilidad:** Conjunto de normas y directrices reconocidas globalmente que establecen los requisitos necesarios para el acceso equitativo de las personas con discapacidad a entornos físicos, digitales, comunicacionales y sociales. Entre los más relevantes se encuentran: las *Pautas de*

Accesibilidad para el Contenido Web (WCAG) del W3C; la Norma ISO 21542:2011 para accesibilidad en el entorno construido; la Norma ISO/IEC 40500:2012 sobre accesibilidad digital; y el Artículo 9 de la Convención sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad (ONU), que reconoce la accesibilidad como un derecho fundamental.

- **Estándares internacionales para la discapacidad:** Conjunto de marcos normativos y técnicos adoptados a nivel global para garantizar los derechos, la inclusión y la accesibilidad de las personas con discapacidad. Entre los principales se encuentran: la *Convención sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad (ONU, 2006)*, los *Objetivos de Desarrollo Sostenible (Agenda 2030)*, la *Clasificación Internacional del Funcionamiento, de la Discapacidad y de la Salud (OMS, 2001)*, las *Pautas de Accesibilidad para el Contenido Web (WCAG)* y la *Norma ISO 21542:2011* sobre accesibilidad en entornos físicos.

- **Evaluación formativa:** Tipo de evaluación continua que se realiza a lo largo del proceso de aprendizaje, con el propósito de ofrecer retroalimentación y orientar al estudiante hacia la mejora.

- **Formación integral:** Proceso educativo orientado al desarrollo equilibrado y articulado de las dimensiones intelectual, ética, emocional, social, cultural y física de una persona. En la educación superior, la formación integral busca no solo la adquisición de conocimientos y habilidades profesionales, sino también la construcción de ciudadanos críticos, responsables, comprometidos con su entorno y capaces de contribuir al bien común. Este enfoque promueve el desarrollo de competencias tanto académicas como personales, sociales y éticas, en coherencia con los principios de una educación humanista y transformadora.

- **Habilidades blandas:** Conjunto de capacidades personales, sociales y comunicativas que permiten a las personas interactuar de manera efectiva, empática y colaborativa en distintos contextos. En la educación superior, estas habilidades son fundamentales tanto para el desempeño académico como para la inserción y adaptación en el entorno laboral. Incluyen: comunicación asertiva, trabajo en equipo, resolución de conflictos, pensamiento crítico, creatividad e innovación, adaptabilidad, empatía, escucha activa, ética profesional, gestión emocional y del tiempo, liderazgo, responsabilidad y compromiso, toma de decisiones.

- **Herramientas educativas digitales:** Recursos tecnológicos (software, aplicaciones, plataformas) que apoyan la creación, distribución y evaluación de contenidos educativos en los entornos virtuales.

- **Inclusión educativa:** Enfoque pedagógico y social que busca promover el acceso, la permanencia, la participación y el aprendizaje de todos los estudiantes, reconociendo y valorando su diversidad. Implica eliminar barreras físicas, actitudinales, comunicacionales y curriculares que dificultan la equidad, y promover prácticas que

respondan a las necesidades individuales de cada estudiante, especialmente de aquellos en situación de vulnerabilidad o pertenecientes a grupos históricamente excluidos. Su propósito es construir entornos educativos justos, equitativos y respetuosos de las diferencias, en los que todos los estudiantes puedan desarrollarse integralmente.

- **Modalidades de programas académicos:** El artículo 2.5.3.2.2.5 del Decreto 0529 de 2024 del Ministerio de Educación Nacional (MEN) define las modalidades para el desarrollo y oferta de programas académicos de educación superior como presencial, a distancia, virtual, o mediante combinaciones de estas. Tales combinaciones reciben el calificativo de híbridas. De manera textual, el decreto establece: "*La combinación de las modalidades presencial, a distancia o dual con la modalidad virtual se denominará modalidad híbrida, y se identificarán como híbrida (presencial - virtual), híbrida (a distancia - virtual) e híbrida (dual - virtual)*".

- **Objeto virtual de aprendizaje (OVA):** Recurso educativo digital, diseñado para promover un aprendizaje autónomo e interactivo, compuesto por contenidos, actividades y elementos multimedia.

- **Plataformas educativas (LMS):** Sistemas de gestión del aprendizaje (*Learning Management System*, por sus siglas en inglés) diseñados para planificar, implementar, administrar y evaluar procesos de enseñanza y aprendizaje en entornos virtuales. En el ámbito de la educación superior, estas plataformas permiten a docentes y estudiantes interactuar mediante la distribución de contenidos, la realización de actividades, la comunicación sincrónica y asincrónica, el seguimiento del progreso académico y la gestión de evaluaciones.

- **Retroalimentación:** Proceso de ofrecer información al estudiante sobre su desempeño en actividades educativas, con el objetivo de guiar su aprendizaje y mejorar sus competencias.

- **Robusto:** En el contexto de la educación superior, el término se utiliza para describir estructuras, procesos, programas, plataformas o sistemas que presentan un alto grado de solidez, fiabilidad, consistencia y capacidad de adaptación. Un diseño robusto en lo académico o institucional es aquel que responde de manera efectiva a las exigencias del entorno, garantiza calidad y sostenibilidad en el tiempo, y puede enfrentar desafíos sin comprometer su funcionamiento o sus objetivos formativos.

- **Tecnologías de la información y la comunicación (TIC):** Conjunto de herramientas, aplicaciones y sistemas digitales que facilitan el acceso, procesamiento y intercambio de información, y que se aplican en el contexto educativo para potenciar el proceso de enseñanza y aprendizaje.

1. Presentación

La educación virtual se ha convertido en una herramienta esencial para afrontar los retos que plantea la sociedad digital actual. La Universidad del Atlántico, consciente de las oportunidades y desafíos que ofrecen las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), ha integrado esta modalidad educativa como parte fundamental de su oferta académica. Esta decisión responde a la creciente necesidad de ofrecer acceso flexible a la educación superior, así como a la importancia de formar profesionales competentes en un mundo donde las competencias digitales son indispensables. Por tanto, la universidad busca consolidar una educación virtual de calidad, inclusiva y pertinente, que contribuya a la formación integral de sus estudiantes y vaya acorde con las tendencias educativas globales.

Los presentes lineamientos tienen como propósito definir las directrices que guían el diseño, implementación, gestión y evaluación de los procesos de educación virtual en la Universidad del Atlántico, en coherencia con las políticas institucionales y las normativas nacionales. De manera específica, con el Acuerdo Superior No. 000022 del 15 de diciembre de 2021, "Por el cual se establece y reglamenta la política de uso y apropiación de las tecnologías de información y comunicación", así como con las demás normativas internas, fomentando una cultura tecnológica y pedagógica que facilite el uso y la apropiación de los sistemas de gestión de aprendizaje virtual por parte de docentes y estudiantes. Al establecer estándares claros, estos lineamientos buscan impulsar la calidad académica, la innovación pedagógica y la inclusión, consolidando la educación virtual como un pilar estratégico para el desarrollo institucional.

La educación virtual, además, se integra en la ruta estratégica de fortalecimiento de la Universidad del Atlántico, ya que permite diversificar la oferta académica y mejorar las prácticas pedagógicas, facilitando la inclusión de estudiantes provenientes de diversos contextos sociales, económicos y geográficos. A través de estos lineamientos, se proponen estrategias que abordan de manera integral aspectos pedagógicos, tecnológicos, comunicativos y organizacionales, todo ello en coherencia con el enfoque pedagógico emergente, integrador e interdisciplinar de la institución.

Este documento se aplica a todos los programas de pregrado, posgrado y extensión que se ofrezcan en modalidad virtual o híbrida. Involucra no solo a docentes y estudiantes, sino también al personal administrativo, al Departamento de Educación Virtual, Medios Educativos y Audiovisuales, y a todas las unidades académicas y administrativas de la universidad. De esta manera, se establece un marco de acción para la virtualización de cursos y programas, asegurando que estos procesos se desarrollen bajo un enfoque integral que promueva la calidad, la accesibilidad y la mejora continua.

2. Objetivos de los Lineamientos

2.1. Objetivo general

Definir las directrices para la implementación, gestión y evaluación de los procesos de educación virtual en la Universidad del Atlántico, garantizando la calidad, accesibilidad, y pertinencia de los programas académicos virtuales e híbridos, en concordancia con las políticas institucionales y el enfoque pedagógico emergente, integrador e interdisciplinar.

2.2. Objetivos específicos

- Promover el uso y la apropiación de los sistemas de gestión de aprendizaje virtuales por parte de docentes y estudiantes, impulsando el desarrollo de competencias digitales que contribuyan a mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje.
- Establecer criterios y estándares de calidad para el diseño, desarrollo, implementación y evaluación de los cursos virtuales e híbridos, asegurando su coherencia con el enfoque de la universidad.
- Fomentar la innovación pedagógica a través de la integración de metodologías activas y recursos digitales en las prácticas educativas, con el fin de enriquecer la experiencia de aprendizaje.
- Facilitar la creación de un entorno de aprendizaje virtual que potencie la interacción, comunicación y colaboración entre todos los actores involucrados en el proceso educativo, fomentando una comunidad de aprendizaje activa y dinámica.
- Definir de manera clara los roles y responsabilidades de los actores involucrados (docentes, estudiantes, equipo técnico-pedagógico y unidades académicas) en la gestión y desarrollo de la educación virtual, buscando un proceso educativo eficaz y organizado.
- Desarrollar procesos de formación continua para docentes y estudiantes en el uso de tecnologías educativas y recursos digitales, promoviendo la actualización constante y el fortalecimiento de las competencias necesarias para la educación virtual.
- Implementar mecanismos de evaluación y mejora continua que aseguren la eficacia, relevancia y sostenibilidad de los programas virtuales e híbridos, permitiendo su adaptación a las cambiantes necesidades del entorno educativo y tecnológico.

3. Principios Rectores

Los principios que se presentan a continuación orientan la implementación y desarrollo de la educación virtual en la Universidad del Atlántico. Estos principios rectores se centran en promover una experiencia educativa integral, adaptativa y de calidad, que responda a las necesidades de los estudiantes y a las tendencias globales de la enseñanza en línea.

3.1. Accesibilidad

La educación virtual en la Universidad del Atlántico debe ser accesible para todos los miembros de la comunidad universitaria, garantizando la inclusión de personas con diversas capacidades y necesidades. Los ambientes virtuales de aprendizaje, así como los recursos, servicios y sistemas digitales, deben diseñarse bajo criterios de accesibilidad universal, incorporando alternativas y ajustes razonables que permitan a todos los estudiantes participar de forma autónoma, segura y eficaz en los procesos educativos, sin importar su edad, condición o discapacidad. Esto incluye la adaptación de materiales a diferentes formatos, el uso de tecnologías asistidas y el cumplimiento de estándares internacionales de accesibilidad. La accesibilidad implica eliminar barreras físicas, sensoriales, cognitivas y tecnológicas y constituye un principio fundamental para promover la igualdad de oportunidades y la participación plena en una sociedad inclusiva.

3.2. Calidad

La búsqueda de la excelencia académica es un pilar fundamental en la educación virtual. Los programas, cursos y materiales educativos se diseñan y desarrollan bajo estándares rigurosos que aseguran la pertinencia, actualidad y solidez pedagógica. La calidad se manifiesta no solo en la estructura y contenidos de los cursos, sino también en los procesos de evaluación continua, la formación docente y la implementación de prácticas pedagógicas efectivas. Este principio impulsa una cultura de mejora constante, que se refleja en la actualización y revisión periódica de los programas virtuales e híbridos.

3.3. Flexibilidad

La educación virtual en la Universidad del Atlántico se caracteriza por su flexibilidad, adaptándose a los diferentes ritmos, estilos de aprendizaje y necesidades de los estudiantes. Este principio promueve la posibilidad de acceder a los contenidos y actividades de aprendizaje en cualquier momento y lugar, permitiendo que los estudiantes gestionen su tiempo de estudio de manera autónoma. Además, se fomenta la diversidad de estrategias y metodologías pedagógicas, facilitando la construcción de experiencias de aprendizaje personalizadas y ajustadas a los contextos individuales.

3.4. Innovación pedagógica

El compromiso con la innovación pedagógica guía el diseño e implementación de la educación virtual en la Universidad del Atlántico. Se busca incorporar metodologías activas y recursos digitales que favorezcan un aprendizaje significativo y centrado en el estudiante. Este principio promueve la experimentación con nuevas formas de enseñanza, como el aprendizaje basado en proyectos, la gamificación y el uso de objetos virtuales de aprendizaje (OVA). La innovación pedagógica se traduce en la constante exploración de tecnologías y enfoques que potencien la calidad y la eficacia del proceso educativo.

3.5. Inclusividad

La educación virtual debe ser un espacio que refleje el principio de inclusividad, donde todas las personas, independientemente de su origen, género, orientación sexual, credo, capacidades, o situación socioeconómica, se sientan respetadas y valoradas. Este principio se manifiesta en la creación de ambientes virtuales que favorezcan la diversidad, equidad y una activa participación de todos los estudiantes. Asimismo, se impulsa la producción de contenidos y actividades que consideren las distintas realidades y necesidades del estudiantado, promoviendo la participación y el aprendizaje colaborativo en un entorno de respeto mutuo.

Con la inclusión como uno de los principios rectores, el siguiente paso es entender cómo este enfoque se lleva a la práctica. Para esto, el diseño instruccional juega un papel fundamental. En el siguiente apartado, se presenta el enfoque pedagógico y el modelo metodológico adoptado por la universidad para garantizar la implementación efectiva de estos principios en los entornos virtuales de aprendizaje.

4. Enfoque pedagógico y metodología de la educación virtual

La educación virtual en la Universidad del Atlántico se fundamenta en el enfoque pedagógico emergente, integrador e interdisciplinar, el cual prioriza la construcción activa del conocimiento, la inclusión, la calidad y la innovación. Este enfoque fomenta un aprendizaje centrado en el estudiante, promoviendo la participación, el pensamiento crítico y la colaboración en entornos virtuales. Para lograr estos objetivos, se hace imprescindible contar con un diseño instruccional estructurado que permita organizar, planificar y desarrollar experiencias de aprendizaje efectivas y significativas, en consonancia con los principios institucionales.

La implementación efectiva de este enfoque requiere una metodología que garantice la coherencia entre los objetivos educativos, los contenidos, las actividades y los métodos de evaluación. En este contexto, el modelo ADDIE se presenta como una guía fundamental para el diseño y desarrollo de los cursos virtuales e híbridos. Su estructura sistemática y flexible, permite integrar los principios de accesibilidad, flexibilidad e innovación pedagógica a las características y necesidades tanto de los estudiantes como de los programas académicos, asegurando que los principios se integren en cada etapa del proceso educativo.

4.1. Importancia de un diseño instruccional estructurado

El diseño instruccional estructurado es clave para crear experiencias de aprendizaje efectivas en los entornos virtuales. Permite organizar contenidos, actividades y evaluaciones de manera coherente, favoreciendo la planificación alineada con los principios institucionales y el enfoque pedagógico emergente de la Universidad del Atlántico.

Este diseño instruccional ayuda a anticipar las necesidades de los estudiantes, facilitando la selección de estrategias pedagógicas pertinentes. Según Gagné et al. (2005) definen el diseño instruccional como un "proceso sistemático de planificar, desarrollar, evaluar y gestionar la instrucción para mejorar la calidad del aprendizaje y el desempeño" (p. 20). En el contexto institucional, esto implica crear oportunidades para que los estudiantes construyan conocimiento de manera activa y colaborativa integrando diversas perspectivas disciplinares.

Este modelo permite diseñar recursos educativos variados, adaptables a diversos contextos y estilos de aprendizaje de los estudiantes. Además, fomenta la integración de actividades que van más allá de la simple adquisición de conocimientos disciplinares, impulsando el desarrollo de competencias transversales, como el pensamiento crítico, el trabajo en equipo y la autorregulación, que son fundamentales en el mundo actual.

El diseño instruccional estructurado es también clave para asegurar la accesibilidad e inclusividad, dos de los principios rectores del enfoque pedagógico de la universidad. La educación virtual ofrece la oportunidad de llegar a una población estudiantil diversa, con diferentes contextos, necesidades y capacidades. Un diseño planificado cuidadosamente permite la inclusión de recursos educativos en múltiples formatos (texto, audio, video, multimedia) y la incorporación de herramientas de accesibilidad, siguiendo los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) (Cast, 2018). Al organizar y secuenciar los contenidos y actividades de manera estructurada, se facilita la navegación autónoma de los estudiantes por el curso, lo que potencia su motivación y compromiso con el proceso de aprendizaje.

Asimismo, un diseño instruccional estructurado favorece la implementación de evaluaciones formativas, uno de los elementos centrales del enfoque pedagógico emergente e integrador. La evaluación, en este enfoque, no debe limitarse a una prueba final; debe integrarse a lo largo de todo el proceso educativo para orientar el aprendizaje y proporcionar retroalimentación continua. Al planificar las evaluaciones desde el inicio, se puede alinear el proceso evaluativo con los objetivos del curso y las competencias a desarrollar, ofreciendo a los estudiantes múltiples formas de demostrar su aprendizaje, ya sea a través de debates, proyectos, actividades colaborativas o autoevaluaciones (Anderson, 2001). Esta diversidad en la evaluación contribuye a crear un entorno de aprendizaje inclusivo y dinámico, donde los estudiantes se convierten en agentes activos de su propio proceso formativo.

Por último, el diseño instruccional estructurado fomenta la mejora continua, un aspecto central del enfoque pedagógico emergente e integrador. Al documentar y analizar las decisiones pedagógicas durante el diseño y desarrollo de los cursos virtuales, se puede evaluar su efectividad y realizar ajustes cuando sea necesario. Este proceso reflexivo contribuye a que los cursos virtuales se mantengan relevantes, actualizados y alineados con las cambiantes necesidades educativas y tecnológicas (Keller & Suzuki, 2004).

En conclusión, el diseño instruccional estructurado es esencial para implementar de manera efectiva el enfoque pedagógico emergente, integrador e interdisciplinar de la Universidad del Atlántico. Facilita la organización coherente de los contenidos, actividades y evaluaciones, promoviendo así experiencias de aprendizaje enriquecedoras, accesibles y adaptadas a las diversas necesidades de los estudiantes.

4.2. Modelo ADDIE como guía para la creación de cursos virtuales

El modelo ADDIE (Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación y Evaluación) es adoptado por la Universidad del Atlántico como la metodología central para guiar el diseño, desarrollo y gestión de los cursos virtuales e híbridos. Esta elección se

fundamenta en su capacidad para ofrecer una estructura sistemática y flexible, que se alinea con el enfoque pedagógico emergente, integrador e interdisciplinar que la universidad promueve. La naturaleza iterativa del modelo asegura que todas las etapas del proceso de enseñanza y aprendizaje estén planificadas y alineadas con los principios institucionales, promoviendo una experiencia educativa enriquecedora y centrada en el estudiante, adaptándose de manera constante a sus necesidades y promueve que los cursos virtuales sean coherentes, inclusivos y efectivos en la construcción activa del conocimiento.

El Departamento de Educación Virtual, Medios Educativos y Audiovisuales brinda acompañamiento a los docentes en cada una de las fases del modelo ADDIE a través de sus diferentes actores, especialmente con los Docentes Acompañantes de Facultad (DAF), profesionales especializados en la asesoría y diseño de contenidos, materiales didácticos, estrategias pedagógicas y formas de evaluación en las plataformas de aprendizaje institucional. Su apoyo es clave para asegurar que los cursos se ajusten a los estilos cognitivos, competencias y resultados de aprendizaje esperados en cada curso, y sean inclusivos, accesibles y de calidad.

Cabe señalar que todo producto de un curso virtual debe cumplir con lo establecido en el Instructivo para la creación y diseño de cursos virtuales OVA, OVI, o REDI (INS-DO-042) el cual señala que “El diseño de un curso virtual o cualquiera de sus componentes, como OVA, OVI, REDI, o materiales audiovisuales, debe contar con la aprobación del Consejo de Facultad, con el aval previo del Comité Curricular del Programa Académico, o de otros comités facultativos relevantes, según corresponda. En el caso de que el requerimiento sea solicitado por una vicerrectoría, oficina o departamento, la solicitud debe contar con el respaldo del vicerrector, jefe de oficina o de departamento” (p.2).

El modelo ADDIE se articula en cinco fases interrelacionadas, cada una con objetivos y procesos específicos, permitiendo una reflexión continua que contribuya a fortalecer los procesos formativos de la educación virtual en la Institución:

4.2.1 Análisis

En esta fase, se identifican a manera de diagnóstico necesidades educativas, características del estudiantado, competencias a desarrollar y recursos disponibles. La etapa es fundamental para anticipar los desafíos que puedan surgir en un entorno virtual, así como seleccionar las herramientas tecnológicas y los recursos pedagógicos más adecuados.

La etapa es importante porque permite responder al enfoque inclusivo que la universidad fomenta. A través del análisis, se identifican las barreras potenciales para la

participación y se establecen estrategias para abordarlas, facilitando la construcción activa del conocimiento y promoviendo la participación de todos los estudiantes. Los DAF apoyan a los docentes en esta etapa, ayudándolos a definir objetivos claros y criterios de evaluación que guiarán las fases siguientes del modelo.

4.2.2 Diseño

Se centra en planificar los contenidos, actividades y métodos de evaluación del curso. Aquí, se operacionalizan las unidades temáticas y se define el cronograma de actividades, asegurando que los estudiantes tengan un mapa claro de su proceso de aprendizaje.

Durante esta fase, el modelo ADDIE orienta a los docentes en la elaboración de recursos digitales adaptados, como Objetos Virtuales de Aprendizaje (OVA) y Recursos Educativos Digitales (REDI). La planificación incluye la selección de estrategias pedagógicas que permitan la integración de diversas perspectivas disciplinares y el uso de herramientas interactivas que fomenten la interacción y la autonomía en el aprendizaje. Los DAF pueden asesorar en esta etapa, revisando la estructura de las actividades y contenidos para asegurar que atiendan las diferentes necesidades y estilos cognitivos de los estudiantes, y orientando sobre la inclusión de criterios de accesibilidad.

4.2.3 Desarrollo

En la fase de desarrollo, se crean y configuran los materiales y actividades planificadas en la etapa de diseño. Este desarrollo se realiza con el apoyo de los equipos técnicos y gráficos del Departamento de Educación Virtual, Medios Educativos y Audiovisuales, que contribuyen a la producción de contenidos de alta calidad, garantizando su coherencia visual y accesibilidad. Los DAF están disponibles para brindar retroalimentación continua, asegurando que los materiales desarrollados cumplan con los estándares de calidad y accesibilidad.

Esta etapa es crucial para asegurar que los recursos educativos, como videos, presentaciones y actividades interactivas, sean atractivos, inclusivos y alineados con los objetivos del curso. El proceso de desarrollo permite una constante revisión y mejora de los materiales, propiciando la innovación pedagógica y la adaptación a las características de los estudiantes. La inclusión de recursos en diversos formatos (texto, audio, multimedia) facilita el acceso a la información y promueve un aprendizaje significativo.

Adicionalmente, antes de iniciar la producción de los cursos, los productos deben ser revisados por el Comité Curricular del programa respectivo. Posteriormente, los cursos deben ser aprobados por el Consejo de Facultad y, como parte de un proceso de aseguramiento de la calidad, se someterán a evaluación por pares académicos del mismo curso.

Cabe señalar que todo curso virtualizado debe estar listo y aprobado por las instancias respectivas dos meses antes de iniciar el semestre académico en el cual se ofertará.

4.2.4 Implementación

La fase de implementación consiste en poner en marcha el curso dentro del entorno virtual. Aquí, se configuran las aulas virtuales, se cargan los contenidos y se activan las actividades y evaluaciones planificadas. La implementación es el momento en el que el diseño instruccional cobra vida y el docente adopta un rol activo como facilitador y guía del aprendizaje.

Durante esta etapa, se promueve un entorno de aprendizaje dinámico y colaborativo, donde el docente motiva la interacción, el debate y la construcción conjunta de conocimiento entre los estudiantes. El docente debe estar preparado para utilizar estrategias de acompañamiento que respondan a las diferentes necesidades de los estudiantes, garantizando un proceso educativo inclusivo y personalizado. Los DAF pueden intervenir para ofrecer soporte técnico y pedagógico cuando sea necesario, así como para orientar al docente en el uso efectivo de las herramientas de la plataforma de aprendizaje. La implementación también incluye la formación a los estudiantes en el uso de las herramientas tecnológicas, proporcionando un espacio para la adaptación y el desarrollo de competencias digitales.

4.2.5 Evaluación

La evaluación en el modelo ADDIE es un proceso continuo que se realiza a lo largo de todo el desarrollo del curso. La evaluación no se limita a medir el logro de los objetivos al final del curso, sino que se integra en cada una de las fases para permitir la reflexión y el ajuste constante del proceso educativo.

En esta fase, se evalúan tanto el aprendizaje de los estudiantes como la efectividad del diseño instruccional. Las herramientas de evaluación incluyen cuestionarios, proyectos, actividades de reflexión, debates y rúbricas específicas para valorar el progreso y el alcance de las competencias. Además, se lleva a cabo una evaluación del propio curso, donde se analiza la calidad de los materiales, la interacción entre los estudiantes y la eficiencia de las estrategias pedagógicas utilizadas. Los DAF colaboran en este proceso, ayudando a los docentes a interpretar los resultados de las evaluaciones y proporcionando retroalimentación para mejorar la calidad de los cursos. Este proceso de evaluación continua y retrospectiva contribuye a la mejora constante de los cursos virtuales, asegurando que permanezcan actualizados y alineados con las necesidades de los estudiantes y los cambios en el entorno educativo y tecnológico (Keller & Suzuki, 2004).

Al comprender la importancia de un diseño instruccional estructurado y el papel central que juega el enfoque pedagógico emergente en la educación virtual de la Universidad del Atlántico, es fundamental aterrizar estos conceptos en un proceso práctico y sistemático. Para este propósito, la universidad adopta el modelo ADDIE como una metodología clave que guía cada etapa del diseño y desarrollo de los cursos virtuales e híbridos. A continuación, se presenta la infografía que resume los pasos en los que se desarrolla el modelo ADDIE:

Figura 1

Pasos del Modelo ADDIE



Nota. La figura muestra Pasos del Modelo ADDIE. Fuente: Elaboración propia (2025).

5. Dimensiones de la Educación Virtual

La educación virtual en la Universidad del Atlántico se sustenta en un enfoque integral que tiene en cuenta diferentes dimensiones fundamentales para la implementación exitosa de los procesos de enseñanza y aprendizaje en entornos digitales. Estas dimensiones son esenciales para garantizar que la educación virtual no se limite a la mera incorporación de tecnología, sino que se convierta en un proceso pedagógico significativo y adaptativo que responda a las necesidades, contextos y características de la comunidad universitaria. La planificación, diseño, implementación y evaluación de los cursos virtuales e híbridos deben considerar estas dimensiones para asegurar que se mantengan en coherencia con los principios rectores de calidad, accesibilidad, flexibilidad, innovación pedagógica e inclusividad.

Las dimensiones de la educación virtual en la universidad van más allá de lo tecnológico, abarcando aspectos pedagógicos, comunicativos, tecnológicos y organizacionales. Esta diversidad permite abordar la complejidad de los procesos de enseñanza y aprendizaje en entornos digitales y hace posible el desarrollo de experiencias educativas significativas y efectivas. Cada una de estas dimensiones interactúa con las demás, creando un entorno de aprendizaje integral que fomenta la construcción activa del conocimiento, la participación colaborativa y la formación de competencias digitales. A continuación, se profundiza en cada una de estas dimensiones, subrayando su importancia y cómo se articulan dentro del modelo educativo virtual de la universidad.

5.1. Dimensión pedagógica

La dimensión pedagógica es el eje central de la educación virtual, se enfoca en las prácticas didácticas, estrategias educativas y procesos de evaluación que favorecen un aprendizaje activo y significativo en los estudiantes. Esta dimensión destaca la importancia de un diseño instruccional que integre estrategias innovadoras, actividades interactivas y procesos evaluativos continuos, en el desarrollo del micro currículo. Su principal objetivo es promover la participación, autonomía y autorregulación del estudiante en un entorno virtual.

La pedagogía en la educación virtual debe ser inclusiva y adaptativa, considerando la diversidad de estilos de aprendizaje, ritmos de estudio y contextos socioeconómicos de los estudiantes. Esto implica la necesidad de un diseño didáctico flexible que integre múltiples formas de presentar los contenidos, desarrollar actividades y evaluar el aprendizaje. La dimensión pedagógica en la Universidad del Atlántico se basa en tres aspectos clave: el uso de estrategias didácticas activas, la implementación de una evaluación continua y la promoción del papel activo del estudiante.

5.1.1. Estrategias didácticas activas y tipos de e-actividades

Las estrategias didácticas activas son fundamentales para el desarrollo de procesos de enseñanza y aprendizaje significativos en entornos virtuales. Estas estrategias se centran en la activa participación del estudiante, promoviendo su autonomía, motivación y capacidad para construir conocimiento a través de la interacción, la práctica y la reflexión. En la Universidad del Atlántico, la implementación de estas estrategias en los cursos virtuales e híbridos es clave para garantizar la calidad y eficacia de la educación en línea.

En el contexto de la educación virtual, las estrategias didácticas deben adaptarse a los diferentes estilos de aprendizaje, ritmos y niveles de los estudiantes, y, al mismo tiempo, aprovechar las posibilidades que ofrecen las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC). Para ello, es esencial utilizar una variedad de e-actividades que fomenten la participación, el pensamiento crítico, la creatividad y la resolución de problemas.

5.1.1.1. Planificación de actividades según créditos académicos

La planificación de actividades en los cursos virtuales e híbridos se realiza considerando la cantidad de créditos académicos asignados a cada curso. Los créditos determinan la carga de trabajo del estudiante, incluyendo tanto el tiempo dedicado al estudio del material básico como al desarrollo de actividades prácticas, la revisión de material complementario, evaluaciones, y encuentros sincrónicos con el profesor. Esta planificación debe ser coherente con las metas de aprendizaje, los objetivos del curso y la metodología seleccionada.

En la educación virtual, el tiempo de estudio y las actividades se deben organizar para fomentar la autonomía y la autorregulación de los estudiantes. Por lo tanto, la planificación requiere un diseño estratégico de actividades que permita cubrir los contenidos y promover la adquisición de competencias en función del número de créditos académicos.

A continuación, se detallan algunos elementos esenciales para la planificación según los créditos académicos:

- **Estudio de material básico:** Corresponde al tiempo que el estudiante dedica a comprender los contenidos fundamentales del curso, como lecturas, videos y presentaciones. Este es uno de los componentes principales de la carga horaria y varía según el número de créditos.
- **Desarrollo de e-actividades:** Las e-actividades son tareas prácticas que permiten al estudiante aplicar, reflexionar y apropiarse conocimientos. Incluyen ejercicios, simulaciones, cuestionarios y actividades colaborativas. La planificación de estas

actividades debe considerar la complejidad y el tiempo que el estudiante necesitará para completarlas, ajustando la carga según el número de créditos.

- **Estudio del material complementario:** Incluye la revisión de artículos, documentos y recursos adicionales que amplían la comprensión del tema. Esta actividad contribuye al aprendizaje profundo y al desarrollo de competencias de investigación y análisis crítico.
- **Evaluación y autoevaluación:** Se refiere al tiempo destinado a la evaluación continua, ya sea a través de cuestionarios, proyectos o actividades de reflexión. La autoevaluación fomenta la autorregulación y la reflexión crítica del estudiante sobre su propio proceso de aprendizaje.
- **Encuentros sincrónicos:** un encuentro mensual por unidad.

En la planificación de actividades, es crucial garantizar un equilibrio adecuado entre las diferentes tareas y respetar la carga horaria establecida por los créditos del curso. Así mismo, en la planificación de actividades, es importante el equilibrio adecuado entre las horas de trabajo, el número de créditos y el tipo de actividad según los créditos del curso. A continuación, se ejemplifica cómo se distribuye el tiempo de trabajo total del estudiante, considerando diferentes números de créditos académicos:

Tabla 1
Distribución de horas según número de créditos y tipo de actividad

No. de créditos	Estudio y repaso material básico	e-actividades	Material complementario	Evaluación y sincrónicos)	Total horas
1	20 h	8 h	12 h	8 h	48 h
2	40 h	16 h	24 h	16 h	96 h
3	60 h	24 h	36 h	24 h	144 h
4	80 h	32 h	48 h	32 h	192 h
5	100 h	40 h	60 h	40 h	240 h
6	120 h	48 h	72 h	48 h	288 h

Nota. Elaboración propia (2025)

En la tabla 1, la carga horaria se incrementa proporcionalmente con el número de créditos del curso. Por ejemplo, un curso de 3 créditos requiere un total de 144 horas distribuidas en el estudio de material básico y complementario, desarrollo de e-actividades, evaluaciones y encuentros sincrónicos. Las horas aumentan a medida que se incrementan los créditos, proporcionando una estructura clara para el tiempo que los estudiantes deben invertir en diferentes actividades académicas a lo largo del curso.

5.1.1.2. Metodologías activas de aprendizaje

Las metodologías activas de aprendizaje son esenciales para el diseño de cursos virtuales que promueven la construcción activa del conocimiento y el desarrollo de habilidades críticas, creativas y colaborativas en los estudiantes. Estas metodologías van más allá de la mera transmisión de información, fomentando la participación, la reflexión y la aplicación práctica de los conocimientos. En el entorno de la educación virtual de la Universidad del Atlántico, se recomienda la implementación de estrategias didácticas activas que se adapten a la diversidad de estilos de aprendizaje y a las características particulares de cada curso y estudiante.

Estas metodologías, basadas en el *Glosario de Innovación Educativa 2024* (Observatorio del Instituto para el Futuro de la Educación, 2024), ofrecen un marco comprensivo para la enseñanza en línea, apoyando la misión de la universidad de brindar experiencias educativas flexibles, inclusivas y de alta calidad. A continuación, se presentan algunas de las metodologías activas de aprendizaje más relevantes, con énfasis en casos, proyectos y gamificación, y su aplicación en los cursos virtuales e híbridos.

Aprendizaje basado en casos

El método de casos se centra en la discusión y análisis de situaciones de la vida real, permitiendo a los estudiantes aplicar conceptos teóricos a problemas concretos. En los cursos virtuales, esta metodología activa promueve el desarrollo del pensamiento crítico, la toma de decisiones y la resolución de problemas. Los profesores pueden diseñar e-actividades que impliquen la presentación de estudios de caso detallados a través de medios digitales, seguidos por la organización de foros de discusión, debates virtuales o trabajos colaborativos donde los estudiantes formulen propuestas de solución fundamentadas.

La incorporación de esta metodología en los entornos virtuales facilita la construcción de un aprendizaje significativo y situado, ya que los estudiantes se enfrentan a situaciones que pueden encontrar en su futuro profesional. Además, permite la integración de recursos multimedia (videos, infografías, artículos) que enriquecen los casos y ofrecen múltiples perspectivas.

Aprendizaje basado en proyectos (ABP)

El aprendizaje basado en proyectos (ABP) es una metodología que involucra a los estudiantes en la realización de proyectos colaborativos para alcanzar objetivos de aprendizaje específicos. En la educación virtual, esta estrategia permite que los estudiantes trabajen en equipo, desarrollen competencias de administración de proyectos y apliquen conocimientos teóricos en la creación de productos o soluciones innovadoras.

Los profesores pueden planificar proyectos que se desarrollen a lo largo de las unidades del curso, facilitando así la integración continua de contenidos y habilidades. Durante el proceso, los docentes ofrecen acompañamiento sincrónico y asincrónico para guiar a los estudiantes, revisar avances y proporcionar retroalimentación.

El ABP se complementa con actividades de evaluación formativa, donde los estudiantes autoevalúan su desempeño y el de sus compañeros, promoviendo la autorregulación y el aprendizaje autónomo. La flexibilidad que ofrece el entorno virtual permite que los proyectos se adapten a los intereses y necesidades de los estudiantes, fomentando su compromiso y motivación.

Gamificación

La gamificación consiste en el diseño de experiencias educativas utilizando elementos y principios propios de los juegos, con el fin de mejorar la motivación y la adquisición de conocimientos. En los cursos virtuales, la gamificación se puede implementar a través de actividades interactivas, como cuestionarios con puntuaciones, desafíos semanales, competencias por equipos y recompensas virtuales.

Esta metodología es especialmente eficaz para mantener el interés y el compromiso de los estudiantes en un entorno virtual donde la autonomía y la disciplina juegan un papel fundamental. Los profesores pueden gamificar los contenidos del curso, creando dinámicas como la acumulación de puntos por la realización de tareas, el desbloqueo de "niveles" al completar ciertos módulos o el otorgamiento de insignias al alcanzar logros específicos. Asimismo, la gamificación permite introducir conceptos complejos de manera lúdica, facilitando su comprensión y retención.

Es importante que los profesores diseñen cuidadosamente las actividades gamificadas, de modo que se alineen con los objetivos de aprendizaje y no se limiten a la competencia o al entretenimiento. La retroalimentación constante y significativa durante estas actividades es clave para que los estudiantes comprendan su progreso y áreas de mejora, fortaleciendo el proceso educativo.

Integración de otras metodologías activas

Además de los casos, proyectos y gamificación, se pueden utilizar otras metodologías activas como parte de la estrategia didáctica en la educación virtual. Por ejemplo:

- **Aprendizaje colaborativo:** Involucra la creación de grupos de trabajo donde los estudiantes resuelven problemas de forma conjunta, promoviendo el intercambio de ideas y el desarrollo de habilidades sociales.
- **Aprendizaje invertido:** La exposición de los contenidos se realiza a través de videos, podcasts u otros recursos multimedia que los estudiantes revisan de

manera independiente, dedicando las sesiones sincrónicas a actividades prácticas y debates dirigidos por el profesor.

- **Foros de discusión guiada:** Facilitan la argumentación, la reflexión crítica y el intercambio de ideas. Requieren preguntas orientadoras, retroalimentación docente y activa participación.
- **Microlearning (microaprendizajes):** Uso de cápsulas de contenido breve (videos, infografías, textos) para facilitar la asimilación progresiva, son ideales para reforzar conceptos clave y evitar la sobrecarga cognitiva.
- **Aprendizaje autónomo con guías estructuradas:** Proporciona rutas claras de trabajo, actividades autorreguladas y recursos recomendados. Además, fortalece la organización del tiempo y la toma de decisiones.
- **Evaluación formativa y autoevaluación:** Actividades de retroalimentación continua (quizzes, rúbricas, ejercicios de repaso). Permiten identificar avances y dificultades a tiempo.
- **Aprendizaje móvil (m-learning):** Uso de dispositivos móviles para acceder a contenidos, realizar actividades o participar en clases sincrónicas. Flexibiliza el acceso y favorece el aprendizaje ubicuo.
- **Mapas conceptuales y mentales digitales:** Estrategias visuales que ayudan a organizar, relacionar y sintetizar la información.
- **Video-clases interactivas:** Incorporación de pausas, preguntas, encuestas y discusiones dentro del video.
- **Tutorías virtuales sincrónicas:** Espacios de acompañamiento individual o grupal en tiempo real. Permiten aclarar dudas, orientar procesos y fortalecer el vínculo pedagógico.

La selección y aplicación de estas metodologías activas debe adaptarse a la naturaleza del curso, el perfil de los estudiantes y los objetivos de aprendizaje. Los profesores, con el apoyo de los Docentes Acompañantes de Facultad (DAF), pueden diseñar e-actividades que integren estas metodologías de manera coherente, contribuyendo a una experiencia de aprendizaje dinámica, inclusiva y enriquecedora. Finalmente es de destacar, que la adopción de metodologías activas en los cursos virtuales de la Universidad del Atlántico permite una enseñanza más participativa y centrada en el estudiante. Estas estrategias potencian el desarrollo de competencias transversales y favorecen la construcción de conocimiento en contextos reales y significativos, contribuyendo a la formación integral de los estudiantes.

5.1.1.3. Acompañamiento tutorial sincrónico y asincrónico

El acompañamiento tutorial es un componente esencial en la educación virtual, este brinda a los estudiantes el apoyo necesario para resolver dudas, recibir retroalimentación y sentirse guiados a lo largo de su proceso de aprendizaje. En la Universidad del Atlántico, este acompañamiento se realiza de dos maneras: sincrónica y asincrónica. Ambas son fundamentales para brindar una experiencia de aprendizaje integral y adaptada a las necesidades y tiempos de los estudiantes.

- **Acompañamiento sincrónico:** Consiste en la interacción en tiempo real entre el docente y los estudiantes a través de videoconferencias, chats en línea o sesiones de tutoría virtual. Estas sesiones permiten aclarar conceptos, realizar debates, resolver problemas y fomentar la colaboración. La modalidad sincrónica es especialmente útil para actividades que requieren una comunicación inmediata, el desarrollo de habilidades prácticas o la realización de talleres en vivo.
- **Acompañamiento asincrónico:** Incluye actividades que no requieren la presencia simultánea del docente y los estudiantes, como la participación en foros de discusión, la entrega de trabajos en plataformas educativas y la revisión de materiales educativos en línea. Esta modalidad permite a los estudiantes trabajar a su propio ritmo, acceder a recursos en cualquier momento y recibir retroalimentación diferida, adaptándose a los diversos estilos y ritmos de aprendizaje.

La cantidad de horas dedicadas al acompañamiento tutorial depende del número de créditos del curso y del nivel académico (pregrado, especialización, maestría o doctorado). La correcta planificación de estas horas es crucial para ofrecer una guía adecuada y garantizar la calidad del proceso educativo. A continuación, se presentan las Tablas 2, 3 y 4, que detallan el número de horas de acompañamiento tutorial tanto sincrónico como asincrónico, así como el tiempo destinado al estudio independiente para cada nivel académico.

Tabla 2
Acompañamiento tutorial en pregrado y especialización

No. de créditos	Sincrónico	Asincrónico	Total Acompañamiento	Estudio Independiente	Total horas
1	4 h	12 h	16 h	32 h	48 h
2	8 h	24 h	32 h	64 h	96 h
3	12 h	36 h	48 h	96 h	144 h
4	16 h	48 h	64 h	128 h	192 h
5	20 h	60 h	80 h	160 h	240 h
6	24 h	72 h	96 h	192 h	288 h
8	28 h	84 h	112 h	224 h	336 h
10	32 h	96 h	128 h	256 h	384 h

Nota. Elaboración propia (2025)

En los cursos de pregrado y especialización, el acompañamiento tutorial sincrónico incrementa proporcionalmente al número de créditos. Por ejemplo, un curso de 3 créditos requiere 12 horas de acompañamiento sincrónico y 36 horas de acompañamiento asincrónico. Además, se recomienda un total de 96 horas de estudio independiente. A medida que se incrementan los créditos, se aumenta la cantidad de horas tanto de acompañamiento sincrónico como asincrónico para equilibrar la autonomía del estudiante con el apoyo docente.

Tabla 3
Acompañamiento tutorial en maestría

No. de créditos	Sincrónico	Asincrónico	Total Acompañamiento	Estudio Independiente	Total horas
1	3 h	9 h	12 h	36 h	48 h
2	6 h	18 h	24 h	72 h	96 h
3	9 h	27 h	36 h	108 h	144 h
4	12 h	36 h	48 h	144 h	192 h
5	15 h	45 h	60 h	180 h	240 h
6	18 h	54 h	72 h	216 h	288 h
8	21 h	63 h	84 h	252 h	336 h
10	24 h	72 h	96 h	288 h	384 h

Nota. Elaboración propia (2025)

En los programas de maestría, se observa un enfoque más intensivo en el estudio independiente, que se complementa con un acompañamiento tutorial ajustado al nivel

de complejidad y profundidad del curso. Un curso de 4 créditos, por ejemplo, requiere 12 horas de acompañamiento sincrónico y 36 horas de acompañamiento asincrónico, mientras que, para un curso de 10 créditos, se recomiendan 24 horas de acompañamiento sincrónico y 72 horas de acompañamiento asincrónico.

Tabla 4
Acompañamiento Tutorial en Doctorado

No. de créditos	Sincrónico	Asincrónico	Total Acompañamiento	Estudio Independiente	Total horas
1	2 h	7 h	10 h	38 h	48 h
2	5 h	14 h	19 h	77 h	96 h
3	7 h	22 h	29 h	115 h	144 h
4	10 h	29 h	38 h	154 h	192 h
5	12 h	36 h	48 h	192 h	240 h
6	14 h	43 h	58 h	230 h	288 h
8	17 h	50 h	67 h	269 h	336 h
10	19 h	58 h	77 h	307 h	384 h

Nota. Elaboración propia (2025)

En el nivel doctoral, el acompañamiento tutorial se focaliza aún más en la orientación del estudiante hacia la investigación y la generación de conocimiento. Por ejemplo, un curso de 6 créditos requiere 14 horas de acompañamiento sincrónico y 43 horas de acompañamiento asincrónico. A su vez, se asignan 230 horas para el estudio independiente, lo que refuerza el carácter autónomo y reflexivo del proceso formativo a este nivel.

El acompañamiento tutorial, tanto sincrónico como asincrónico, constituye un aspecto central en el diseño y ejecución de los cursos virtuales. Estas tablas proporcionan una guía para organizar y equilibrar el tiempo de acompañamiento de acuerdo con el número de créditos y el nivel académico del curso, garantizando así un apoyo adecuado y eficiente al estudiante. Este acompañamiento no se limita a la transmisión de contenidos, sino que se enfoca en orientar al estudiante, promover la reflexión crítica, y fomentar la construcción activa del conocimiento. Al planificar las actividades tutoriales, es fundamental que los docentes consideren las particularidades de cada nivel académico y la importancia de combinar diferentes modalidades de acompañamiento. Esto no solo fortalece el proceso de aprendizaje, sino que también asegura la calidad y la eficacia de la educación virtual, adaptándose a las necesidades y ritmos de cada estudiante.

5.1.2. Evaluación del aprendizaje: retroalimentación y evaluación continua

La evaluación formativa en la educación virtual desempeña un papel esencial al ofrecer una retroalimentación constante a los estudiantes, orientándolos en su proceso de aprendizaje. A diferencia de la evaluación sumativa, que se enfoca en los resultados finales, la evaluación formativa se centra en el seguimiento continuo del estudiante y en la promoción de mejoras a lo largo de su formación. En entornos virtuales, donde la interacción puede ser menos presencial, es crucial utilizar métodos que mantengan a los estudiantes motivados y les brinden una comprensión clara de su progreso.

Existen diversos métodos de evaluación formativa que los docentes pueden aplicar para que los estudiantes reciban retroalimentación constructiva. Estos métodos permiten abordar diferentes estilos de aprendizaje, así como fomentar la autonomía y la autorregulación. La tabla 5 resume algunos de estos métodos, describiendo sus características y objetivos:

Tabla 5

Métodos de evaluación formativa

Método	Descripción	Objetivo
Análisis de estudios de caso	Esta metodología se basa en la presentación de casos prácticos relacionados con situaciones reales o simuladas. Los estudiantes analizan y resuelven problemas complejos que se presentan en el caso, fomentando su autonomía y su capacidad crítica. Al trabajar en estudios de caso, los estudiantes deben aplicar conceptos, teorías y estrategias aprendidas, demostrando así su comprensión y habilidad para resolver problemas.	Desarrollar pensamiento crítico y reflexivo, así como la capacidad para aplicar conocimientos a situaciones del mundo real.
Aprendizaje basado en proyectos (ABP)	El aprendizaje basado en proyectos propone a los estudiantes retos o preguntas orientadoras para que resuelvan de manera colaborativa. Los proyectos requieren una investigación activa y un enfoque práctico en la solución de problemas, permitiendo que los estudiantes demuestren sus competencias en contextos aplicados. Los docentes proporcionan orientación y retroalimentación continua durante el proceso de desarrollo del proyecto.	Evaluar competencias investigativas, aplicativas y colaborativas, promoviendo la capacidad de trabajo en equipo y la autonomía.

Método	Descripción	Objetivo
Gamificación	<p>Consiste en utilizar elementos propios de los juegos, como puntos, insignias y niveles, en las actividades de aprendizaje. Al incluir aspectos lúdicos en la evaluación, se incrementa la motivación y el compromiso de los estudiantes. Las plataformas educativas pueden incorporar cuestionarios, juegos de rol y dinámicas de competencia que permiten a los estudiantes evaluar conceptos y conocimientos de forma entretenida.</p>	<p>Motivar y fortalecer el aprendizaje a través de la interacción, la competencia sana y la diversión.</p>
Tutorías entre pares	<p>Este método implica que los estudiantes asuman roles de tutores para enseñar conceptos a otros compañeros. Mediante la explicación y la discusión, los estudiantes consolidan su propio aprendizaje mientras ayudan a otros a comprender los contenidos. La coevaluación es una parte fundamental de esta metodología, en la que los estudiantes reflexionan y retroalimentan el trabajo de sus pares.</p>	<p>Fomentar el aprendizaje cooperativo y colaborativo, desarrollando habilidades de comunicación, empatía y pensamiento crítico.</p>
Interrogación de textos	<p>Plantea preguntas específicas que promueven la reflexión, el análisis crítico y la comprensión profunda de los textos académicos. Esta metodología invita a los estudiantes a relacionar la información del texto con sus propios conocimientos previos, generar nuevos conceptos y aplicar los aprendizajes a situaciones prácticas.</p>	<p>Desarrollar la metacognición y la comprensión profunda, fortaleciendo la capacidad analítica y crítica de los estudiantes.</p>
Explicación del proceso de aprendizaje	<p>En este método, los estudiantes reflexionan y explican cómo han aprendido ciertos conceptos o habilidades. A través de esta reflexión, identifican las estrategias que utilizaron, los obstáculos que enfrentaron y las formas en las que superaron los desafíos. Este enfoque fomenta la autorregulación y la metacognición, ya que los estudiantes se vuelven más</p>	<p>Fortalecer la metacognición y la autorregulación, promoviendo un aprendizaje consciente y autónomo.</p>

Método	Descripción	Objetivo
	conscientes de su propio proceso de aprendizaje y de las estrategias que les resultan más efectivas.	

Nota. Elaboración propia (2025)

Cada uno de estos métodos se adapta a diferentes momentos y necesidades del proceso de enseñanza-aprendizaje. Por ejemplo, el análisis de estudios de caso puede ser utilizado para fomentar el pensamiento crítico en la aplicación de conceptos a situaciones reales, mientras que el aprendizaje basado en proyectos permite evaluar competencias de investigación, colaboración y aplicación práctica. La gamificación, por su parte, motiva y fortalece el aprendizaje al integrar elementos lúdicos en la evaluación, lo que puede ser especialmente efectivo en entornos virtuales donde el contacto directo es menor. Otro método destacado es el de las tutorías entre pares, donde los estudiantes adoptan el rol de docentes, explicando conceptos y orientando a sus compañeros. Este enfoque no solo refuerza la comprensión del tutor, sino que también fomenta un ambiente de aprendizaje cooperativo y empático. La interrogación de textos y la explicación del proceso de aprendizaje, por otro lado, se centran en el desarrollo de habilidades metacognitivas, permitiendo que los estudiantes reflexionen sobre su propio proceso de aprendizaje y comprendan profundamente los contenidos.

La retroalimentación continua es fundamental en todos estos métodos. Los docentes deben proporcionar comentarios específicos y constructivos que guíen a los estudiantes hacia la mejora. Además, la retroalimentación debe ser un proceso bidireccional, donde los estudiantes tengan la oportunidad de reflexionar sobre sus logros y dificultades, y el docente pueda ajustar las estrategias de enseñanza según las necesidades identificadas. Esta dinámica fomenta un ambiente de aprendizaje positivo, motivador y centrado en el desarrollo integral de los estudiantes.

5.1.2.2. Estrategias de autoevaluación, coevaluación y heteroevaluación

En el contexto de la educación virtual en la Universidad del Atlántico, la evaluación no es simplemente una herramienta para calificar, sino un proceso activo que fomenta la autonomía y el compromiso del estudiante con su propio aprendizaje. Las estrategias de autoevaluación, coevaluación y heteroevaluación son fundamentales en este enfoque, ya que permiten la evaluación continua, participativa y reflexiva, alineándose con los principios de inclusión, calidad e innovación pedagógica.

Autoevaluación

La autoevaluación es una estrategia clave que impulsa la metacognición y la autorregulación del estudiante. Al reflexionar sobre su propio proceso de aprendizaje, los estudiantes desarrollan una comprensión más profunda de sus fortalezas, debilidades y necesidades educativas. En entornos virtuales, la autoevaluación puede implementarse a través de herramientas digitales como rúbricas, listas de verificación, diarios de aprendizaje y encuestas de autorreflexión. Estas herramientas permiten que los estudiantes evalúen su desempeño en función de criterios específicos, como la calidad de sus trabajos, la comprensión de los contenidos y la participación en actividades colaborativas.

La importancia de la autoevaluación radica en que promueve la responsabilidad y la independencia del estudiante, al otorgarle un papel activo en la construcción de su conocimiento. Los estudiantes aprenden a identificar sus logros y áreas de mejora, desarrollando estrategias para superar los desafíos encontrados en su proceso de aprendizaje. Además, la autoevaluación fomenta la honestidad y la capacidad crítica, los estudiantes deben juzgar su propio desempeño con objetividad y compromiso.

Por ejemplo, en un curso basado en proyectos, los estudiantes pueden utilizar una rúbrica de autoevaluación para calificar diferentes aspectos de su trabajo, como la calidad de la investigación, la claridad de la presentación y el nivel de colaboración con el grupo. Este proceso les ayuda a reconocer en qué áreas han tenido éxito y dónde necesitan mejorar, impulsando así su desarrollo personal y académico.

Coevaluación

La coevaluación se refiere al proceso en el que los estudiantes evalúan el trabajo de sus compañeros, proporcionando retroalimentación basada en criterios previamente establecidos. Esta estrategia fomenta un ambiente de aprendizaje colaborativo y crítico, permite a los estudiantes intercambiar ideas, comparar enfoques y aprender unos de otros. La coevaluación contribuye al desarrollo de habilidades comunicativas, empáticas y analíticas, al mismo tiempo que refuerza la comprensión de los contenidos y el sentido de comunidad en el entorno virtual.

Para implementar la coevaluación, los docentes pueden utilizar herramientas como foros de discusión, documentos compartidos y rúbricas colaborativas. Por ejemplo, en una actividad de presentación de proyectos, los estudiantes pueden ser asignados a grupos de pares para evaluar las presentaciones de otros grupos, proporcionando comentarios constructivos sobre aspectos como la organización, la creatividad y la pertinencia del contenido. La coevaluación no solo permite que los estudiantes reciban diferentes perspectivas sobre su trabajo, sino que también les ayuda a desarrollar la capacidad de dar y recibir retroalimentación de manera respetuosa y efectiva.

En el entorno virtual, la coevaluación puede llevarse a cabo mediante herramientas digitales integradas en las plataformas de aprendizaje, como cuestionarios interactivos, encuestas y rúbricas electrónicas. Los estudiantes pueden dejar comentarios escritos o grabar videos para explicar sus evaluaciones, fomentando una interacción más rica y significativa. Esta metodología también ayuda a los estudiantes a interiorizar los criterios de evaluación, al evaluar a otros, aprenden a aplicar esos mismos criterios a su propio desempeño.

Heteroevaluación

La heteroevaluación es la estrategia en la que el docente asume el papel evaluador, analizando el desempeño del estudiante con base en criterios previamente definidos. En la educación virtual, la heteroevaluación es fundamental para ofrecer una evaluación externa y experta que oriente el proceso de aprendizaje del estudiante. Los docentes proporcionan retroalimentación detallada, destacando los logros y señalando las áreas que requieren mejora, contribuyendo así al desarrollo integral de los estudiantes.

En los entornos virtuales, la heteroevaluación puede incluir diferentes tipos de actividades evaluativas, como la revisión de trabajos escritos, la evaluación de presentaciones, la participación en foros y la realización de cuestionarios o pruebas en línea. Los docentes pueden utilizar herramientas como rúbricas y listas de verificación para garantizar que la evaluación sea transparente, objetiva y coherente con los objetivos del curso. La retroalimentación puede entregarse de forma escrita, en video o mediante sesiones sincrónicas, lo que enriquece la comunicación y ayuda a los estudiantes a comprender cómo pueden mejorar.

La heteroevaluación también desempeña un papel importante en la motivación de los estudiantes. Cuando los docentes brindan retroalimentación positiva y orientada hacia el crecimiento, los estudiantes se sienten reconocidos por sus esfuerzos y motivados para continuar mejorando. Además, al ofrecer comentarios específicos y prácticos, los docentes ayudan a los estudiantes a identificar las habilidades que necesitan desarrollar y los pasos que deben seguir para alcanzar sus metas académicas.

En conjunto, las estrategias de autoevaluación, coevaluación y heteroevaluación conforman un enfoque de evaluación integral que promueve la participación activa, la reflexión y la mejora continua en el proceso de aprendizaje. La combinación de estas estrategias en los cursos virtuales de la Universidad del Atlántico fortalece la autonomía de los estudiantes, fomenta un ambiente colaborativo y asegura una evaluación justa, objetiva y orientada al desarrollo.

5.1.2.3. Prácticas metacognitivas para la evaluación

Incorporar prácticas metacognitivas en la evaluación es esencial para que los estudiantes desarrollen habilidades de pensamiento crítico, autorregulación y autonomía en su

aprendizaje. La metacognición implica que los estudiantes sean conscientes de su propio proceso de aprendizaje, reflexionando sobre sus estrategias, resultados y posibles mejoras. Esta autorreflexión les permite ajustar sus enfoques, identificar obstáculos y desarrollar habilidades para enfrentar futuros desafíos académicos de manera efectiva.

La evaluación metacognitiva va más allá de medir los conocimientos adquiridos; se centra en comprender cómo los estudiantes aprenden, cuáles son sus estrategias y cómo pueden mejorar su proceso. Al introducir prácticas metacognitivas en los cursos virtuales, se fomenta la construcción activa del conocimiento y se promueve una cultura de evaluación continua, flexible y centrada en el desarrollo integral del estudiante. A continuación, se presentan algunas prácticas metacognitivas recomendadas para aplicar en entornos virtuales.

Interrogación reflexiva

La interrogación reflexiva es una práctica que invita a los estudiantes a explorar y cuestionar su propio proceso de aprendizaje. Mediante preguntas orientadas, el docente puede guiar a los estudiantes para que reflexionen sobre las estrategias que han utilizado, su efectividad y los resultados obtenidos. Por ejemplo, se les puede preguntar: "¿Qué estrategias utilizaste para aprender este concepto?", "¿Qué parte del proceso te resultó más desafiante?" o "¿Cómo podrías mejorar tu enfoque la próxima vez?". Estas preguntas ayudan a los estudiantes a identificar patrones en su forma de aprender, favoreciendo la toma de decisiones informadas sobre las estrategias más efectivas para futuros aprendizajes.

Este tipo de reflexión es clave para desarrollar la capacidad de autorregulación. Al identificar sus propias fortalezas y debilidades, los estudiantes pueden ajustar sus métodos de estudio y experimentar con nuevas estrategias. La interrogación reflexiva también fomenta un aprendizaje más profundo, ya que los estudiantes dejan de centrarse únicamente en los resultados y empiezan a valorar el proceso y las habilidades que desarrollan a lo largo del mismo.

Evaluación del proceso

Además de evaluar los resultados finales, es fundamental que los estudiantes reflexionen sobre el proceso que siguieron para llegar a dichos resultados. Esta reflexión puede ser facilitada por el docente mediante preguntas específicas o actividades de autoevaluación que los lleven a analizar las decisiones que tomaron, los problemas que enfrentaron y las soluciones que implementaron. Por ejemplo, al finalizar un proyecto, se puede pedir a los estudiantes que realicen un informe reflexivo en el que describan cómo planificaron su trabajo, qué estrategias emplearon y qué cambios harían si volvieran a realizar la actividad.

La evaluación del proceso no solo permite al estudiante identificar áreas de mejora, sino que también ayuda al docente a comprender cómo los estudiantes están abordando las tareas y dónde pueden necesitar apoyo adicional. Al centrarse en el proceso, los estudiantes aprenden a valorar la importancia de la planificación, la organización y la revisión constante de su trabajo, desarrollando competencias que son cruciales para su éxito académico y profesional.

Retroalimentación continua

La retroalimentación continua es un pilar fundamental en las prácticas metacognitivas, brinda a los estudiantes la oportunidad de reflexionar sobre su progreso y recibir orientación específica para mejorar. En lugar de enfocarse únicamente en el resultado final, la retroalimentación debe centrarse en las estrategias y esfuerzos realizados por los estudiantes durante su proceso de aprendizaje. Por ejemplo, un docente puede señalar cuándo un estudiante ha aplicado correctamente una técnica de resolución de problemas, así como sugerir maneras de mejorar su enfoque en futuras ocasiones.

Esta retroalimentación debe ser detallada, constructiva y orientada al desarrollo, destacando tanto los logros como las áreas de mejora. Los comentarios específicos permiten que los estudiantes identifiquen con claridad qué aspectos de su desempeño fueron exitosos y cuáles requieren atención. Además, la retroalimentación continua fomenta un diálogo entre el docente y el estudiante, lo que contribuye a crear un ambiente de aprendizaje abierto y participativo.

Decálogo para dinamizar la evaluación

Para implementar prácticas metacognitivas y fortalecer la evaluación en entornos virtuales, se sugiere seguir un conjunto de principios orientadores que promuevan una evaluación activa, reflexiva y orientada a la mejora:

1. **No quedarse con una sola forma de evaluación:** Integre diferentes métodos, combinando la transmisión de conocimientos con la capacidad de cuestionamiento y reflexión.
2. **Diseñar variedad de actividades para hacer seguimiento al aprendizaje:** Proponer actividades diversificadas, como proyectos, debates, estudios de caso, entre otros, que permitan observar el desarrollo del estudiante desde múltiples perspectivas.
3. **Implementar la evaluación formativa:** Devolver trabajos con comentarios detallados sin enfocarse exclusivamente en la evaluación cuantitativa, resaltando los aspectos positivos y señalando áreas susceptibles de mejora.

4. **Finalizar las unidades didácticas después de analizar el aprendizaje de los estudiantes:** La evaluación debe ser un proceso continuo que se realiza durante toda la unidad, culminando con un análisis integral del aprendizaje logrado.
5. **Aprovechar la evaluación para investigar y reflexionar sobre la propia práctica docente:** La evaluación no solo debe centrarse en los estudiantes, sino también en el propio proceso de enseñanza, identificando áreas de mejora y oportunidades para innovar.
6. **Pensar en la evaluación como un paso hacia la innovación educativa:** Ver la evaluación como una herramienta para introducir nuevas estrategias pedagógicas y fomentar un aprendizaje más significativo.
7. **Ayudar a los estudiantes a ser conscientes de sus competencias y logros:** Promover la autoevaluación y la reflexión para que los estudiantes puedan reconocer sus habilidades y áreas de crecimiento.
8. **Establecer criterios transparentes para la evaluación:** Proporcionar a los estudiantes rúbricas y criterios claros, facilitando su comprensión de lo que se espera y cómo se evaluará su desempeño.
9. **Asegurar la coherencia entre contenidos, procesos de evaluación y objetivos de enseñanza:** Diseñar actividades y evaluaciones que estén alineadas con los objetivos de aprendizaje, promoviendo una experiencia educativa cohesiva.
10. **Entender que la evaluación puede conducir a cambios significativos en el aprendizaje:** Considerar la evaluación como una herramienta de cambio que puede influir positivamente en la motivación, la participación y el desarrollo de competencias.

En conjunto, estas prácticas metacognitivas y principios permiten que la evaluación en la educación virtual se convierta en un proceso dinámico, participativo y orientado al desarrollo integral del estudiante. Al fomentar la reflexión, la autorregulación y el pensamiento crítico, se fortalece el aprendizaje, preparando a los estudiantes para enfrentar los desafíos del entorno académico y profesional con mayor autonomía y confianza.

5.1.3. Promoción del papel activo del estudiante

El enfoque pedagógico de la Universidad del Atlántico en la educación virtual se basa en la promoción del papel activo del estudiante, reconociendo que el aprendizaje en línea requiere un mayor grado de autonomía, autogestión y participación por parte de los estudiantes. Este enfoque busca no solo transferir conocimientos, sino también desarrollar competencias críticas y transversales que sean relevantes para su desempeño en el entorno académico y profesional.

5.1.3.1. Fomento de la autonomía y autogestión del aprendizaje

El fomento de la autonomía y la autogestión es un pilar fundamental en la educación virtual. Los estudiantes deben aprender a gestionar su tiempo, seleccionar recursos de aprendizaje, y desarrollar estrategias para alcanzar sus objetivos académicos. Para ello, los cursos virtuales deben incluir actividades y materiales que estimulen la toma de decisiones, el seguimiento del propio progreso y la reflexión sobre las estrategias utilizadas.

Las actividades de autoevaluación y el uso de herramientas de seguimiento, como rúbricas y listas de verificación, se integran en el proceso de aprendizaje para permitir a los estudiantes evaluar su propio rendimiento. Además, la planificación del curso debe ofrecer flexibilidad en las fechas de entrega y opciones en las tareas, promoviendo así la responsabilidad y la capacidad de autogestión.

El acompañamiento tutorial también juega un papel clave en esta promoción. Los docentes, durante los encuentros sincrónicos y asincrónicos, deben orientar a los estudiantes en el establecimiento de metas realistas y en la identificación de áreas de mejora, fomentando una mentalidad de crecimiento.

Es importante aclarar que todo aspirante a estudiar en la Universidad del Atlántico deberá cumplir con los siguientes requisitos:

- Tener acceso a un equipo de cómputo o dispositivo móvil con capacidad para ejecutar plataformas educativas, videollamadas y herramientas ofimáticas.
- Poseer conexión estable a internet (preferiblemente banda ancha) para participar en clases sincrónicas, descargar materiales y entregar tareas.
- Tener disponibilidad de tiempo acorde con la carga académica del programa.

Una vez el aspirante obtenga la condición de estudiante activo deberá responder a los siguientes requisitos:

- Realizar la inducción institucional virtual, donde se presentan las plataformas, reglamentos y servicios de apoyo.
- Aceptar los términos de uso y normativas de la institución en materia de derechos de autor, comportamiento digital y uso de plataformas.
- Utilizar el correo institucional y acceder regularmente a los canales oficiales de comunicación y aprendizaje.
- Tener autonomía y autorregulación para organizar el tiempo, cumplir tareas y mantener la disciplina sin supervisión directa.
- Mantener la motivación y compromiso personal con el proceso educativo, especialmente en momentos de baja interacción.
- Mantener comunicación efectiva por medios escritos y digitales, así como participación respetuosa en foros y actividades colaborativas.

- Demostrar capacidad de adaptación al entorno virtual y disposición al aprendizaje continuo en el uso de nuevas tecnologías.

Si el plan de estudios del programa que estudia incluye la realización de prácticas profesionales el estudiante deberá evidenciar comportamientos de autorregulación a través de las siguientes actividades:

- Planificación semanal de actividades en función del cronograma establecido con la entidad receptora y el tutor académico.
- Registro sistemático de avances mediante bitácoras, diarios de campo o formatos definidos por el programa.
- Cumplimiento de entregas en los plazos establecidos para informes parciales, productos y reportes de seguimiento.
- Activa participación en reuniones virtuales con el tutor académico y/o supervisor de práctica.
- Gestión autónoma de dificultades, buscando soluciones pertinentes o solicitando apoyo oportuno a los responsables asignados.
- Comunicación clara, respetuosa y oportuna con los actores institucionales y externos involucrados en la práctica.
- Autoevaluación periódica del desempeño y reflexión sobre el proceso formativo en entornos laborales reales o simulados.
- Uso adecuado de herramientas digitales para documentar, entregar productos y comunicarse eficientemente durante la práctica.

5.1.3.2. Desarrollo de competencias críticas y transversales

El entorno virtual ofrece la oportunidad de desarrollar competencias críticas, como el pensamiento analítico, la creatividad, la resolución de problemas y las habilidades de comunicación. Estas competencias se deben trabajar de manera transversal en todas las actividades académicas, fomentando un aprendizaje más profundo y significativo.

Los estudiantes son motivados a involucrarse activamente en el análisis de problemas reales y complejos, a través de metodologías como el aprendizaje basado en problemas, estudios de caso y proyectos colaborativos. Estas actividades no solo permiten aplicar los conocimientos adquiridos, sino también desarrollar habilidades como la colaboración, el liderazgo, y la gestión de proyectos.

Por otro lado, la integración de recursos digitales, como los Objetos Virtuales de Aprendizaje (OVA) y las aplicaciones interactivas, brinda a los estudiantes la oportunidad de explorar y experimentar, fortaleciendo sus competencias digitales y su capacidad de adaptación a los avances tecnológicos.

5.1.3.3. Estrategias para la participación activa y colaborativa

Para fomentar una participación más activa y colaborativa en los entornos virtuales, es necesario implementar estrategias didácticas que involucren a los estudiantes en discusiones, debates y actividades de trabajo en equipo. La interacción, tanto con el docente como con los compañeros, es esencial para crear un ambiente de aprendizaje rico y motivador.

El uso de foros, wikis, blogs, y otros recursos interactivos permite a los estudiantes compartir ideas, construir conocimiento de manera colectiva y recibir retroalimentación de sus pares y docentes. Los docentes deben establecer protocolos claros de comunicación y participación para asegurar que las interacciones sean significativas y respetuosas.

Además, se recomienda la utilización de herramientas como las salas de trabajo en plataformas de videoconferencia para actividades sincrónicas, donde los estudiantes pueden colaborar en tiempo real en la resolución de problemas o proyectos. Estas dinámicas de participación promueven la reflexión, la crítica constructiva y el sentido de comunidad, aspectos cruciales en la experiencia educativa virtual.

5.2. Dimensión comunicativa

La dimensión comunicativa es fundamental en la educación virtual, ya que la comunicación efectiva es la base para construir relaciones educativas y promover la interacción en entornos digitales. Esta dimensión se enfoca en establecer y mantener canales de comunicación entre estudiantes, docentes y el contenido, además de diseñar estrategias que faciliten el diálogo, la colaboración y la construcción conjunta del conocimiento. En la Universidad del Atlántico, la comunicación en entornos virtuales se concibe como un proceso bidireccional, dinámico y centrado en el respeto y el apoyo mutuo, lo que contribuye al desarrollo de una comunidad de aprendizaje sólida y motivadora.

Dado que la educación virtual carece del contacto físico característico de los entornos presenciales, puede surgir una sensación de aislamiento entre los estudiantes. Para mitigar este riesgo, las estrategias comunicativas deben diseñarse cuidadosamente para fomentar un sentido de pertenencia, fortalecer la motivación y asegurar que el proceso de enseñanza-aprendizaje se desarrolle de manera efectiva. En las siguientes subsecciones, se detallan los elementos clave de la dimensión comunicativa que deben considerarse al diseñar e implementar cursos virtuales.

5.2.1. Estrategias de interacción en los ambientes virtuales

La interacción en los ambientes virtuales de aprendizaje es uno de los elementos clave para promover un proceso educativo significativo y efectivo. En la educación virtual, esta no solo se refiere al intercambio de información, sino que implica una comunicación

constante, bidireccional y participativa que facilita la construcción colectiva del conocimiento, la reflexión crítica y el sentido de comunidad. Por ello deben ser diseñadas cuidadosamente para satisfacer las necesidades y características de los estudiantes, garantizando que todos tengan la oportunidad de participar activamente y desarrollar sus habilidades cognitivas y sociales.

Existen dos tipos principales de interacción en los ambientes virtuales: la sincrónica y la asincrónica. Ambas tienen ventajas específicas y su combinación dentro de un curso virtual permite enriquecer la experiencia de aprendizaje, adaptándose a los diferentes estilos y ritmos de los estudiantes. A continuación, se describen detalladamente estas estrategias y cómo se pueden implementar eficazmente en los ambientes virtuales.

Interacción sincrónica: se lleva a cabo en tiempo real y se caracteriza por ofrecer un espacio inmediato para el intercambio de ideas, la retroalimentación y la colaboración. Las actividades sincrónicas incluyen videoconferencias, clases en línea en tiempo real, tutorías virtuales y sesiones de preguntas y respuestas. Este tipo de interacción es fundamental para fomentar el sentido de comunidad, el debate activo y la construcción colectiva de conocimiento. Las siguientes son algunas estrategias de interacción sincrónica que se pueden implementar en un curso virtual:

- **Videoconferencias y clases en línea:** son ampliamente utilizadas para realizar sesiones en tiempo real, donde los estudiantes pueden interactuar con el docente y sus compañeros. Las videoconferencias permiten realizar exposiciones, debates, ejercicios prácticos y aclarar dudas, promoviendo la activa participación. Para maximizar su efectividad, se recomienda planificar las sesiones con una estructura clara, utilizando técnicas de enseñanza interactivas, como el uso de encuestas en tiempo real, debates moderados y actividades grupales en salas virtuales.
- **Tutorías virtuales:** Las tutorías virtuales en tiempo real ofrecen un espacio personalizado para que los estudiantes reciban orientación, resuelvan dudas y reflexionen sobre su proceso de aprendizaje. Estas sesiones permiten que el docente brinde una retroalimentación más directa y específica, atendiendo las necesidades individuales de los estudiantes. Las tutorías pueden realizarse de forma individual o en pequeños grupos, promoviendo el diálogo y la confianza.
- **Sesiones de preguntas y respuestas:** Estas actividades, realizadas en vivo, son útiles para aclarar conceptos, resolver dudas y generar discusiones dinámicas en torno a los contenidos del curso. A través de preguntas guiadas y ejercicios de reflexión, los estudiantes pueden profundizar en los temas y desarrollar un pensamiento crítico. Se recomienda utilizar estas sesiones de manera estratégica, abordando temas complejos o conceptos clave del curso.

Las interacciones sincrónicas, al ser inmediatas, contribuyen a la construcción de un ambiente de aprendizaje dinámico y a mantener la motivación de los estudiantes. Sin embargo, es importante tener en cuenta que no todos los estudiantes pueden participar en todas las actividades sincrónicas debido a posibles limitaciones de conectividad o problemas de horario. Por ello, se sugiere grabar las sesiones y ponerlas a disposición de todos los estudiantes para que puedan acceder a ellas de acuerdo con sus necesidades.

Interacción asincrónica: se lleva a cabo de manera diferida, lo que brinda a los estudiantes la flexibilidad de participar en su propio tiempo y ritmo. Es la que permite a los estudiantes reflexionar, investigar y construir respuestas más fundamentadas. Las estrategias de interacción asincrónica incluyen el uso de foros de discusión, blogs, wikis, actividades en línea y mensajes a través de la plataforma de aprendizaje. A continuación, se detallan algunas de estas estrategias:

- **Foros de discusión:** Los foros son espacios virtuales donde los estudiantes pueden participar en debates, compartir ideas y plantear preguntas en torno a los temas del curso. El foro favorece la reflexión crítica y el desarrollo de argumentos sólidos, los estudiantes tienen tiempo para analizar la información y elaborar respuestas fundamentadas. Para maximizar el potencial de los foros, se recomienda plantear preguntas abiertas, fomentar el debate respetuoso y proporcionar retroalimentación oportuna por parte del docente.
- **Blogs y wikis:** Los blogs permiten que los estudiantes expresen sus pensamientos, reflexiones y aprendizajes de manera creativa. Al escribir en un blog, los estudiantes pueden desarrollar su capacidad de análisis y argumentación, al tiempo que comparten sus perspectivas con sus compañeros. Los wikis, por otro lado, son herramientas colaborativas que permiten a los estudiantes construir y editar contenido de forma conjunta. A través de los wikis, los estudiantes pueden participar en proyectos colaborativos, crear repositorios de conocimiento y desarrollar competencias de trabajo en equipo.
- **Mensajes y actividades en la plataforma de aprendizaje:** Las plataformas educativas de la Universidad del Atlántico cuentan con herramientas que facilitan la comunicación asincrónica, como mensajes directos, tareas, cuestionarios y recursos digitales. El docente puede utilizar estas herramientas para asignar actividades, enviar mensajes de retroalimentación, y brindar materiales de apoyo que los estudiantes puedan revisar a su propio ritmo. Las actividades asincrónicas, como la participación en foros y la elaboración de trabajos escritos, permiten evaluar el proceso de aprendizaje de manera continua y personalizada.

La interacción asincrónica tiene la ventaja de ofrecer mayor flexibilidad a los estudiantes, permitiéndoles participar y contribuir en función de sus propios horarios y contextos. Además, las actividades asincrónicas suelen fomentar una reflexión más profunda, ya

que los estudiantes tienen tiempo para procesar la información y construir respuestas detalladas. Para que estas estrategias sean efectivas, es esencial que el docente planifique las actividades asincrónicas de manera clara y ofrezca una retroalimentación constante y orientadora.

Rol del docente en las interacciones virtuales

El docente tiene un papel fundamental en la facilitación de las interacciones en los ambientes virtuales. Su rol no se limita a impartir contenidos, sino que implica moderar, orientar y motivar a los estudiantes a participar activamente. En las interacciones sincrónicas, el docente debe crear un espacio seguro y respetuoso, donde los estudiantes se sientan cómodos para expresar sus opiniones y plantear dudas. En las interacciones asincrónicas, el docente actúa como un guía que proporciona retroalimentación, plantea preguntas reflexivas y fomenta el intercambio de ideas.

Para garantizar la efectividad de las estrategias de interacción, el docente debe establecer normas claras de participación, así como promover una comunicación basada en la empatía, la tolerancia y el respeto mutuo. De esta forma, se crea un ambiente propicio para la construcción conjunta del conocimiento, el desarrollo de competencias críticas y el fortalecimiento del sentido de comunidad en el aula virtual.

5.2.2. Cultura de colaboración: actividades colaborativas, debates virtuales

Fomentar una cultura de colaboración es esencial en los entornos de aprendizaje virtual, donde la interacción y el trabajo conjunto contribuyen al desarrollo de competencias sociales y cognitivas. La Universidad del Atlántico promueve actividades colaborativas que permitan a los estudiantes trabajar en equipo, compartir ideas y construir conocimiento de forma conjunta.

- **Actividades colaborativas:** El diseño de actividades como proyectos grupales, análisis de casos y la creación de productos conjuntos favorece el aprendizaje activo y el desarrollo de habilidades de comunicación, liderazgo y resolución de problemas. Estas actividades deben estar guiadas por el docente, quien facilita el proceso colaborativo, ayudando a los estudiantes a organizarse, distribuir tareas y comunicarse de manera efectiva.
- **Debates virtuales:** Los debates virtuales promueven el pensamiento crítico y el análisis de diferentes perspectivas. A través de debates en foros de discusión o videoconferencias, los estudiantes aprenden a argumentar, escuchar y defender sus puntos de vista con evidencias. Los debates se convierten en espacios de diálogo constructivo donde se desarrolla la capacidad de pensar críticamente y de respetar opiniones diversas.
- **Creación de comunidades de aprendizaje:** Más allá de las actividades académicas, la colaboración implica crear una comunidad de aprendizaje donde los

estudiantes se sientan parte de un grupo que comparte intereses y objetivos. Los docentes juegan un papel clave en el establecimiento de esta cultura de colaboración, promoviendo prácticas comunicativas basadas en la empatía, el respeto y la apertura a nuevas ideas, fortaleciendo así el tejido social dentro del aula virtual.

5.2.3. Lineamientos de comunicación docente-estudiante

La comunicación efectiva en los entornos virtuales es un pilar esencial para el éxito de los procesos educativos. En la Universidad del Atlántico, la implementación de estos lineamientos tiene como objetivo establecer interacciones fluidas, respetuosas y orientadas al aprendizaje en las plataformas institucionales de Moodle. Estos lineamientos proporcionan un marco para que los docentes y estudiantes mantengan una comunicación bidireccional y enriquecedora, que fomente la construcción activa del conocimiento y la participación más activa en el proceso formativo.

5.2.3.1. Medios y canales de comunicación: El primer paso para una comunicación efectiva es la definición clara de los medios y canales oficiales de comunicación al inicio de cada curso. El docente debe establecer y comunicar claramente las vías de comunicación disponibles para consultas, dudas y actividades. Estos medios incluyen:

- **Mensajería interna de Moodle:** Esta debe ser la principal vía de comunicación entre docentes y estudiantes. El docente debe explicar cómo utilizar las funcionalidades de mensajería en la plataforma y aclarar los horarios en los que estará disponible para responder.
- **Foros de discusión:** Dentro de cada curso, se deben habilitar foros de discusión, como un foro general para consultas y otros específicos para cada unidad temática. Los docentes deben fomentar su uso como un espacio abierto para que los estudiantes planteen dudas, compartan reflexiones y debatan temas relacionados con el curso. Al usar los foros, los estudiantes pueden beneficiarse de la retroalimentación colectiva y el conocimiento compartido por sus compañeros.
- **Correo institucional:** En casos de consultas más específicas o que requieran confidencialidad, el correo institucional puede ser una vía de comunicación alternativa. El docente debe especificar su correo y definir un plazo razonable de respuesta, generalmente entre 24 y 48 horas, para gestionar las expectativas de los estudiantes.

Al especificar los medios y los tiempos de respuesta, se establece una política de comunicación transparente que contribuye a que los estudiantes se sientan apoyados y sepan cuándo esperar una respuesta, lo que es clave para mantener la motivación y el compromiso en el proceso educativo virtual.

5.2.3.2. Normas de interacción: En el entorno virtual, es fundamental establecer normas de interacción que promuevan una comunicación respetuosa, constructiva y participativa. Estas normas deben ser comunicadas al inicio del curso y reforzadas durante el desarrollo de las actividades. Las reglas de interacción incluyen:

- **Lenguaje adecuado:** Fomentar el uso de un lenguaje respetuoso y profesional en todos los intercambios, tanto en los foros como en los mensajes privados y correos electrónicos. Los estudiantes deben evitar el uso de expresiones ofensivas, sarcasmo o comentarios despectivos.
- **Actitud positiva y tolerancia:** Se debe incentivar una actitud abierta al diálogo, la tolerancia a diferentes puntos de vista y el respeto hacia los compañeros y el docente. Esto es especialmente relevante en foros de debate y actividades grupales, donde las opiniones y aportaciones de todos los participantes son valiosas para la construcción del conocimiento.
- **Participación activa:** El docente debe establecer la expectativa de que los estudiantes participen activamente en las discusiones y actividades. Para ello, se puede definir un número mínimo de intervenciones en los foros y pautas claras sobre la calidad de las aportaciones, como el uso de argumentos fundamentados y la inclusión de ejemplos relevantes.

Al crear estas normas, el docente fomenta un entorno seguro y propicio para el aprendizaje, en el que los estudiantes se sientan cómodos para expresar sus ideas y contribuir al proceso educativo.

5.2.3.3. Uso de foros de discusión: Los foros en Moodle se utilizan como el principal canal de comunicación asincrónica para la interacción y el debate académico. Los foros deben organizarse en torno a temas específicos y contar con la moderación activa del docente. Se recomienda:

- **Foro de consultas generales:** El docente debe habilitar un foro donde los estudiantes puedan plantear dudas generales sobre el curso, los materiales, las actividades o las evaluaciones. Este foro debe ser revisado regularmente para proporcionar respuestas oportunas y orientar a los estudiantes.
- **Foros temáticos:** Para cada unidad o módulo del curso, se deben crear foros específicos que incentiven la discusión sobre temas concretos. El docente puede iniciar los debates con preguntas orientadoras, artículos o videos, invitando a los estudiantes a participar con reflexiones, preguntas adicionales y comentarios.

Estos foros no solo facilitan la comunicación, sino que también actúan como herramientas de evaluación formativa, permitiendo al docente observar la comprensión de los estudiantes y ofrecer retroalimentación.

5.2.3.4. Retroalimentación oportuna: La retroalimentación es una de las formas más valiosas de comunicación en el entorno virtual. Los docentes deben comprometerse a proporcionar retroalimentación específica, constructiva y dentro de un plazo razonable, preferiblemente entre 48 y 72 horas tras la entrega de actividades. La retroalimentación debe centrarse en:

- **Fortalecer el aprendizaje:** Identificar las fortalezas del estudiante y resaltar los aspectos en los que ha demostrado un buen nivel de comprensión y aplicación.
- **Orientar la mejora:** Señalar áreas que requieren atención y ofrecer sugerencias claras y prácticas para que los estudiantes puedan mejorar su desempeño en futuras actividades. La retroalimentación debe ser personalizada y considerar el progreso del estudiante en el proceso de aprendizaje.
- **Utilizar las herramientas de Moodle:** Aprovechar las funcionalidades de las plataformas Moodle para dar retroalimentación, como la inclusión de comentarios personalizados en los cuestionarios, la utilización de rúbricas y la entrega de calificaciones y observaciones a través de la plataforma.

Esta retroalimentación oportuna y específica es clave para mantener la motivación de los estudiantes y guiar su proceso de aprendizaje de manera efectiva.

5.2.3.5. Política de privacidad y confidencialidad: Los docentes y estudiantes deben ser conscientes de la importancia de mantener la privacidad y confidencialidad en las interacciones virtuales. Es fundamental:

- **Respetar la información personal:** Evitar compartir datos personales, fotografías o cualquier otra información privada sin el consentimiento de los involucrados.
- **Confidencialidad en evaluaciones:** Las evaluaciones y retroalimentaciones individuales deben manejarse de forma privada a través de la mensajería de Moodle o el correo institucional, respetando la confidencialidad de los estudiantes.

Mantener la confidencialidad refuerza la confianza y el respeto en la comunidad de aprendizaje, permitiendo que los estudiantes participen activamente y sin temor a juicios externos.

5.2.3.6. Manejo de conflictos y situaciones especiales: En los entornos virtuales, pueden surgir conflictos o situaciones especiales que requieran intervención docente. El docente debe:

- **Actuar como mediador:** Abordar cualquier conflicto de forma privada y constructiva, utilizando la mensajería de Moodle o el correo institucional para comunicarse con las partes involucradas. Se debe promover el diálogo y la resolución pacífica de desacuerdos.

- **Flexibilidad y apoyo:** En situaciones especiales, como problemas técnicos o circunstancias personales de los estudiantes, el docente debe mostrar flexibilidad y proporcionar soluciones, como extender plazos o adaptar actividades.

5.2.3.7. Promoción de la participación activa: El docente debe motivar la participación de los estudiantes en todas las actividades y canales de comunicación, a través de:

- **Mensajes motivacionales:** Enviar mensajes motivacionales en momentos clave del curso (inicio, mitad y final de cada módulo) para mantener el interés y la motivación de los estudiantes.
- **Resumen de debates:** Al finalizar una discusión en los foros, el docente debe resumir los puntos principales abordados, destacar las ideas más relevantes y formular nuevas preguntas que incentiven la reflexión continua.

A través de estos lineamientos de comunicación, la Universidad del Atlántico busca fortalecer la relación docente-estudiante en entornos virtuales, creando una experiencia educativa enriquecedora, inclusiva y centrada en el desarrollo integral del estudiante.

5.3. Dimensión tecnológica

La dimensión tecnológica es un pilar esencial en la educación virtual, ya que sostiene las bases operativas, pedagógicas y comunicativas de los procesos de enseñanza y aprendizaje en línea. En la Universidad del Atlántico, esta dimensión abarca el uso de plataformas educativas virtuales, la gestión estratégica de recursos digitales y el diseño de materiales bajo criterios de accesibilidad y usabilidad. Cada componente asegura que los entornos virtuales sean inclusivos, eficientes y centrados en las necesidades de los estudiantes. A continuación, se detallan los elementos clave que conforman esta dimensión.

5.3.1. Plataformas educativas virtuales

Las plataformas educativas virtuales (LMS, por sus siglas en inglés) son el eje central de la educación en línea, al proporcionar espacios digitales donde se gestiona, organiza y desarrolla el proceso de enseñanza-aprendizaje. La Universidad del Atlántico dispone de plataformas diseñadas para responder a las necesidades específicas de los diferentes niveles y modalidades educativas, a las cuales se puede acceder desde distintos modalidades.

Estas LMS no solo proporcionan acceso a contenidos educativos y actividades, sino que también promueven la interacción entre estudiantes, docentes y recursos digitales. Al aprovechar estas herramientas, la universidad asegura que los cursos sean accesibles, inclusivos y adaptados a las características de sus estudiantes.

Las plataformas educativas ofrecen funcionalidades clave que permiten la creación de aulas virtuales bien estructuradas, la administración de actividades como foros,

cuestionarios, tareas y proyectos, y el seguimiento del progreso estudiantil. Además, facilitan la comunicación sincrónica mediante la integración con sistema de video conferencia, así como interacciones asincrónicas a través de foros de discusión y mensajes internos. Estas herramientas permiten diseñar experiencias educativas que combinan flexibilidad y dinamismo, adaptándose a las necesidades pedagógicas y tecnológicas de cada programa.

El diseño y la navegación de las aulas virtuales también juegan un papel fundamental en el éxito de la enseñanza virtual. La claridad en la estructura del curso, los menús bien organizados y las instrucciones precisas aseguran que los estudiantes puedan acceder fácilmente a los contenidos y actividades, lo que reduce la sensación de confusión y aumenta su compromiso con el aprendizaje. Por ello, se recomienda a los docentes organizar los cursos en módulos o unidades temáticas con títulos claros, objetivos específicos y actividades relacionadas que permitan una progresión lógica y coherente.

Además, la universidad proporciona soporte técnico y procesos de formación para maximizar el uso de las plataformas. Este enfoque asegura que tanto estudiantes como profesores puedan aprovechar al máximo las herramientas disponibles, superando barreras técnicas y mejorando la calidad de la educación.

La integración tecnológica es otro aspecto esencial. Las plataformas de la universidad no solo funcionan como repositorios de contenido, sino que también se sincronizan con otras herramientas digitales para enriquecer la experiencia educativa. También se pueden incorporar recursos externos como bibliotecas digitales, herramientas de colaboración y actividades interactivas que promuevan el aprendizaje activo. Esta integración permite crear un entorno educativo más robusto y flexible, donde los estudiantes puedan acceder a diversas fuentes de conocimiento y participar en actividades que desarrollen habilidades críticas y colaborativas.

5.3.2. Gestión de recursos digitales y repositorio institucional

La gestión de recursos digitales y el uso de un repositorio institucional son fundamentales para asegurar la calidad, accesibilidad y sostenibilidad de los materiales educativos en la Universidad del Atlántico. Esta dimensión tecnológica permite organizar, almacenar y distribuir recursos digitales de manera eficiente, asegurando su alineación con los objetivos pedagógicos y las normativas institucionales.

Creación y curación de recursos digitales

La creación de recursos digitales debe responder a estándares pedagógicos y tecnológicos, asegurando que estos materiales sean accesibles, interactivos y relevantes para los objetivos de aprendizaje. Los docentes son responsables de desarrollar materiales originales, como Objetos Virtuales de Aprendizaje (OVA), Objetos Virtuales Informativos (OVI) y Recursos Educativos Digitales Interactivos (REDI). Además, pueden

curar recursos existentes provenientes de fuentes confiables, garantizando el respeto por los derechos de autor y las licencias de uso.

Derechos de autor y licencias

La legalidad, la privacidad y la ética digital constituyen componentes esenciales de la funcionalidad de cualquier producto o servicio digital ofrecido por agentes públicos o privados. Por ello, estos aspectos deben integrarse de manera inherente en el diseño y la prestación de bienes y servicios digitales. En este sentido, las plataformas y herramientas digitales utilizadas por los usuarios de la Universidad del Atlántico deben garantizar la seguridad tanto de los datos personales como del contenido académico. En consecuencia, se adoptan políticas de privacidad y protección de datos en consonancia con la normativa nacional y las directrices institucionales, en particular las contempladas en el Estatuto de Propiedad Intelectual (Acuerdo Superior 000001 de 17 de marzo de 2011). De igual manera se contará con el apoyo de la Oficina de Gestión Tecnológica para la protección de datos y ciberseguridad.

Propiedad Intelectual de los Cursos Virtuales

De conformidad con la legislación colombiana sobre derechos de autor (Ley 23 de 1982 y Decisión Andina 351 de 1993), los cursos virtuales desarrollados en la Universidad del Atlántico constituyen obras intelectuales protegidas.

- **Derechos morales:** Permanecen en cabeza del docente autor del curso. Esto implica el reconocimiento de la autoría, el respeto a la integridad de la obra, el derecho a decidir sobre su divulgación y demás prerrogativas irrenunciables e inalienables establecidas por la ley.
- **Derechos patrimoniales:** Cuando el curso es desarrollado en cumplimiento de las funciones del docente como servidor público y con recursos institucionales (tiempo, plataforma, apoyo técnico, etc.), los derechos patrimoniales sobre el curso virtual corresponden a la Universidad del Atlántico. Esto incluye la reproducción, distribución, comunicación pública, transformación y cualquier otra forma de explotación económica del contenido del curso. Así, el autor de un curso virtual o de cualquiera de sus componentes (como Objetos Virtuales de Aprendizaje –OVA–, Objetos Virtuales Informativo –OVI–, Recursos Educativos Digitales Institucionales –REDI–, materiales audiovisuales o cursos virtuales), deberá ceder los derechos patrimoniales a la Universidad del Atlántico, quien deberá respetar siempre los derechos morales de los docentes autores.

Así mismo, el desarrollo de estos materiales debe respetar las normas vigentes sobre derechos de autor, citación y referenciación. Además, los contenidos diseñados deberán incorporar recursos bibliográficos provenientes de las bases de datos institucionales o contar con licencias de uso libre, como las otorgadas por Creative Commons, o con la debida autorización del autor. El uso de textos o videos de libre acceso (por ejemplo, de YouTube) también debe estar respaldado por licencias que permitan su utilización. Todos los recursos educativos digitales, internos o externos, están sujetos a la normativa vigente sobre derechos de autor.

Del mismo modo, la Universidad rechaza toda forma de plagio, suplantación académica y uso indebido de fuentes de información. Se promueve el respeto por la propiedad intelectual mediante el uso correcto de citas y referencias, conforme a las normas bibliográficas vigentes. La comunidad educativa debe actuar con integridad en todos los espacios digitales, observando principios de netiqueta, comunicación respetuosa y participación responsable. Estas prácticas son esenciales para preservar la calidad académica, la confianza institucional y el ejercicio ético del conocimiento en los entornos virtuales de aprendizaje.

La universidad fomenta una gestión ética de los recursos digitales. Los materiales creados por los docentes deben respetar las normativas nacionales e internacionales de derechos de autor y licencias.

Normas de calidad en los recursos digitales

Los recursos digitales deben cumplir con estándares establecidos en el **Instructivo para la Creación y Diseño de Cursos Virtuales, OVA, OVI o REDI (INS-DO-042)**, que regula aspectos clave como:

- Diseño gráfico y audiovisual que facilite el aprendizaje y la interacción.
- Adaptación a las necesidades específicas de los estudiantes.
- Cumplimiento de directrices de accesibilidad, como las WCAG (Web Content Accessibility Guidelines).
- Uso de formatos consistentes y alineados con el manual de identidad visual institucional.

5.3.3. Criterios de accesibilidad y usabilidad en los materiales

La accesibilidad y usabilidad son principios esenciales para asegurar que todos los estudiantes puedan participar plenamente en los entornos virtuales de aprendizaje, independientemente de sus características personales, habilidades o contextos. En la Universidad del Atlántico, el cumplimiento de estos criterios asegura una experiencia educativa inclusiva, eficiente y efectiva, permitiendo que los estudiantes interactúen con los materiales y herramientas tecnológicas de manera fluida.

Accesibilidad en los materiales digitales

La accesibilidad se refiere a la capacidad de los materiales digitales para ser utilizados por estudiantes con diversas capacidades físicas, sensoriales, cognitivas o contextos específicos. Para cumplir con este criterio, los recursos educativos deben seguir estándares reconocidos, como las **Pautas de Accesibilidad para el Contenido Web (WCAG)**. Entre los elementos clave se encuentran:

1. Texto alternativo para imágenes:

- Todas las imágenes, gráficos y diagramas incluidos en los recursos digitales deben contar con descripciones textuales (alt text) que permitan a los estudiantes con discapacidad visual comprender su contenido mediante lectores de pantalla.

2. Subtítulos y transcripciones:

- Los videos y audios deben incluir subtítulos y transcripciones textuales para facilitar el acceso a estudiantes con discapacidades auditivas o aquellos que prefieran consumir contenido escrito.
- Herramientas como YouTube Studio o Otter.ai pueden utilizarse para generar subtítulos automáticos, los cuales deben ser revisados y editados para garantizar su precisión.

3. Contrastes de color y diseño visual:

- Es esencial emplear combinaciones de colores y contrastes que sean legibles para estudiantes con daltonismo u otras dificultades visuales.
- Las paletas de colores utilizadas deben evitar depender exclusivamente del color para transmitir información, complementando con formas o etiquetas textuales.

4. Navegación intuitiva:

- Las plataformas y materiales deben ofrecer estructuras claras y coherentes, con menús accesibles y enlaces bien etiquetados que faciliten la exploración autónoma.

Usabilidad en los materiales digitales

La usabilidad se enfoca en la facilidad y eficiencia con la que los estudiantes pueden interactuar con los materiales educativos y las plataformas de aprendizaje. Este criterio

abarca desde el diseño de los recursos hasta su implementación en el entorno virtual. Algunos aspectos clave son:

1. Estructura organizativa:

- Los contenidos deben organizarse en módulos o secciones bien definidas, con objetivos de aprendizaje específicos y actividades claramente vinculadas a estos objetivos.
- Cada módulo debe incluir instrucciones claras y detalladas que orienten al estudiante sobre los pasos a seguir.

2. Compatibilidad tecnológica:

- Los materiales digitales deben ser compatibles con diversos dispositivos, como computadoras, tabletas y teléfonos móviles, garantizando su acceso desde diferentes plataformas.
- Es recomendable usar formatos estándar, como PDF accesibles, videos en MP4 y presentaciones en PowerPoint, para asegurar la interoperabilidad entre sistemas.

3. Retroalimentación interactiva:

- Las plataformas deben incluir mecanismos que ofrezcan retroalimentación inmediata, como cuestionarios auto - calificables, simulaciones o actividades interactivas que refuercen el aprendizaje.
- Estas herramientas permiten a los estudiantes monitorear su progreso y ajustar sus estrategias de estudio.

4. Carga de contenido adecuada:

- Los materiales digitales deben ser ligeros en términos de tamaño de archivo para evitar problemas de carga en dispositivos con ancho de banda limitado.

5.4. Dimensión organizacional

La dimensión organizacional en la educación virtual de la Universidad del Atlántico aborda la planificación, gestión y coordinación de los elementos necesarios para garantizar la calidad, sostenibilidad y efectividad de los cursos virtuales. Esta dimensión integra la definición de roles y responsabilidades, los procesos administrativos para la virtualización de cursos y la aplicación de normativas internas. Su propósito es asegurar que los actores involucrados (docentes, estudiantes, directivos docentes y personal

administrativo) cuenten con las herramientas, lineamientos y recursos necesarios para implementar una educación virtual coherente con los principios institucionales.

5.4.1. Roles y responsabilidades (docentes, estudiantes, equipos técnicos)

La educación virtual de calidad en la Universidad del Atlántico se sustenta en la interacción y colaboración de diversos actores, cada uno con roles y responsabilidades claramente definidos. Este enfoque integrado asegura que los procesos de enseñanza y aprendizaje en entornos digitales sean efectivos, inclusivos y estén alineados con los objetivos institucionales. A continuación, se describen las responsabilidades específicas de los principales actores involucrados:

Docentes: El perfil del docente virtual en la Universidad del Atlántico se fundamenta en competencias pedagógicas, tecnológicas y comunicativas que le permitan facilitar procesos de enseñanza y aprendizaje centrados en el estudiante, con enfoque inclusivo, colaborativo y mediado por tecnologías digitales. Este profesional debe ser capaz de diseñar y siguiendo los lineamientos institucionales y metodológicos, gestionar ambientes virtuales, acompañar activamente a los estudiantes, promover la autorregulación y mantener una comunicación empática y oportuna, evaluar su progreso y ofrecer retroalimentación cuando se requiera. Además, participar en la actualización constante de los cursos, adaptándolos a las necesidades educativas y tecnológicas emergentes.

Con el fin de fortalecer estos aspectos, se realizará una inducción para docentes virtuales, la cual se desarrollará mediante un módulo autogestionado en el aula institucional, complementado con sesiones sincrónicas de orientación y acompañamiento por parte del Departamento de Educación Virtual, Medios Educativos y Audiovisuales.

El proceso de inducción será de carácter obligatorio y se desarrollará en modalidad virtual a través del aula institucional. El docente deberá completar un módulo autogestionado, previo al inicio del periodo académico. El contenido del módulo incluirá temáticas fundamentales como el enfoque pedagógico emergente de la universidad, el uso pedagógico de la plataforma institucional, la estructura y fases del modelo ADDIE, estrategias didácticas activas, criterios de accesibilidad digital, lineamientos de evaluación continua, y orientaciones sobre acompañamiento sincrónico y asincrónico.

Además, se realizarán encuentros sincrónicos opcionales coordinados por el Departamento de Educación Virtual, Medios Educativos y Audiovisuales, con apoyo de los Docentes Acompañantes de Facultad (DAF), en los que se resolverán dudas, se socializarán buenas prácticas y se ofrecerá acompañamiento pedagógico y técnico. Este

proceso tiene como objetivo garantizar que los docentes cuenten con las competencias necesarias para diseñar, implementar y acompañar cursos virtuales de calidad, promoviendo la inclusión, la activa participación de los estudiantes y la innovación educativa.

La evaluación del desempeño de los docentes virtuales se llevará a cabo con base en criterios como la planificación efectiva de las actividades en el entorno virtual, el cumplimiento oportuno de las funciones de acompañamiento, la calidad en la retroalimentación brindada a los estudiantes, la activa participación en los espacios institucionales de formación y actualización, así como el manejo adecuado de los recursos tecnológicos. Esta evaluación busca fomentar la mejora continua, asegurar la calidad académica y alinear las prácticas docentes con el enfoque pedagógico emergente e integrador de la Universidad.

A continuación, se enumeran los criterios de evaluación del desempeño de los docentes virtuales, alineados con las prácticas de calidad y el enfoque pedagógico emergente de la Universidad del Atlántico:

- 1. Planificación pedagógica del curso virtual**
 - Organización coherente de contenidos, actividades y evaluaciones.
 - Claridad en la secuencia didáctica y cronograma.
- 2. Cumplimiento de funciones de acompañamiento**
 - Presencia activa en el aula virtual.
 - Seguimiento a la participación y asistencia de los estudiantes.
 - Gestión adecuada del tiempo de respuesta.
- 3. Calidad en la retroalimentación**
 - Respuestas claras, pertinentes y constructivas.
 - Oportunidad en la entrega de comentarios y calificaciones.
- 4. Interacción pedagógica**
 - Promoción de la participación, el diálogo y el trabajo colaborativo.
 - Estímulo al pensamiento crítico y autónomo.
- 5. Dominio de herramientas tecnológicas**
 - Uso adecuado de la plataforma institucional y recursos digitales.

- Integración de recursos como OVA, REDI o materiales interactivos.
- 6. **Capacitación y actualización continua**
 - Participación en jornadas de formación docente virtual.
 - Aplicación de nuevas estrategias pedagógicas y tecnológicas.
- 7. **Comunicación efectiva con los estudiantes**
 - Estilo comunicativo respetuoso, claro y motivador.
 - Disponibilidad y empatía ante dudas o dificultades académicas.
- 8. **Cumplimiento administrativo y normativo**
 - Entrega oportuna de reportes, calificaciones y evidencias académicas.
 - Alineación con los lineamientos institucionales y éticos.

En particular los docentes tendrán las siguientes responsabilidades:

- **Acompañamiento docente:** Participación en sesiones individuales o grupales orientadas a fortalecer las prácticas pedagógicas mediante el diseño de actividades efectivas, metodologías activas y resolución de problemas relacionados con la dinámica del aula virtual.
- **Diseño instruccional de contenidos:** Planificar y estructurar los cursos virtuales conforme al modelo pedagógico institucional, definiendo objetivos, actividades, recursos y criterios de evaluación.
- **Facilitación del aprendizaje:** Guiar el proceso educativo promoviendo la activa participación, la colaboración, la autonomía del estudiante y el uso ético de las tecnologías.
- **Gestión del aula virtual:** Configurar y mantener actualizado el entorno de aprendizaje virtual (plataforma LMS), asegurando una navegación clara y una estructura coherente del curso.
- **Retroalimentación oportuna:** Proporcionar comentarios claros, constructivos y oportunos sobre el desempeño de los estudiantes, con el fin de apoyar su mejora continua.
- **Evaluación continua:** Diseñar e implementar estrategias de evaluación diagnóstica, formativa y sumativa, alineadas con los resultados de aprendizaje del curso.

- **Atención y orientación a estudiantes:** Estar disponible para resolver dudas, orientar en el uso de recursos digitales y apoyar en dificultades académicas, promoviendo una comunicación efectiva.
- **Curaduría y actualización de recursos:** Seleccionar, adaptar y actualizar materiales didácticos y recursos digitales pertinentes, verificando su calidad, pertinencia y licenciamiento.
- **Monitoreo del aprendizaje:** Hacer seguimiento constante al progreso académico, identificar estudiantes en riesgo de deserción y activar alertas tempranas con apoyo institucional.
- **Fomento de habilidades blandas:** Integrar actividades que promuevan competencias como la autorregulación, el trabajo en equipo, la comunicación efectiva y el pensamiento crítico.
- **Desarrollo profesional continuo:** Participar en procesos de formación en TIC, pedagogía digital, diseño instruccional y metodologías innovadoras para mejorar su práctica docente.
- **Garantía de accesibilidad e inclusión:** Asegurar que los contenidos, actividades y entornos sean accesibles para todos los estudiantes, considerando la diversidad de estilos de aprendizaje y condiciones personales.
- **Aplicación de normas de ética y netiqueta:** Promover comportamientos respetuosos, responsables y éticos en la interacción virtual, tanto entre estudiantes como entre docentes y estudiantes.
- **Gestión de la innovación pedagógica:** Explorar y aplicar nuevas herramientas y metodologías que contribuyan al mejoramiento del aprendizaje en entornos digitales.

En el modelo de educación virtual de la Universidad del Atlántico se garantizará la equidad en las condiciones laborales de los docentes, por lo tanto, la remuneración del docente virtual será igual a la del docente presencial, reconociendo la complejidad y el compromiso que implica el acompañamiento académico en entornos digitales. Esta igualdad salarial refleja el valor del trabajo pedagógico, el diseño didáctico, la atención personalizada a los estudiantes y el uso intensivo de herramientas tecnológicas propias de la modalidad virtual. Dentro de esta estructura se definen los siguientes roles para los docentes:

Docente director de curso: Responsable del diseño instruccional, gestión académica general y liderazgo pedagógico del curso.

Funciones:

- Diseñar y actualizar el contenido académico del curso.
- Planear la estructura de actividades, evaluaciones y recursos didácticos.
- Coordinar el trabajo del equipo docente (si lo hay).
- Hacer seguimiento general al desarrollo del curso, incluyendo la asistencia y participación.
- Atender casos académicos especiales y dar orientación conceptual cuando sea necesario.

Docente Tutor o Auxiliar Docente: Responsable de la implementación pedagógica del curso y acompañamiento directo a los estudiantes.

Funciones:

- Atender inquietudes académicas de los estudiantes (preguntas, aclaraciones, etc.).
- Calificar actividades y retroalimentar trabajos.
- Hacer seguimiento a la participación y asistencia en el aula virtual.
- Promover la interacción en foros, chats o videoconferencias.
- Canalizar necesidades de mejora hacia el docente director del curso

Cabe resaltar que el director de curso podrá ser también tutor en razón del número de cursos ofertados del número de estudiantes atendidos durante la implementación del curso.

Se concibe la posibilidad de otro rol docente como **Consejero académico**, el cual tendrá la función de orientar al estudiante en su trayectoria formativa, apoyando la toma de decisiones académicas, la gestión del tiempo y el desarrollo de habilidades de autorregulación, contribuyendo así al éxito en la modalidad virtual. Sin embargo este rol podrá ser asumido por personal de Bienestar universitario.

Además, se conformarán **redes de tutores por curso**, que acompañarán de forma transversal los procesos de aprendizaje, fortaleciendo la interacción pedagógica y la resolución de dificultades comunes.

- **Estudiantes:** Los estudiantes asumen un rol activo y autónomo en su proceso de aprendizaje. Son responsables de participar en las actividades programadas, interactuar en los espacios de discusión, colaborar en proyectos grupales y gestionar su tiempo de estudio de acuerdo con las directrices establecidas en cada curso. Además, deben cumplir con los protocolos de comunicación y evaluación, contribuir al desarrollo de una comunidad de aprendizaje respetuosa y solidaria, y aprovechar los recursos y herramientas proporcionados por las plataformas educativas.
- **Equipos técnicos y de apoyo:** Los equipos de soporte técnico y pedagógico del Departamento de Educación Virtual, Medios Educativos y Audiovisuales desempeñan un

papel crucial en la implementación y mantenimiento de los cursos virtuales. Estos equipos incluyen diseñadores instruccionales, profesionales en TIC, diseñadores gráficos y audiovisuales, así como los Docentes Acompañantes de Facultad (DAF). Sus responsabilidades abarcan la creación de materiales didácticos, el diseño de entornos virtuales accesibles y la formación a docentes y estudiantes en el uso de las plataformas. Los DAF, en particular, ofrecen asesoría y monitoreo continuo del proceso educativo, garantizando que las actividades y contenidos cumplan con los estándares de calidad institucional.

5.4.2. Proceso administrativo para la virtualización de cursos

El proceso de virtualización de cursos en la Universidad del Atlántico requiere una planificación y gestión administrativa cuidadosa para asegurar la calidad y pertinencia de los cursos. Este proceso involucra varias etapas y actores:

1. **Solicitud y aprobación:** El primer paso para la virtualización de una asignatura es la solicitud formal por parte del docente o programa académico interesado. Esta solicitud debe presentarse ante el Comité Curricular del Programa, que evalúa la propuesta considerando su viabilidad pedagógica y técnica. El Comité revisa los contenidos, competencias a desarrollar, actividades de aprendizaje y los recursos necesarios, garantizando que se ajusten a los objetivos académicos del programa.
2. **Asignación de recursos:** Una vez aprobada la solicitud, se asignan los recursos humanos y tecnológicos necesarios para la virtualización de la asignatura. Esto incluye la designación de docentes responsables, el apoyo de los DAF, y la disponibilidad de recursos técnicos, como el acceso a las plataformas educativas y a los equipos de producción de materiales didácticos.
3. **Diseño y desarrollo del curso:** En esta etapa, los docentes trabajan junto con el equipo de apoyo técnico y pedagógico para diseñar los contenidos y actividades de la asignatura, siguiendo el modelo ADDIE y los lineamientos institucionales. Se elaboran materiales digitales, se configuran las aulas virtuales y se establecen las estrategias de evaluación y retroalimentación. Los DAF acompañan este proceso para asegurar la coherencia metodológica y la calidad de los recursos.
4. **Implementación y seguimiento:** Una vez diseñado el curso, se lleva a cabo la implementación en la plataforma educativa correspondiente. Durante esta fase, se realizan pruebas de usabilidad y accesibilidad, y se brinda formación a los estudiantes para que se familiaricen con las herramientas y recursos del curso. El seguimiento continuo por parte de los docentes y los DAF es fundamental para evaluar el desarrollo de la asignatura y ofrecer soporte técnico y pedagógico.
5. **Evaluación y mejora continua:** Al finalizar el curso, se realiza una evaluación integral del proceso de virtualización, identificando los logros y aspectos a

mejorar. Los resultados obtenidos se utilizan para retroalimentar el diseño de futuros cursos y fortalecer las prácticas educativas en la modalidad virtual. Este proceso de mejora continua es fundamental para garantizar que la educación virtual en la Universidad del Atlántico se mantenga actualizada y responda a las necesidades de los estudiantes y de la comunidad académica.

6. **Número de grupos por curso:** se abrirá un solo grupo por cada curso, el cual contará con el docente director de curso y el tutor del mismo.

5.4.3. Documentación y normativas internas para la virtualización

5.4.4. Componente ético y normas de netiqueta para la educación virtual

- **Guías y protocolos:** Entre los documentos más importantes se encuentran las guías prácticas para el diseño instruccional, los protocolos para la virtualización de cursos y los manuales de uso de las plataformas educativas. Estas guías detallan los pasos que los docentes deben seguir para planificar y desarrollar sus cursos, así como las estrategias pedagógicas recomendadas, las herramientas tecnológicas disponibles y las mejores prácticas en la creación de recursos digitales.
- **Lineamientos de evaluación:** Los lineamientos para la evaluación del aprendizaje en entornos virtuales especifican los métodos y criterios que deben utilizarse para evaluar el desempeño de los estudiantes, así como las formas de retroalimentación que se deben proporcionar. Estos lineamientos enfatizan la importancia de la evaluación continua, la autoevaluación y la coevaluación, en consonancia con el enfoque pedagógico emergente e integrador de la universidad.
- **Políticas de calidad y accesibilidad:** La universidad ha establecido políticas claras en relación con la calidad y accesibilidad de los cursos virtuales. Estas políticas incluyen la obligatoriedad de incorporar criterios de accesibilidad en los materiales educativos, el uso ético de los recursos digitales y el respeto por la propiedad intelectual. También se establecen procedimientos para la revisión y actualización periódica de los cursos, con el fin de mantener su vigencia y pertinencia en el contexto educativo actual.
- **Formatos y plantillas:** Para facilitar la creación y organización de los materiales, la universidad proporciona formatos y plantillas estándar para el diseño de contenidos, actividades y evaluaciones. Estas plantillas incluyen ejemplos de guiones para videos, cronogramas de actividades, rúbricas de evaluación y estructuras de cursos en las plataformas educativas. El uso de estos formatos garantiza la uniformidad y coherencia en la presentación de los cursos, contribuyendo a una experiencia de aprendizaje más eficiente y organizada.

5.4.4 Componente Ético en el Uso de Plataformas Educativas Virtuales

La Universidad del Atlántico reconoce que el desarrollo de una educación virtual de calidad requiere no solo del dominio técnico y pedagógico, sino también del ejercicio ético en el uso de las tecnologías de la información. Por tanto, se establecen los siguientes principios que deben guiar el comportamiento de todos los actores institucionales en entornos digitales:

5.4.4.1 Principios Éticos Fundamentales

- **Respeto a la privacidad:** Proteger los datos personales y la información académica de estudiantes, docentes y administrativos, conforme a la Ley 1581 de 2012 - Ley de Protección de Datos Personales.
- **Uso legal y responsable de los contenidos:** Evitar el plagio, respetar las licencias de uso y citar adecuadamente las fuentes.
- **Integridad académica:** No recurrir a trampas, suplantaciones, falsificaciones o actividades contrarias a la honestidad académica.
- **Reconocimiento de autoría:** Respetar los derechos morales del docente como creador y los derechos patrimoniales de la universidad sobre los materiales institucionales.
- **Uso adecuado de plataformas institucionales:** Limitar su uso a fines académicos, investigativos o de extensión, excluyendo la promoción personal, la propaganda o actividades comerciales no autorizadas.

5.4.4.2. Netiqueta Institucional

La Netiqueta es el conjunto de normas de comportamiento que regulan la interacción en entornos digitales. Su aplicación en los cursos virtuales garantiza una comunicación respetuosa, clara y colaborativa. Todos los miembros de la comunidad académica deben observar las siguientes normas:

- **Cortesía digital:** Saludar, despedirse y agradecer en mensajes y foros; evitar expresiones agresivas, irónicas o con doble sentido.
- **Respeto a la diversidad:** Evitar comentarios discriminatorios por razones de género, etnia, religión, orientación sexual, ideología o condición física.
- **Claridad y precisión en los mensajes:** Utilizar un lenguaje adecuado, sin errores ortográficos graves y mantener un tono profesional.

- **Uso responsable de mayúsculas:** Escribir todo en mayúsculas equivale a gritar. Se debe evitar su uso innecesario.
- **Evitar spam o mensajes repetitivos:** No saturar los canales de comunicación con contenidos irrelevantes o reiterativos.
- **Puntualidad en la participación:** Cumplir con los plazos establecidos para foros, tareas y actividades sincrónicas.
- **Cuidado en la representación visual:** Elegir imágenes de perfil y fondos de videollamada que sean apropiados para el entorno educativo.
- **Silenciar el micrófono cuando no se habla en videollamadas** y mantener una actitud de escucha activa.
- **No grabar ni difundir sesiones sin autorización:** Cualquier grabación o redistribución de contenido debe tener aprobación previa.

6. Características de la formación para la educación virtual

La formación en Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) es un componente esencial para brindar una educación virtual de calidad en la Universidad del Atlántico. Este apartado se enfoca en desarrollar las competencias digitales necesarias en docentes y estudiantes, promoviendo el uso eficiente de herramientas tecnológicas que potencien los procesos de enseñanza-aprendizaje. Además, busca fortalecer la implementación de programas de formación, consejerías pedagógicas virtuales y soporte educativo que faciliten la adaptación y el aprovechamiento óptimo de los entornos virtuales. Por medio de iniciativas de formación estructuradas y actualizadas, la universidad promueve la apropiación de tecnologías digitales en su comunidad académica, asegurando que tanto docentes como estudiantes puedan afrontar con éxito los desafíos y aprovechar las oportunidades que ofrece la educación virtual e híbrida.

6.1. Programas de formación en competencias digitales dirigido a docentes

La formación en competencias digitales para los docentes de la Universidad del Atlántico es una prioridad institucional que busca garantizar el éxito en la educación virtual e híbrida. Estos programas están diseñados para proporcionar a los docentes las herramientas, habilidades y conocimientos necesarios para integrar eficazmente las tecnologías de la información y comunicación (TIC) en su práctica pedagógica, fomentando un aprendizaje dinámico, interactivo y centrado en el estudiante.

Objetivos de los programas de formación

1. **Fortalecer competencias tecnológicas:** Formar a los docentes en el uso de plataformas educativas, herramientas digitales y aplicaciones colaborativas para optimizar su desempeño en entornos virtuales.
2. **Desarrollar estrategias pedagógicas innovadoras:** Promover la implementación de metodologías activas que mejoren la participación y el compromiso de los estudiantes en cursos virtuales e híbridos.
3. **Fomentar la accesibilidad y usabilidad:** Garantizar que los materiales educativos sean inclusivos y accesibles, atendiendo a las diversas necesidades de los estudiantes.
4. **Incentivar la autoevaluación y la mejora continua:** Proveen herramientas y técnicas para que los docentes evalúen su práctica pedagógica y la adapten a las demandas cambiantes del entorno educativo.

Ejes de formación

Los programas de formación se estructuran en torno a los siguientes ejes temáticos:

1. **Competencias tecnológicas básicas:**

- Manejo de las plataformas educativas institucionales.
- Uso de herramientas de videoconferencia.
- Creación y administración de contenidos digitales en formatos como videos, infografías y presentaciones interactivas.

2. Diseño instruccional y metodologías activas:

- Aplicación del modelo ADDIE para el diseño de cursos.
- Incorporación de metodologías como aprendizaje basado en proyectos, gamificación y aprendizaje invertido.
- Desarrollo de Objetos Virtuales de Aprendizaje (OVA) y Recursos Educativos Digitales (REDI).

3. Evaluación en entornos virtuales:

- Técnicas de evaluación formativa, coevaluación y autoevaluación.
- Implementación de rúbricas y listas de cotejo para la evaluación objetiva y transparente.
- Uso de herramientas digitales para la retroalimentación oportuna y efectiva.

4. Accesibilidad y usabilidad:

- Diseño de recursos educativos accesibles según los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA).
- Adaptación de materiales para estudiantes con diversas capacidades (subtítulos, transcripciones y texto alternativo).
- Pruebas de usabilidad que confirmen una experiencia educativa fluida y eficaz.
- Cursos de educación inclusiva

Formación en uso de TIC actuales

La universidad ofrece una variedad de cursos y talleres prácticos que permiten a los docentes desarrollar competencias específicas en el uso de herramientas tecnológicas y pedagógicas.

Modalidades de formación

Para adaptarse a las necesidades y horarios de los docentes, los programas de formación se ofrecen en diversas modalidades:

1. Cursos virtuales y presenciales:

- Cursos asincrónicos alojados en las plataformas institucionales para un aprendizaje flexible.
- Sesiones presenciales o sincrónicas, con instructores especializados, para reforzar aspectos prácticos.

2. Talleres prácticos:

- Actividades enfocadas en el desarrollo de habilidades específicas, como el diseño de contenidos multimedia o la implementación de estrategias de gamificación.
- Talleres temáticos, como la creación de foros interactivos o el diseño de evaluaciones auto - calificables.

3. Certificaciones en competencias digitales:

- Programas certificados que reconocen el dominio de herramientas y metodologías digitales.

4. Mentorías personalizadas:

- Asesoramiento individualizado para atender necesidades específicas de los docentes.
- Acompañamiento continuo por parte de los Docentes Acompañantes de Facultad (DAF) y del Departamento de Educación Virtual.

Recursos y herramientas de apoyo

- Biblioteca digital con recursos didácticos y ejemplos de mejores prácticas. Docentes y estudiantes deberán tener acceso a las bases de datos institucionales.

2. Plataformas de aprendizaje:

- Uso de los entornos SICVI-567, SIGAP y E-CONTINUA para practicar y desarrollar habilidades en un entorno real.

3. Evaluación del impacto de la formación:

- Encuestas y cuestionarios de autoevaluación para medir el progreso y la efectividad de los programas de formación.
- Análisis de resultados para ajustar los contenidos y metodologías de los programas de formación.

Beneficios de los programas de formación

1. **Mejora del desempeño docente:** Los programas permiten a los docentes integrar de manera efectiva las TIC en sus cursos, incrementando la calidad de la enseñanza.
2. **Innovación pedagógica:** La formación incentiva la experimentación con nuevas estrategias y herramientas educativas, promoviendo una enseñanza innovadora y centrada en el estudiante.
3. **Inclusión y accesibilidad:** Los docentes adquieren habilidades para diseñar materiales y entornos inclusivos, garantizando que todos los estudiantes puedan participar plenamente en el proceso educativo.
4. **Adaptación al cambio:** La formación constante prepara a los docentes para enfrentar los desafíos y aprovechar las oportunidades del entorno educativo digital en constante evolución.

6.2. Desarrollo de competencias digitales de los estudiantes

El desarrollo de competencias digitales en los estudiantes es un pilar fundamental para el éxito en los entornos de aprendizaje virtuales e híbridos de la Universidad del Atlántico. Estas competencias les permiten no solo participar activamente en las actividades académicas, sino también adquirir habilidades esenciales para enfrentar los retos de un mundo digitalizado. La universidad reconoce que fortalecer estas competencias impacta positivamente en la autonomía, la eficiencia y la capacidad crítica de los estudiantes, asegurando su preparación para escenarios académicos y profesionales.

Áreas de formación para la educación virtual

El programa de desarrollo de competencias digitales abarca las siguientes áreas clave:

1. **Uso de plataformas educativas**

Los estudiantes necesitan conocer y gestionar las herramientas disponibles en las plataformas institucionales para maximizar su aprendizaje:

 - **Navegación y gestión en plataformas:** Familiarización con los entornos educativos aprendiendo a moverse eficazmente entre secciones, actividades y recursos.
 - **Participación en actividades sincrónicas y asincrónicas:** Habilidad para interactuar en sesiones en tiempo real (videoconferencias, tutorías) y en actividades asincrónicas (foros, wikis, tareas), aprovechando las oportunidades de aprendizaje colaborativo y autónomo.

- **Uso de recursos digitales:** Manejo de herramientas como foros de discusión, cuestionarios en línea, blogs y wikis para una participación activa y significativa en el aula virtual.

2. **Habilidades tecnológicas**

El manejo de herramientas tecnológicas básicas y avanzadas es esencial para que los estudiantes puedan realizar sus tareas académicas con eficiencia. Estas habilidades incluyen:

- **Productividad digital:** Uso de editores de texto, hojas de cálculo, presentaciones multimedia y otras herramientas que facilitan la gestión de información y la comunicación.
- **Organización académica:** Aplicación de tecnologías para la gestión del tiempo, la planificación y el seguimiento de actividades, utilizando calendarios digitales, gestores de tareas y aplicaciones móviles.
- **Creación de contenidos digitales básicos:** Desarrollo de habilidades para producir infografías, blogs, presentaciones interactivas y otros materiales que complementen su aprendizaje y comunicación académica.

3. **Alfabetización digital**

En un mundo inundado de información digital, es crucial que los estudiantes desarrollen habilidades para navegar este entorno de manera ética y crítica:

- **Evaluación de fuentes digitales:** Capacidades para analizar la credibilidad, pertinencia y calidad de las fuentes de información en línea, fortaleciendo el pensamiento crítico.
- **Seguridad en línea:** Promoción de prácticas seguras, como la protección de datos personales y contraseñas, evitando el acceso no autorizado a su información.
- **Respeto a la propiedad intelectual:** Uso ético de los recursos digitales, reconociendo y citando adecuadamente las fuentes de información y respetando los derechos de autor.

4. **Formación integral y habilidades blandas:** Además del desarrollo de competencias técnicas, la formación en entornos virtuales debe contemplar el fortalecimiento de habilidades blandas que favorezcan una educación integral. Estas habilidades incluyen:

- **Comunicación asertiva:** Capacidad para expresarse de manera clara, respetuosa y efectiva en entornos digitales, promoviendo el diálogo constructivo.

- **Trabajo colaborativo:** Desarrollo de competencias para participar en equipos de trabajo virtuales, fomentando la cooperación, la responsabilidad compartida y la resolución de conflictos.
- **Gestión emocional y resiliencia:** Fomento de la autorregulación emocional, el manejo del estrés y la adaptación a los cambios propios del aprendizaje en línea.
- **Ética y responsabilidad digital:** Promoción de comportamientos éticos, respetuosos y responsables en la interacción virtual con docentes, compañeros y plataformas digitales.

Estrategias de implementación: Para garantizar que los estudiantes adquieran estas competencias digitales de manera efectiva, la universidad ha establecido diversas estrategias las cuales incluyen:

- **Talleres de inducción:** Sesiones dirigidas a estudiantes de nuevo ingreso, diseñadas para familiarizarlos con las plataformas institucionales, el manejo de herramientas básicas y las mejores prácticas para participar en los cursos virtuales. Estos talleres pueden ser presenciales o virtuales, dependiendo de las necesidades del grupo. Se incluirá un material de soporte tipo módulo que aborde los siguientes aspectos:

Tabla 6

Estructura de los talleres de inducción

1. Bienvenida institucional	2. Inducción a la plataforma educativa
3. Alfabetización digital	4. Normas académicas y éticas
5. Servicios de apoyo y bienestar	6. Desarrollo de habilidades blandas
7. Integración con docentes y compañeros	8. Acceso a recursos y bibliotecas
9. Evaluación diagnóstica	10. Servicios institucionales clave: Presentaciones breves o videos explicativos de cada dependencia, enfocadas en el rol que cumplen y los servicios disponibles para los estudiantes virtuales: Vicerrectoría de Investigaciones, Extensión y Proyección Social; Oficina de relaciones Internacionales e interinstitucionales; Admisiones y Registro.

Nota. Elaboración propia (2025)

Recursos de autoaprendizaje:

Se pone a disposición de los estudiantes una amplia gama de recursos educativos:

- Videos tutoriales detallados sobre el uso de las plataformas y herramientas digitales.
- Guías prácticas en formato descargable, que cubren desde la navegación básica hasta la creación de contenidos.
- Cuestionarios interactivos para evaluar y reforzar las competencias adquiridas.

Impacto del desarrollo de competencias digitales

La implementación de estas estrategias no solo garantiza una participación activa de los estudiantes en los cursos virtuales, sino que también contribuye a su formación integral. Los estudiantes que desarrollan competencias digitales robustas:

- Mejoran su desempeño académico al aprovechar plenamente los recursos disponibles.
- Adquieren habilidades transferibles que les serán útiles en su futuro profesional, como la gestión eficiente de información, el trabajo colaborativo en línea y la creación de contenido digital.
- Se convierten en ciudadanos digitales responsables, conscientes de la importancia de la ética y la seguridad en línea.

6.3. Consejerías pedagógicas y soporte educativo virtual

Las consejerías pedagógicas virtuales y el soporte educativo son pilares fundamentales para garantizar el éxito de la educación virtual en la Universidad del Atlántico. Estos servicios no solo facilitan la adaptación al entorno digital, sino que también promueven el desarrollo académico, emocional y técnico de los estudiantes y docentes. Su objetivo principal es brindar orientación personalizada, resolver dudas y ofrecer soluciones integrales a los desafíos que surgen en los entornos virtuales de aprendizaje.

Componentes principales

1. Consejerías pedagógicas virtuales

Este componente se enfoca en proporcionar un acompañamiento académico y emocional a los estudiantes, así como en fortalecer las prácticas pedagógicas de los docentes. Las consejerías pedagógicas virtuales incluyen:

- **Asesoramiento académico:** Los estudiantes reciben orientación personalizada para gestionar eficazmente su tiempo, navegar en las plataformas educativas institucionales y mejorar sus estrategias de aprendizaje. Este apoyo ayuda a los

estudiantes a planificar sus actividades, establecer prioridades y superar los desafíos del aprendizaje en línea.

- **Soporte emocional:** Reconociendo que el aprendizaje virtual puede generar estrés y sentimientos de aislamiento, se ofrecen espacios virtuales donde los estudiantes pueden expresar sus inquietudes, recibir apoyo emocional y aprender técnicas de manejo del estrés. Este servicio busca promover la salud mental y el bienestar de los estudiantes, aspectos esenciales para su éxito académico.
- **Acompañamiento docente:** Los docentes tienen acceso a sesiones individuales o grupales centradas en la mejora de sus prácticas pedagógicas. Estas sesiones incluyen asesoramiento para diseñar actividades didácticas efectivas, implementar metodologías activas y resolver problemas específicos relacionados con la interacción en el aula virtual.

2. Soporte técnico

La tecnología es un pilar fundamental en la educación virtual, por lo que garantizar su funcionamiento adecuado es clave para una experiencia educativa exitosa. En la Universidad del Atlántico, el soporte técnico está organizado en tres áreas complementarias que aseguran una atención eficiente y oportuna tanto para docentes como para estudiantes:

2.1 Resolución de problemas técnicos: Este servicio ofrece atención inmediata para resolver inconvenientes relacionados con el acceso a las plataformas educativas, fallos de conectividad, configuración de dispositivos (computadores, cámaras, micrófonos) y uso de herramientas tecnológicas institucionales (correo, aulas virtuales, foros, etc.). El equipo técnico está disponible a través de múltiples canales de atención:

- Correo electrónico institucional
- Chat en vivo desde la plataforma educativa
- Videollamadas programadas o emergentes
- Línea telefónica directa para casos urgentes.
- Los horarios de atención están establecidos y se publican regularmente en el portal institucional.

2.2 Formación en tiempo real: Se ofrece apoyo inmediato y personalizado mediante sesiones breves por videoconferencia, chat o asistencia remota. Estas sesiones están orientadas a guiar a los usuarios en la configuración de actividades, uso de herramientas específicas, solución de errores comunes o asesoría técnica sobre recursos digitales. Tanto docentes como estudiantes pueden solicitar estas sesiones

a través de formularios de atención o mediante los canales habilitados de soporte.

2.3 Recursos de autoayuda: Los usuarios tienen acceso permanente a un repositorio de apoyo que incluye:

- Manuales descargables por plataforma o herramienta
- Tutoriales en video paso a paso
- Secciones de preguntas frecuentes (FAQ)
- Guías rápidas para resolución de errores comunes

Estos materiales se encontrarán organizados y disponibles en los entornos virtuales de aprendizaje, y se actualizarán periódicamente. Su objetivo es fomentar la autonomía tecnológica y fortalecer las competencias digitales de la comunidad educativa.

3 Espacios de colaboración

La colaboración es clave para crear una comunidad educativa activa y comprometida. Los espacios de colaboración incluyen:

3.1 Comunidades de aprendizaje:

Grupos virtuales donde docentes y estudiantes comparten experiencias, intercambian buenas prácticas y desarrollan recursos educativos en conjunto. Estas comunidades fomentan el aprendizaje colaborativo y el trabajo en equipo, fortaleciendo la interacción en el aula virtual.

3.2 Foros de soporte:

Dentro de las plataformas educativas, se habilitan foros dedicados a resolver dudas comunes y ofrecer orientación de manera colectiva. Estos foros permiten a los estudiantes y docentes interactuar entre sí y con los equipos de soporte, creando una red de ayuda mutua.

Impacto en la comunidad educativa

Las consejerías pedagógicas virtuales y el soporte educativo tienen un impacto significativo en la experiencia de aprendizaje de estudiantes y docentes, logrando:

1. Fortalecimiento de la confianza:

Al contar con un apoyo constante, los estudiantes y docentes se sienten respaldados, lo que incrementa su confianza en su capacidad para superar los desafíos del aprendizaje virtual.

2. Mejora del compromiso:

Los servicios de consejería y soporte motivan a los estudiantes a participar activamente en los cursos y a aprovechar al máximo los recursos disponibles, promoviendo una experiencia de aprendizaje más enriquecedora.

3. **Eficiencia operativa:**

La solución rápida de problemas técnicos y pedagógicos reduce las interrupciones en el aprendizaje y mejora la fluidez de las actividades académicas.

4. **Cultura de acompañamiento y mejora continua:**

Estos servicios reflejan el compromiso de la Universidad del Atlántico con el bienestar y el desarrollo integral de su comunidad educativa, promoviendo una cultura que valora la retroalimentación, la colaboración y el aprendizaje constante.

7. Inclusión y accesibilidad

La inclusión y accesibilidad son pilares fundamentales en la educación virtual de la Universidad del Atlántico. Garantizar que todos los estudiantes, independientemente de sus habilidades, contextos o necesidades, puedan participar de manera equitativa en los procesos de enseñanza y aprendizaje es un compromiso institucional que se refleja en este apartado. Este enfoque asegura que los entornos educativos sean inclusivos, adaptativos y sostenibles, promoviendo un aprendizaje significativo. A continuación, se describen los aspectos clave que conforman esta área.

7.1. Tecnología accesible

La tecnología accesible consiste en el diseño y la implementación de herramientas y plataformas que puedan ser utilizadas por personas con diversas habilidades y condiciones. En la Universidad del Atlántico, esto implica que las plataformas educativas institucionales y los recursos digitales cumplan con los estándares internacionales de accesibilidad, como las Pautas de Accesibilidad para el Contenido Web (WCAG).

- **Adaptaciones tecnológicas:** Incorporación de tecnologías de asistencia como lectores de pantalla, teclados adaptativos, software de reconocimiento de voz y dispositivos de entrada alternativos.
- **Compatibilidad de las plataformas:** Asegurar que las herramientas digitales sean compatibles con dispositivos móviles, navegadores y tecnologías de asistencia utilizadas por los estudiantes.
- **Pruebas de accesibilidad:** Antes de implementar nuevas tecnologías, se realizan pruebas de accesibilidad para identificar y resolver posibles barreras.

7.2. Accesibilidad del contenido

El contenido accesible permite que todos los estudiantes puedan interactuar, comprender y utilizar los materiales educativos. Este enfoque no solo beneficia a estudiantes con discapacidades, sino que también mejora la experiencia de aprendizaje para todos.

- **Elementos multimedia accesibles:**
 - Subtítulos y transcripciones en videos y audios.
 - Uso de texto alternativo (alt text) para describir imágenes, gráficos y tablas.
 - Contrastes adecuados entre colores y fuentes legibles para estudiantes con baja visión o daltonismo.

- **Materiales interactivos inclusivos:**
 - Recursos como cuestionarios, simulaciones y juegos educativos diseñados para ser utilizados con tecnologías de asistencia.
 - Actividades que permitan ajustes en el nivel de dificultad o formato según las preferencias del estudiante.
- **Lenguaje claro y directo:**
 - Redacción sencilla y estructurada que facilite la comprensión de conceptos complejos.

7.3. Flexibilidad en el aprendizaje

La flexibilidad en el aprendizaje reconoce las diversas necesidades, estilos de aprendizaje y contextos de los estudiantes. Este enfoque busca ofrecer opciones que permitan a cada estudiante personalizar su experiencia educativa.

- **Adaptación de tiempos y espacios:**
 - Disponibilidad de recursos y actividades en formatos asincrónicos, permitiendo a los estudiantes acceder a ellos en cualquier momento y lugar.
 - Posibilidad de ajustar los plazos de entrega para estudiantes con necesidades específicas.
- **Variedad de formatos:**
 - Materiales en múltiples formatos, como texto, audio, video e infografías.
 - Actividades que se adapten a diferentes estilos de aprendizaje (visual, auditivo, kinestésico).
- **Itinerarios personalizados:**
 - Diseños curriculares flexibles que permitan a los estudiantes elegir rutas de aprendizaje basadas en sus intereses, necesidades y habilidades.

7.4. Diseño universal para el aprendizaje (DUA)

El Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) es un enfoque que busca garantizar que los entornos educativos sean accesibles y efectivos para todos los estudiantes desde su concepción.

- **Principios del DUA:**
 - **Proporcionar múltiples formas de representación:** Ofrecer información en diferentes formatos para atender las necesidades cognitivas y sensoriales de los estudiantes.
 - **Ofrecer múltiples formas de acción y expresión:** Permitir que los estudiantes demuestren lo que han aprendido a través de diferentes medios (ensayos, presentaciones, proyectos, etc.).
 - **Promover el compromiso:** Diseñar actividades que sean relevantes, interesantes y desafiantes, fomentando la motivación intrínseca.
- **Implementación práctica:**
 - Desarrollo de guías pedagógicas que integren los principios del DUA.
 - Formación docente en la aplicación del DUA para el diseño de recursos y actividades inclusivas.

7.5. Formación permanente dirigida a los docentes

La formación continua es clave para que los docentes puedan integrar prácticas inclusivas y accesibles en sus cursos. La Universidad del Atlántico ofrece programas formativos que abordan:

- **Diseño de materiales accesibles:** Formación en el uso de herramientas tecnológicas para la creación de contenidos inclusivos.
- **Sensibilización sobre diversidad:** Formación para comprender y atender las necesidades de estudiantes con diferentes habilidades y contextos.
- **Actualización en normativas y estándares:** Talleres sobre las últimas directrices en accesibilidad, como las WCAG y las normativas nacionales.

7.6. Evaluación y mejora continua

La evaluación y mejora continua garantizan que las prácticas de inclusión y accesibilidad se mantengan actualizadas y efectivas.

- **Monitoreo de accesibilidad:** Auditorías periódicas de las plataformas y recursos educativos para identificar y corregir barreras.
- **Encuestas y retroalimentación:** Recopilación de opiniones de estudiantes y docentes sobre la accesibilidad e inclusión en los cursos.
- **Indicadores de calidad:** Establecimiento de criterios y estándares para medir el impacto de las estrategias de inclusión y accesibilidad.

8. Evaluación y mejora continua

La evaluación y mejora continua son componentes esenciales para mantener la calidad de la educación virtual en la Universidad del Atlántico. Este proceso permite identificar fortalezas y áreas de mejora en los cursos virtuales, garantizando que las experiencias de aprendizaje sigan siendo efectivas, pertinentes y adaptadas a las necesidades de los estudiantes y docentes. Además, la evaluación y mejora continua contribuyen a la sostenibilidad del proceso educativo, asegurando que se mantenga actualizado y alineado con las mejores prácticas pedagógicas y tecnológicas. A continuación, se presentan los elementos clave que conforman la evaluación y mejora continua.

8.1. Criterios e indicadores de calidad para los cursos virtuales

Para asegurar que los cursos virtuales mantengan un alto estándar de calidad, la Universidad del Atlántico ha establecido criterios e indicadores específicos que permiten evaluar los distintos aspectos del diseño, la implementación y la gestión de los cursos. Estos criterios se alinean con estándares internacionales, como Quality Matters y el Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), y están enfocados en los siguientes elementos:

- **Diseño pedagógico:**
 - **Claridad de los objetivos de aprendizaje:** Los resultados de aprendizaje de cada curso deben ser claros, comprobables y estar alineados con las competencias que se busca desarrollar. Estos objetivos deben ser comunicados de manera explícita a los estudiantes, para que comprendan lo que se espera de ellos y puedan planificar su proceso de aprendizaje en consecuencia.
 - **Coherencia didáctica:** Las actividades de aprendizaje, los recursos y las evaluaciones deben estar alineados con los objetivos del curso, garantizando un proceso educativo coherente y significativo que facilite la construcción de conocimiento y el desarrollo de habilidades prácticas.
 - **Diversidad de estrategias pedagógicas:** Utilización de metodologías activas, tales como aprendizaje basado en proyectos, estudio de casos, gamificación y aprendizaje colaborativo, para atender a los diferentes estilos de aprendizaje y fomentar el compromiso de los estudiantes.
 - **Accesibilidad del contenido:** Todos los materiales deben ser accesibles para estudiantes con diferentes habilidades, siguiendo las pautas WCAG. Esto incluye la utilización de texto alternativo en imágenes, subtítulos en videos y materiales compatibles con lectores de pantalla.

- **Facilidad de navegación:** Los entornos virtuales deben ser intuitivos y ofrecer una navegación fluida que facilite el acceso a los contenidos y actividades. La estructura del curso debe ser clara y consistente, con enlaces bien organizados y secciones que guíen al estudiante de manera lógica.
- **Calidad de los recursos digitales:**
 - **Adecuación y pertinencia:** Los recursos deben estar actualizados, ser pertinentes y adaptarse al nivel y contexto de los estudiantes. Los materiales deben estar diseñados para ser atractivos y motivadores, contribuyendo al desarrollo de las competencias requeridas.
 - **Interactividad:** Los recursos deben fomentar la interacción, promoviendo la participación activa de los estudiantes y facilitando un aprendizaje colaborativo a través de herramientas como foros, cuestionarios interactivos y actividades prácticas.
- **Efectividad en la evaluación del aprendizaje:**
 - **Retroalimentación continua:** La calidad y oportunidad de la retroalimentación que se brinda a los estudiantes es esencial para su desarrollo. Los docentes deben proporcionar comentarios específicos que orienten a los estudiantes sobre cómo mejorar su desempeño.
 - **Variedad en los métodos de evaluación:** Uso de evaluaciones formativas, coevaluación, autoevaluación y evaluaciones finales, para medir de manera integral el aprendizaje y asegurar que los estudiantes comprendan los conceptos fundamentales del curso.

8.2. Proceso de evaluación del impacto y efectividad de los cursos virtualizados

La evaluación del impacto y la efectividad de los cursos virtualizados permite valorar hasta qué punto se están logrando los objetivos de aprendizaje y si el curso está cumpliendo con las expectativas de calidad. Este proceso se lleva a cabo mediante una serie de acciones que incluyen la recopilación de datos, el análisis de resultados y la toma de decisiones para la mejora continua. La evaluación se realiza de manera sistemática para garantizar que las mejoras se implementen de manera constante y que los cursos evolucionen conforme a las necesidades de los estudiantes.

- **Instrumentos de evaluación:**
 - **Encuestas de satisfacción:** Al finalizar cada curso, se aplican encuestas para evaluar la percepción de los estudiantes sobre la calidad de los contenidos, la interacción con el docente, la efectividad de los recursos y

la accesibilidad de las plataformas. Los resultados de estas encuestas proporcionan información valiosa para identificar áreas de mejora.

- **Entrevistas y grupos focales:** Se realizan entrevistas o sesiones de grupo focal con estudiantes y docentes para obtener una perspectiva más detallada de la efectividad del curso y las áreas de mejora. Estas entrevistas permiten comprender mejor las experiencias individuales y detectar problemas específicos que pueden no ser evidentes a través de las encuestas.
- **Análisis de datos del LMS:** Se recopilan y analizan los datos generados por las plataformas educativas (SICVI-567, SIGAP, E-CONTINUA) para evaluar el uso de los recursos, la participación en actividades y el rendimiento de los estudiantes. Los análisis de estos datos permiten identificar patrones de comportamiento y medir la efectividad de las estrategias pedagógicas utilizadas.
- **Indicadores de impacto:**
 - **Tasa de participación y retención:** Se monitorea el nivel de participación de los estudiantes en las actividades del curso, así como la tasa de retención a lo largo del semestre. Estos indicadores son fundamentales para evaluar la motivación y el compromiso de los estudiantes. Para lo cual se establecerán estrategias de permanencia y retención con la Vicerrectoría de Bienestar universitario.
 - **Resultados de aprendizaje:** Evaluación del grado de cumplimiento de los resultados de aprendizaje a través de la revisión de las evaluaciones y el rendimiento académico de los estudiantes. Esto permite determinar si los estudiantes están adquiriendo las competencias esperadas.
 - **Feedback docente:** Los docentes también son evaluados sobre la efectividad de sus prácticas pedagógicas en el entorno virtual, así como sobre su nivel de satisfacción con los recursos y apoyo institucional. Este feedback contribuye a mejorar la calidad de la enseñanza y a identificar necesidades de formación adicional para los docentes.
- **Informe de resultados:**
 - **Identificación de fortalezas y debilidades:** A partir de los datos recopilados, se elabora un informe en el que se identifican los aspectos positivos del curso y aquellos que requieren mejora. Este informe se utiliza como base para la toma de decisiones sobre los cambios a implementar en los cursos futuros.

- **Propuestas de mejora:** Se formulan recomendaciones específicas para la mejora de los contenidos, metodologías, recursos y actividades de evaluación, con el fin de asegurar una experiencia de aprendizaje de alta calidad y adaptada a las necesidades de los estudiantes.

8.3. Retroalimentación, revisión y actualización del lineamiento

La retroalimentación, la revisión y la actualización constante del Lineamiento de Educación Virtual de la Universidad del Atlántico garantizan que estos se adapten a las necesidades cambiantes de la comunidad educativa y a los avances tecnológicos y pedagógicos. Para ello, la Universidad del Atlántico ha implementado un proceso de actualización basado en los siguientes elementos:

- **Recopilación de retroalimentación:**
 - **Retroalimentación continua de docentes y estudiantes:** Los docentes y estudiantes proporcionan retroalimentación sobre la efectividad de los materiales, la metodología y el uso de las plataformas. Esta retroalimentación se obtiene a través de encuestas, entrevistas y foros de discusión dentro de los cursos, permitiendo ajustar los cursos de manera oportuna y efectiva.
 - **Análisis de tendencias y mejores prácticas:** Se evalúan las nuevas tendencias en educación virtual y las mejores prácticas implementadas en otras instituciones para incorporar mejoras relevantes al lineamiento. Esto asegura que la universidad se mantenga a la vanguardia de la educación en línea y que los estudiantes reciban una educación de calidad.
- **Proceso de revisión y actualización:**
 - **Evaluación del lineamiento:** Se realiza una evaluación integral del lineamiento al menos una vez al año para determinar su vigencia, pertinencia y efectividad en el contexto actual de la educación virtual. Esta evaluación se basa en la retroalimentación recibida y en los resultados de los análisis de impacto, garantizando que el lineamiento esté alineado con las necesidades reales de la comunidad educativa.
 - **Documentación de cambios:** Todos los cambios realizados en el lineamiento se documentan y se comunican a la comunidad educativa para garantizar la transparencia y consistencia en la implementación. Además, se llevan a cabo reuniones informativas y proceso de formación para que todos los involucrados estén al tanto de las actualizaciones.

- **Mecanismos de comunicación:**
 - **Actualización de guías y manuales:** Las guías y manuales para docentes y estudiantes se actualizan periódicamente para reflejar las mejoras y cambios realizados en el lineamiento. Estos documentos son fundamentales para orientar a los actores educativos en la implementación de las mejores prácticas.
 - **Procesos de formación y talleres:** Se llevan a cabo para asegurar que los docentes y estudiantes estén familiarizados con los cambios introducidos y puedan implementarlos de manera efectiva. Son diseñadas para reforzar las competencias necesarias y garantizar que la calidad del proceso educativo se mantenga constante.

9. Conclusiones

Los lineamientos para la educación virtual de la Universidad del Atlántico establecen una base sólida para garantizar una experiencia educativa de calidad, inclusiva y alineada con las demandas del contexto digital actual. El desarrollo y la implementación de estos lineamientos permiten abordar las necesidades de estudiantes y docentes, promoviendo la colaboración, el acceso equitativo y el aprendizaje significativo en entornos virtuales. Uno de los aspectos más relevantes de estos lineamientos es la importancia de las dimensiones pedagógica, comunicativa, tecnológica y organizacional, que actúan como pilares fundamentales para el éxito de la educación virtual.

La dimensión pedagógica subraya el valor del diseño instruccional estructurado, así como el uso de metodologías activas que permiten a los estudiantes tener un papel protagónico en su aprendizaje. Asimismo, la dimensión comunicativa destaca la importancia de estrategias de interacción y colaboración para fomentar el sentido de pertenencia a una comunidad educativa en línea.

En cuanto a la dimensión tecnológica, se hace énfasis en la necesidad de gestionar adecuadamente las plataformas educativas virtuales, así como en la creación y curación de recursos digitales accesibles y usables. La dimensión organizacional, por su parte, establece la necesidad de definir claramente los roles y responsabilidades de todos los actores involucrados en el proceso educativo, así como de mantener un proceso administrativo eficiente para la virtualización de los cursos.

La formación y formación en TIC es un componente transversal que permite a docentes y estudiantes desarrollar las competencias digitales necesarias para enfrentar los desafíos del entorno educativo actual. Estos programas de formación no solo buscan mejorar las habilidades técnicas, sino también fomentar la adopción de metodologías pedagógicas innovadoras y accesibles. Por último, se destaca la relevancia de la evaluación y mejora continua, la cual garantiza que la educación virtual se mantenga actualizada y alineada con las mejores prácticas pedagógicas y tecnológicas. La recopilación de retroalimentación de docentes y estudiantes, así como la revisión constante de los criterios de calidad, son elementos esenciales para asegurar que los cursos virtuales evolucionen y respondan a las necesidades de la comunidad educativa.

En suma, los lineamientos aquí presentados constituyen una guía integral para el desarrollo de una educación virtual de calidad en la Universidad del Atlántico. A través de la aplicación coherente de estos principios y estrategias, se busca crear un entorno educativo innovador, inclusivo y centrado en el estudiante, que contribuya al desarrollo de competencias necesarias para el éxito académico y profesional.

Referencias:

- Anderson, T. (2001). The hidden curriculum in distance education. *Distance Education*, 22(1), 81-97.
- CAST. (2018). Universal Design for Learning Guidelines version 2.2. <http://udlguidelines.cast.org>
- Comunidad Andina. (1993). Decisión 351: Régimen común sobre derecho de autor y derechos conexos. Gaceta Oficial del Acuerdo de Cartagena No. 149. <https://www.comunidadandina.org/Normativa.aspx?N=169>
- Congreso de la República de Colombia. (1982). Ley 23 de 1982, sobre derechos de autor. Diario Oficial No. 35.404 <https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=283>
- Congreso de la República de Colombia. (2012). Ley 1581 de 2012, por la cual se dictan disposiciones generales para la protección de datos personales. Diario Oficial No. 48.587. <https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=49981>
- Gagné, R. M., Wager, W. W., Golas, K. C., & Keller, J. M. (2005). *Principles of instructional design* (5th ed.). Wadsworth.
- Keller, J. M., & Suzuki, K. (2004). Learner motivation and E-learning design: A multinationally validated process. *Journal of Educational Media*, 29(3), 229-239.
- Observatorio del Instituto para el Futuro de la Educación. (2024). *Edu Book: Glosario de innovación educativa 2024*. Tecnológico de Monterrey. https://observatorio.tec.mx/wp-content/uploads/2023/11/E-Book_Glosario-2024_V6.pdf
- Universidad del Atlántico. (2011). Acuerdo Superior 000001 de 17 de marzo de 2011 Estatuto de propiedad intelectual. Recuperado de <https://repositorio.uniatlantico.edu.co/static/documentos/Estatuto-de-propiedad-intelectual.pdf>
- Universidad del Atlántico. (2021). Resolución Académica No. 000022 del 5 de mayo de 2021: Por medio de la cual se adopta el Enfoque Pedagógico Emergente, Integrador e Interdisciplinar para la Universidad del Atlántico. Consejo Académico.
- Universidad del Atlántico. (2021). Acuerdo Superior No. 000022 del 15 de diciembre de 2021: Por el cual se establece y reglamenta la política de uso y apropiación de las tecnologías de información y comunicación. Consejo Superior. Recuperado de

<https://www.uniatlantico.edu.co/wp-content/uatlantico/sites/default/files/ACUERDO%20SUPERIOR%20POLITICAS%20DE%20USO%20TECNOLOGIAS%20FIRMADO%20---.pdf>

Universidad del Atlántico. (2021). *Instructivo para la creación y diseño de cursos virtuales OVA, OVI o REDI (INS-DO-042)*. Departamento de Educación Virtual, Medios Educativos y Audiovisuales.

World Wide Web Consortium (W3C). (2023). *Web Content Accessibility Guidelines (WCAG) 2.2*. Recuperado de <https://www.w3.org/TR/WCAG22/>